290$00
€ 1,45

SUPER JOGOS

Número 19 - 3 a 16 de Maio- QUINZENAL

Ganhe 1 Playstation



1º aniversário

Novidades e soluções para jogos de PC e Consolas • Revista participada por todos os leitores interessados

Portugal Media'99

OFFICE '99

Informática

EXPONOR

Clique para o futuro



Um mundo de soluções

para empresas e profissionais liberais.



Em exposição de 13 a 16 de Maio de 1999.

Media'99

- Sistemas de Informação
- Telecomunicações
- Consultoria e Serviços
- Internet
- Impressão Digital
- Soluções para Redes Informáticas

Informática

- Computadores Pessoais
- Serviços Informáticos
- Software Doméstico
- Componentes Informáticos
- Impressoras
- Formação Informática

OFFICE '99

- Mobiliário de Escritório
- Sistemas de Cópia
- Audiovisuais
- Equipamento e Acessórios para Escritório
- Soluções de Impressão de documentos
- Consumíveis de Escritório

Em 1998	220 Expositores	3 Pavilhões	43.000 Visitantes

Para que não perca o contacto com as novas **Tecnologias da Informação** e as mais **recentes novidades** em equipamento para escritório, a **EXPONOR** tem o prazer de lhe oferecer um **Convite válido para duas pessoas..**



VF

Portugal Media'99 OFFICE '99

CARTÃO DE VISITANTE

Vale uma entrada para duas pessoas mediante a apresentação no check-in + oferta de CD-ROM com acesso gratuito à INTERNET*

* Oferta Teleweb

EXPONOR
FEIRA INTERNACIONAL DO PORTO

ASSOCIAÇÃO INDUSTRIAL PORTUENSE
CÂMARA DE COMÉRCIO E INDÚSTRIA

EXPONOR - Feira Internacional do Porto 4450-617 Leça da Palmeira Portugal
Tel. 02.9981400/9981670 (AIP em Linha) Fax 02.9957499 www.pmedia.exponor.pt





Entreajuda

Ajuda	5
Socorro	6

Conselhos

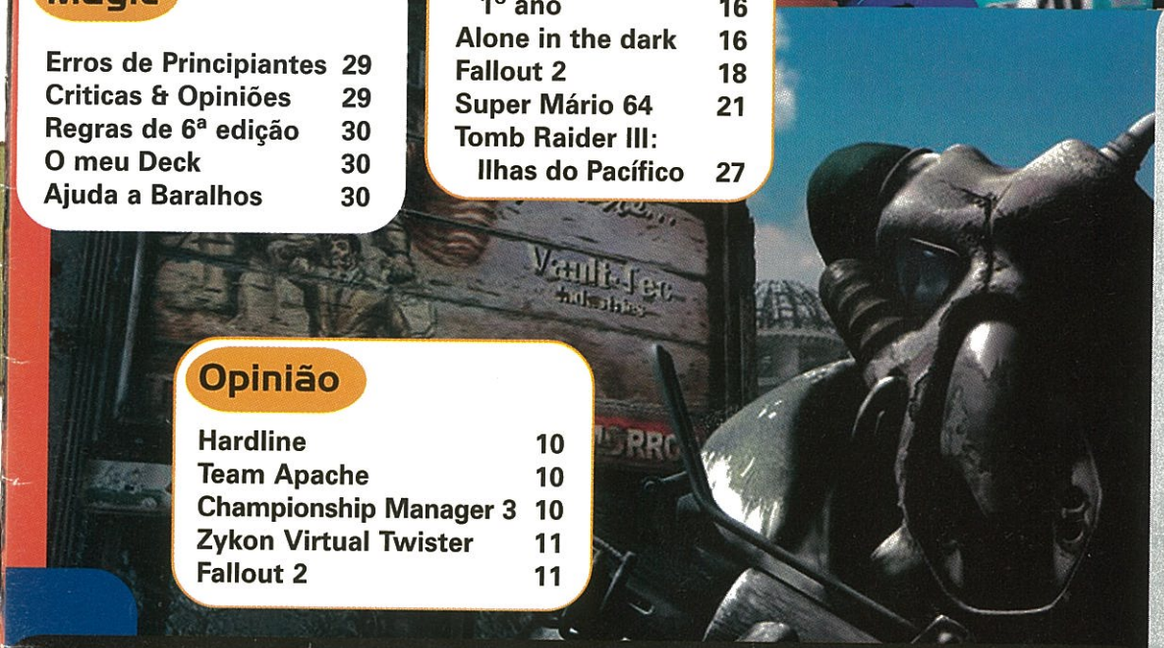
Dark Colony	15

Solução

Sanitarium	12
Grim Fandago 1º ano	16
Alone in the dark	16
Fallout 2	18
Super Mário 64	21
Tomb Raider III: Ilhas do Pacífico	27

Magic

Erros de Principiantes	29
Criticas & Opiniões	29
Regras de 6ª edição	30
O meu Deck	30
Ajuda a Baralhos	30



Opinião

Hardline	10
Team Apache	10
Championship Manager 3	10
Zykon Virtual Twister	11
Fallout 2	11

Dicas

Tomb Raider III	22
GTA	22
Batman Forever	22
Theme Park	22
Carmageddon	22
Warcraft II	22
Turok	22
Total Annihilation	23
GTA	23
Earthworm Jim	23
MK4	23
Die Hard Trilogy	23
Quake	23
Age of Empires: Rises of Rome	24
Andretti Racing	24
Dominion	24
Captain Claw	24
G-Police	24
Comand & conquer	24
Blood 2: the chosen	24
Sim Citv 3000	24
Railroad Tvcoon 2	25
Descent 2	25
Hard Core 4x4	25
Tomb Raider III	25
Firestorm Thunderhank 2	25
Theme Hospital	26
Street Fighter +	26
Duke Nukem	26
Marvel Super Heroes	26
Nfl Quaterback	26
WEW XXXXX	26
Dragon Ball:Final Bout	26
Moto Racer	26
Street Fighter Collection	26
Command & Conquer	26
Super Mário 64	26
Chopper Attack	26
Banjo - Kajooie	26
GEX	26
Mouse Of The Dead	26

Olá amigos



É verdade! Temos a honra de poder conviver convosco desde há um ano. Tão pouco tempo e tantas alegrias, aquelas que vocês, leitores, nos deram pela vossa preferência, as vossas palavras de simpatia, solidariedade e incentivo.

E, quem diria, a primeira edição da Super Jogos até nem teve um "parto fácil", quem se não lembra daquele grafismo um pouco "estranho"? Sem desespero, mês a mês, o numero de "Super Maníacos" foi do e... a Super Jogos deu um passo importante, com algum risco mas inteiramente superado: tornámo-nos Quinzenais! Hoje, já vocês apelam ao "semanal", mas ainda não o vamos fazer, embora não o coloquemos de parte num futuro próximo.

Por outro lado, a Super Jogos, como meio informativo nesta área, temos de aceitar que começou por ser um pouco "marginalizada", mas aos poucos afirmou-se, e embora diferente, é hoje uma referência no mercado, uma referência obrigatória no seio dos utilizadores de jogos de PC e Consolas.

A razão deste sucesso (porque não assumir...)? A reunião das ideias que começámos por vos propor, com as imensas ideias que vós próprios logo nos fizeram chegar.

E, é esse mesmo dinamismo, ideias novas, umas realizáveis outras não, que marcam ainda hoje cada edição da Super Jogos. É ainda hoje, e principalmente hoje, nesta edição que marca o nosso primeiro aniversário, que vos deixo como principal novidade as ideias que podemos colocar em prática muito rapidamente, as vossas ideias que podem, e decerto fá-lo-ão, ditar uma nova fase da Super Jogos.

E, nesta edição de aniversário, volto a referir as mesmas palavras da primeira edição:

"Quer goste ou não da Super Jogos, em parte ou no seu todo, por favor escreva-me a sua ideia em meia dúzia de linhas (pode enviá-las para a nossa remessa livre sem necessidade de selos de correio) e, verifique depois se corrigimos ou não o que lhe parece mal. Antes de nos condenar, dê um passo para nos alertar e corrigir."

E, se este apelo foi feito na SJ numero um (página 30), foi de imediato assumido por vós, mas continua hoje tão válido como nesse momento: esta revista será o que cada um de vós desejar, desde que no-lo faça saber. Se nos desviarmos do caminho por vós esperados, "puxem-nos as orelhas"! Assim mesmo, sem rodeios nem cerimónias, apontem-nos o melhor caminho, pois ele é longo (assim esperamos)!

Um abraço deste vosso amigo,

Sérgio Alves

Próxima edição:
2ª Feira, 17 de Maio

Desafio ao Leitor

Vamos aproveitar a Internet para uma Entreajuda?

Listas de Email:
Com o "nascimento" da ciberlandia, a página oficial desta revista na Web, pretendemos responder a outros apelos que nos têm sido feitos, no sentido de serem criadas algumas listas de email sobre a Internet.
Estas serão listas para as quais todos os subscritores poderão submeter questões, apelos e colaborações, pelo simples envio de um email, que será visto e potencialmente respondido rapidamente, pelas centenas/milhares de subscritores).

PC Manual

Estas são as listas sobre informática que propomos criar, e o convidamos a subscrever.

PC geral	**Discussão de problemas sobre informática em geral**
Programação	**Para quem se interessa por programação**
Iniciados	**Discussão e entreajuda para iniciados na Informática**
Linux	**Discussão e entreajuda/conhecimento do Linux**
Dicas	**Dicas diárias seleccionadas pela PC Manual**

Para subscrever qualquer destas listas (pode anular a qualquer momento), ou sugerir outras, basta que nos envie um Email para:
pcmanual@mail.sonet.pt

Outras listas de email propostas:

Internet

cybersites	**os melhores sites da web**
marujos	**duvidas, problemas, programas e utilização geral da Internet**
webmasters	**tudo o que se relaccione com a construção e manutenção de uma página web**

Jogos

Super jogos
Magic The Gathering
Dicas

A nossa página na WWW:

www.ciberlandia.com

Aos leitores...

Porque fazemos um ano, foi nossa intenção apresentar nesta edição a lista de ideias que vocês nos têm enviado e podemos concretizar (tal como a lista de premiados das últimas edições).
Mas, a informática tem destas coisas, ou o vírus Melissa também nos "atacou", ou o mais provável é que tenha sido "asneira", pois o certo é que um dos disco do computador principal da redacção (12 Gb) simplesmente "pifou" e... foi uma semana muito "longa" a recuperar dados de backup que, como todo o "bom português" também não estavam assim tão actualizados(!!).
Bem, "no problem" e, a única coisa importante que se perdeu foram algumas mensagens de e-mail (recebidas entre os dias 20 e 25 de Abril) que agradecemos nos reenviem, e de resto apenas "alguns dias" de trabalho...

No entanto, embora o tempo para colocar nesta edição a totalidade das ideias aceites, não deixamos de vos dar notícia de algumas, já em tratamento:

1)Fotos dos leitores

Enviem-nos, juntamente com as vossas colaborações, uma foto (tipo passe) que, com todo o gosto, publicaremos;

2)Base de dados colaboradores

Todas as vossas cartas (mesmo todas, e olhem que são milhares...) estão a ser arquivadas por indivíduo (cada um de vós que nos enviou, ou venha a enviar, qualquer participação) e, todos serão considerados "membros" do Clube Super Jogos;

3) Clube Super Jogos

Os cartões de membros do Clube serão (finalmente) produzidos, e enviados a todos os membros colaboradores (que, de alguma forma tenham ou venham a participar na Super Jogos) e assinantes;

4) Internet

Os meios que a Net proporciona não devem ser ignorados e, portanto:
a) Vamos criar o nosso próprio espaço (na Ciberlandia: www.ciberlandia.com) e, colaborar em parceria com todas as páginas pessoais (e, porque não, comerciais) que incluam o tema dos jogos de computador;
b) Vamos criar listas de e-mail, onde todos os que possuam acesso á Internet se podem inscrever e obter uma entreajuda imediata;

Também ao nível da revista em si, vamos respeitar algumas ideias vossas, tais como:

1) Privilegiar os "posters" com imagens que mereçam tal destaque (como foi o caso da Lara na SJ n.º 12);
2) Reiniciar o "Top" de preferências dos leitores;
3) Apresentar mais criticas (da redacção) a jogos novos, dos quais daremos a nossa opinião;
4) Incluir notícias sobre novidades de jogos existentes, ou em desenvolvimento, com um espaço também dedicado ás editoras;
5) Criar uma secção de humor, e outras iniciativas onde os leitores possam "mostar" as suas "qualidades";
6) Promover mais passatempos e prémios, passando o anúncio dos premiados na própria edição.
e...

Outras ideias vossas (como as disquetes com níveis, ou edições especiais) podem ser realizáveis. Mais, esperamos então poder dizer nas próximas edições, quem sabe cada uma com a sua "surpresa"?!!

Caro leitor,

Tome nota da forma como nos pode contactar, como nos pode enviar a sua opinião, as suas dicas, a sua colaboração, qualquer que seja, mesmo um pedido de ajuda.

Por correio:
Super Jogos
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Via Internet:
superjogos@mail.sonet.pt

www.ciberlandia.com
(atenção, vão "espreitando" porque um destes dias...)

Por telefone/Fax:
01 793 52 24

Nota:
*Caso nos enviem correspondência para os nossos escritórios **(Av. da Republica, 83 – 5º, 1050 Lisboa)** não se esqueçam de colocar o selo adequado nas cartas mas...*
No vosso interesse, enviem-nos antes toda a correspondência para a nossa remessa livre (remessa livre 11016 – 1032 LISBOA CODEX).
É que nesse caso apenas têm de "pegar" num envelope e colocar "lá dentro" a vossa participação, sem necessidade de qualquer selo. Nós pagamos aos CTT com todo o gosto (por vocês, não pelos CTT, claro!).

AJUDAS...

A vossa resposta ao apelo de outros leitores é incansável. Em nome dos "socorridos", aqui ficam os nossos agradecimentos e... é verdade:

- Todos os que, desde a primeira edição, responderam a esta secção (tal como os que enviaram dicas, sugestões, etc.) vão receber de prémio uma revista nossa (Super Jogos, PC Manual ou Cyber Guia).
Para o efeito estamos a informatizar todos, e porque são milhares (é verdade), pode demorar algum tempo, mas não desesperem.

- Todos os que a partir de agora participem, vamos responder em tempo útil com os devidos agradecimentos, com uma revista "anexada", claro.

Quanto ao resto, já sabe: Uma simples carta, em envelope fechado mas sem necessidade de selo (nós pagamos), remetida para:

Clube Super Jogos
Remessa Livre 11016 - 11032
LISBOA CODEX

Ou, um e-mail para:
superjogos@mail.sonet.pt

Tomb Raider II

Ajuda ao leitor Jorge (Super Jogos n0 17)
Da leitora Ana Lia - Barreiro

Para abrir a porta ao lado da cama da Lara Croft: Quando tive o jogo, fartei-me de procurar essa tal chave na casa da Lara. No entanto, quando cheguei à última parte do jogo (depois daqueles níveis todos), que é exactamente na casa dela, a chave apareceu no Inventario e pude finalmente abrir a "maldita" porta (que é um gabinete de armas).

Para a Lara se baixar e gatinhar: Não me parece que possas fazê-lo... porque esse movimento só existe no Tomb Raider III!

GTA

Ajuda do Pedro ao Adriano Mendes
Do Pedro Oliveira - Lisboa

Para poderes passar para o outro lado tens que apanhar uma super bike e claro também podes apanhar um carro, mas com o carro bates na outra rampa e para isso tens de sair do carro e ficas à beirinha da rampa mas se utilizares a mota na parte mais alta da rampa acelera ao máximo e aleluia estas do outro lado da rampa. Eu pesava que era uma missão secreta mas não as únicas coisa que lá estão e: multiplicador, a vida extra, uma chave para sair da prisão e uma arma na parte de baixo da ilha depois para regressares apanhas a super bike que lá esta estacionada porque as vezes o veiculo explode ou cai ao mar mas as vidas não são problema vote dar uma dica para teres vidas infinitas: no nome do jogador carregue em "Delete" e agora escreve ITSTANTRUM e durante o nível no sitio das vidas tem isto XXX e a dica esta accionada.

GTA - Liberty City

Ajuda ao Adriano Mendes, S.J. n.º 17:
Do leitor Rogério Júnior - Odivelas

Na S.J. n.º 11 o leitor Nuno Cunha explica como se chega a essa área em "Law Island". Mas se mesmo assim não conseguiste ou não tens a S.J. n.º 11, deixo-te aqui o mapa de "Liberty City" com o caminho marcado a negro. No primeiro nível encontrarás nessa área secreta um multiplicador, uma chave para sair da prisão, uma superbike e uma metralhadora, mas no segundo nível dessa mesma cidade encontrarás nesse mesmo sitio um multiplicador , uma vida extra , uma chave para sair da prisão e... um lança-rockets!!!. Não te esqueças que para conseguires saltar para esse sitio necessitas de uma superbike, qualquer outro veiculo não serve.z

KKND

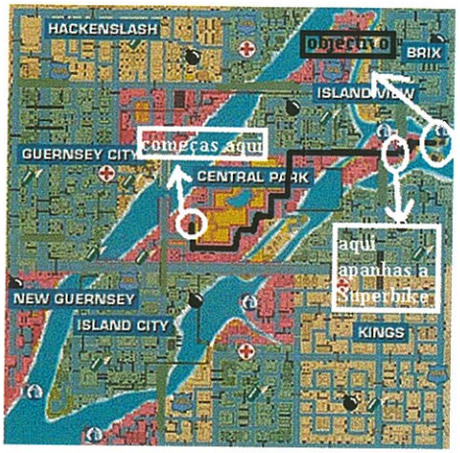
Para o jogo KKND (Krush Kill 'N destroy) o único truque que sei é de um ficheiro que quando instalas o jogo te é gravado dentro do "File Manager" e que está gravado em linguagem "normal", podes abri-lo com o "EDIT" e alterar o custo das armas para 1 dólar e a velocidade destas para 9999 mph. Não te esqueças antes de fazer uma cópia de segurança desse ficheiro...nunca se sabe...

Spec Ops

Ajuda ao Pedro Freitas S.J. n.º 17:
Do leitor Rogério Júnior - Odivelas

Para o jogo Spec Ops uma maneira de teres acesso a todas as missões é moveres o ficheiro savedata.txt para fora do directório onde o jogo está instalado. Para o teu ranger ficar invencível tens que carregar alt+shift+v , depois vai a tua lista de itens e vais ver "Viewfinder", selecciona-o e o ecrã ficará azul por um segundo, o teu ranger saltará e terás invencibilidade e o relógio ficará nos 9:59...

"É com muito gosto que nós, The Scorpions, vos escrevemos para ajudar mais pessoal "enrascado" em situações difíceis nos jogos. Na primeira carta que mandamos, escrevemos que daríamos a solução do Grim Fandango, mas isso não foi possível por lapso nosso, por isso pedimos desculpa. Mas para redimir esse erro mandamos agora, como foi prometido por nós anteriormente. A ideia de porem posters na revista foi de arrasar, assim podemos colar nas paredes do quarto os nossos ídolos do mundo dos videojogos. Ideia "porreta" essa aí!!!!! Já agora, não podem por a Lara Croft num poster gigante?
Bom, vamos deixar de conversas e por os dedos a trabalhar, para armarmo-nos em Pai Natal e colocar dicas em cada sapatinho a quem precisa."
The Scorpions



Rival Schools

Ajuda para o Luis Santos (SJ17)
Dos leitores The Scorpions - Amadora

Objectivo: Roupas secretas (Hinata, Natsu, Tiffany, KyoKo)
Procedimento: terminar o jogo com as personagens nos dois discos no modo de um jogador. Não importa o nível de dificuldade ou quantos continues usar. Os golpes são os mesmos, mas o golpe de ajuda muda.



Spec Ops

Ajuda para o Pedro Freitas (SJ17)
Dos leitores The Scorpions - Amadora

Objectivo: Aceder a todas as missões.
Procedimento: move o ficheiro savedata.txt para fora da directoria do jogo.
Objectivo: O relógio voltar para os 9:59 e o teu ranger será invencível.
Procedimentos: durante uma missão, pressiona em ALT+SHIFT+V. Vai ao teu inventário e escolhe o "ViewFinder". O ecrã torna-se azul por um segundo, o ranger irá saltar e o teu relógio voltará aos 9:59 e o teu ranger será invencível.

SimCity 3000

Ajuda para o Dragon Heart (SJ17)
Dos leitores The Scorpions - Amadora

Para activares os seguintes códigos, pressiona CTRL+SHIFT+ALT+C, tudo ao mesmo tempo. Vai-te aparecer uma janela para introduzires os seguintes códigos:

I am weak - torna todas as construções gratuitas
garbage in, garbage out - ficam-te disponíveis todos os aterros
power to the masses - torna todas as centrais de energia disponíveis
water in the desert - torna todos os depósitos de água disponíveis
salt off - torna a água do mar em água doce
terrain one up - eleva o terreno
terrain one down - baixa o terreno
pay tríbbute to your king - todas as recompensas ficam disponíveis
nerdz rool - indústria de alta tecnologia

DeathKarz

Ajuda para o Dragon Heart (SJ 17)
Dos leitores The Scorpions - Amadora

Pressiona e mantém pressionado: SHIFT +CTRL+C no menu principal para poderes activar o modo "cheats".
GLOBAL - Todas as pistas
DEV 6 - Todos os carros
RACE CORPS - Todas as épocas seleccionadas no modo Championship

Turok 2

Ajuda para o Dragon Heart (SJ 17)
Dos leitores The Scorpions - Amadora

Códigos:
TROMPEM - pés e mãos gigantes
BIGBADNOODLE - cabeça gigante
HELLOSTICKY - modo peganhento
LILLIPLUTIAN - modo minúsculo
PICASSO - modo caneta e tinta

KKnD

Ajuda para o Adriano Mendes (SJ 17)
Dos leitores The Scorpions - Amadora

Com um editor Hex, abre um ficheiro de jogo gravado, na primeira linha (hex 0000) vais ver algo como isto:
000000000 - 0100 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
agora modifica as colunas 5, 6 e 7 para leres F301 ou FFFF; vai-se parecer com isto
000000000 - 0100 0000 0000 0000 F301 F301 F301 0000
Agora deves ter mais dinheiro do que alguma vez podias imaginar.

Suit Larry 7

Ajuda para o Orlando Vogado (SJ 17)
Dos leitores The Scorpions - Amadora



As regras são relativamente fáceis, podes vê-las carregando no "How to Play". Vai-te levar muitos Saves e Loads, mas vais ganhar. As primeiras vezes vais ganhar, ela vai pagar por um novo dado dando algum dinheiro1 mas depois ela fica sem dinheiro, as coisas começam a ficar interessantes. Depois da tua Quinta Vitória, ela começa a tirar a roupa. Ela vai tirar primeiro os sapatos, depois a blusa, depois a saia, e depois ela compra dados do dinheiro que ela fez da saia.
Depois disso, ela tira um brinco e depois o outro. Depois, do dinheiro que ela fez com os brincos ela compra novos dados. Depois disso as coisas começam a ficar sérias. Ela tira as meias mas depois disso ela não tem mais dinheiro para comprar dados, e ela espera até os dados dela desaparecerem. Então vais ter que ganhar mais 5 vezes. Então ela começa a tirar o Soutien, quando te oferece uma bebida para tu a perderes. Tu rejeitas à primeira, mas depois aceitas. Mas quando ela está mesmo a tirar o Soutien tu começas a dormir num sono profundo como um estado de memória de Sexo psicadélico orientado com música dos anos 60 como som de fundo. Sim, está drogada. Bem, tu acordas nu na piscina dela, e mais uma vez tens que ir a caminhar para o teu quarto. Mais uma vez alguém te vê, desta vez uma freira.

Pronto, assim que estiveres vestido, grava o jogo, abre um Picture Viewer, e vê "dewmi.bmp" na tua directoria do LSL7. Vai valer a pena o esforço e o tempo que perdeste. Depois disso vais receber a notícia que tu ganhaste o torneio de dados. Bom trabalho. Três Competições ganhas.

Commandos

Ajuda ao leitor Pedro Gomes (SJ nº 13)
Do leitor Nuno Almeida - Gaia

Será que ouvi alguém a gritar socorro e eu sei a dica que o pode salvar?
Obviamente... SIM!!!!
Olha Pedro a dica é esta:
GOD: Escreves (enquanto estás a jogar) "1982 gonzo" e depois carregas em CTRL +1. Se aparecer um 1 vermelho num canto do ecrã... parabéns és "god".
Teleporte: Carrega SHIFT+X e coloca o ponteiro do rato no sitio para onde queres ir.

Ajuda aos leitores Hernani Correia e Fábio Carvalho (SJ 16)
Do leitor David Gaspar - Miratejo

Athlete Kings

Legenda:
C = cima
B = baixo
D = direita
E = esquerda
T = triângulo
CIR = círculo
Q = quadrado

Rolar os 100 metros
Na corrida de 100 metros, quando ouvirem a frase Course Number, pressionem
C, E, B, D, Y, C, E, B, D e X

Jogador Extra
Para acederem a um jogador extra, têm de conseguir no modo Arcade uma pontuação igual ou superior a 8000. Em seguida, vão até ao menu principal e primam sem largar B, X. Podem fazê-lo em qualquer modo e aceder assim a mais um atleta.

Ângulo diferente para o salto em altura
Depois de escolherem a altura a que pretendem saltar, pressionem E ou D antes de começarem a correr. A câmara irá então mudar o ângulo para mostrar o salto.

Porche challenge

Introduzir as dicas no menu principal (1 player, options)
Carros saltitantes - todos os carros da pista começarão a saltar
C+Q, C+CIR, C+Q, C+CIR, C+Q, C+CIR, C+Q
Sequência final
Q, CIR, E+SELECT, D+SELECT
Vozes Finas
C,T,C,T
Carro invisível (nota: choca em algumas pistas)
Q+CIR, L2+R2, Q+CIR, L2+R2, Q+CIR
Mad Race
C, E, D+SELECT
Pistas mais longas (modo Championship)
SELECT+C, SELECT+B, START, SELECT
Tentativas ilimitadas
L1+L2, R1+R2+Q
Grandes saltos
Q, CIR, Q

"Olá Super Jogos! Como o tempo anda depressa, é verdade já lá vai um ano e aqui estamos nós a fazer uma revista cada vez melhor que agrada a milhares de leitores. Desde já vos dou os Parabéns e o meu voto de nunca desistam desde projecto que era bebé e hoje já é homem que cada vez mais vai evoluindo, e ficando melhor.
Continuem, Força, vão longe!!!
Desta vez venho ajudar uns leitores que pe-



"Olá, venho dar-vos os parabéns pela vossa belíssima revista que embora à sua pequena "idade" já tem um grande número de fãs. Há pouco tempo que compro a vossa revista mas espero que nunca acabe porque é muito barata e contem uma informação imensa. Devem saber que concordo com a ideia do Jorge Cordeiro em que se podia arranjar uma disquete com imagens e outras varias coisas "bacanas". "
Pedro

Metal Gear Solid

Ajuda a José Rodrigues (S J 16)
Do leitor Pedro Martins - Belas

Quando chegas à parte do piso electrificado atiras um míssil Nikita e o conduzes por esse corredor onde estás, e viras à direita ao fim do corredor. Mas cuidado porque vais entrar numa sala com câmaras de vigilância que disparam contra o teu míssil. Ao entrares na sala vira à direita e vai até ao fim onde verás um vidro azul onde estará uma porta, mais para o meio do vidro. Continua...
Entra e vira à tua direita e verás logo o gerador de energia, leva o míssil até ele e PUM! Aí está. Fácil não é?

SOCORRO

Tomb Raider III

Algumas revistas falam de uma tal sala de jogos no Tomb Raider III, na casa da Lara Croft, mas não dizem onde ela se encontra e eu também não consigo encontrá-la. Agradeço a quem me responder...
Ana Lia - Barreiro

MK3

"Buenos dias amigos" gostava que me dissessem com fazer animality no MK3. Eu consigo fazer o Mercy Move mas não consigo fazer as animality será que alguém me consegue dizer como se faz. E também se não for pedir muito para o Worms Plus sem ser a dica do BOBJOB que se faz no Worms weapons . E fica já o meu obrigado a quem me disser uma desta dicas.
Pedro Oliveira - Lisboa

Enemy Zero e Last Bronx - Saturn

Eu queria pedir que me ajudassem com qualquer informação acerca do jogo Enemy Zero a partir da Summer Tower a seguir à Kimberly desaparecer (estou presa nessa parte).
Peço a todos os que têm o jogo Last Bronx para SATURN que enviem truques, opiniões ou que mencionem este jogo nas vossas cartas, pois este é um jogo de que pouco se fala e eu tenho pena pois acho o jogo um "Beat them up" espectacular em tudo (gráficos, truques, banda sonora, o videoclip do início, filmes e personagens). Também não consigo descobrir como é que se tem acesso aos portraits.
Raquel Alves de Tires
P.S. - *Queria pedir aos leitores Ricardo Bertolucci de Barcelos e ao leitor João Silva de Almodovar que experimentem os truques da TombRaider de novo porque eles não funcionaram comigo. E peço ajuda a todos os que possam enviar truques (que resultem) para esse jogo.*

Hexen

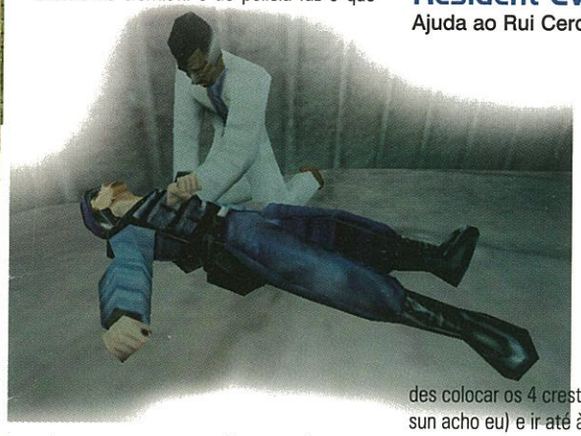
a) Nos sete portais como é que eu vou buscar as botas voadoras, que estão no lado

diram umas ajudas e eu vou socorrer, com todo o gosto."
Pedro

Half life

Ajuda ao leitor Helder Leal
Do leitor Pedro Cavaco - Lavradio

Hugo, o que tens de fazer é o seguinte: escolhe a arma mais pequena e mais leve que tiveres e a seguir corre em direcção às escadas do elevador mas a olhar para cima (cabeça para cima), salta e agarra-te às escadas a partir daí é tudo contigo.
Quanto ao cientista e ao policia faz o que



quiseres, mas um concelho meu é que os mates, pois só ficas a ganhar. Ganhas a arma (munições) do policia que te vai fazer falta para futuro e mais 2 mortes no teu "quadro de classificações" (isto do quadro é na brincadeira).

Nessa parte onde tu estás deves ter reparado que aparece um homem perto de uma porta que infelizmente, não dá para abrir, mas fica sabendo que esse é o culpado por toda experiência ter corrido mal.

"Olá pessoal da Super Jogos não me vou alongar a elogiar a revista porque ainda tenho muito que escrever quero apenas dizer que esta revista já me ajudou tantas vezes que agora é a minha vez de ajudar quem precisa, quero desejar que continuem assim por muito tempo."
André

Resident Evil

Ajuda ao Rui Cerqueira (SJ n.º15)
Do leitor André Bernardo - Sintra

Rui, como o Resident Evil mas já é um pouco antigo não me lembro de algumas coisas mas vou tentar ajudar-te no que sei.
A chave carving of a helmet tens de sair pela porta onde podes colocar os 4 crests (wind, star, moon ,e sun acho eu) e ir até à casa do guarda lutar com um monstro roxo. Nunca encontrei o código numérico mas pelo menos com a Jill é possível acabar o jogo sem ele. Quanto à moldura com o fundo branco a única parte de que eu me lembro que corresponde à tua descrição é uma em que se deve acender a lareira com o isqueiro para revelar um mapa. O olho vermelho do tigre está na sala perto da do código numérico, basta entrar, apagar a luz e retirar a jóia da cabeça do alce. A ordem dos quadros é a seguinte New-born, infant, livery boy, young man,m middled-aged man, Tired old man, e depois o quadro ao fundo da sala.
O rádio irá apitar quando avançares mais no jogo.

Metal Gear Solid

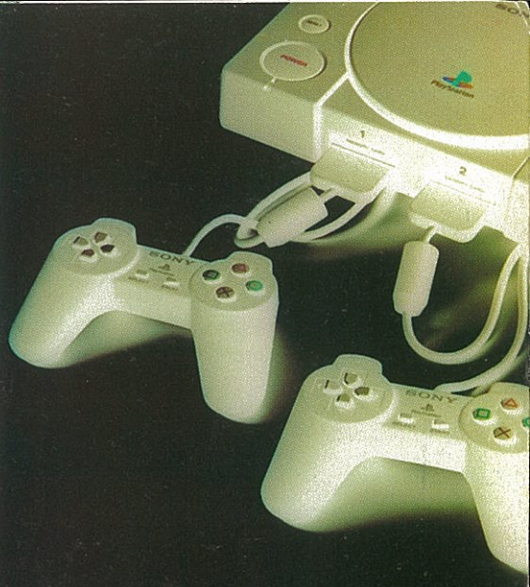
Ajuda ao José Rodrigues (SJ n.º16)
Do leitor André Bernardo - Sintra

Logo que saíres do elevador olha para a direita de Snake está um vidro amarelo e do outro lado poderás ver o gerador (assim deverá ser mais fácil de o localizar). A seguir atravessa as portas e equipa o Nikita, dispara o míssil e deixa-o ir até ao fundo do corredor vira à direita e estás numa sala cheia de câmaras de vigilância ao fundo da sala está uma porta. Entra terás outra porta à direita e lá dentro está o gerador.

Final Fantasy VII

Ajuda ao José Diogo (SJ n.º17)
Do leitor André Bernardo - Sintra

José vai até ao cenário onde avistas a torre de 5 andares ao fundo, à tua esquerda está uma estrutura (tipo um templo) com um gongo, este revela uma porta secreta entra lá e vê a Yuffie ser raptada vai até à montanha e já está tens as matérias todas de volta. Acho que quando tiveres as matérias de volta já vais poder subir a escada da casa



A SONY
OFERECE-TE

1 Consola Playstation

Em cada revista

Para te habilitares, participa, colabora com:
Dicas
Truques
Soluções

Por correio
Remessa livre 11016
1032 LISBOA

Por e-mail
superjogos@mail.sonet.pt

esquerdo das segundas portas do sétimo portal, que dá acesso ao nível seguinte?
b) No mesmo nível, como é que eu tenho acesso ao portal da viagem etérea que está por trás das pedras grandes localizadas ao pé do regato?
c) Ainda no mesmo nível, no Reino do Gelo, 3º portal a contar da esquerda, depois de fazermos a viagem etérea, há uma sala do lado direito, com um grande fosso a separar-nos dum interruptor, por trás do qual há outro portal de viagem etérea. Como é que eu tenho acesso a esse interruptor?
d) Julgo que a solução para as minhas duas últimas perguntas depende das botas voadoras.
e) No nível HERESIARCH'S SEMINARY já descobri oito dos nove interruptores. Só me falta um interruptor na WOLF CHAPEL que tem três. Já descobri o localizado na sala na qual se entra por uma das portas do lado esquerdo e o segundo numa sala interior onde existe um elevador. Falta-me o terceiro. Já vim a este nível com qualquer dos três personagens e nada.
f) Tenho outras perguntas sobre outros jogos, como por exemplo o FADE TO BLACK. Se souberem onde eu possa encontrar a solução agradeço o favor de mo dizerem.
Por esta vez é tudo e creio que já me alonguei demais. Se acharem oportuno publicarem as minhas dicas sobre C&C, façam-no pois creio que serão úteis para os jogadores desta espécie de xadrez militar.
Victor Cardoso - Maia

Tomb Raider II

Gostaria de saber se alguém me pode ajudar a passar o "Bartoli's Hideout" do Tomb Raider II para a PlayStation.
Ricardo Araújo – Braga

Tomb Raider III

Bem passamos ao que interessa, eu gostaria de saber onde é que se "anda" de páraquedas e jipe no Tomb Raider III mencionados na S.J. n.º 10. Gostaria também de saber se haveria algum código para ver a Lara no duche para Tomb Raider III (PSX).
Pedro Martins – Belas

Broken Sword 2 e Half-Life

Gostaria que alguém me dissesse como se passa a parte em que fazemos una engenhoca com a rede, a liana e o marcador em forma de teodolito no Broken Sword 2.
Tenho visto que bastantes leitores escrevem para ai para falarem do fabuloso jogo que é Half-Life, e queria ajudar o leitor Helder Leal, e dizer que já chego ao "nível" (se assim se pode chamar) "Power Up". Por isso se tiverem dificuldade em alguma parte do jogo antes dessa, escrevam aí para a revista que eu ajudo-vos (uma dúvida, para que serve a arma que parece uma máquina fotográfica?)
Agora aqui vai a ajuda. Nessa parte só tens que saltar para a escada que está na parede à tua frente.
Hugo Martins - Sesimbra

Spice World (PSX)

Olá, eu sou o Francisco Varela, em primeiro gostava de felicitar-vos por este milagre que chegou ao Planeta Terra que tem o nome de Super Jogos, concordo plenamente com a ideia da revista quinzenal. Mas escrevo-vos para dar um Alerta Socorro para o jogo Tomb Raider 1 (PSX) , para saber a dica para todos os níveis, gostava de saber algumas dicas para o jogo Spice World (PSX) e por fim algumas combinações de botões para fazer truques no jogo Tekken 3 (PSX) com os jogadores Eddy Gordo e Lyng Xiaoyu.
Será que estou pedir demais !!!
Francisco Varela - Abrantes

Red Alert (PC)

Olá, eu sou o Pedro Sousa e estou aqui, mais uma vez, a pedir ajuda a todos os leitores da Super Jogos. Mas desta vez, espero que me ajudem porque estou quase a entrar em pânico. Por favor ajudem-me no Red Alert para PC e o Fighters Megamix.
Pedro Sousa

dos gatos. A combinação do cofre é 36 direita 10 esquerda 59 direita e 97 esquerda, se passares o numero e voltares atrás o cofre não abrirá e tens de tentar de novo.

Final Fantasy VII

Resposta a Vários Leitores
Do leitor André Bernardo - Sintra

Já reparei que é rara a edição onde não haja pedidos de ajuda para o jogo Final Fantasy VII, por isso deixo aqui mais algumas ajudas para este jogo.
- BONE VILLAGE
Na Bone Village é possível apanhar alguns objectos que ficaram para trás (eu já lá apanhei a matéria W-item) basta ir lá e escavar bastantes vezes.
- MASTER MAGIC, MASTER COMMAND E MASTER SUMMON
Estas três fabulosas matérias são bastante difíceis de obter, é preciso ir até ao observatório com todas as matérias da respectiva cor em master, mas também é possível ter as três de uma só vez. Basta derrotar a esmerald weapon e levar o objecto ao velho em Kalm (o mesmo que dá a matéria underwater e o chocobo dourado).
- DERROTAR SPIROTH !!!
Se já derrotaram as weapons todas não deverão ter dificuldade mas, para quem está com dificuldades, aconselho a porem uma personagem no meio mais recuado a servir de curandeiro (utiliza os elixires e os mega-elixires) equipem duas matérias mime uma em cada um dos da frente e finalmente os K.O.R em nível 2 ou 3 junto com a hp absorb.
No combate:
No início do combate dêem uma vaccine a cada personagem para evitarem os efeitos secundários do ataque "super nova" que podem ser confu, toad etc , depois invoquem os K.O.R depois vão utilizando sempre o mime e não deverão ter problemas.

Wild Arms - PSX

Ajuda ao leitor Luis Santos
Do leitor Baltazar Oliveira - S. João da Madeira

Para os muitos que "encalharam" no livro "De La Mettalica", para quem está preso nas cinco estantes e nos cinco cofres, lá aqui vai a solução. Examine os livros nesta ordem:1, 5, 4, 2, 3 (contando da esquerda para a direita), depois apenas tem que ir abrir o 3º e o 4º cofre, (atenção: não se ouve nenhum som), depois disto vá a porta que estava fechada, já está aberta e podes continuar a história de Wild Arms.
Itens Infinitos:
Durante a luta, precisas de utilizar uma Heal Berrv com o 1º personagem. Depois utilizas, com a 2º personagem, outra Heal Berry e com a 3º personagem trocas de lugar a Heal Berry com o objecto a multiplicar (atenção: só podes ter um objecto) e utilizas outra Heal Berry.

Rival Schools- PSX

Cada vez que terminas um jogo no modo "1 Player Game", uma nova personagem ficará seleccionável, logo tens que chegar 24 vezes ao fim para obter todas as personagens. Uma das melhores surpresas do Rival Schools é que tem quatro jogos escondidos, o "Target Mode", para acedê-lo tens que terminar no modo "1 Player Game" com qualquer jogador.
Para se aceder ao modo "Home Run Mode" tens que chegar ao fim com o Shoma no maior nível de dificuldade, a mesma coisa com a Natsu para acederes ao "Service Mode" e com o Roberto acederás ao "Shoot-out Mode", tudo no maior nível de dificuldade.
Finalmente se chegar ao fim com a Kyoko no maior nível de dificuldade, aparecerá uma nova opção no menu extra em que Kyoko dará uma relaxante massagem (só para Dual Shock).



Crash Bandicoot 3

Ajuda ao leitor Paulo Correia - Revista n.º 17
Do leitor Pedro Soares - S. Domingos de Rana

Para acederes ao 6º mundo de Crash 3, só tens que ter pelo menos 5 relíquias, (caso não saibas as relíquias ganham-se no modo Time Trial). Quando as tiveres vai aparecer uma plataforma no meio da Warp Room que te levará para o muito futurista 6º mundo.

Nota: com 5 relíquias só conseguirás entrar no 1º nível do 6º mundo. Tens de ter pelo menos 10 para o 2º nível, 15 para o 3º nível e assim sucessivamente. Se tiveres dúvidas sempre podes dar uma vista de olhos à revista nº 14.

Fighters Megamix (SAT)

Estou a precisar de umas dicas para vários jogos: Fighters Megamix (SAT), Fifa 98 (SAT) Red Alert (PC) e Ultimate MKIII (SAT). Espero que alguns de vocês me possam ajudar.
Ricardo Pereira

Tomb Raider I

Voltei a escrever para pedir socorro para o Tomb Raider I ao leitor Eurico Louro para a Cave Current Position, porque não sei onde se encontra a chave para abrir a grade. E se possível dicas para as próximas Caves.
Florentino Balão – Loures

Final Fantasy VII

Olá Super Jogos, adoro a vossa revista e estou a escrever-vos para o Socorro por causa do Final Fantasy VII. Estou no MapaMundi e não consigo ganhar o Reno e o seu amigo, digam lá se me podem ajudar.
Cândido Rodrigues – Funchal

Tomb Raider (Sega Saturn)

Venho por este meio pedir-vos ajuda, no jogo Tomb Raider para a Sega Saturn, segui a vossa dica para passar de nível mas não consegui. Gostaria de saber se a dica é introduzida devagar ou depressa, e se ouvimos algum som, quando esta é correctamente introduzida.
Tiago Caetano – Lisboa

Nightlong

Olá, chamo-me Luis Fernandes e em primeiro lugar queria felicitar-vos pela vossa revista. Quero pedir ajuda para o jogo "Nightlong". Se alguém já chegou ao Zoo deserto ou passou para o 2º CD, digam-me como se passa para o Zoo. Se existe em alguma cabine de trabalhadores da estação, umas luvas isolantes. E também se alguém sabe como tornar invencível no Final Fantasy VII.
Luis Fernandes – Madalena (Açores)

Tomb Raider III

Estou a escrever-vos porque preciso de ajuda no Tomb Raider III. Estou num local, "Temple of Ruins" de onde não consigo sair. O vosso leitor Tiago descreve que para encontrar o 3º segredo é necessário puxar as duas alavancas para as estátuas deitarem fogo e existe uma terceira que abre uma porta cronometrada, aí é o 3º segredo. Eu consegui passar esta parte, só que ele diz a seguir: " por cima estão plataformas escondidas. Salta e agarra-te à primeira, depois para a 2ª e por fim para a saliência aonde podes usar o interruptor." Não consigo encontrar esta plataformas. Não sei onde saltar para as achar. Não sei o que fazer. Gostaria que me ajudassem.
Maria Elisa – Setúbal

Final Fantasy VII (PSX)

Gostaria que me ajudassem no Final Fantasy VII para a PSX, pois preciso de algumas respostas, que não encontrei na solução:
- Apanhei a Yuffie no 1º CD e quando cheguei a um certo ponto da "Ilha das Pontes", ela foge com todas as minhas magias para o Wutai. No Wutai encontrei-a, mas ela fugiu novamente e perdi-lhe o rumo. Onde é que ela está?
- Onde posso encontrar o chocobo para acasalar com o preto para nascer o dourado? Que "nut" terei de lhes dar?
- Onde está a matéria "Knights of the Round" e como se obtêm?
Gonçalo Marques – Massamá

SoulBlade

Queria pedir-vos ajuda para o jogo SoulBlade para saber alguns movimentos e saber se

Pequenos Anúncios Grátis

Vendo Porsche Challenger + Tekken 2 (PSX)= 5.000$00, Resident Evil 2 (PSX)= 8.990$00, SoulBlade (PSX)= 2.990$00, Virtua Cop 2 (SAT)+ Pistola =(8.990$00). Se interessados, contactar 0931-4641899 / 0931-7140112

Vendo Sega Saturn com os jogos: Dragon Ball Z, Virtua Fighter, Virtua Cop 2, Command & Conquer, Exhumed, Dragon Force e um CD com 4 demos, por 20.000$00. Escrevam para André Valente – Rua do Lazareto, 6355 Vilar Formoso.

Procuro as seguintes Magic Card's: 4 Hatred (preta – exodus).
Vendo, troco, compro cartas Magic. Mandem-me as vossas listas, que eu mandarei a seguinte direcção: Tiago Cacheiro, Galegos 15-A – 2300 Tomar.

Vendo ou troco jogos Saturn: Virtual On, Fighting Vipers, Mass Destruction e Hexen. Tel. 036-948337, às quartas-feiras a partir das 18h.

Vendo consola da Sega, dois comandos, nove Demos e três jogos (Fifa 99, Virtua Fighter Kids e Battle Arena Toshinden Ura). Pretendo vender isto tudo por 20.000$00, se estiverem interessados ou quiserem apresentar outra proposta, por favor mandem-me uma carta pelo correio com os dados completos para a seguinte morada: Bairro S. João de Deus, Rua 1, Casa 49 – 4300 Porto.

existe alguns truques para este clássico da Playstation. E também para o Duke Nukem 3D para saber como fico com todas as armas, chaves e items e invencibilidade para a mesma consola. Por favor ajudem-me.
Manuel Silveira – Fajã de Baixo (Açores)

Command & Conquer Red Alert (PC)

Olá, eu chamo-me Vitor Hugo. É a primeira vez que vos escrevo, apesar de já ter comprado várias edições da vossa revista Super Jogos. Procuro truques para o jogo Command & Conquer Red Alert (PC). Fico muito grato a quem mos conseguir dar.
Victor Jesus – Silvalde

Half-Life

Olá eu chamo-me Alexandre, mas os meus amigos chamam-me CLICK. Enviei esta carta para vos pedir ajuda. Queria que me dessem umas dicas sobre vários jogos de aventura para eu comprar. Já agora gostaria de pedir ajuda para o Half-Life porque não sou capaz de introduzir os códigos que vêm na Super Jogos nº 14. E o último pedido era para publicarem a solução do Phantasmagoria 1 e 2.
Alexandre "Click" Gama – Vila Boim

Fifth Element

Olá rapaziada, sou o Luis Miguel e sou de Coimbra. Antes de mais, queria felicitar a Super Jogos por ajudar muita gente. Estou neste momento quase à beira da loucura. Ando há 3 semanas para passar o 5º nível do Fifth Element, estou a jogar com o Korben e não consigo passar. Chego a uma sala vermelha, cheia de computadores, que dão imagens doutras salas. Ajudem-me, por favor. O nível é a oficina de Zorg.
Luis Ferreira – Coimbra

Gangsters (PC)

Olá, sou o Sérgio e queria dizer ao leitor João Vitor que ele está enganado quanto à tecla de Sprintar. A tecla de Sprintar é a tecla (-) ao lado do Shift direito. Já agora, queria que me ajudassem a perceber como se joga Gangsters (PC).
Também gostaria que me ajudassem a tentar passar o Dark Eart até ao fim. Depois de Arkan sair do hospital, vai falar com o pai, nesse momento o jogo desliga-se automaticamente.
Será que é por ter o Windows 98?
Sérgio Caixinha – Caneças



Ultima VIII e Little Big Adventure 2

Escrevo-vos esta carta para pedir tudo o que souberem acerca dos jogos: Ultima VIII e Little Big Adventure 2.
Renato Páscoa – Póvoa Sto Adrião

Ninja (PSX.)

Olá a todos que contribuem para que a Super Jogos continue a ser uma Super Revista.
(...) Depois destas dicas, gostaria de deixar um apelo de socorro a quem souber Dicas ou Truques para o jogo "Ninja" da PSX.
José Ribeiro – Lix

Crash Bandicoot 3: Warped

Olá, eu chamo-me Diogo e é a primeira vez que escrevo e quero desde já dizer como a vossa revista é muito prática. Por fim, peço ajuda para o jogo Crash Bandicoot 3: Warped. Já vi as soluções na revista nº 14 que me ajudou muito, mas alguém me podia dizer uma maneira mais rápida e fácil de ganhar todos os Time Trials. Está a dar comigo em doido.
Diogo Pinto – Porto

Resident Evil - Rise 2

Olá, eu sou o Carlos Paz e gosto bastante de ler a vossa revista Super Jogos, nunca perco uma.
Gostaria que me dessem dicas para o jogo Resident Evil, Rise 2 Resurrection.
Carlos Paz

Jogos Saturn

Gostaria de pedir algumas dicas para os seguintes jogos da Saturn: Die Hard Arcade; Tomb Raider I (nível "Palace Midas"); Fórmula Karts Special Edition; Quake; Sonic R; Wipeout 2097; Manx TT Superbike.
Guilherme Sanchez – Colares

Alone in the Dark 2

Eu queria pedir ajuda (talvez ao leitor Ricardo Dias de Vila Nova de Gaia).
Na solução do Alone in the Dark 2 (S.J. 17), na última parte onde tem de se matar o pirata e empurrar o canhão até à fente da porta, colocar o pavio e acender. Eu não consigo empurrar o canhão, mesmo depois de cortar as correntes que o prendem à parede. Por favor ajuda-me.
Nelson Simão – S. Domingos de Rana

Vários Saturn

Olá malta o meu nome é José Carlos e sou do Porto. Gostava que me dissessem códigos ou dicas para os seguintes jogos (SAT): Croc, Loaded; Fifa 99: Road to World Cup, Earth Worm Jim 2
José Morais - Porto

RIDGE RACER TYPE 4



Alta velocidade para a PlayStation

RIDGE RACER TYPE 4 é um jogo produzido pela NAMCO para a playstation, resultado de mais de 2 anos de trabalho e, afirma-se uma aposta capaz de entusiasmar os amantes da alta velocidade. O mundo do R4 é a famosa "Real Racing Roots", conhecida por "RRR", uma competição que rivaliza com a "formula 1" ou as "24 Horas de Le Mans".

Com um grafismo de alta resolução e muitos efeitos, o jogador terá à sua disposição 45 tipos de carro que lhe possibilitam cerca de 300 variações. Resta-lhe conseguir o melhor nas três pistas, Japão, New York e Califórnia.

Vendo Mega Drive (Sega), com dois comandos e três jogos. Contactar 01-2350255 ou Rua Humberto Cardoso, lote 6 – 5º D 2950-210 Palmela. Ricardo Portela.

Troco/Vendo jogos PC (WLS 99, Duke Nukem 3D,...) por World Cup 98 ou NBA Live 98 ou 99, ou Tekken 2 ou Tomb Raider (PSX). Simão Fonseca – 052 – 922030.

Vendo consola Mega Drive com dois comandos e 10 jogos (Mega Games I e II, Cyborg Justice, Pagemaster, Sonic 2, Stargate). Telefone: 01-2076186 – José Francisco

Vendo consola Sega Saturn com 8 jogos (Fifa 99, Dragon Ball Z, WW Soccer 98, Mech Warrior 2, Daytona USA, Virtua Fighter, I.V. Goal, Virtua Cop 2 c/pistola). Preços negociáveis. Telefone: 01-2076186 – José Francisco.

Troco ou vendo os jogos The Mansion of Hidden Souls, Robotica, Exhumed, Virtua Cop 2, Command & Conquer e um CD de demos. Contactar Pedro Sousa. Telefone 02-4898763 – (só contactar aos Domingos ao fim da tarde, Quintas-Feiras à noite ou Sextas-Feiras de manhã)

Troco os jogos "Virtua Cop 2" (SAT), Exhumed, Robotica e The Mansion of Hidden Souls, todos para SAT., pelo Sim City 2000, Warcraft 2, Die Hard Arcade. Se estiverem interessados, contactem Ricardo Pereira – 02-4801638, de preferência às Segundas-Feiras, Quartas-Feiras, ou Sextas-Feiras de manhã.

Vendo Magic Carpet para Sega Saturn por 3.000$00, Pistola da Sega Saturn por 5.500$00, Euro 96 por 3.000$00. Ou então troco por Resident Evil, NBA Action, Bug 2, Mortal Kombat Trilogy, Mr. Bones, Fifa 98 e Mechwarrior 2. Contactar Guilherme – 0936-5024004

Vendo jogo de Golf (Microsoft) por 7.000$00. Só usado 5 vezes. Telefone: 063-43685 – André Rafael

Vendo Pentium 166 com 16Mb SDRam, Monitor 14", Mouse 3 botões, colunas 160W, pl. gráfica S3 Trio Virge, pl. aceleradora 3DFx Voodoo 2 12 Mb, pl. som, CD-Rom 16X, Drive 3,5', teclado e tapete. Windows 98 Português e MS Office Pro 97. Curso de Informática (25 disq + 25 fascículos); 50 jogos em disquete (com arquivador) e 500 jogos em CD-Rom (com arquivador). Mesa de Computador. Tudo por 225.000$00 – Marco Vieira – 0936-5404286 das 21h às 23h (segunda a sexta).

Vendo Master System II + 11 jogos + 2 comandos por 7.000$00. Mega Drive II + 8 jogos e comando por 23.000$00 (com 8 meses). Renato Gomes -Telef. 034-369171

Compro 3 jogos para a Saturn: Mortal Kombat Trilogy, Bug, Bug Too. Quem estiver interessado, ligar para 0931-9096403. Ou escreva para Av. Brasília, 16 – 1º Esq, 2685 Apelação

Troco jogos para a Saturn por jogos da Playstation ou vendo e troco o Fifa 99 pelo Metal Gear Solid, Need for Speed 3 ou Resident Evil. Peçam-me lista dos jogos para a Saturn. Contactar via telefone (02) 9734169. José Martins

HARDLINE





Opinião da leitora Ana Lia - Barreiro

O enredo

Para quem ainda não jogou a este jogo, não passa de um jogo de acção como todos os outros, mas Hardline é muito mais que isso... Cheio de acção do princípio ao fim, Hardline é uma compra de que nin-guém se arrependerá, pelo menos para os que adoram jogos de acção.

O jogador entra na pele de Ted Irvin, um piloto de helicópteros que luta para se manter livre, apesar do conflito entre duas legiões. Para sobrevi-ver a esta guerra, o que não será tão simples como se pensa, Ted vai reco-lhendo diversas munições e outros objectos necessários para ultrapassar certos obstáculos. Não se esqueçam de que esses objectos não vão estar logo à vista; vão ter de abrir gavetas e abrir caixas (ou disparar contra caixotes de madeira) até encontrarem a chave (ou o cartão de acesso) de que precisam para abrir uma certa porta, ou talvez até uma máscara de gás para entrarem numa divisão que parece estar cheia de nevoeiro (porque será?!) onde não poderão entrar sem ela! ... Também é possível revistar os cadáveres e recolher as munições que estes nos deixarem, ou apenas observá-los e, quando nos voltamos, temos um guarda que esteve prestes a atacar-nos pelas costas...

Andar a "vasculhar" em gavetas, caixas, etc. e revistar os cadáveres proporciona ao jogador um realismo que quase nos faz pensar que nós é que somos o Ted Irvin, que nós é que estamos a fugir aos inúmeros guardas de lança-granadas nas mãos, que não estamos sentados na cadeira em frente ao computador, mas sim dentro do jogo. Para além disso, Hardline parece um filme: muitas cenas em FMV que não aborre-cem ninguém, e que deixam o jogador descansar um pouco com as mãos cheias de calos de tanto "bater" no teclado, enquanto se põe a par das descobertas e das pistas de Ted.

Os gráficos

Estes podem ser reajustados conforme o desejo do jogador e adaptados a diversas placas gráficas. Não posso dizer que os gráficos são óptimos, mas sim que os gráficos são óptimos quando estão bem adaptados à placa gráfica e/ou ao processador que o jogador possui. Mais, há pessoas muito exigentes e outras que se contentam com gráficos razoáveis. No entanto, o que vos digo é que os gráficos podem ser adaptados aos dois "géneros"; os mais e os menos exigentes...

Para além disso, o jogo tem muitos efeitos especiais e efeitos ambientais excepcionais que, obviamente, dependem da configuração dos gráficos. Mas o melhor são as cenas em FMV; parecem mesmo um filme...!

Os sons

Um bom jogo tem de ter bons sons, claro, e nisso Hardline também não fica atrás dos outros jogos. Tal como os gráficos, os sons também são configurados pelo jogador e, mais uma vez, são óptimos quando bem adaptados à placa de som que o jogador possui. Também se pode jogar sem sons. Mas, quando os sons estão bem adaptados (caso contrário, parece que estamos a ouvir uma telefonia cheia de interferências), vale bem a pena ouvir os fantásticos sons das explosões ou as vozes das diver-sas personagens. Mas também é muito aborrecido quanto não conseguí-mos achar o som que nos convém... Nesse caso, é mesmo melhor jogar-mos sem som; não só não nos irritamos, nem os vidros se partem (estava no gozo!)

Classificação

E, finalmente, chega o momento mais difícil para qualquer pessoa que fa-ça a análise de um jogo: a classificação!

Tendo em conta que este é um jogo para todos os gostos (um aspecto po-sitivo para uns, pois pode ser "personalizado" quanto aos gráficos e aos sons, ou negativo para outros, pois dá muito trabalho e, para além disso, o próprio jogo avisa que o teste de sons pode danificar as placas de som), que tem um enredo envolvente, pode até tornar-se viciante e, por vezes, dá a sensação de estarmos a ver um filme (refiro-me às cenas em FMV, que são uma forma de mostrar ao jogador as pistas adquiridas por Ted e, simultaneamente, proporcionam-nos alguns momentos de descanso), a avaliação final também difere segundo os gostos de cada um. No entanto, eu acho que o jogo merece nem mais nem menos que um 84%.

TEAM APACHE

Do leitor Daniel Sá - Lisboa

Team Apache parece, ao primeiro contacto, um jogo bastante difícil e complexo, mas com a prática vai-se lá. O jogo tem duas campanhas (Colombia e Latvia), missões de treino, uma opção de Acção Instantânea, uma opção de missões de combate, um editor de missões, e opções para jogo em modo de multijogadores. Se o Leitor não possui um joystick (de preferência com force feedback), o melhor é não ler o resto desta opinião para não ficar com ideias... É que sem joystick torna-se praticamente impossível pilotar o All-64D Apache, pois é necessário comandar ao mesmo tempo a estabilidade vertical, o voo horizontal, e a rotação sobre o eixo do aparelho.

As campanhas são de dificuldades diferentes (a da Colômbia é a menos difícil), e consistem num determinado número de missões, entre as quais o jogador poderá gerir a sua equipa de pilotos e co-pilotos, o arsenal dos helicópteros, as formações aéreas, o arranjo de peças danificadas, os procedimentos a tomar em voo, e lidar com o estado emocional dos pilotos.

Na opção de Acção Instantânea (Instant Action), o jogador, após o *Breefing*, é levado imediatamente a subir nos céus e a ser surpreendido por inimigos colocados premeditadamente pelo computador.

Nas Missões de Combate (Combat Missions), o jogador pode definir, antes de começar a voar, uma série de características da missão, como o tipo de missão, o estado do tempo, o tamanho da equipa, etc.

O editor de missões permite ao jogo uma duração eterna, sempre com novas missões, e tem um interface simples, e fácil de utilizar. Os gráficos do jogo são de um primor que me deixa sem palavras, necessitando, no entanto, de uma placa aceleradora para correr são e fluido, tal como se quer. os sons é que tornam aquilo mesmo real... Costumo ligar o PC às colunas da aparelhagem da sala, quando jogo, e se fechar os olhos sinto-me no cockpit do aparelho, ouvindo o som das hélices, os disparos de artilharia, e as comunicações entre os colegas de equipa. Que mais há a dizer...? Commanche 3 e Long Boww 2: digam olá às teias de aranha porque o lº lugar no pódio pertence a Team Apache.

CHAMPIONSHIP MANAGER 3

Opinião do José Diogo

O Championship Manager, ou CM para os amigos, é um jogo incontornável para os adeptos da simulação de futebol. Mesmo tendo outros jogos semelhantes como adversários, este sempre foi o mais aclamado dentro do género. Na sua terceira versão, larga finalmente amarras do DOS e torna-se um jogo para o Windows.

Os simuladores de gestão futebolística aumentaram muito em número e qualidade, desde o velhinho ELIFOOT até ao FIFA Soccer Manager, passando por outros mais ou menos conhecidos e que, no ambiente DOS e mais tarde no Windows fizeram as delícias de tantos quantos os jogaram.

O Championship Manager foi, quando apareceu, uma grande surpresa para o mundo, uma boa surpresa, e pode dizer-se que, apesar de não trazer grandes modificações, continua a satisfazer os seus jogadores. De facto, o jogo em si não difere muito das suas anteriores encarnações, é claro que pode ser um pouco (mesmo pouco) mais rápido, graças à mudança de plataforma, mas o cerne do jogo não traz muitas alterações, em aparência e estilo, muito semelhantes ao CM2.

O que pode surpreender neste jogo é o espaço para a instalação completa, de cerca de 1,7 GB, muito embora se consiga uma boa instalação com cerca de 300/400 MB. Pode-se ainda salientar que o campeonato português bem como a liga estão presentes no jogo, o que pode representar um ponto a

ZYKON VIRTUAL TWISTER

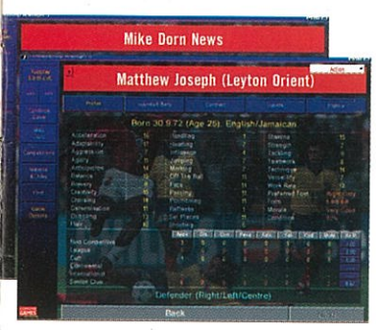


Opinião do José Diogo

Estamos perante uma bela peça de arquitectura informática. Este é um pad robusto, leve e totalmente ergonómico, aspectos que o tornam extremamente confortável. Assemelha-se em estrutura de botões ao pad da Saturn, com seis botões à esquerda, dois à frente e um Start. Existem ainda dois outros botões os quais, quando utilizados em conjunção com o software fornecido conjuntamente permitem combinações que elevam até 27 o número de botões "virtualmente" existentes. Para além de todos estes botões, existe ainda uma roda entre os dois apoios para as mãos que serve de throttle. Este comando é ainda capaz de funcionar em dois modos: normal, ou seja, o movimento é operado pelo pad direccional, e o modo de detecção do ângulo do pad, no qual o movimento é operado pelo ângulo no qual o pad está em relação ao chão, funcionando o D-Pad neste caso como Point Of View Hat. A sensibilidade é também configurável através do software fornecido com o pad. Nos jogos, o D-pad pode verificar-se muito sensível, pelo que é difícil controlar a direcção exacta para onde se carrega.

Dentro da caixa vem, para além do pad, dois CD's com jogos e software. Dentro dos jogos, é-nos oferecido o excelente Battle Zone completo, e também um jogo que penso ser específico para o pad, o Snow Wave Avalanche, para além de várias demos de onde se destacam o I-War, o Commandos ou o G-Police. Em termos de software temos dois programas para configuração do pad, para além dos manuais em versão on-line.

Quem quiser saber mais sobre este e outros produtos da Zykon pode dar um salto ao site da empresa, www.zykon.com.



favor em relação a outros jogos.

Conclusão: este é um bom jogo de gestão futebolística, mas ao qual faltam algumas características suportadas por outros jogos do género, como a apresentação do jogo com imagens 3D. Assim, o meu conselho é de que o comprem se não tiverem outro jogo deste género, de outra maneira não vale a pena devido ao pequeno número de vantagens introduzidas pelo jogo, que são quase nulas.

FALLOUT 2

Opinião de Pedro Sousa

Seguindo as pegadas do seu antecessor, Fallout 2 é um RPG americano que se destingue de todos os outros.

F2 passa-se num futuro pós-apocaliptico, a guerra nuclear destruiu grande parte do mundo, as pessoas para se salvarem tiveram que viver em abrigos nucleares especiais (Vault´s), outras tiveram de viver "ao ar livre" e sofreram graves doses de radiação. Com o tempo os valores da sociedade alteraram-se, a tecnologia deixou de avançar, existem comunidades de mutantes, desertos radioactivos e sabe-se lá mais quê.

Esta sequela passa-se 80 anos depois do 1º jogo (já analisado na SuperJogos nº16), o "herói" já morreu há muito tempo e para trás deixou um filho, que é neste jogo a personagem principal.

Quando iniciamos o jogo, o nosso herói vê-se na sua aldeia com um grave problema, as plantações estão a morrer, a água está a escacear e a comida está a acabar, a solução para este problema está em achar um aparelho chamado GECK, está na altura de se por á sua procura.

Antes de começar-mos a jogar nós podemos costumizar a nossa personagem: nome, idade, sexo, atributos e características especiais.

Nós temos á nossa disposição uma série de atributos que vão influenciar o jogo: força, inteligência, sorte, etc. Também temos inúmeras características especiais que podemos vir a ganhar ao longo do jogo (roubar, ciência, primeiros-socorros, entre outros), o bom uso destas características a distribuição dos pontos de experiência por elas pode levar a diferentes maneiras de acabar o jogo. Se formos muito bons em ciência e medicina podemos discutir com médicos especializados, caso contrário o nosso personagem não diz nada, se formos bons a reparar coisas podemos mexer em qualquer computador, caso contrário podemos precisar de ajuda e existem ainda muitos outros casos.

Fallout 2 tem uma jogabilidade impressionante, eu diria até única, muito viciante, qualquer amante de RPG´s vai adorar este jogo.

Ao invés de tomar-mos um caminho único, como por exemplo em Final Fantasy 7, nós podemos visitar várias cidades e resolver várias "missões", que podem ir desde simples trabalhos para ganhar algum dinheiro (e olhem que o dinheiro neste jogo é muito escasso por isso não podem comprar tudo o que existe nas lojas), até problemas pessoais de algumas pessoas. Existem missões que podem não gostar, como matar um velhote indefeso ou roubar gado, mas nós podemos ignorar estas missões (ou até dar a volta :-), quantas mais missões completarmos mais pontos de experiência ganhamos, assim tal como a nossa reputação (e daí, também pode baixar).

O sistema de combate é o mesmo que utilizado no jogo anterior, nós jogamos por turnos e temos vários pontos, quando gastarmos esses pontos (por ex: a disparar sobre o inimigo ou a usar o inventário) a vez passa para o inimigo e assim sucessivamente.

Ao contrário dos RPG´s habituais, Fallout 2 não usa magia, podemos no entanto utilizar todo o tipo de armas imagináveis, desde facas até grandes canhões. Também podemos realizar "criticals", golpes críticos que tiram mais energia ao inimigo, chegando a matar só com um golpe. Os criticals podem ser feitos em várias partes do corpo (á nossa escolha), um bem sucedido na perna torna o inimigo coxo (pode até cair), outro na cabeça pode mata-lo (abrindo um grande buraco :-).

Mas como nenhum RPG não fica completo sem outras personagens, nós podemos encontrar pelo nosso caminho pessoas dispostas a ajudar-nos e que se juntam a nós de boa vontade, outras precisam que nós os ajudem antes de se poderem juntar.

Os fans do 1º jogo vão encontrar algumas caras conhecidas como o xerife Marcus ou o zombie radioactivo Lenny. O sistema de controlo destas personagens foi melhorado em relação ao se antecessor, podemos agora controlar o tipo de armas, o inventário, os medicamentos, e muito mais.

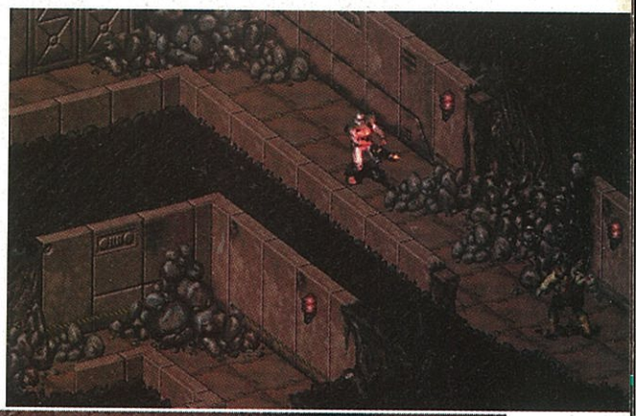
Os gráficos também estão bem elaborados e detalhados criando uma atmosfera do jogo ideal, em cada cidade existe algo de novo e especial.

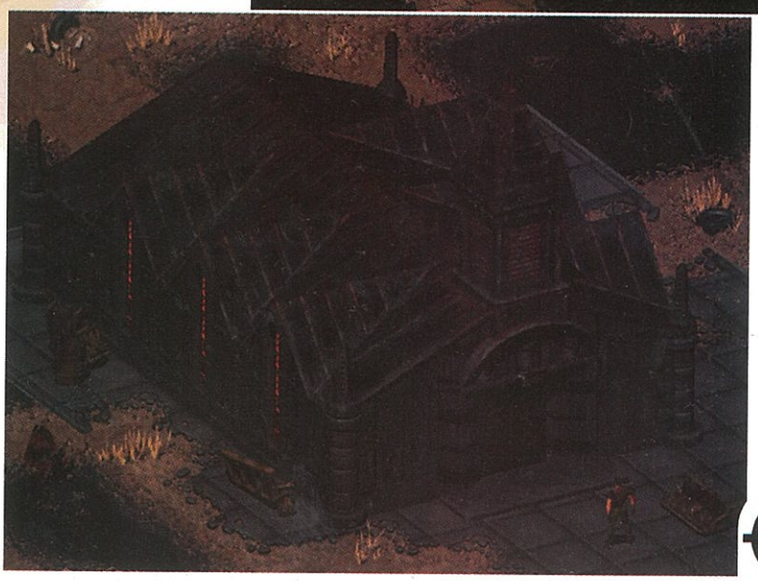
Os sons estão razoáveis, creio que deveriam ter melhorado esta parte mas as musicas são boas e adequam-se aos cenários.

O único problema do jogo está nos "bugs", ao longo do jogo apareceram vários deles que podem impedir mesmo de chegar ao fim, em todo o caso devem fazer o download do patch no site da Interplay (www.interplay.com), se já têm jogos salvados e não utilizaram o patch fiquem a saber que depois de utilizado os jogos salvados anteriores já não funcionam (faz-me lembrar o jogo Sin, espero que esta onda de "mais vale remediar que prevenir" não pegue nos programadores! Não existe pior do que esperar alguns meses por um jogo e depois ele vem cheio de bugs).

Resta dizer que quem comprar este jogo vai ter horas e horas de jogo, até porque, quase todas as nossas acções conduzem a finais diferentes.

A minha classificação: 90%





SANITARIUM

The Tower Cells

Caminha para o canto inferior esquerdo do ecrã para ligar a sirene. Conversa com as pessoas que encontrares, para ficares a saber mais sobre o teu personagem. Entra no terceiro quarto e apanha a toalha. Sobe as escadas (para onde se encontra a estátua do anjo) e caminha para o lado direito. Usa a toalha no fio de alta voltagem para deslizares para a torre de controle. Abre a porta e entra. Olha para a TV e para o vídeo. Liga os fios da esquerda para a direita: vermelho, amarelo, preto. Prime o botão de "power" e depois o de "play". O curto-circuito irá abrir o cofre. Lê a ficha e apanha a chave que está em cima do arquivo. Sai e usa o painel de controle para extender a ponte. Usa a chave na fechadura que se encontra na base da estátua do anjo.

The Innocent Abandoned

Neste nível tenta falar com todas as crianças o mais que puderes. Fala com as duas crianças que estão a brincar no passeio próximo de ti. Elas não falam contigo enquanto não disseres o teu nome. Aproxima-te da rapariga à tua esquerda que salta à corda. Depois de da sequência de vídeo já poderás conversar com todas as crianças. Vai para a igreja e lê os letreiros em frente da porta (toma nota do número que aí se encontra). Vai para o centro da cidade e lê os letreiros. Atravessa a ponte e entra na casa ao pé do celeiro. Lê o diário e o jornal que ai se encontram. Retorna ao centro da cidade.

No cemitério, a criança com três braços irá desafiar-te para jogares às escondidas se lhe perguntares o que ela está a fazer no cemitério e qual é a sua arma secreta. Aceita o desafio. Dirige-te à barraca que aí se encontra e apanha o pé-de-cabra. Uma criança está no barril ao pé da casa "Red Herring", outra está na escola (onde tens de usar o pé-de-cabra para abrir a porta), outra está nas traseiras da igreja em cima da árvore e a última está debaixo da cama na casa ao pé do celeiro. Quando encontrares as crianças todas fala com Dennis. Ele dir-te-á para procurares a arma secreta, ou seja, a criança de nome Carol. Apanha a pá próxima da rapariga que está sentada ao pé da estátua. Volta ao cemitério e desenterra a Carol na campa "Driscoll". Fala novamente com Dennis para ele te dar a chave do armazém. Abre a porta da direita do armazém. Lê as fichas que aí estão. Apanha a lata de combustível.

No exterior, utiliza algumas vezes o baloiço do porco para depois o levares. Utiliza o porco no espaço que separa as duas margens da ponte. Fala com Maria. Abre o portão para a quinta (a combinação é o número da tabuleta da igreja: 451). Apanha a foice para começar a sequência de acção. Quanto mais depressa o teu coração bater, mais perto te encontras da morte. Caminha pelo caminho e mata os pássaros quando eles te atacarem.

Quando chegares ao espantalho, terás de esmagar primeiro as abóboras antes de o matares. Se morreres terás de voltar ao início, mas tudo o que tiveres morto mantém-se assim. Observa o cometa e o gerador. Abre o tractor e tira os cabos. Abre a porta do celeiro e conversa com "Mother". Apanha a ferramenta que está no chão e caminha para o local para a área entre o celeiro e o campo de abóboras. Parte um bocado da vedação e atravessa para a outra margem. Dirige-te para a fonte no centro da cidade. Usa a ferramenta na mangueira. Apanha a mangueira, vai para o local onde se encontra o rapaz a pescar e fala com ele. Abre o depósito do carro que está na água, utiliza a mangueira no depósito e usa a lata de combustível na mangueira. Vai para a frente da igreja e apanha uma das pedras que aí se encontram. Atira a pedra ao sino e vai buscar a cana de pesca. Utiliza a cana para apanhar o ferro que se encontra na água ao pé da ponte que está intacta. Volta ao celeiro. Usa o ferro no cometa, utiliza o cabo no gerador e liga o cabo ao ferro. Põe combustível no gerador (com a lata) e liga-o. Depois do desaparecimento de "Mother", vai para a ponte intacta e fala com Maria.

The Courtyard and Chapel

Fala com todas as pessoas. Conversa com a mulher que se encontra em frente da porta grande. Depois da conversa ela irá para outro local. Abre agora a porta e fala com o homem que se move de um lado para o outro. Fala com o pregador Bob que te dirá que alguém lhe roubou a cruz. Vai para o escritório do médico e fala com este. Liga o rádio e ouve as notícias. Apanha todos os discos que se encontram na mesa. Põe o disco "Belladona in A Flat" a tocar. O homem com a saia começará a dançar. No banco onde este estava sentado, apanha a cruz e devolve-a ao pregador, que em recompensa te dará uma vassoura. Utiliza a vassoura para no painel que se encontra na parede exterior do escritório. O objectivo deste enigma é levar a água à fonte. No fundo do painel encontram-se indicadores do fluxo de água com etiquetas, para saberes qual o indicador que te interessa. Partindo do princípio que os tubos rotativos estão numerados de cima para baixo, da esquerda para a direita:

1	4	7	10		15		19
2	5	8	11	13	16	18	20
3	6	9	12		17		21



As posição destes tubos deve de ser a seguinte:

1: 7
2: L
3: L
4: 7 ao contrário
5: L
6: T de cabeça para baixo
7: 7 ao contrário
8: T com a cabeça virada para a a esquerda
9: T de cabeça para baixo
10: T de cabeça para baixo
11: L
12: T com a cabeça virada para a direita
13: T com a cabeça virada para a direita

14: T de cabeça para baixo
15: L ao contrário
16: T com a cabeça virada para a direita
17: L ao contrário
18: Na horizontal
19: L ao contrário
20: L ao contrário
21: L ao contrário

Quando o terceiro indicador de fluxo da água estiver no máximo, puxa a corrente e dirige-te para a fonte. Olha para a sobra no fundo da fonte e fala com ela.

The Circus of Fools

Fala com o homem ao pé de ti. Ele dar-te-á um bilhete para o Squid Squash. Olha pelo binóculos. Anda pelo caminho de madeira e entra na casa à tua esquerda. Fala com o homem das tatuagens e olha para as agulhas e para o alcool que estão na mesa. Sai e continua a descer o caminho. Dá o teu bilhete ao homem do Squid Squash. Joga ao jogo até teres aproximadamente 13 bilhetes. Leva os bilhetes que ganhaste e joga ao jogo dos pinos até ganhares. Apanha o pino do jogo.

Vai para a direita do Squid Squash e fala com o rapaz. Não te esqueças de lhe perguntar pela mãe. Apanha a lata de óleo e fala com os pais. Vai para a tenda do circo, fala com o malabarista e pergunta-lhe se ele gosta do circo. Dá-lhe o pino para ele te tar uma bola em troca. Fala com o homem dos pesos e fala-lhe nos poemas. Fala-lhe em fazer uma tatuagem para com o nome de "Inferno" para lhe prover o seu amor. Fala com Inferno até ela falar no fogo.

Retorna à casa das tatuagens e pede o alcool. Apanha as agulhas. Vai ter com Inferno para aprenderes a fazer fogo. Se tiveres menos de 5 bilhetes joga no Suid Squash para depois poderes entrar na casa do terror.

Vai para a praia e puxa a alavanca. Usa o óleo na alavanca e tenta novamente. Anda no carrossel. Vai para a casa do terror e olha para o letreiro do palhaço. Usa a bola no letreiro e dá 5 bilhetes ao homem para entrares. Sobe as escadas e entra na tenda da mulher que lê a sina. Pede-lhe para te ler a sina. Se tiveres menos de 5 bilhetes joga ao Squid Squash. Dirige-te ao espectáculo de aberrações na praia. Dá 5 bilhetes ao homem.

Aproxima-te da carruagem e fala com o homem. Depois fala com o homem-fera em frente deste. Fala-lhe sobre os ossos. Utiliza a agulha na fechadura da jaula do homem-fera. Vai para o local onde está o miúdo e olha para o buraco. Entra no buraco.

The Cave

Outra sequência de acção. Utiliza o espelho na pilha de ramos para fazeres fogo. Utiliza a vara que Inferno te deu no fogo e vai para a água. Cuidado com as rochas que caiem. Ataca os tentáculos. Já no fim irás encontrar o Squid Monster. Ele dispara mais ou menos de 3 em 3 segundos. Espera até ele disparar, corre, ataca-o e foge logo de seguida. Quando ele estiver morto sai da água.



The Mansion

Sobe as escadas e observa os fantasmas. Entra na cozinha e presta atenção ao diálogo dos fantasmas. Sai da cozinha e olha para o relógio. Sobe as escadas e dirige-te à sala. Espera até os fantasmas saírem e vai para o quarto em cima. Apanha a chave. Desce as escadas e abre o relógio com a chave. Põe os ponteiros nas 6 horas. Vai para a sala onde estava o fantasma e apanha a chave e a cassete de vídeo. Vê a cassete na sala. Depois disto, abre a porta do sotão. Observa o urso de peluche para encontrares outra chave. Põe o trampolim ao pé das caixas e usa-o para saltar para o outro lado. Utiliza a chave no baú à tua esquerda e apanha o boneco. Segue o fantasma, entra no quarto da criança e dá-lhe o boneco.



The Laboratory

Vai para a direita, passando pelas portas que estão fechadas e desce. Entra na sala. Olha para o quadro. Apanha o objecto de metal. Põe o rádio a tocar. Deixa a sala e vai para o local onde estão as máquinas estranhas. Usa o objecto de metal nos tubos que estão em cima à direita. O objectivo deste enigma é abrir todos os ganchos que prendem a pedra. Para o fazer, puxa a alavanca da direita, roda a manivela 4 vezes, puxa a alavanca, roda a manivela 1 vez e puxa a alavanca. Repete (4 vezes, puxar, 1 vez, puxar, 4 vezes, puxar, etc.) até a pedra cair. RODA SEMPRE A MANIVELA PARA O MESMO LADO! Entra na porta que estava fechada e põe o gravador, que está na secretária, a funcionar. Olha para os quadros e em cada um destes prime a primeira letra de cada frase. Ordena as letras de forma a formar as seguintes palavras: SALVATION, THE YOUTH, KEY HIDES TO. Dirige-te ao controle da porta e escreve a seguinte frase: YOUTH HIDES THE KEY TO SALVATION. Entra no laboratório.

The Hive

Tira a identificação do corpo. Vai para a cabana à tua esquerda. Carrega na esfera amarela e passa pela porta. Tenta usar o painel de controle à tua direita. Fala com Gravin. Tira a "password" da cabana deste. Apanha o objecto que está na parede. Fala com o técnico sem te esqueceres de perguntar pelo "upgrade". Sai do edifício e vai para a última cabana. Utiliza a "password" para entrar. Apanha as ferramentas e o martelo. Vê televisão. Entra na sala da fornalha. Observa o tubo. Utiliza o martelo no tubo. Utiliza o fole. Apanha o braço do corpo queimado. Observa a máquina estranha. O objectivo deste enigma é acertar as formas dos botões com as formas geradas pela combinação vermelho, verde ou azul e pelas várias posições das asas do insecto. Quando o conseguires e fornalha fechar-se-á. Este enigma resolve-se da seguinte forma: Numera os botões com as formas de 1 a 6, de cima para baixo. Numera os botões que estão no insecto de 1 a 3 (da cabeça à cauda). Os botões maiores mudam o brilho das asas.

Quando as duas luzes ficarem vermelhas, prime o primeiro e o segundo botão da asa, puxa a alavanca para o quinto botão e puxa o botão da direita. Extende apenas a primeira e a terceira asa, puxa a alavanca até ao sexto botão e prime o botão da esquerda. Extende a segunda e a terceira asa, puxa a alavanca até ao primeiro botão e prime o botão direito e esquerdo.

Reinicia a máquina premindo o botão ao pé da cabeça do insecto. Usa os botões maiores até as asas ficarem verdes. Extende a 1ª e a 2ª asa, puxa a alavanca até ao 5º botão e prime o botão da esquerda. Agora a 1ª e a 3ª asa, alavanca até ao 3º botão, prime os botões da esquerda e da direita. 2ª e 3ª asa, 4º botão, botão direito. Reinicia a máquina. Usa os botões maiores até as asas ficarem azuis. 1ª e 2ª asa, 2º botão, esquerdo e direito. 1ª e 3ª asa, 6º botão, direito. 2ª e 3ª asa, 4º botão, esquerdo. A fornalha deve agora ficar fechada. Volta à cabana de Gavin e fala com este sobre a fornalha. Fala-lhe sobre renovar a tua identificação. Volta para trás e fala com Chik-Tok. Pede-lhe para renovar a tua identificação. Quando este te pedir para verificar a tua idade, insere o braço mecânico no scanner.

Entra na sala da Rainha. Fala com o ciclope que aí se encontra. Usa o objecto que apanhaste na parede nas garrafas. Retorna à cabana de Gravin para este te levar à cabana de Groman. Espera até que Gravin saia e depois olha para o quadro. Procura a almofada para encontrares uma chave. Utiliza esta chave no cofre sobre a cama. Apanha o gerador de som. Retorna ao quarto da Rainha. Usa o gerador de som no bicho que está à direita. Fala com outro ciclope. Fala com os ciclopes bebés e ouve a sua música. Vai para a consola na esquerda e tenta recrear a música que ouviste. Numera os botões de larvas de 1 a 5, a partir da posição das 12 horas no sentido dos ponteiros do relógio. A sequência correcta é: 5, 2, 2, 4, 1, 3. Assim que estiveres no segundo nível, fala com o ciclope fêmea. Utiliza as ferramentas na peça da máquina e vai para a "Great Machine".

Atira a peça aos ciclopes e retorna ao local onde estava o ciclope fêmea. No lado esquerdo encontra-se uma corda, pela qual deves subir até ao terceiro nível. Vê o anúncio público e tira a segunda peça mecânica da Rainha. Salta pelo portal que se encontra atrás desta. Entrega a peça aos ciclopes.

The Morgue and Cemetery

Olha para a mulher morta e conversa com ela. Olha para a porta que está fechada. Roda a manivela superior direita 3 vezes e puxa a alavanca debaixo da da esquerda. Repete isto mais 2 ve-



zes. Roda a manivela superior direita 3 vezes e puxa a alavanca da direita. Repete isto mais 2 vezes. Roda a manivela grande do meio no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio. A porta abrir-se-á. Uma vez cá fora, passa pelo quarto da caldeira e entra no escritório do Dr. Morgan. Lê os papéis que estão na prateleira. Apanha o busto, a urna e os fósforos. Olha para a parede atrás da prateleira caída. Atira o busto para esta parede 2 vezes. Apanha o cano em U e liga o gás. Vai para a saída do edifício próxima aos dois canos paralelos. Toca os canos. Vai para o quarto da caldeira e apanha as ferramentas. Remove as secções de ambos e substitui-os pelo cano em U. Retorna ao quarto da caldeira, utiliza o painel de controle e acende a fornalha. Abre a porta da fornalha e põe o corpo nº 7 no tabuleiro. Deixa cozinhar durante 1 minuto. Abre a porta e apanha as cinzas com a urna. Não te esqueças do olho de vidro! Abre a porta da morgue. Ouves alguma coisa? Abre a gaveta de cima mais à direita. Fala com o velho e pergunta-lhe sobre os riscos. Abre todas as outras gavetas e olha para elas aproximando-te dos tabuleiros. No nº 7 verás alguns riscos. Usa os fósforos para os ver melhor. Pergunta ao velho sobre os riscos. Utiliza o olho de vidro para os decifrar. Sai para o jardim e procura a pedra do túmulo que está caída e incapaz de ler. Utiliza as cinzas na pedra para leres o que aí está escrito. Procura a árvore que se move e fala com ela. Ela irá se mover revelando uma estátua. Retira o prisma da estátua e põe-o no raio de luz. A porta ao pé do edifício redondo irá se abrir. Conversa novamente com o Dr. Morgan. Depois de este sair, olha para a estátua, o globo e para os papéis na secretária. Os papéis que aqui estão e os do escritório revelam o padrão para inserir no calendário Azteca. O primeiro é o sol sobre os dois picos. O segundo é o sol nascente. O terceiro é o sol sobre um semi-círculo. O quarto é um olho. O quinto é um triângulo.

The Lost Village

Fala com a velha que te chamou e depois sai da cave. Assegura-te que falas com todos os fantasmas da vila. Pergunta-lhes o nome e estação. Passa pelo templo da água e sobe o vulcão. Fala com Quetzalcoatl. Deita para o chão a estátua à tua direita. Daí sairá lava que irá formar uma ponte para o templo da água. Atravessa esta ponte, observa as figuras ao lado do templo e toca-lhes. Vai para a cabana. No caminho, pára e fala com o fantasma Tepictoc que está a guardar o totem em frente do templo do vento. Pergunta-lhe sobre o templo da água. Continua a falar com ele até este falar em entregar um colar à sua mulher. Dirige-te para a vila e fala com a velha. Apanha a tigela de metal e procura o "cheiftan/mason". Pergunta-lhe sobre o colar e a sua filha desaparecida. Fala com a sua mulher no quarto ao lado. No quarto próximo deste, pergunta à mulher que chora sobre o seu marido sobre o credo do pescador. Retorna ao local onde está o Tepictoc e



fala-lhe no colar. Ele deixar-te-á passar. Deita para o chão o totem e vai para o tempo do vento. Puxa as rochas para descobrires a rapariga desaparecida. Antes de a entregares, vai para o primeiro quarto e pergunta-lhe sobre a rocha e a música. Retorna ao templo do vento. Olha para o cristal e para os gongues. Precisas de tocar os gongues do maior para o mais pequeno. Se estiveres a tocar na ordem correcta, os outros gongues continuarão a tocar. Apanha o totem do vento. Vai para o templo da água. Observa as figuras de lado. Da esquerda para a direita, prime 5, 3, 1, 2, 6, 4. Entra no templo (se saíres acidentalmente, terás de introduzir novamente o código) e apanha o totem da água. Segue o caminho atrás do tempo do jaguar para encontrares o velho. Fala com ele e recolhe informações sobre o "Pod of Might" e o Ritual do Guerreiro. Pergunta ao "mason" sobre o Ritual do Guerreiro. Em troca ele irá te perguntar o nome de 6 guerreiros, do mais novo para o mais velho. Estes são: Xilonen, Ometoch, Tepictoc, Centeotl, Huitzilop e Mixcoatl. No ritual, caminha pela lava e apanha o "pod" da árvores. Entrega-o ao velho. Depois do sacrifício, fala com ele sobre uma máscara. Depois de ele estar morto, apanha o seu sangue com a tigela. Vai para a sua cabana. Apanha o coração e vai para o templo do jaguar. Toma nota das gravações que estão na escada. Põe o sangue na estátua na esquerda e o coração na estátua da direita. Entra no templo. Ajusta as peças nas traseiras do templo até elas estarem na mesma ordem das gravações da escada, de baixo para cima. Elas são a cabeça do touro, a lua crescente, o sinal de infinito, a face, a estrela, o peixe e o círculo com o sinal de mais. Apanha o totem do jaguar. Vai para o local onde a estátua de Quetzalcoatl estava. Põe os totems no pedestal de forma a que estes correspondam à localização dos templos na vila. Vai para o buraco.

The Maze

Outro enigma. Se fores para a electricidade cor-de-rosa, serás transportado para o princípio. Observa os padrões e espera pela altura ideal para atravessares. Dirige-te para o painel de controle. Acende o 1º e o 3º círculo. Puxa a alavanca. Observa a estátua à direita. Puxa-lhe os braços para baixo. Vai pelo novo caminho e dirige-te para a alavanca. Puxa-a e caminha para o portão. Antes de atravessares o portão, puxa a alavanca próxima deste. Apanha a máscara.

The Gauntlet

Lê todas as pedras até aparecer o fantasma de Jeddah. Escolhe a estátua Azteca, vai para as abóboras e ouve a melodia. Tenta a recriar. Numera as abóboras de 1 a 6, de cima para baixo, da esquerda para a direita. A sequência é 5, 3, 4, 1, 2, 6. Apanha a caveira e oferece-a ao fantasma. No teu inventário escolhe o livro para te tranformares num ciclope. Abre o caixão e apanha a cabeça do anjo. Escolhe a estátua Azteca e atravessa o caminho. Transforma-te novamente no ciclope e carrega no jogo de carnaval. Transforma-te no guerreiro azteca e prime o dente vermelho, amarelo, verde e azul (nesta ordem). Transforma-te na Sarah e sobe para o nariz do palhaço. Apanha a asa e desce do nariz. Continua a descer pelo caminho até à torre. Sobe as escadas e atravessa a teia de aranha. Escolhe o aspecto do guerreiro nos painéis que estão no chão. De cima para baixo, prime nesta ordem: o 2º, o 5º, o 3º, o 1º e o 4º painel. Observa a rocha que aparece. Observa os corpos e os espíritos que estão por cima destes. Carrega em cada corpo até que os gritos partam o cristal. Apanha a outra asa. Atravessa transformado em Sarah e entra na sala. Olha para os favos da colmeia e esmurra-os até encontrares um objecto. Transforma-te no ciclope e utiliza o painel de controle. Apanha o gerador de som e usa-o nas larvas. Abre a passagem e transformado em Sarah, entra no buraco. Como guerreiro, sobe pelo caminho e corta a corda com o objecto que apanhaste na colmeia. Volta para trás e apanha o torso. Vai para a torre e monta o anjo. Entra no portal que aparece.

Morgans Last Game

O último enigma. O objectivo é passar pelo homem de preto para chegar à estátua que segura a esfera de luz. Tens de fazer isto 3 vezes antes do líquido verde entrar nas tuas veias. Mais uma vez, procura um padrão de movimentos. Depois de cumprires o objectivo, relaxa e vê a sequência final deste estranho jogo!



DARK COLONY

TRUQUES E DICAS



Da leitora Ana Lia - Barreiro

Escondam objectos... sem fazer batota!

Nos jogos com vários jogadores, o melhor local para esconderem os vossos artefactos é o canto dos mapas (quem é que olha para lá?). Se os vossos adversários se queixarem de mais não têm nada que o fazer; afinal, não fizeram batota... Pois não?!

Conquistadores de pontes

Querem ser os primeiros a conquistar as pontes? Para isso, precisam de 3 ou 4 Atrils ou Barrangers, 2 ou 3 Xenoworts ou Firestorms, 2 Sy Demons ou Reapers e 3 Sentinels ou Sloms do outro lado da ponte, para alargarem a vossa visão. Mandem os Xenowoits ou Firestorms vosso lado da ponte e coloquem os Atrils ou Barrangers atrás destes. Observem-nos a morrer e depois tentem passar a ponte. Para baralhas mais duradouras, é melhor colocarem algumas unidades de ajuda atrás dos Atrils ou Barrangers.

Todos os artefactos na Missão Silent Strike

Só têm de construir um centro de pesquisa na campanha Human. Assim, terão acesso a todos os artefactos.

Respiradouros em segurança na Missão Last Front

Nesta missão devem tentar cortar os acessos às bases inimigas. Tentem também cortar a parte norte da base e bloquear os reforços por sudeste. Só precisam de Firestorms para defenderem os vossos respiradouros. Depois de tudo feito... é simples, não é?!

"Ladrõezinhos" à solta na Missão Spider Canyon!

Na campanha Gray existe uma missão que é a Spider Canyon. Mandem os vossos Orates irem ter com os Gores logo no início da missão. Um dos Gores poderá roubar-vos o Petra-7 dos respiradouros a longas distancias. É uma questão de experimentarem várias opções e verem o que é que funciona melhor. A outra unidade deverá ficar no raio de visão dos respiradouros. Quando o "Gorezinho" começar a roubar, a relação visual poderá ser interrompida mas... mesmo assim, ele continuará o roubo. Activem o modo roubar Steal pressionando Enter enquanto o Gore estiver seleccionado.

"Posições tácticas" na Missão Earth Intervenes

Na campanha Gray vão deparar-se com a missão Earth Intervines. Escolham as melhores posições defensivas, tais como pontes, passagens estreitas, etc. Neste mapa, existem várias áreas como rochedos, por exemplo, onde poderão ganhar alguma vantagem táctica sobre a parte mais a norte. Se explorarem bem o mapa, encontrarão (em não muito pouco tempo) o acesso a todas essas "posições tácticas".

Petra-7 "anti-roubos e ataques"

Uma forma económica e eficaz de defenderem os vossos ventiladores Petra-7 é utilizarem os Atrils ou Barrangers e os Xenoworts ou Firestorms.

O mapa todo... para todos!

Introduzam o código slag net na barra de conversação para terem acesso ao mapa. Se estiverem a jogar com mais pessoas, o mapa será revelado a todos os jogadores (se fosse só a nós é que era bom!...).

Comprar soldados... por uma "bagatela"!

Se quiserem comprar soldados muito mais baratos que o seu preço inicial, basta fazerem o seguinte: em Dark Colony, abram a pasta Gamestat. Cliquem no ficheiro Depend para o abrir e, se quiserem jogar a favor dos Grays, procurem as linhas que tenham a palavra Alien seguidas do sinal de percentagem (%). Por baixo dessas linhas, encontrarão uma série de números, sendo o segundo número a contar da esquerda o do preço. Basta apenas apagar-lhe um zero!
Para os Humans, o procedimento é mais ou menos o mesmo: em vez de Alien, procurem Human. Salvem o ficheiro. Arranquem com o Dark Colony e, quando forem comprar uma unidade, esta marcará o preço real, mas o jogador só pagará o preço que alterou.

Sistema de ajuda

Se tiverem dinheiro suficiente para construírem unidades de ajuda, construam-nas à volta das vossas bases, pois assim poderão curar os vossos feridos sem saírem do local. Basta seleccionarem as unidades atingidas, pressionarem a tecla W para as transportarem para o outro lado da cidade no mini-mapa e depois clicarem novamente na batalha.

Quando as coisas não correm bem... é mesmo a fugir!

As vezes, algumas unidades seleccionadas por nós e enviadas para a batalha tomam-se mais lentas e... adeus!, são destruídas. Quando isto acontecer, pressionem F4 e saiam do local o mais rápido possível!

Quem é que disse que a artilharia não era uma arte?

Quando movimentarem Artils ou Barrangers, acompanhem-nas sempre de unidades voadoras, os Ortu ou Osprey, e de 2 ou 3 soldados. As unidades voadoras aumentam o alcance da artilharia e os soldados desviam a atenção das unidades voadoras. Se forem atacados por um grupo enorme de unidades terrestres, não entrem em pânico e carreguem as armas nas unidades voadoras até chegar ajuda.

Esperem só um bocadinho... Vou chamar só o 115!

Depois de terem construído algumas unidades de ajuda, Zisp ou Medicraft, seleccionem-nas todas e agrupem-nas num grupo numérico pressionando G) no teclado. Desta forma, sempre que precisarem de ajuda bastará pressionarem 9 e serão rapidamente socorridos.

Vingança!!!...

Coloquem minas, Sentinels ou Sloms, nos respiradouros de Petra-7 antes de as fazerem explodir. Se o inimigo destruir os vossos Brozaar ou Exploiter... Surpresa (desagradável)! !!

Booooooomm!!!... Lá vão eles!

Coloquem minas nos ventiladores inactivos. Este pequeno truque permite-lhes terem uma visão da mina e saber com antecedência quando é que esta explodirá. Também impede que os inimigos coloquem minas no ventilador. Esperem só para ver o que é que acontece quando eles se aproximarem do ventilador...!

Para "curar" as unidades "loucas"

Quando as vossas unidades estão sob o efeito "lunático" e não deixam de lutar umas com as outras, retirem-nas do local para que voltem a ter um comportamento "exemplar". Num jogo com vários jogadores, utilizem as unidades lunáticas nos Xenoworts/Barrangers do inimigo, pois elas não podem ser movidas.

Carta

"Olá a todos! Venho enviar-vos alguns truques e dicas para que possam divertir-se um "bocadinho" mais a jogar ao Dark Colony (PC). Vá lá, liguem os computadores e... vamos lá jogar!"
Ana



GRIM FANDANGO

1º Ano



Dos leitores "The Scorpions" - Amadora

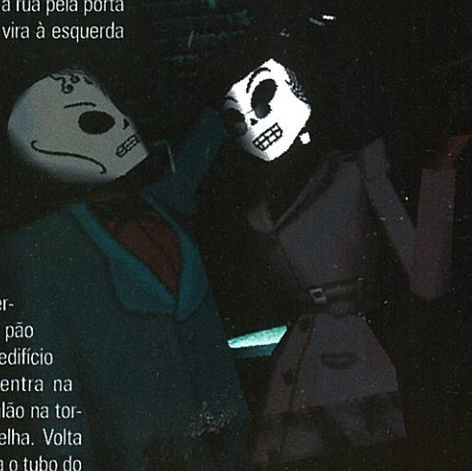
Examina o tubo das mensagens de correio e abre-o. Apanha o baralho de cartas na mesa do outro lado da sala. Sai do escritório e fala com Eva, a secretária.

Olha para o hole punch na mesa de Eva. Usa uma carta do baralho com o hole punch para a perfurar. Sai pelo elevador da esquerda até à garagem.

Segue até à oficina ao fundo da garagem do lado esquerdo. Bate à porta. Glottis sai da oficina e tens de o convencer a conduzir o carro para te levar até à cidade. Glottis entrega-te uma work order. Volta ao andar de cima e pede a Eva para a assinar. Fala com ela. Usa o elevador em frente e desce. Vira à esquerda para uma porta grande, abre-a e sai para a rua. Desce as escadas e vira à esquerda. Vira novamente à esquerda para entrares no beco. Repara no olho azul na parede que te segue. Segue para a corda colorida. Quando Manny olhar para cima, sobe pela corda. Entra na janela do escritório de Dom. Olha para o computador que está ligado ao atendedor de chamadas. Escolhe "Ah, cripes Eva! Just sign it yourself, will ya! I'm busy." Volta a sair pela janela e a descer a corda. Volta à secretária de Eva para veres se consegues que ela assine a work order. Fala com Eva. Vê o saco que se mexe à tua frente. Usa a foice no saco. Manny rasga um saco de onde sai um esqueleto minúsculo de um homem Bruno.

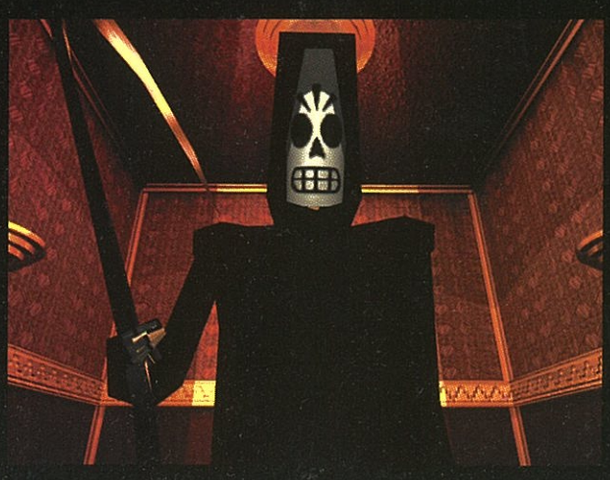
Segue pelo corredor e vê que a porta do escritório de Dom está aberta. Entra e fala com Dom que está a dar socos num saco. Repara na peça azul que ele tem na boca. Observa o escritório e repara no tubo de correio vermelho. Vê as gavetas da secretária mas não as consegues abrir. Volta a descer pelo elevador dos escritórios. Vira à esquerda e vais encontrar um tipo da manutenção. Vai para onde ele saiu, e onde está uma porta aberta. Entra na sala (Communications Room). Vira à direita e apanha o extintor. Vê o centro de correio e repara no tubo vermelho. Examina a porta que está trancada. Sai para a rua pela porta grande. Desce as escadas, vira à esquerda e segue para o palhaço lá ao longe. Fala com ele e obtém pelo menos dois vermes e um gato. Apanha o pão na tenda do lado. Volta ao edifício e entra. Vira à direita e entra na packaging room. Usa um balão na torneira azul e outro na vermelha. Volta ao teu escritório. Segue para o tubo do correio. Coloca um balão cheio de químico no tubo e depois o outro. Vais inundar a sala de comunicações. Volta lá. O tipo da manutenção está a arranjar a máquina. Avança até à porta aberta e repara na fechadura. Roda-a para teres acesso mais tarde. Fala com o tipo da manutenção. Quando acabares, sai da sala e ele segue-te. Volta a entrar. Coloca a carta com os frutos no tubo vermelho. Obtém as mensagens de Dom e um novo cliente, Mercedes (Meche) Colomar.

Segue para o escritório de Mr. Copal. Ele sai de lá aos gritos e manda-te prender-te. Está na oficina de Glottis. Repara na máquina de fil-a-dent. Bate à porta. Uma voz fala contigo: é Salvador que depois vai apresentar-te à Lost Souls Alílance. Fala com Sal e aceita entrar para a LSA. Fala com Eva. Sai pela porta aberta. Sobe novamente pela corda. Volta-te e segue pela borda até virar a esquina. Entra no escritório de Dom. Abre a gaveta da mesa. Apanha o que tem dentro e a peça que ele tinha na boca dando uns socos no saco para a peça cair. Volta a sair e segue até à corda. Apanha a parte que sobra. Usa a peça verde que apanhaste e liga-a à corda. Atira a corda e podes atravessar. Sobe pelas escadas de incêndio até ao telhado. Dirige-te até aos pombos e repara na peça em forma de taça. Coloca lá dentro o balão em forma de gato e põe-no por cima. O balão rebenta e os pombos fogem, assustados. Segue até aos ovos e apanha alguns. Volta até ao quartel general da LSA. Entrega os ovos ao Sal e volta para a oficina. Coloca a peça na boca da máquina e enche-a com liquido. Coloca na boca para obteres o molde dos teus dentes. Leva o molde á Eva para poderes sair da cidade.



A Petrified Forest

Volta-te e sai do ecrã. Encontra Glottis a chorar e que vai arrancar o coração e atirá-lo por cima do ombro. Ele adormece rapidamente. Vai até ao coração que está preso numa teia de aranha. Vai até aos ossos do outro lado da teia. Apanha os que poderes. Atira um para a teia e usa a foice na teia para atirar o coração. Volta a Glottis, apanha o coração e usa-o em Glottis. Está no carro. Sai e verifica o sinal de direcção. Ten-



ALONE IN THE DARK

Da leitora Sofia Pinto – Porto

No sotão

Corra para o armário e empurre-o contra a janela. Enquanto o empurra coloque o cofre sobre o alçapão. Abra o armário e apanhe a cobertura. Reviste o lado do piano e a biblioteca para encontrar leitura. Desça.

2º andar

Reviste o andar para encontrar o petróleo. Pegue na arca. Vá pela primeira porta à esquerda, reviste o escritório para encontrar a chave e abra o cofre com ela. Pegue no sabre. Vá para o quarto à direita e utilize a porta de ligação para passar para a divisão adjacente. Pegue e largue o vaso. Pegue na chave e abra o armário. Pegue nos dois espelhos. Na última divisão abra o placard e pegue no kit de emergência. Abra-o e beba a poção que ele contém. Beba-a até ao fim. No hall, coloque os dois espelhos sobre os dois pedestais, nos cantos. Desça.

1º andar

Vá para a divisão à direita. Pegue as munições sobre a cómoda. Pegue no gramofone e nos fósforos que estão sobre a chaminé. Não se aproxime, em nenhum caso, dos fantasmas, ele tem direito à sua intimidade... Desça para o rés-do-chão.

Rés-do-chão

Vá para a esquerda e abra a porta da direita. Reviste a base da estátua para encontrar as flechas. Saia rapidamente para o local donde veio, evitando as aranhas. Volte ao 1º andar.

De novo no 1º andar

Tome o corredor à esquerda e abra a 2º por-

ta apanhá-lo e ele gira rapidamente. Segue para abertura da direita. Olha para a árvore mecânica e para o carrinho de mão cheio de pedras. Vê o painel de controlo e usa o interruptor. Anda com o carrinho de mão por cima dos canos até conseguires que as quatro bombas na árvore fiquem em sincronia duas a duas. Volta ao sinal e passa por cima dele. Sai e apanha-o. Anda até à clareira do lado esquerdo onde existem várias saídas que não levam a lado nenhum. Coloca o sinal no chão para o fazer girar. Apanha-o e coloca-o no local para onde estava a apontar. Abre-se uma porta no chão por onde deves descer. Existe uma chave perto. Abana o poste para a chave cair e poderes apanhá-la. Sai pelo lado direito do ecrã. Tenta usar a chave no cadeado, mas ainda não vais conseguir, dirige-te para a porta e abre-a. Entre. Segue pela abertura do lado esquerdo e fica por baixo da saliência. Atira um osso para o rio de lava. Um demónio salta atrás dele. Assim que atirares o osso puxa do extintor. Quando o demónio gritar, usa o extintor e mata-o. Faz o mesmo mais três vezes para te livrares de todos os demónios. Volta ao cadeado. Usa novamente a chave no portão. Encontras-te a conduzir por cima dos ossos no rio de lava. Encontras-te na cidade de Rubacava. Sobe as escadas e dirige-te para o fundo do ecrã. Entra no edifício e fala com o homem, Mr. Flores, que está a lavar o chão. Volta a sair e desce as escadas. No fundo segue para a esquerda de Manny e vais cair de um precipício. O Dockmaster Velasco salva-te e arrasta-te novamente para o fundo das escadas. Ele desce para falar com Glottis. Segue-o e fala com ele. Mostra-lhe a fotografia de Mrs. Flores. Ele diz-te que ela foi embora com outro homem e dá-te um livro de registos para o provar. Vai mostrá-lo a Mr. Flores.

BLOOD LINES

"Full-Contact" futurístico



BloodLines é um jogo (PlayStation) que nos transporta para um futuro possível, onde teremos de vencer em perigosos jogos, mistos de Full-Contact com os conhecidos *"Mortal Kombat"* ou *"Tekken"*. *Tudo isto em magnífica arenas em 3D.*

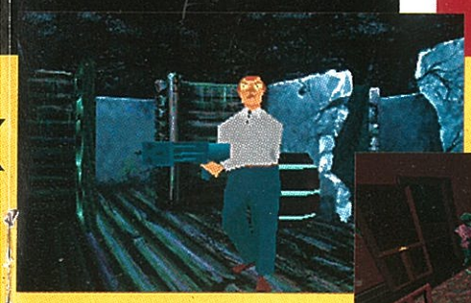
A história situa-se num futuro distante, onde as autoridades resolveram banir certas culturas em favor da "homogeneização" (uma limpeza étnica, que a julgar por estas antevisões não deixará de existir tão cedo...). A "elite" da "raça superior" tem então de provar nas 33 arenas de todo o planeta que são os melhores guerreiros.

O jogador pode escolher entre 11 personagens, cada qual com capacidades distintas, desde o estilo de luta aos movimentos (combos).

Asghan

Asghan é um jogo de acção-aventura em 3D, produzido pela Grolier para PC CD-Rom. A história passa-se numa época medieval, num mundo de fantasia que passa por mais de 30 locais distintos, com grande detalhe gráfico, passando desde mundos de ruínas subaquáticas a densas florestas. O "herói" é Asghan, o "Principe-Guerreiro", que luta por conquistar o seu reino, por direito de nascimento, Brightmoon. Claro que para o conseguir tem de se haver com o pérfido feiticeiro "Morghan" e os seus terríveis dragões.

Visto por uma perspectiva de câmara na primeira ou terceira pessoas, ou por uma câmara livre de movimentos, o jogador guia o Asghan por entre um caminho repleto de armadilhas e contra cerca de 60 inimigos distintos. A jogabilidade é fácil e intuitiva, com excelentes movimentos especiais, mas o jogador também dispões de "mágicas" que poderá utilizar, produzindo espectaculares efeitos gráficos.









Carta

Esta solução do "Alone in the Dark" destina-se especialmente ao leitor André Pita, que na SJ nº16 pediu uma ajuda para o jogo. Mas não é apenas útil para o André, por certo será uma ajuda a todos os leitores da SJ que possuam o jogo."
Sofia

ta (casa de banho). Entre e apanhe rapidamente o cântaro. Abra a 3º porta, recarregue a lanterna com o petróleo e use os fósforos. Abra a 4º porta, ao fundo do corredor e pouse a cobertura sobre o quadro. Faça tiro ao arco sobre a 2º pintura do lado do corredor. Abra a porta no fim deste último. Pegue no falso livro e empurre o relógio para conseguir a chave. Volte-se no corredor e abra a porta dupla. Acenda a sua lanterna e coloque-a no chão. Evite o "vagabundo" correndo para a esquerda. Para abrir a porta secreta, coloque o livro falso, sobre a prateleira situado à extrema direita. Pegue no talismã e nos punhais. Utilize a adaga curva no "vagabundo". Pegue de novo na lanterna e volte a sair. No hall principal, deite a estátua sobre a armadura e recupere a espada. Volte a descer.

De novo no Rés-do-chão

Vá para a direita na cozinha. No primeiro placard, pegue na chave e nos biscoitos. No segundo, pegue no petróleo. Reviste a pilha de carvão para encontrar a caixa de sapatos. Abra-a e recupere a pistola. Deite fora a caixa vazia. Encha o cântaro de água graças ao tonel. Na cozinha, pegue na marmita de sopa. Saia empurrando a segunda porta (sala de jantar). Vá até ao fim da mesa e pouse que leva ao corredor principal). Pegue no isqueiro que está sobre a mesa esvazie o cântaro no cigarro na lareira. Utilize a chave do relógio na porta fechada. No escritório de Jeremy e coloque o sabre ao lado do gémeo (perto do escudo). Desça a escada.

Cave

Atravesse a ponte correndo e evite o verme. Combata a bola de pelo e tente contornar o verme para atingir o lago subterrâneo. Atravesse a sala. Mate a aranha, vá à sala dos pilares e desembarace-se do pássaro. Salte de pilar em pilar para atingir a outra sala. Siga os túneis até à sala da ponte. Atravesse e utilize a chave no cofre. Pegue na jóia. Desloque a pedra grande e saia. Não perca tempo com a porta fechada e vá através do labirinto (utilize a lanterna). Atravesse e sirva-se da jóia para abrir a porta. Dirija-se para o altar ao lado da árvore e pegue na agulha de crochet. Coloque o talismã no altar, largue a lanterna sobre a árvore,,, e saia a correr! Utilize a agulha de crochet na porta lateral. Volte ao labirinto e abra a porta da direita com a agulha. Volte aos túneis e procure a saída até à cave de vinho. Suba de novo, vá até à porta principal e saia finalmente desta casa desagradável.

Fallout 2



Do leitor João Guimarães - Vila Nova Famalicão

Arroyo

Falem com o homem e dêem-lhe um bom dia. Entrem no templo e prossigam matando todas as baratas e escorpiões até chegarem a uma porta fechada. Utilizem Lockpick na porta e continuem pelo templo. Agora precisam de ir buscar um pacote de explosivos a um pote que se encontra no meio de uma grande sala repleta de formigas. Quando os apanharem usem-nos na porta de saída que se encontra fechada. Prossigam e falem com o nativo que vos irá desafiar para um combate. Ganhem e vejam o vídeo da recuperação do Vault Siut. Agora usem o Skill Repair no poço que está à vossa frente e vão falar com a Elder. Ouçam a vossa missão e de seguida falem com o vosso primo (no jogo é claro). Este vem pedir-vos para ir procurar o seu cão. Aceitem o trabalho e vão ate à pequena floresta ao lado da saída do templo. Agora explorem-na até encontrarem o cão e as seguintes plantas: xander root e broc flower. Levem o cão ao dono e falem com Hakunin.
Aceitem o pedido dele para matar as plantas que estragam o seu jardim. Executem o pedido, mas tenham cuidado, elas são demasiado fortes para os hit points que ainda tem, por isso ataquem-nas, mas se ocorrer algum azar durante o combate, fujam pois elas não podem sair do mesmo sítio.
Voltem a falar com Hakunin e dêem-lhe as flores para ele fazer mais ervas curativas. Seguidamente dirijam-se à ponte e falem com o nativo que está junto dela. Questionem-no acerca da sua lança e peçam-lhe que ele vos faça uma igual. Ele pedir-vos-á para irem buscar um pedaço de pedra à vossa tia. Façam-no e saiam da cidade. Dirijam-se a Klamath.

Klamath

Vão ate à casa que tem um letreiro com o nome VIC e revistem todos os armários em busca de um pequeno rádio. Saiam e vão até ao primeiro bar que encontram logo à entrada da cidade. Falem com a dona deste e paguem as contas a um velho nativo. Seguidamente falem com ele e perguntem-lhe o que aconteceu a Vic. Ele deve dizer-vos onde fica Den e que Vic foi raptado por caçadores de escravos. Nesse mesmo bar falem com uma rapariga que vos pede para salvarem o seu namorado que está em Toxic Caves. Façam-no. Para isso matem todos os Geckos e salvem o namorado que vos explica como escalpar Geckos. Saiam e dirijam-se para Den.

Den

Nesta cidade existem muitos trabalhos lucrativos de que pode usufruir, mas primeiro, ao trabalho. Vão até uma casa que serve de abrigo a alguns vagabundos e matem o vendedor, para lhe tirar as armas. Seguidamente vão até ao Slavers Guild e peçam a Metzenger para ver Vic. Entrem e entreguem-lhe o radio que acharam em Klamath. Depois, na parte oeste da cidade vão a uma casa com guerreiros, falem com a Lara, a chefe deles. Ela pedir-vos-á para descobrirem o que é que Metzenger esconde na igreja dele. Façam o trabalho e ela pedir-vos-á mais dois trabalhos que são canja. Por baixo do Slavers Guild existe um bar, vão ate lá e falem com a cozinheira que se chama Mom. Ela pedir-vos-á que entreguem uma refeição ao mecânico Smitty. Entreguem-lhe a refeição e saiam da cidade, andem alguns quadrados na diagonal do mapa e encontrarão uma cidade que naquele momento é desconhecida (redding). Entrem na cidade.

Redding

Vão falar com o director das caravanas da cidade (que se encontra no Caravans Office, na parte norte da cidade) e perguntem-lhe em que dia é que os condutores de caravanas partem para Vault City. Durmam até esse dia e falem com o condutor que vai para lá. Aceitem a sua proposta.

Vault City

Vão até ao Greatings Office e falem com o condutor de caravanas. Ele dar-vos-á o vosso pagamento. Agora libertem-se de todas as bebidas alcoólicas e droga e entrem na baixa de Vault City. Vão até ao Cauncil e falem com a 1ª cidadã da cidade e perguntem-lhe como ficar cidadão e ela dir-vos-á que há duas maneiras de o fazer.
1º fazer um teste de inteligência (têm de ter a inteligência a nível 10)
2º resolver o problema da central de energia de Gecko (aconselhado)

Aqui está como podem ser cidadãos, das duas maneiras é claro:
1º - Obtenham 10 de inteligência através das Mentats, uma pequena droga que vos dará carisma, percepção e inteligência. De seguida falem com o membro do Cauncil que vos fornece o teste e fá-lo-ão nas calmas.
2º - Vão até Gecko e falem com Harold, o governador da cidade. Perguntem- lhe o que é preciso para a central funcionar. Vão novamente a Vault City, ao Cauncil e falem com o Cauncil Mclure e perguntem-lhe sobre a peça que falta na central de Gecko. Ele dir-vos-á para a irem buscar ao Amentines Office. Façam-no e vão novamente a Gecko, mas desta vez a Junkyard. Entrem na loja "Survivial Guest Locker" e procurem no cacifo um Passkey amarelo. Entrem na central eléctrica e gravem o jogo. Dirijam-se à sala de armazenamento que se encontra a noroes-te da entrada. Na sala ao lado está um Ghc parado. Falem com ele e perguntem-l como podem instalar a peça. Seguidame te vão até nordeste da entrada da centra usem o Passkey para abrir as portas q estão fechadas. Quando virem uma por vermelha corram até ela. Fazendo desta u ponto de referência, retrocedam dois qua tos e entrem (devem ver um Ghoul ver parado), falem com o habitante do quarto implorem-lhe para que ele vos instale a pe que falta à central. Se ele negar (cuidado! ele pode negar porque a conversa não boa) recomecem tudo desde o save que zeram à entrada até ele aceitar. Depois, a tes de saírem do quarto, questionem- acerca da central. Ele dir-vos-á que ela p dia estar a trabalhar melhor e pedir-vos para a optimizarem. Aceitem e vão nov mente a Vault City. Mas cuidado. Se os gu das vos atacarem depois de saírem do qua to, usem Sneak para saírem da central. V tem a falar com o Cauncil Mclure. Digar

Carta

"Cá estou eu de volta com mais uma solução. Desta vez envio-vos a do 2º episódio do Fallout 2 (a minha solução do primeiro episódio foi publicada na SJ). Espero que vos seja útil e que a apreciem."
João



lhe que repararam a central, para ele vos dar os papeis de cidadão de Vault City (nesta parte do jogo podem deixar o vosso trabalho a meio ou continuá-lo, mas lembrem-se que ganham muita experiência se o fizerem). Entrem no Vault e subam até ao 3º andar. Agora usem o computador principal para optimizarem o Holodisk que trazem e para saberem a localização do Vault 15. Saiam do Vault e vão mais uma vez a Gecko até à central, falar com o técnico. Ele dir-vos-á para usarem o Holodisk no computador do Robot. Nesta localidade existe um quarto com uma estante e uma cama desabitado. Revistem a estante para encontrarem o Passkey vermelho que podem usar na porta vermelha de que vos servistes para ponto de referência há algum tempo. Entrem e usem o Holodisk no computador. Missão cumprida. Regressem a Vault City.

Fora das missões, vão até ao bar e falem com o Bartender, Cassidy. Se não forem caçadores de escravos e se a conversa correr bem, ele juntar-se-á a vós. Saiam da cidade com rumo a Gecko.

Gecko

Vão até ao Administration Office e falem com Lenny, o assistente de Harold. Questionem-no sobre o Vault 13 e seguidamente sobre o Vault Dweler. Se tudo correr bem, ele juntar-se-á a vós. Vão até o Junkyard e usem Steal no Ghoul mecânico da região (aconselho-vos que usem steal nas costas das personagens a que querem roubar alguma coisa) para lhe roubarem o Fuel Cell Controller. Agora vão a Vault City e voltem a falar com o condutor de caravanas para irem novamente para Redding. Depois de lá chegarem, recebam o vosso pagamento e saiam da cidade com rumo a Den.

Den, outra vez

Vão falar com Metzenger e perguntem-lhe porque é que ele prende o Vic lá. Depois, se tudo tiver corrido bem, dêem-lhe 1000$00 para ele deixar o Vic sair. Falem com o Vic e ele irá convosco. Agora usem as vossas melhores armas e matem todos os caçadores de escravos (incluindo Metzenger, é claro) e libertem os escravos presos. Vão até à parte oeste da cidade e falem com Smitty, o vendedor de carros e dêem-lhe o Fuel Cell Controler e 2000$00 para obterem o tão famoso carro. Comprem também as 250 Micro Fusion Cells que servem como combustível para o carro. Por fim, falem com o membro do Brotherhood of Steel e saiam da cidade, vão a Redding para guardar uma caravana ate New Reno.

New Reno

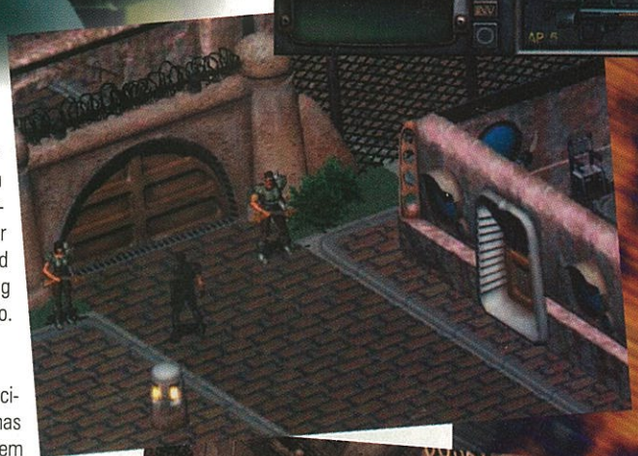
Vão até à rua comercial e matem o comerciante de armas. Fiquem-lhe com tudo, mas principalmente com o Voice Module. Falem com o Big Jesus, no casino de Virgin Street, e peçam-lhe um trabalho. Este é muito fácil, porque apenas tem de entregar o pacote a Ramez. Voltem a pedir-lhe um trabalho. Este também é fácil, por isso vão até ao Golden Globes e falem com o Cariscan Bother (neste trabalho tem de ter o carisma a mais de 5) e peçam-lhe o dinheiro de Big Jesus. Agora, pela ultima vez, falem com Jesus e peçam-lhe outro trabalho (este já é um trabalho médio). Entrem no Salvatore's Bar e matem todos os membros da família Salvatore. Recebam o vosso pagamento de Jesus e o pagamento do condutor de caravanas. Saiam da cidade e agora muita atenção para não se perderem. No mapa, subam uma quadrícula e andem muitas para a frente até encontrarem outra cidade denominada como desconhecida (Broken Hills).

Broken Hills

Nesta cidade apenas podem ganhar experiência e mais um NPC. Para isso falem com Marcus e peçam-lhe um trabalho. Aceitem o trabalho da mina e vão falar com Zaius, que se encontra numa casa junto à entrada da mina. Falem com ele e aceitem o seu pedido para irem buscar as peças a Renesco, que está na rua comercial em New Reno. Façam-no e voltem a falar com Zaius. Agora estão prontos para entrarem na mina. Entrem e sigam sempre pelo caminho da direita até encontrarem uma máquina. Insiram as peças nela e saiam rapidamente da mina, antes que percam os vossos queridos hit points por causa da radiação. Agora passeiem-se pelos jardins à volta da mina até verem uma planta a falar. Falem com ela e aceitem o seu pedido para a mudarem de lugar (lembrem-se que tem de ter uma pá). Agora vão ate à primeira casa do lado direito, na zona residencial e falem com Eric, o Ghoul. Resolvam-lhe o seu problema e voltem para a parte oeste da cidade. Explorem as casas junto à fábrica de Uranium até encontrarem uma casa com um médico e com uma mulher. Falem com o medico e façam-lhe perguntas sobre Broken Hills. Certifiquem-se que ele fala do seu plano para tirar dois dos seus homens da cadeia e contem tudo a Marcus. Voltem a falar com ele e peçam-lhe para ele vos acompanhar. Agora saiam da cidade e pela 2ª vez no jogo prestem atenção: vão até ao Vault 15, mas não entrem, andem apenas alguns quadrados para a esquerda. Se seguiram as indicações, vão encontrar mais uma cidade desconhecida (New California Republic) onde podem entrar.









N.C.R.

Antes de entrarem na baixa da cidade devo avisar que entrem desarmados e também que a loja Guns é uma das melhores lojas de armas do jogo. Entrem na baixa, falem com o xerife e peçam-lhe um trabalho. Ele dir-vos-á que a presidente Tandi tem um trabalho que exige muita perícia com as armas. Falem com ela e aceitem a sua proposta para recuperar as partes do computador, que estão no poder dos Raiders do Vault 15. Saiam da cidade e vão até ao Vault 15.

Vault 15

Entrem nos Squatters do Vault e falem com Rebeca. Aceitem a sua proposta para salvar a sua filha e vão até à entrada do Vault. Matem os dois guardas da cabana e tirem a um deles a chave da cela da filha de Rebeca. Voltem a falar com a mãe e recebam a vossa recompensa (2500 de experiência e uma visita ao presidente dos Squatters). Falem com o presidente e perguntem-lhe como é que podem entrar no Vault. Ele dar-vos-á um Passkey que podem usar para aceder ao Vault. Entrem e matem todos os Raiders da base (incluindo Darion é claro). Depois, vão até ao 3º andar, à sala dos cacifos e revistem-nos até encontrarem as peças do computador de NCR. Por fim usem Science nos computadores, tanto da biblioteca como no quarto de Darion, para receberem a localização do Vault 13 e um holodisk que prova que existe um traidor em NCR. Saiam da cidade e vão até lá.

N.C.R., outra vez

Falem com Tandi e contem aquilo que descobriram acerca do traidor. Dêem-lhe as peças do computador e saiam da sala. Falem com o homem de fato que está à porta e entreguem-lhe o holodisk. Por fim, façam uma visitinha ao homem do Brotherhood of Steel e saiam da cidade com rumo ao Vault 13.

Vault 13

Falem com o Deathclaw chefe e aceitem a proposta dele para repararem o computador principal. Vão até ao 3º andar e usem o Voice Module no computador. Voltem a falar com o chefe e recebam o G.E.C.K. Voltem ao 3º andar e falem com o Deathclaw que está na biblioteca e, se a conversa for boa, ele unir-se-á a vós. Por fim, vão até à sala dos cacifos e revistem-nos até encontrarem o Navcamp. Saiam do Vault e andem algumas quadrículas para a esquerda até encontrarem mais uma cidade denominada como unknow (military base).

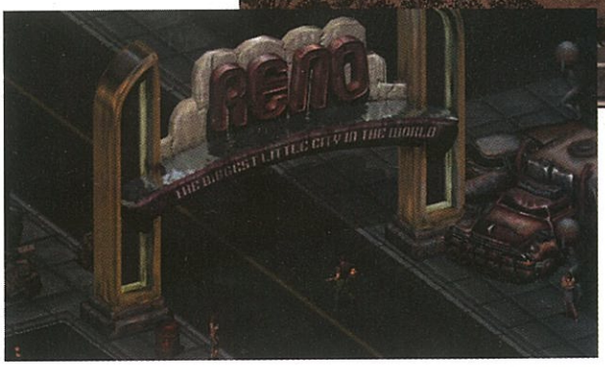
Military Base

Neste local tem muito pouco a fazer. Matem todos os cães e de seguida revistem as tendas para encontrarem um mapa. Agora vão até à cabana dentro do recinto da antiga base e revistem as caixas para encontrarem um dinamite. Vão até à beira do carrinho da mina e procurem um pau. Usem o pau no carrinho e de seguida o dinamite no pau. Empurrem o carrinho, e abrirão a mina. Leiam o mapa e reparem que tem San Francisco no mapa mundo. Dirijam-se para lá.

San Franscisco

Falem com o homem do Brotherhood of Steel e aceitem a missão dele para irem a Navarro roubar os Vertibrid Plans. Saiam da cidade e vão até lá.

Navarro



Matem o homem do enclave com fato de padre e entrem na base subterrânea (lembrem-se que têm de entrar sem os vossos amigos). Vão ate à Armory e vistam o fato de soldado do enclave. Depois, vão ao chão e falem com o cozinheiro da base. Questionem-no sobre o Tanquer Fob e vão falar com o guarda do gabinete do comandante, no 1º piso. Peçam-lhe o Fob. Se ele vos der à primeira, vão até ao chão, caso contrário, sigam as suas indicações. Está na hora de tratar dos Vertibrid Plans. Para isso, falem com o cientista que está na casa ao lado da oficina de Raul. Ele dir-vos-á que os planos estão com o mecânico Quincy. Falem com ele e digam-lhe que foi Raul que vos mandou lá. Parabéns! Conseguiram os planos, vão ganhar montes e montes de experiência. Por fim vão ate à sala à prova de som no 1º piso e matem o cientista. Depois falem com K-9 e aceitem ir buscar o seu motivador. Este encontra-se no poder de Raul. Adquiram-no e usem-no no K-9 para terem mais um aliado de viagem. Saiam da base e voltem a San Francisco.

De regresso a San Franscisco

Entreguem os planos ao homem do Brotherhood of Steel para terem acesso a todas as suas armas e tecnologia. Agora, para ganharem ainda mais experiência, entregüem os planos a Keen-Lee, o conselheiro do imperador. Aceitem a sua proposta para matarem o Hubologist Ash-9. Matem-no assim como a todos os seus guardas e voltem a falar com Keen-Lee. Agora vão até ao subterrâneo do barco e matem todos os Aliens, centauros e cobras mutadas. Aproveitem para salvar Susie. Agora falem com o seu namorado e recebam a vossa recompensa. Falem com o capitão do navio e perguntem-lhe o que é preciso para o barco partir para a enclave main base. Reparem que têm tudo menos a gasolina, por isso voltem a falar com o namorado de Susie e peçam-lhe para ele roubar aos Shi a gasolina necessária para encher o depósito do barco. Agora têm mesmo tudo para partirem. Mas não o façam. Esperem até terem o Arroyo Dream 4 e depois voltem a Arroyo pela última vez no jogo.

Arroyo, 2º parte

Falem com Hakunin, que está quase a morrer e recebam a vossa última missão. Ir à main base do enclave e salvar os habitantes raptados de Arroyo. Vão até ao sítio onde estavam os Aliens em S. Francisco e insiram o fob no computador da porta do comando das estações da net do navio e subam a escada. Usem o Navcamp no computador da direita e vão até ao gabinete do capitão do navio. Agora, se tiverem feito tudo direitinho poderão partir para a main base do enclave, através do computador central do navio. Digam adeus às outras cidades do jogo, porque agora estão na base dos maus.

The Enclave

Entrem dentro do edifício e matem os Turrets da 1ª sala. Deixem os vossos amigos num dos cantos da sala. Na porta de baixo há umas escadas. Desçam e falem com a Elder. Reparem que existe outra descida ao vosso lado. Desçam e completem a sala puzzle, sempre abrindo as portas certas, através das máquinas. Subam e explorem bem esta sala. Depois avancem até à próxima e falem com o cientista que está atrás duma mesa, a falar com um membro do enclave com uma advanced power armor. Ameacem-no de morte para ele accionar a bomba no edifício (esta parte do jogo é como a de Gecko, às vezes o cientista não acciona a bomba, por isso não desesperem, tentem sempre) e voltem à sala onde deixaram os vossos amigos. Agora vão enfrentar uma das partes mais difíceis do jogo, matar o Big Bad Boss. Acertem-lhe na zona no meio das pernas e na zona da boca. Ataquem-no até ele se partir ao meio e falem com ele. Por fim saiam do edifício e vejam o vídeo do final do jogo.



SUPER MÁRIO 64
GUIA DEFINITIVO!!! 4º PARTE

Do leitor Ricardo Schimassek - Ilhavo

Nível 7 - O mundo perigoso de lava

Pressuposto: A chave do Nível 1 de Bowser
Lugar: Como no Nível 6, só que tens de pular pela pintura de fogo.
Descrição: Antes de tudo, uma informação: Este não é um Nível de Bowser, mesmo que se pareça com lava e fogo e o puzzle de Bowser. Este é um Nível como outro qualquer. Como já disse, aqui há lava e fogo e plataformas que, quando se pulam nelas, mergulham na lava e também há umas pequenas bombas vivas chamadas Bullies que te querem empurrar na lava. Para os venceres, faz a mesma coisa.

Estrela 1 (Estrela 43)
Objectivo: Empurra Big Bully na lava.
Indicação: Corre para frente, atravessa o pequeno abismo e continua pelo caminho castanho ao lado esquerdo. Pula no caminho cinzento. Para a esquerda sobre a ponte e passa pelo olho. Um pulo para a plataforma mais baixa e sobre o puzzle de Bowser. Mais à frente já estão os empregados de Big Bully. Empurra-os com socos, pontapés e até ataques pateados para a lava. Se conseguiste, pula para a próxima plataforma e toma cuidado com o fogo. Pula para as plataformas de madeira que mergulham na lava, mas nota, nunca completamente. Faz uma pequena pausa a espera que a plataforma cinza esteja completamente fora da lava. Depois pula nessa plataforma. Vencerás o Big Bully como os empregados. Mais acima num ressalto estará a Estrela.

Estrela 2 (Estrela 44)
Objectivo: Empurra 3 Bullies e o seu papá na lava.
Indicação: Volta para o lugar onde já enfrentaste Big Bully. Vai agora com a plataforma de grade para a próxima grande plataforma e empurra os 3 Bullies na lava. Depois disso um maior aparecerá. Vence-o como todos os outros e uma Estrela irá formar-se no meio do campo de batalha.

Estrela 3 (Estrela 45)
Objectivo: Recolhe todas as oito moedas vermelhas.
Indicação: Facilmente vai para o puzzle de Bowser e recolhe as oito moedas que ali estão. A Estrela aparecerá num bloco de pedra perto do puzzle.

Estrela 4 (Estrela 46)
Objectivo: Procura a Estrela perto da ponte de madeira.
Indicação: Persegue o caminho para a plataforma cinza com o pequeno Bully. Para a direita na plataforma castanha clara e para as plataformas no ar de pedra. Vai para a direita no campo castanho e depois para a plataforma octogonal com as duas bombas. A grade preta leva-te para a ponte. A ponte é redonda e vai começar a rolar mas tu podes também decidir o caminho. Se vires agora a Estrela já sabes o que fazer.

Estrela 5 (Estrela 47)
Objectivo: Procura a Estrela secreta dentro do vulcão.
Indicação: Para alcançares o vulcão no meio do mar de lava usa o boné de asas ou o escudo de Koopa (melhor o boné de asas). Chegando por dentro vá para a esquerda pelo caminho preto e pula no ressalto laranja. As plataformas formam o teu caminho para cima. Mais acima um Bully está de novo à tua espera.

Estrela 6 (Estrela 48)
Objectivo: Procura a segunda Estrela secreta dentro do vulcão.
Indicação: Volta para o vulcão e vai para a direita onde fica uma plataforma de padrão de xadrez onde deves pular. Dessa pulas rapidamente para a próxima plataforma e depois para o alto e fino poste. Trepa para o ponto mais alto e vai para a próxima plataforma com um pulo perfeito onde também fica um poste como na anterior. No fim desse poste fica a Estrela.

Estrela 7 (Estrela 49)
Objectivo: Tens de recolher 100 moedas normais.
Indicação: 63 ficam espalhadas por todo o nível. 18 moedas ganhas após ganhar um inimigo. 5 das caixas de madeira. 8 vermelhas no puzzle e 23 no vulcão.



Nível 8 - O deserto de Wobiwaba

Pressuposto: A chave do Nível 1 de Bowser e 30 Estrelas
Lugar: Na cave do castelo vai para a pintura de fogo e segue à esquerda até não poder mais por causa de uma parede que é a entrada para o Nível.
Descrição: Um pequeno deserto onde no meio fica uma pirâmide egípcia. O perigo máximo fica na área que te puxa para dentro da terra.

Estrela 1 (Estrela 50)
Objectivo: Rouba a Estrela do pássaro grande.
Indicação: Primeiro tens de passar pelo labirinto de pedra. Para isso há três hipóteses. Corre pelos monstros de pedra mas evita tocar-lhes. Como alternativa podes voar por cima com o boné de asas. Para isso pula com um pulo triplo no começo em cima do pequeno templo e busca o boné de asas. Após passar pelo labirinto fala com o amigo rosa na casa para activar o canhão que te ajudará depois. Em volta da pirâmide ficam colunas por onde uma delas voa um pássaro. Corre facilmente em cima dessa coluna e rouba a Estrela do pássaro. A Estrela fica agora ao meio das duas colunas atrás da pirâmide.

Estrela 2 (Estrela 51)
Objectivo: Procura a Estrela que fica na ponta da pirâmide.
Indicação: Agora é tempo para o canhão. Entra nele e deixa-te atirar para a ponta da pirâmide onde já fica a Estrela.

Estrela 3 (Estrela 52)
Objectivo: Procura a Estrela que está por dentro da pirâmide.
Indicação: Vai para a entrada da pirâmide de maneira que quiseres (voar, surfar ou andar). Entra na pirâmide e vai para a direita. Vence os dois Goombahs e trepa no alto e fino poste. Mais para a frente para a grelha. Trepa pela grelha para o outro lado. Agora sube a escada até ao terceiro andar. Cuidado com as bolas. Pula pelas plataformas até ao quarto andar. Por altos e finos postes agora até ao sexto andar. Corre por baixo do bloco de pedra .e vai para o sétimo andar. Agora com um pulo-duplo facilmente alcançarás a Estrela na plataforma acima.

Estrela 4 (Estrela 53)
Objectivo: Sobe as quatro colunas em volta da pirâmide e busca a tua Estrela por dentro.
Indicação: Busca a tua prancha de surfar (que é o pobre Koopa) e sobe facilmente às quatro colunas. Basta atingires o chão da coluna, nem é preciso recolher as moedas. Se fizeste tudo certo a parte acima da pirâmide vai explodir. Agora deves entrar por cima da pirâmide. O elevador vai-te levar para baixo. Agora deves acabar com duas mãos de pedra dando-lhes um soco no olho. Se fizeste tudo bem, a tua prenda será a Estrela em frente de ti.

Estrela 5 (Estrela 54)
Objectivo: Recolhe todas as oito moedas vermelhas.
Indicação: Já no começo está a primeira moeda vermelha. Numa das caixas do templo fica a segunda. A terceira está no labirinto e a quarta na casa. Na sombra da arvore está um warp que te vai levar ao canhão no fim do labirinto. Antes de entrar no canhão leva o boné de asas contigo. Depois do tiro voa um bocado e procura as moedas que faltam. A Estrela ficara no telhado do templo.

Estrela 6 (Estrela 55)
Objectivo: Recolhe as seis moedas especiais.
Indicação: Vai pelo mesmo caminho como na Estrela 3, só que não deves pular para o ressalto mas sim ir pela abertura na parede ao lado direito. Por baixo de ti está a primeira moeda e por baixo da primeira está a segunda moeda. Mais abaixo ainda está a terceira moeda especial. Pula agora no fino canal de areia que te guiará para a quarta e quinta moeda. No fim do canal fica a sexta moeda e também a Estrela.

Estrela 7 (Estrela 56)
Objectivo: Tens de recolher 100 moedas normais.
Indicação: 22 para inimigos. 8 vermelhas como na Estrela 5. 13 normais nas caixas. 14 moedas normais ficam na área em volta da pirâmide. 50 moedas estão por dentro da pirâmide e 15 moedas azuis estão nas caixas azuis dentro da pirâmide.





PC Tomb Raider III

Do leitor Miguel Duarte - Portimão

Para encontrar a cave "Race" , na Mansão de Lara- Na biblioteca (a primeira sala da casa) procure um livro colocado mais para fora que os outros, no início da sala à direita e empurre o livro para dentro. O fogo da lareira vai apagar-se e já é possível entrar na lareira. Suba a parede do lado esquerdo da lareira e entre pelo buraco. Siga pela passagem até à sala com a alavanca. Não puxe ainda, certifique -se de empurrar a caixa para trás uma vez e de que a porta do sótão, lá em baixo está aberta.
Depois volte à sala da alavanca e puxe-a, rapidamente role e comece a correr em direcção à porta que se abriu na primeira sala. Salte a escada e entre rapidamente pela porta antes que ela se feche. Em seguida entre num aquário subterrâneo, no qual deve puxar e empurrar um bloco até que lhe dê condições de subir pelo buraco no tecto. Suba e caia do outro lado, dentro do aquário, dê a volta lá dentro e apanhe a "Race`s Key" do chão. Volte de pressa e suba pelo buraco para não morrer sem ar. Pronto, agora é só ir até ao antigo labirinto, que se transformou numa pista de corrida, e tente fazer o melhor tempo possível.

Para sair da Mansão (Esta dica funciona no PC e na PSX) - Na parte exterior da Mansão, vá até à parte do treino, onde deve descer por uma corda. Suba pela teia até ao topo, caminhe até a beirinha da plataforma (não use a corda para descer) e depois vá caminhando de lado, para a direita o máximo que poder ir. Depois vire aproximadamente 45 graus para o muro da Mansão (algumas partes de Lara vão desaparecer na parede), salte para cima, em linha recta, e quando estiver no ar aperte o botão de pegar e de olhar para os lados. Faça isso três ou mais vezes, até Lara ficar no topo da torre da corda. Agora já pode caminhar sobre o muro, para saltar para o telhado da sala da piscina, nas paredes do labirinto ou fora da Mansão. Quando estiver fora da Mansão, para voltar para dentro deve reiniciar o nível.

Dica para os cantos - vá a cima de qualquer pilar e caminhe para o canto o mais que poder. Vire 45 graus em direcção ao lugar que quer ir salte para cima, apertando o botão de agarrar e o de olhar. Isto vai teletransportar Lara para cima, pois ale não pode passar entre as paredes.
Com esta dica, é possível ir para o telhado da Mansão e a todos os outros lugares que desejar.

Tomb Raider III

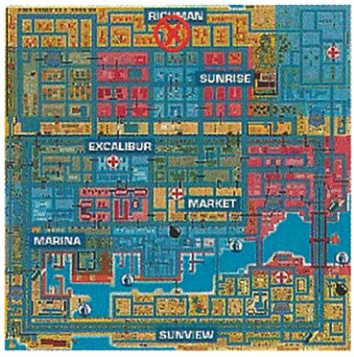
Do leitor Luis Andrade - Lisboa

Começa pela casa de Lara. É importante porque tens 2 pacotes de "flares": o 1º na porta fechada do quarto de Lara e o 2º no sótão debaixo do caixote da sala da alavanca que abre a porta que dá para o aquário.
No campo de treinos no último obstáculo antes do campo de tiro tens uns cartuxos preciosos para apanhares. Assim começas o jogo mais armado e melhor preparado para os perigos que vais encontrar (penso que ainda ninguém tinha falado neste detalhe)

PC GTA

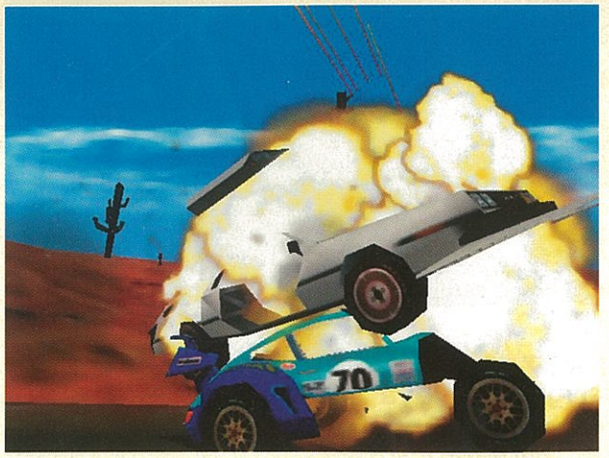
Do leitor Rogério Júnior - Odivelas

No segundo nível da primeira cidade existe um parque do exército onde está um tanque lá guardado, sem nenhum polícia atrás de ti apanha um tanque cisterna e entra lá, rouba o tanque e poderás desfrutar desse "veículo pesado" sem nenhum polícia atrás de ti, claro que também poderás lá entrar com um carro da polícia, uma ambulância ou um carro dos bombeiros. O que é pena é que esse tanque não dispare. Nessa mesma cidade em North East Estoria podes encontrar dois tanques… que também não disparam…



Na primeiro nível da segunda cidade poderás encontrar um Monster Truck , no sitio marcado com um X vermelho (no mapa da cidade que aqui está).
No segundo nível dessa mesma cidade encontrarás um tanque em South West Sailor's Warf, entra no portão e aí tens o teu tanque… e esse tanque dispara.
Nesse mesmo nível colecta 3,000,000 dólares, entra no buraco do prédio em North Atlantic Heights e …

Quando chegar à terceira cidade, envio algumas localizações pois já me disseram que nessa cidade existem diversos tanques que disparam. GTA é um jogo bestial e que numa escala de 0-20 merece pelo menos um 18… tendo como o seu único erro o reduzido número de cidades.



Do Pedro Oliveira - Lisboa

"PARABÉNS Isto merece estar bem visível, a Super Jogos merecia ir para o guiness.
É a primeira vez que escrevo para a Super Jogos é a única revista que eu nunca me esqueço de comprar. Porque e que a Super Jogos não faz uma revista especial dicas todos os meses, espero que considerem a minha proposta."
Pedro

PC Batman Forever

Digite LULLBY quando a mulher diz game activate e terá acesso a todos os níveis e durante o nível carrega em F10 e só com uma pancada mata os inimigos e facilita os truque do batman e robin.

PC Theme Park

No nicname escreva HORZA e durante o nível pressione na letra C e ganhe 50K de dinheiro E se quiserem ter todas as diversões basta fazer o seguinte:
CTRL+Z
ALT+Z
SHIFT+Z

PC Theme Hospital

Quando receber um fax escreva 24328, e aperte o botão grande branco em seguida digite os seguintes códigos durante o nível:
SHIFT+C $1000.
CTRL+M Final do mês.
CTRL+Y Final do ano.
CTRL+SHIFT+C Conseguir todas as máquinas.
C+INDICADOR DO MOUSE Selecção de fase.

PC GTA

No nome dos jogadores carregue DEL e escreva os seguintes códigos :
BUCKFAST Todas as armas e durante o nível carregue no (*)
NINEINAROW Todas as cidades.
IAMTHELAW Policia Desaparece.
ITSTANTRUM Vidas infinitas.
ITCOULDBEYOU Date 999999999 pontos.

PC Carmageddon

Escreva estas dicas durante o nível sem ser preciso fazer mais nada :

SPAMFRITTERS reparação gratuita.
GOGGLEPLEX underwater ability.
GIVEMELARD mega bónus.
ILOVENOBBY os peões são indicados no mapa.
MOOSEONTHELOOSE opção fliper.
SPAMSPAMSPAMSPAM os peões não se mexem.
SPOONREASON invulnerabilidade.
INTHEWAR reparação automática.
MILKYSMILES bónus de tempo.
SPAMACCIDENTS os oponentes ficam parados.
SOAPYTITWANKS super turbo.
SEXWITHFISH para congelar o cronómetro.

PC Warcraft II

ON SCREEN Desaparece o nevoeiro.
MAKE IT SO Construções mais rápidas.
GLITTERING PRIZES Ouro óleo e madeira.
IT IS A GOOD DAY TO DIE Invencibilidade.
NEVER A WINNER Impossível ganhar.
UNITE THE CLANS Ganhar imediatamente.
YOU PITIFUL WORM Perder imediatamente.
THERE CAN BE ONLY ONE Saltar o ultimo nível.
DECK ME OUT Fortalece as espadas.
EVERY LITTLE THING SHE DOES Todas as magias.
NOGLUES Desactiva as magias.

PC Turok

THSSLKSCL Modo God.
CMGTSMMGGTS Todas as armas.
BLLTSRRFRND Armas ilimitadas.
FRTHSTHTTRLSCK Vidas infinitas.
RBNSMITH Cabeças grandes, todas as armas e munições, invencibilidade e créditos.
SNFFRR Modo disco.
DLKTDR Modo arame farpado.
THBST Galeria.
FDTHMGS Créditos.

PC Total Annihilation

Para conseguir qualquer missão vá ao ecrã Single Player prima DRDEATH. Se introduzir o código correctamente aparecerá um osso entre as Opções e Go Back. Agora (aleluia!) pode escolher a missão que lhe apetece.

PSX GTA

Nome escreva os seguintes códigos:
GROOVY: todas as armas.
WEYHEY: 9.999.990.
BLOWME: coordenadas.
EATTHIS: policia desaparece.
CHUFF: sem policia.
THESHIT: todos os itens.
TURF: todas as cidades.
MADEMAN: todas as cidades e armas.
BSTARD: todas as cidades, armas infinitas e 99 vidas.
FECK: Liberty City parte 1 e 2.
TVTAN: San Andreas parte 1 e 2.

PC Earthworm Jim

Faz os códigos durante o nível:
Vira uma outra figura: **HATMAN.**
Ganhar uma vida: **ITSAWONDERFUL.**
Máximo de continues: **ONANDONANDON**
Ganha 1000 balas: **POPQUIZHOTSHOT**
Aceder aos 5 primeiros levels: **SLAUGHTERHOUSE**
Código Surpresa 1: **IDDQD-A**
Surpresa 2: **IDKFA-A**

PC MK4

MENU DE OPÇÕES
Entre cm Kombat Kode 312-203 e saia do round.No modo Pratice, vá para a opção Difficulty e segure em pontapé baixo e bloqueio por 10 segundos .Quatro novas opções vão aparecer: finais, fatalities 1 e 2 stage fatality. Segure baixo e soco alto para dar os fatalitties.

PC Worms Plus

Todos níveis de Worms Plus:

1 VERYEASY
2 OHSOEASY
3 UNCHAINS
4 BJORNPOP
5 DODGEMAX
6 STARTURN
7 HEYGEOFF
8 REZDOGGY
9 HIGHKICK
10 LONG AGO
11 HEY JOHN
12 SATANICS
13 NEARDEAD
14 SCUMBAGZ
15 GOOD BYE
16 TRUTHOUT
17 17THKIND
18 GOGOGOGO
19 PIGSPACE
20 TRUMPTON
21 PARANOID
22 MIXTURES
23 VERY MAD
24 INSANATY
25(último)- GREATGIG

PSX DIE HARD TRILOGY

Do leitor Fábio Godinho – Santo António Cavaleiros

Para que estes truques funcionem tem de 'pausar" o jogo e segurar R2 (se o truque for bem introduzido, o jogo sairá automaticamente da "pause").

Legenda
B – baixo
C – cima
D – Direita
E – Esquerda
Q – quadrado
Ci – círculo
T – Triângulo

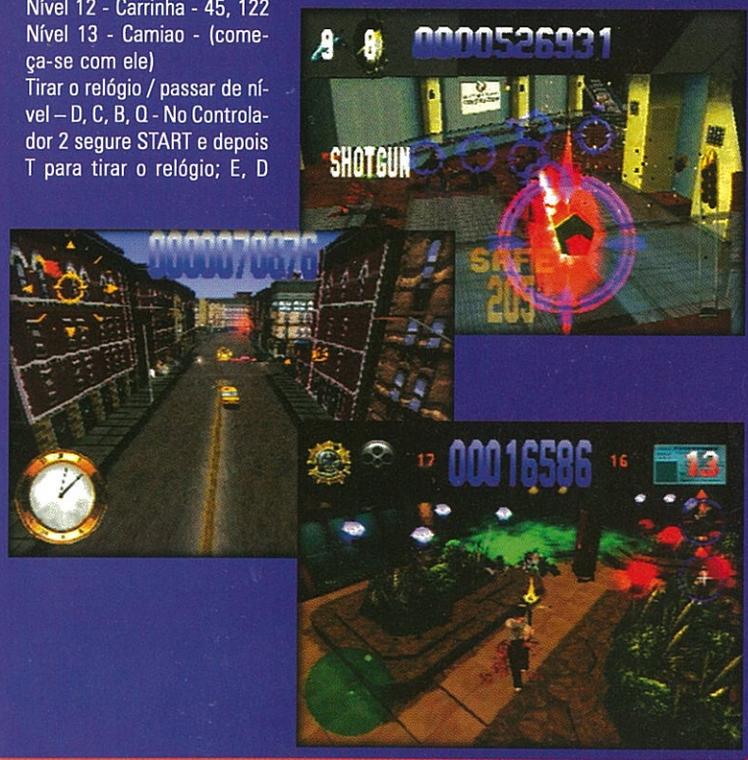
1) Jogo do edifício:
Saltar de nível – B, Ci, E, Q, C, Q, E – segurar START no 2º comando:
D - para mudar e SELECT para escolher

Ficar invencível – D, C, B, Q
Armas e munições – D, C, B, B, Q, D (repetindo este código, muda de arma)
50 granadas – D, Q, B, Ci
Esqueleto - 10x T, 4x D
Botões trocados – D, Q, T, D
Os "maus" disparam por baixo das pernas - B, Ci, Ci, B, T, B
Os reféns e o Bruce ficam gordos – D, Q, Q, B
Coordenadas (não percebo bem para que é isto) – E, Ci, B, Q
Falar com rapidez – B, Q, Q, D (repetindo este código, eles falam devagar e depois voltam ao normal)
Quando se dispara contra as plantas elas gritam – Ci, Ci, Q, Q, D
Os mortos flutuam – B, Q, T, B

2) Jogo do avião (da mira):
Ficar invencível – B, T, D, Q
Escolher a arma / mapa (editor) – D, C, B, Q/T - para arma / START para o mapa
99 granadas – D, Q, E, Ci, T, B
Toda a gente com a mesma cara – Ci, B, B, Q, X, Q
Altos / Baixos / Gordos – E, T, D, B (repetindo este código vão mudando de forma)

Esqueleto – B, Q, T, B

3) Jogo do taxi:
Coordenadas - D, C, B, Q (vão aparecendo uns números e, com estas coordenadas (que estão em baixo), esses números levar-vos-ão aos respectivos carros)
Nível 1 – Carro da polícia - 18,112
Nível 3 - Carro dos cachorros quentes – 15, 107
Nível 5 - Ferrari - 44, 58
Nível 7 - Porshe – 18, 65
Nível 8 - Carro dos cachorros quentes – 15, 107
Nível 9 - Carro da polícia - 36, 110
Nível 9 - Autocarro da escola - 26, 100
Nível 11 - Ferrari - 22, 45
Nível 12 - Carrinha - 45, 122
Nível 13 - Camiao - (começa-se com ele)
Tirar o relógio / passar de nível – D, C, B, Q - No Controlador 2 segure START e depois T para tirar o relógio; E, D para escolher o nível; Ci para ir para a bomba seguinte.
Vidas infinitas – E, Ci, C, B, Q, D
Turbos – Ci, Ci, Q, Q, B, B, X, X
Super-Turbos – Ci, D, B, Q, T, E
Carros gigantes – D, T, D, B
Vista "Chase" – B, Ci, B, Ci
Maluco – B, C, E, E, B, C, E, E, B, C, E, E
Cabeças – Ci, B, B, T, X, Q
Câmara Lenta – E, C, E, E, Q, B
Maluco 2 – Ci, B, B, Q, D
Prédios – D, Q, E, T, X, Q, B
Carro pequenino pendurado no espelho retrovisor (só se vê na câmara "inside") – D, Ci, E, E, Q, B
Céu escuro – B, Q, T, D, B, Q, T, D
X-FILES (ovnis) - No nível Central Park 1 ponha o cursor em "Quit" e na mesma a segurar R2 pressione D, Q, T, B, X, X, X.



PSX Extreme Games

Dinheiro fácil
Caso queira juntar dinheiro para comprar equipamento melhor, jogue no Modo Exhibition. Depois vá até à sala do equipamento e desactive todos os jogadores. Quando a corrida começar, estará sozinho e chegará sempre em primeiro lugar.
Após duas ou três corridas já terá dinheiro suficiente para comprar o melhor equipamento.

PC Quake

Do leitor Nuno Soares - Tabuaço

Se têm o jogo QUAKE (o primeiro dos três) façam o seguinte:
Joguem um pouco deste jogo (que apesar de já estar um pouco ultrapassado continua a ser divertido) e salvem pelo menos uma vez, num sitio qualquer. Depois carreguem em ESC para pausar o jogo e escolham MULTIPLAYER. Deverá aparecer um menu onde poderão escrever o vosso nome, escolher a cor da roupa, etc. Depois de satisfeitos escolham START A MULTIPLAYER GAME. Aparecerá um novo menu onde devem escolher BEGIN GAME. Depois de entrarem nesse jogo carreguem em ESC e façam um LOAD ao jogo que tinham salvo. Quando acabar de fazer o LOAD algumas coisas estarão diferentes, principalmente os "maus da fita" que deixaram de ser o que eram e que passaram a ser outra coisa qualquer, ou seja, tanto podem ser uma caixa de munições, uma arma, ou outra coisa qualquer. Por isso não confiem no que os vossos olhos vêem e tenham muito, muito cuidado.
Não é necessário estar ligado em rede para este truque resultar e este truque também funciona na versão SHAREWARE.

Do leitor André Caeiro - Póvoa Sta Iria

Olá, comecemos pelas apresentações, chamo-me André Lory Caeiro e moro na Póvoa de Santa Iria . Escrevo-vos por uma simples e boa razão, a vossa revista é excelente, por isso tornei-me assinante e gostaria de participar nela. Quando for tecnicamente possível gostava que na "nossa revista" fosse feito um suplemento gráfico ou mesmo em "CD" só com dicas e truques. Para todos vocês um grande abraço.
André

PC Age of Empires: Rises of Rome

No menu de conservação escreve:
King arthur - transforma os pássaros em dragões (999 HP)
pow big mamma - dá-lhe uma nova unidade (Baby Prez - 500 HP, 50 str, 10 arm, 15 rng)
convert thisl - dá-lhe um novo tipo de padre que mata os inimigos com um raio (Saint **Francis** - 25 HP, 200 str, 0 arm, 10 rng)
stormbilly - dá-lhe um robô (Zug 290, 100 HP, 20 str, 10 arm, 15 rng)
grantlinkspence - experimenta e vê

PC Andretti Racing

Para conseguir guiar os carros ocultos deves começar uma nova carreira e regista-te com estes nomes:
chao bross - modelos Indy
peaceful ocean - carros de Stock

PC Dominion

Durante o jogo carrega em Enter, insere um destes códigos e volta a carregar em Enter.
Lushee- Aumenta os recursos
Infrared- Mostra o mapa
Combustion - Mata as unidades inimigas
Zipper - Aumenta a velocidade de construção (o computador também beneficia deste código)

PC Captain Claw

Insere estes códigos durante o jogo:

MPAPPLE - Máxima saúde
MPBLASTER - Máxima dinamite
MPBUNZ - Torna o Claw forte
MPCASPER - Invisibilidade
MPDECVID - Diminui a resolução
MPDEFVID - Retoma a resolução normal
MPDEVHEADS - Mostra a cabeça dos membros da equipa do jogo em vez dos tesouros
MPGANDALF - Máxima magia
MPFPS - Fotogramas por segundo
MPFRANKLIN - Espada relâmpago
MPHAUNTED - Transforma os inimigos em fantasmas
MPHOTSTUFF - Espada de fogo
MPINDVID - Aumenta a resolução
MPJAZZY - Resolução 320x200
MPJORDAN - Claw passa a saltar mais alto
MPKFA - Modo God
MPLOADED - Máximas munições
MPMOONGOODIES - Tesouros a balançar
MPOBJECTS - Mostra o n.0 de objectos no ecrã
MPPENGUIN - Espada de gelo
MPPLAYALLDAY - Vidas infinitas
MPPOS - Mostra a posição global
MPSHADOW - Claw transforma-se numa sombra
MPSPOOKY - Torna Claw invisível
MPSTOPWATCH - Mostra um cronómetro no topo do ecrã
MPSUPERTHROW - Modo Super Throw
MPWIMPY - Claw fica fraco
MPVADER - Invencibilidade

PC G-POLICE

Escreve os seguintes códigos no ecrã principal:

Benihill - Carros Benny H.
Doobies - Escudo infinitas
Mrticky - Armas infinitas
Pantalon - Todas as missões secretas
Supacam - Câmara da queda do inimigo
Woowoo - Sirene
Theyolk - nível 16
Tonymash - nível 17
Andycrow - nível 18
Bionic - nível 19
Tslater - nível 20
Lainthod - nível 21
Jonritz - nível 22
Clairec - nível 23
Stevebot - nível 24
Angusf - nível 25
Euanlec - nível 26
Edfire - nível 27
Stubomb - nível 28
Thonboy - nível 29
Jimmac - nível 30
Pugger - nível 31
Rossco - nível 32
Cakeboy - nível 33
Niknak - nível 34
Saglord - nível 35

PSX COMAND & CONQUER

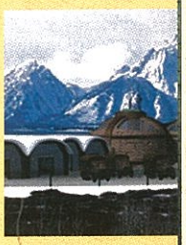
Do leitor Victor Cardoso - Maia

"Caros Amigos da Super Jogos. Chamo-me Victor Cardoso e moro na Maia. Sou leitor e cliente das vossas revistas SJ e PC Manual Informática. Gosto do que tenho encontrado e penso que é de saudar a vossa filosofia comercial. Acho extremamente correcta e honesta a vossa postura de "Lucro dando à outra parte aquilo que ela realmente valoriza". Assim são independentes e não precisam das re-ceitas de publicidade para nada. Portanto parabéns.
Atenção que nada me move contra as vossas concorrentes. Se existem, é porque têm quem as compre e "gostos e cores não...". Só que a minha preferência e aplauso vão para vós.
Sou provavelmente mais velho do que a média dos leitores da SJ, os quais saúdo e talvez por isso, me entretenha com jogos "demodé". Mas o que querem? O gosto por este entretenimento está cá e assim vou tendo as minhas alegrias e as respectivas necessidades de socorro. Assim, aqui vão alguns códigos GDI para o COMAND & CONQUER da PSX."
Victor

Estónia - **DU2JYT0K3**
Letónia - **NFGFG6DS2**
Polónia - **C9R0F2AD0**
Alemanha N. - **0L3NYNN0**
Alemanha S. - **8PHJDB0HU**
Rep. Checa - **S00HMTP8** - acção de guerrilha. Um bom treino para quem gostar de operações especiais. Safem-se.
Bielorrússia - **UI4P4MA8R**
Ucrânia - **W1N457LJ4**
Rep. Checa - **0X3CS3D4G** - cenário diferente da anterior.
Eslováquia - **8PZA9MQY7**
Áustria - **GTJ2NBE51**
Hungria - **56015ABPU**
Eslovénia - **8QQF9CLWR**
Roménia - **8PH1NEGII**
Grécia - **GTJKF2UJ00**

Algumas dicas estratégicas:
- Da Estónia até à Ucrânia procurem liquidar o mais brevemente possível a recolectora inimiga. Quanto mais depressa o conseguirem mais cedo cortam o abastecimento de Tiberium ao inimigo e assim, este deixa de ter dinheiro para produzir unidades de ataque. Mas certifiquem-se de que estão preparados para resistirem à ressaca;

- Da Rep. Checa 2º código em diante, não caiam na tentação de atacarem a recolectora inimiga, sem que os campos de Tiberium adversários estejam esgotados, porque este responde com duas recolectoras ou mais, sempre que lhe atacarem uma, mais o respectivo ataque de ressaca e o mais certo, é verem o inimigo a entrar de roldão pela vossa base dentro e falharem a missão;



- Alemanha e Bielorrússia - Próximo da vossa base existe uma caixa amarela com 2000 crédito. Na Bielorrússia têm que atravessar a ponte em frente à base e virar à direita sempre junto ao rio. Na Alemanha está por baixo dum pinheiro, num campo de Tiberium mesmo por cima da vossa base;

- Áustria - Ataquem a base inimiga por cima depois de atravessarem o rio, mas só depois de eliminarem a oposição nas duas pontes e assegurarem a protecção da vossa base e do acesso à primeira ponte. Procurem eliminar as SAM que estão por cima da base inimiga e no campo de Tiberium ao pé da base NOD. Para esta última transportem 10 Granadeiros ou Bazoocas em APCs. Mal consigam eliminar os SAMs têm o Air Strike. Aproveitem-no de imediato para bombardearem a VCM e assim eliminam a capacidade de reconstrução de estruturas por parte deles. Em frente à vossa base há uma passagem guardada por 4 atiradores NOD. Usem um APC para os atropelarem na travessia dessa passagem e depois virem para cima sempre junto ao rio até en-

"Olá Super Jogos, eu chamo-me Filipe Silva e comecei a ler a vossa revista a partir do n03 , os meus parabéns pela revista maravilhosa que criaram e a bom preço, mas podiam fazer mais análises a jogos, e criar um Cd com demos, patches, shareware, utilitários, drivers, desktop themes entre outras coisas, por exemplo.
Mas continuação de bom trabalho. Mando-vos algumas dicas de jogos para PC."
Filipe

PC Blood 2: the chosen

Do leitor Filipe Silva - Estarreja

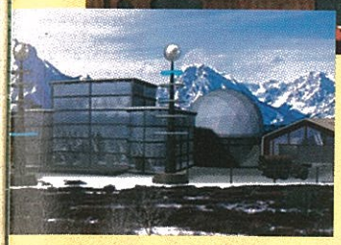
Prima T durante o jogo e digite os seguintes códigos:

Mpkillemall - elimina todos os monstros nesse nível
Mpgoshopping - todos os itens
Mpnicenurse - mais 25 de saúde
Mpreallynicenurse - mais 300 de saúde
Mptakeoffshoes - invencibilidade

PC Sim Citv 3000

Para activar os seguintes códigos, prima CTRL + SHIFT + ALT + C ao mesmo tempo então aparecerá então uma janela para introduzir os seguintes códigos:
I am weak - torna todas as construções gratuitas
Garbage in, garbage out - ficam disponíveis todos os aterros
Power to the masses - toma todas as centrais eléctricas disponíveis
Water in the desert - toma todos os depósitos de água disponíveis





contrarem uma caixa amarela. Levem o APC até à caixa e ganham 2000 créditos;

- Eslováquia - O alvo do NOD é o Dr. Moebius, que é uma figura branca que está em frente ao hospital. Protejam-no a todo o custo, porque se ele morre, falha a missão nesse mesmo momento;

- Hungria - Coloquem a VCM no local onde ela é posta pelo jogo, logo de inicio. Construam o Power Plant, depois as Barracas e a Refinaria. Mal possam, iniciem a construção das vedações de protecção. Usem Guard Tower sempre que pos-sível, pouparvos-ão muitos homens e massa. Uma vez protegida a base venham com o cursor até cá abaixo e encontrarão um pelotão de reforço com 3 granadeiros e 2 bazucas. Encaminhem-nos para o extremo esquerdo do ecrã, evitando duas Gun Tower NOD e no fim do ecrã encontrarão debaixo duma árvore, outra caixa amarela com 2000 créditos. No ataque à base NOD cuidado com o canhão laser. Derrete um tanque saudável por disparo;

- Roménia e Eslovénia - Construam logo que possível 16 Orcas para poderem fazer um ataque simultâneo aos 4 SAMs NOD. Para cada SAM são precisas 4 orcas. Mal tenham o Air Strike, esmaguem a VCM inimiga. Assim que consigam isso, têm a batalha ganha. Para descobrirem as SAMs usem um HUM-VEE. Nestes cenários as bases NOD também têm canhões laser. Aproveitem as Orcas. São necessárias 4 para os demolirem.

Um conselho de gente avisada que tem dado e levado tareia de criar bicho:

- Numa luta contra um adversário forte e preparado a astúcia é mais importante do que a força bruta. Portanto, no ataque à base do inimigo, procurem usar os engenheiros para tomarem as unidades de produção deste. Os alvos são por ordem de prioridades e sempre que possível: 1º VCM; 2º Hand of Nod; 3º Aeroporto; 4º Refinaria. Vão ver como dá um gozo enorme, verem o inimigo a atacar as suas próprias instalações. Tentem esta táctica especialmente na Hungria.

Salt off - torna a água do mar em água doce
Terrain one up - eleva o terreno
Terrain one down - baixa o terreno
Pay tribute to your king - todas as recompensas ficam disponíveis
Nerds rool - indústria de alta tecnologia

PC Railroad Tycoon 2

Brian Whiffen Bigfoot - Vitória instantânea
BoBo - derrota instantânea
King of the Hill - jogador ganha 100 Milhões
Cattle Futures - jogador ganha 1 milhão
Million powerball - companhia ganha 100 milhões
Slush fund - companhia ganha 1 milhão
Speed racer - comboios andam mais depressa
AMD103 - todos os motores passam a AMD 103s
Casey Jones - todos os comboios das outras companhias sofrem acidentes
Show me the trains - pode comprar qualquer comboio
Viagra - Dobra a população
Let me in - abre todos os territórios

Do leitor Acid Burn - Rio Tinto

Legenda
Di - Direita
Es - Esquerda
Ci - Cima
Ba - Baixo

PC Descent 2

ALMIGHTY - Invulnerabilidade
HONESTROB - Armas Wowie Zowie
LPNLIZARD - Armas Homing
DUDDABOO - Armas Bouncing
FREESPACE - Mudar de nível
ALGROOVE - Todas as chaves
ALIFALAFEL - Todos os acessórios
ROCKRGRL - Mapa completo
SPANIARD - Torra todos os robôs (usado 2 vezes queima o Guide Bot)
GOWINGNUT - Guide Bot ataca os robôs
HELPVISHNU - Surgem Guide Bots
GODZILA - Facilita a destruição dos robôs

SAT Hard Core 4x4

Mais velocidade - No canto esquerdo do ecrã há três símbolos que correspondem aos turbos e active-os. Se gastar todos os turbos, pause o jogo e faça C, Di, A, Z, Y, C, A, Di. Para saber se os turbos foram substituídos deverá ouvir "Attack the Track".
Modificar os atributos dos veículos - Seleccione o modo Time Trial, opção 4 jogadores, 1 volta e introduza nos espaços destinados ao nome dos jogadores, os seguintes códigos, de cima para baixo Fiddle, With, Vehicle, Mekanixs.
Editar os atributos do carro - Pause o jogo e faça C, A, Di, Ba, Ci, Es, Es, Ba, Ci, Es, Es, Ba, Ci, Es, Es. Para saber se o truque está activado ouvirá "Wow Hardcore".
Escolher qualquer classe - Seleccione o modo Time Trial, opção 1 jogador, 3 voltas e digite como 1º nome Novice, seguido de 2 espaços.
Mais uma câmara - Pause o jogo e faça Di, A, Es, Es, Y, Ba, Ci, Es, Es
Tanques - Pause o jogo e faça A, B, Di, A, C, A, Ba, A, B, Di, A - Para saber se o truque está correcto deverá ouvir "Attack the Attack"
Ganhar o jogo - Se estiver em lº lugar faça Es, Es, Es, A, A, Es, Es, Es, A, A, A
Mudar de veículo - Pause o jogo e faça B, Es, A, C, C, A, Di
Comentário final alternativo - Pause o jogo e faça Ba, Di, A, Z, C, Di, A, Z, Ba, A, Z

PC Tomb Raider III

Escolher níveis - Sacar a arma (e ficar com ela); 1 passo para trás, 1 passo para a frente; Abaixar, levantar; 3 voltas para a direita; Saltar para a frente

Ter todas as armas - Sacar a arma (e ficar com ela); 1 passo para trás, 1 passo para a frente; Abaixar, levantar; 3 voltas para a direita; Saltar para trás

SAT Firestorm Thunderhank 2

Passwords:
South América
Nível 1 - j6hh1fc5vbdvsiq
Nível 2 - jvv11nc7cbdvroq
Nível 3 - jv4lurc7tbdv1pq
Nível 4 - j1mlurc9mbdvv4l
South América Stealth
Nível 1 - j9u9u3crnfdfs9q
Nível 2 - j94puncq8fdfrk2
Nível 3 - j819v7csffd14i
Panamá Canal
Nível 1 - jsffvmcvojcfsf2
Nível 2 - jsq9sucuujcfrt2
Nível 3 - jj1956k13jcfotq
Central América
Nível 1 - jioft3co5naftpq
Nível 2 - jit9tbcj8nafru2
Nível 3 - jlsptnclgnaf162
Eastern Europe
Nível 1 - jlo8qf4nerefs6i
Nível 2 - jk6krvcpmrefrva
Nível 3 - jnb4rdkb1refliq
Gulf 1 - capture
Nível 1 - jnv4rbsaavmfsk2
Nível 2 - jn64rnscnvmfq2q
Nível 3 - jm44rnsf2vmf1aq
Gulf 2 - oil dispute
Nível 1 - jpl4rncf236fsq2
Nível 2 - jprkrncgh36frda
Nível 3 - jb1krnd2b36fodq
Nível 4 - jan4rnd5k36fuii
South China Sea
Nível 1 - jb34rnd5866ftk2
Nível 2 - jai4rnd5k66fs4i
Nível 3 - jdbkrnd7a66frsi
Fim - ja943nd9u66f1ni
3 missões - no ecrã das passwords digite **INVALIDPASSWORD.**



Poupe 600$00

CUPÃO DE ASSINATURA

SIM Desejo assinar a revista Super Jogos

☐ 2.880$00 SUPER JOGOS

12 Edições a partir do nº ____

Dados pessoais

Nome: _____

_____

Morada: _____

_____

_____

Código Postal: ____ — ____

_____

☐ Já sou assinante, com o número _____

☐ V.Postal

☐ Cheque do Banco _____

no valor de _____ $00,

à ordem de Galileu Galilei, Lda

☐ Debitem no meu Visa/Mastercard/Eurocard nº

_____

Valid. ___/___

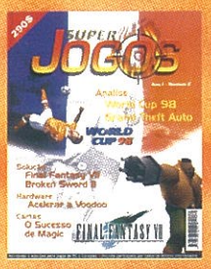
NÃO SÃO ACEITES OS CARTÕES VISA ELECTRON OU MULTIBANCO

Assinatura _____

Super Jogos
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX



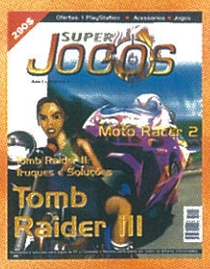
Nº 1



Nº 2



Nº3



Nº 4



Nº 5



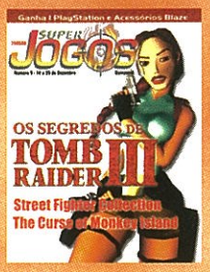
Nº 6



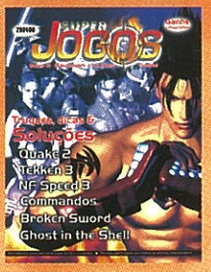
Nº 7



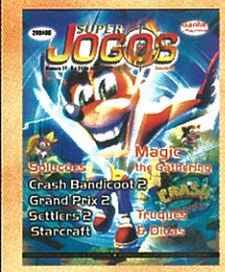
Nº 8



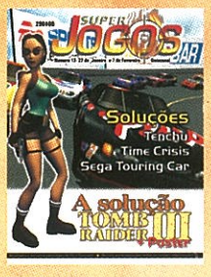
Nº 9



Nº 10



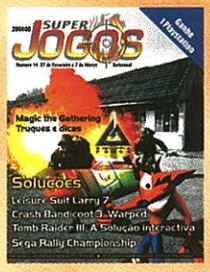
Nº 11



Nº 12



Nº 13



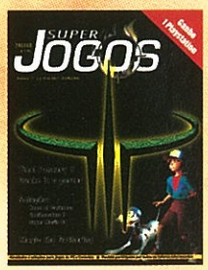
Nº 14



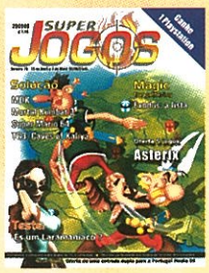
Nº 15



Nº 16



Nº 17



Nº 18

Cada revista: 290$00

ASSINALAR OS NÚMEROS PRETENDIDOS: ☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 ☐13 ☐14 ☐15 ☐16 ☐16 ☐17 ☐18

No valor de _____ $

Preencha e envie este cupão num envelope, sem necessidade de selo para:

Super Jogos
REMESSA LIVRE 11016
1032 LISBOA CODEX

Nome: _____

Morada: _____

Código Postal: ____ — ____ _____

Envio ☐ Vale Postal ou ☐ Cheque do Banco _____ à ordem de Galileu Galilei, Lda

Debitem no meu Cartão de Crédito nº _____ Valid. __/__

Assinatura _____ NÃO SÃO ACEITES OS CARTÕES VISA ELECTRON OU MULTIBANCO

Tomb Raider III Solução Interactiva
Ilhas do Pacífico

Do leitor Pedro Cavaco – Lavradio

SOLUÇÃO 1: Crash Site

Saiam da cabana e vão até perto do pântano, agora saltem não para a primeira planta mas sim para a segunda (ou seja a do lado esquerdo).
A partir daí sigam o mapa (o que o homem vos deu) e quando chegarem ao fim do pântano passem pelas árvores e preparem as armas, matem o velociraptor e continuem até irem dar ao avião despenhado. Depois de aí chegarem, vão em frente e ajudem os homens a matar os velociraptores (cuidado não os atinjam pois se tal acontecer eles atacarão). Depois disso vão até à entrada que se situa ao lado esquerdo (do lado da cascata) e ajudem o homem a matar o velociraptor, em seguida subam uma "parede" (blocos de parede) e as escadas da parede, quando chegarem ao cimo, saltem para trás e seguidamente para a frente, pois só assim ficarão no ramo da árvore. No ramo matem o "dino"(velociraptor) e virem-se para trás (do sitio por onde foram ter à árvore), saltem e agarrem-se, vão andando lateralmente até ao canto; depois saltem para o ramo e vão andando até matar o outro "dino", quando chegarem ao fim do ramo disparem contra o dino morto e depois de ele cair à agua, sigam-no. Dentro de água puxem a alavanca e subam até a margem do rio, poderão reparar que as piranhas se entreterão com o dino para o almoço (visto que o nível é passado de dia... apesar de também poder ser lanche.. enfim...) vão para dentro da casa e retirem a Bishop's Key e preparem as armas tal como anteriormente. Matem os dinos que aparecem.
Seguidamente voltem à outra margem do rio e dirijam-se para fora (ao local por onde entraram, o da cascata) e vão até perto do avião do sitio de onde vieram (onde viram os homens a ser atacados pelos dinos - cá no cimo). Sigam sempre em frente até ao fundo, onde está uma entrada, entrem nela e lá encontrarão mais um homem e mais um dino, já sabem o que fazer. Depois disso desçam a grande rampa, matem os "microssauros" e dirijam-se até ao ninho do T-Rex, retirem a Tktukerman's Key e .. . "depois o T-Rex apareceu e...".
Desculpem estava a lembrar-me do Parque Jurássico.
Depois de retirarem a chave do ninho, vão ao fundo. Aparecerá um T-Rex. Deliciem-se, pois ele tem uma entrada em grande.
Dica - o homem ajuda-vos a matar o T-Rex, se não tiverem disparado contra ele anteriormente. Depois de o terem morto puxem as alavancas até conseguirem sair daí e voltar ao sítio de onde vieram (isto, depois daquele grande monstro, é o mais fácil).

Saiam desse sitio por onde vieram e dirijam-se até perto do lado direito do bico do avião (um bocadinho mais à frente) e saltem até conseguirem subir para um bocadinho de terra que aí se encontra, depois disso subam ao avião e preparem as armas.
Vão em frente e caiam no buraco do avião, aí matem o dino e insiram as chaves no Cockpit do avião. Sigam em frente e caiam no buraco do avião (este já dentro do mesmo), acendam um flare e liguem o interruptor que se encontra atrás da arma, numa porta lá no fundo.
Dica - façam um" save game" depois de ligarem o interruptor.

Sigam até à arma e comecem a comandá-la, enviando os rockets que ela dispara contra os "inofensivos" dinos, (cuidado não matem os homens com rockets. Ouando eles estiverem a matar um dino "deixem-nos trabalhar"). Depois de os terem morto a todos, disparem uns rockets para o canto superior esquerdo (o do lado da asa partida), e quando aparecer a parede partida larguem a arma, corram pela asa e saltem para o outro lado do rio. Aí subam para o sítio que se partiu (a parede) e pronto, chegaram ao fim deste nível; preparem-se para o próximo...

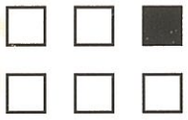
SOLUÇÃO 2: Temple of Puna

Neste nível começamos (no seu interior) no que se pode chamar o "Templo de Indiana Jones", mas só lá mais para o fim irão perceber porquê.
Começamos o nível com ataques de nativos, os quais vamos ter de matar rapidamente para não sermos atingidos pelos seus arpões venenosos. Depois de os matarem sigam o caminho onde eles estavam e preparem-se "que um mal nunca vem só", mais indígenas aparecerão. Logo que os matem,

Carta

"Venho deixar a solução de um nível do TB3, para a análise interactiva da SJ. Venho também falar da história do Tomb Raider que eu e um colega meu fizemos em conjunto. Por hoje é tudo até breve. Mas não se esqueçam do nosso clube..."
Pedro

sigam por um caminho onde chegarão a um local com umas rodas de um lado para o outro. Para passar esta parte façam o seguinte: desçam e dirijam-se até perto de um interruptor, fiquem no quadro que está ao seu lado direito (amarelo) e baixem-se.
Esquema:



assim evitarão que as rodas vos cortem. Agora o que têm de fazer é o mesmo para todos os interruptores (4) e por fim sair pela porta que se abriu.
Dica - quando carregarem nos dois interruptores de um lado vão a correr, saltem por cima das rodas e coloquem-se novamente no quadrado ao lado do interruptor.

Dentro dessa porta há uma rampa de deslize, caiam e puxem o bloco que lá se encontra, pois só assim não serão mortos pelos picos que vem do tecto. Depois de terem puxado o bloco, puxem as três alavancas que lá se encontram para que a porta se abra. Comecem a correr mas com speed (numpad 1) pois uma bola gigante virá atrás de vocês (tipo indiana Jones) e a seguir outra, por isso é mesmo necessário o speed. Logo que se consigam esquivar das bolas preparem as armas e matem os nativos, e seguidamente entrem na porta que se abriu e preparem-se para o pior: o Patrão do Nível.

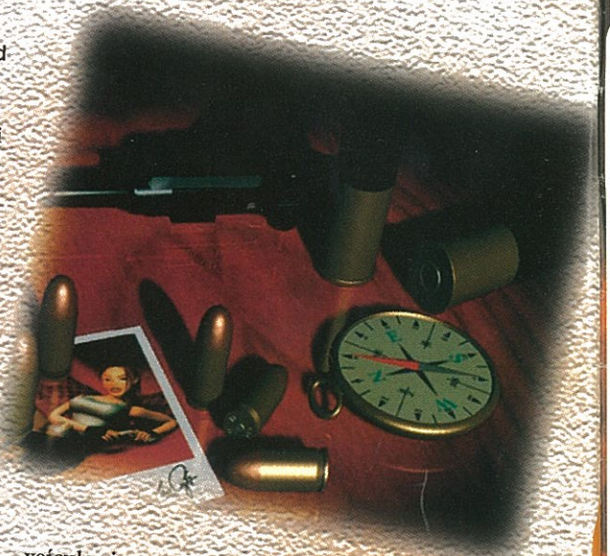
O patrão parece uma pedra encostada à parede mas se nos aproximar-mos (que é a única forma de o despertar) ele irá virar-se e mandará raios eléctricos, por isso convém serem rápidos e andarem sempre de um lado para o outro. Depois de o terem morto retirem o artefacto e passem para outra zona
Opinião: é pena o final deste nível não ter vídeo animado, pois eu acho que lhe daria mais graça.

Artefacto

Não podemos dizer que a EIDOS tornou este jogo fácil pois tomem nota do seguinte no TR III:
- se possuirmos o primeiro artefacto (o da India) e com algum truque, passarmos para outra área, quando chegar-mos ao penúltimo nível dessa área (ou seja. antes do artefacto) e fizermos o truque para passar de nível, Lara explodirá.
- mesmo assim vamos passar o patrão da 1ª área e apanhar o artefacto, passamos para outra área, chegando ao penúltimo nível, e se fizer-mos o truque para passar de nível, Lara passará para o último nível dessa área. Aí defrontaremos o patrão e apanharemos o artefacto; agora temos direito a outra área, escolhemo-la e com a mesma batota passamos para o penúltimo nível. Tudo corria bem até que mais uma vez fazemos os truques para passar de nível e Lara EXPLODE (pelo menos assim se passa comigo).
Assim...Podemos ver que a EIDOS preparou armadilhas para aqueles que são mais "traquinas" a jogar TRIII.

A HISTORIA DE TOMB RAIDER

Dos leitores Pedro Cavaco com o apoio de David Forte



A saga de Tomb Raider começou há muito, nos dias de hoje já vai na 3ª edição e para a Quarta, segundo a EIDOS, não falta muito. Mas pensemos nós, será que o Tomb Raider já não estará a fugir um bocadinho ao que era quando começou?
Até hoje temos 3 Tomb Raider:
- Tomb Raider / Tomb Raider "negócios por acabar"
- Tomb Raider II "Starring Lara Croft"
- Tomb Raider III "the adventures of Lara Croft"

Cada um com características diferentes que cada vez mais se vão afastando do 1º Tomb, mas vamos ver um por um:

Tomb Raider

Acerca de 3 anos uma menina dada com nome de Lara Croft fazia as delicias de muitos jogadores com um jogo chamado Tomb Raider. O seu corpinho e as suas medidas feitas por "encomenda" encantavam os jogadores que por sorte adquiriram um jogo fantástico, mas nessa altura TB era feito mais de enigmas e 21% de animais e seres móveis; podemos dizer que era um enigma atrás de outro, desde colocar barras de prata na mão de Midas até fazer um esquema de alavancas para que as portas se abrissem e muito mais. TB já tinha bons filmes animados (full motion video), gráficos bons acima da média), poucas armas comparadas com as que tem hoje e os movimentos básicos (mas que mesmo assim, ainda ocupavam um monte de teclas, tal como hoje, sendo tudo uma questão de hábito). Mas quando chegamos ao fim do jogo perguntamo-nos será que haverá TB II? Tudo acabou aqui? Mas Eidos e a Core não se deixaram ficar por aí...

Tomb Raider II

Anunciado pela EIDOS, nos finais de 97 podiamos ter em nossas casas Tomb Raider II com o argumento que seria o último TB a ser lançado. Tomb Raider II fez sucesso, foi um dos jogos mais vendidos no mundo. Tomb Raider II englobava muitos aspectos bons, a história era agora em busca do punhal de "Xian" mas em que Lara já tinha inimigos o que o tornou mais activo, os gráficos eram melhores , mais jogabilidade, novos movimentos, cenários mais pormenorizados (incluindo a casa) e o jogo tinha muita mais acção, ou seja, conseguiu-se juntar acção e enigmas ao mesmo tempo. Poderia dizer-se agora que o jogo era 50% de enigmas e 50% de acção. Senão vejamos: os veículos inesquecíveis deram mais interesse, novas músicas (as de Veneza entre outras) que vieram dar em certas ocasiões mais "suspense", os homens mais perfeitos graficamente, eram um dos pontos altos de TBII, por exemplo os do Mosteiro de Barkang, em podíamos aliarmo-nos ou lutar contra eles, o jogo parecia mais real (tirando o nível das "ilhas flutuantes" – um pouco imaginativo).
Foram estes e outros aspectos que fizeram, para nós, do TBII o melhor jogo da saga.

Dica – Na versão PC, ponham a música 47 (principal e mais animada delas todas).

Já ninguém esperava outro Tomb até que...

Tomb Raider

A 20 de Setembro de 1998, a EIDOS e a CORE dão-nos a feliz notícia: Lara com novos movimentos, mais agilidade, novas armas, novos veículos, cenários mais detalhados e também uma melhor jogabilidade. E... uma Lara com mais curvas (se tal for possível).
Mas... Tomb Raider III está excelente, não podemos criticar o jogo, está mesmo "bom", um dos melhores Tomb's feitos até agora. Excepto no tipo de jogo que se está a tornar, senão vejamos:
- poderíamos dizer que Tomb Raider III tem agora 39% de enigmas (mas dos que nos obrigam a pensar mesmo) e o resto acção, com os tão famosos homens, animais, e veículos.
- no quarto nível concordamos se nos disserem que todo o nível é um enigma, mas haverá outro assim parecido?
- em Tomb Raider III já começa (na nossa opinião) a haver tiros e homens a mais e enigmas ou partes que nos obriguem a pensar a menos.

Mas não é isto que vai estragar a minha (P. Cavaco) paixão pelo meu jogo preferido que é o Tomb Raider (toda a saga).

Em resposta à nossa pergunta "Secção de Magic: Sim ou Não?", a resposta foi SIM! Parece que o Magic tem adeptos entre os leitores da Super Jogos, logo a secção mantem-se.
E, então, fazemos novo "repto": Juntem-se todos, venham daí essas cartas, será que conseguimos num destes dias fazer uma edição especial, extraordinária, sobre o Magic?
Sim, desde as noções para principiantes, às ajudas aos novatos, os desafios de concursos, até às vossas ideias.
Digam-nos "coisas"!

Carta

"Caros amigos. Quero, mais uma vez, felicitar-vos pela vossa revista que continua a garantir uma opção diferente aos amantes de jogos. Gostaria de dar a minha opinião acerca de alguns artigos da SJ nº 17."
Vitor

Erros de Principiantes

Do leitor João Azevedo - Lisboa

Normalmente os principiantes cometem este erro:
"*Quanto mais cartas tiver melhor será o meu baralho*".
Ora isto é mentira. Por exemplo, o jogador tem um baralho de 90 cartas e está a perder, mas tem algures no baralho a carta que pode fazer com ele ganhe o jogo. Óbvio que a carta não lhe saiu, devido ao tamanho excessivo do seu baralho.
Portanto antes de construir um baralho temos que pensar na sua estrutura e evitar colocar muitas cartas, isto é, temos de escolher as cores com que vamos jogar. Existem 5 cores: o branco - que tem como forte a destruição em massa e a protecção; o preto - criaturas poderosas e destruição de criaturas; o vermelho - dano directo e criaturas pequenas mas muito rápidas são o ponto forte desta cor; o azul - perito em anular mágicas e diminuir a velocidade de outros decks; e,. por fim, o verde - a obtenção de mana e a rapidez fazem com que esta seja a minha cor preferida
Agora que já conhecemos as cores existentes em Magic, temos de pensar nas cores que vamos utilizar no nosso baralho: normalmente usa-se duas cores, mas, pessoalmente, uso apenas uma, porque assim não tenho problemas de obtenção de mana. Se vocês escolherem um deck com duas cores aqui estão algumas combinações:

- Azul-Branco
- Branco-Preto
- Verde-Vermelho

Claro que há mais combinações, mas estas são as mais utilizadas e mais fáceis de construir...
Agora que já escolheram a combinação de cores temos de ter cuidado com a "Curva de Mana".
O que é a curva de mana? A curva de mana são os terrenos necessários para um determinado tipo de deck. Nós não precisamos de muitos terrenos num deck de "wennies", mas num "control deck" precisamos de muita, mas mesmo muito mana.

1 mana - 15 a 20 cartas
2 manas - 10 a 15 cartas
3 manas - 5 a 10 cartas
4 manas - 0 a 5 cartas
5 ou + manas - 2 a 3 cartas

Aqui em cima está um bom exemplo de uma curva de mana de um deck rápido. Depois de escolhido o tipo de deck e como será a curva de mana é só escolher as cartas que irão fazer parte do vosso deck. Para isso analisem bem as vossas cartas e criem as combinações que vocês acharem melhores...

Espero que tenham gostado deste artigo, pois, para o próximo, irei analisar alguns dos decks do momento....

Deixo-vos a lista do meu baralho. Não é grande coisa mas sempre dá para jogar...

O meu deck:

2 - Escudo de armas
2 - Winter Orb
2 - Eladamri, Lord of Leaves
4 - Skyshroud Elf
3 - Forest Elves
2 - Elvish Beserker
2 - Giant Growth
2 - Skyshroud Ranger
2 - Priest of Titania
2 - Elvish Erder
2 - Llanowar Elves
3 - Skyshroud Troopers
2 - Symbiosis
11 - Tipos de elfos diferentes (nenhum deles tem função no meu baralho e apenas servem para atacar juntamente com o escudo de armas).
19 - Forest

Carta

"Olá Sérgio!!! Espero que tu não te importes que eu te trate por tu, dado que no editorial da Super Jogos n.º 17 disseste que já podíamos ter estas liberdades....
Agora vamos ao que interessa: chamo-me João Afonso Sousa Veloso Ferreira de Azevedo (Ganda nome, né?) e sou um jogador de Magic. Bem... quer dizer, o meu forte não é o jogo, mas sim a construção e análise de baralhos. Actualmente tenho tido muito trabalho, porque, com a nova edição de Magic (o Legado de Urza), tenho que estudar os decks e estratégias desta nova edição.
Eu julgo que alguns dos leitores tenham sempre a mesma dúvida: Será que o meu deck está bom???? Como irei construir um de "jeito"???. É aqui neste longo artigo que vou explicar aos leitores como poderão construir bons baralhos.
Uma sugestão:
Queria também dar uma sugestão: deveriam aumentar para duas páginas a secção de Magic e incluir uma secção especialmente para se analisar baralhos e eu, quanto a esse aspecto, posso ajudar com tudo o que souber."
João

Da redacção:
Sim, tu e todos podem tratar-me por tu, claro! Quanto às duas página, já aqui está e, olha bem para o nosso desafio: uma edição extra sobre Magic (e outros jogos de cartas)!

Criticas & Opiniões

Do leitor Vítor Guedes - Lisboa
Para o leitor Luís Andrade (SJ 17)

A curva de mana não funciona bem assim, o que tu exemplificas é mais um baralho de "Weenies" que outra coisa, e outra coisa, hoje não é muito aconselhável jogar com um baralho de uma só cor por causa de cartas de descarte como "Grindstone" e cartas destruidoras de terrenos elementares (p. ex. Tsumani).

Para os outros leitores gostaria de chamar a atenção para o facto de a grande maioria dos baralhos que tem sido apresentados serem baralhos publicados em outras revistas da especialidade (Inquest, Duelist, etc...). Eu julgo que seria melhor perceber como esses baralhos funcionam e depois tentar adaptá-los à nossa forma de ver o jogo, pois se não, corre-se o risco de todos tentarem jogar com os mesmos baralhos.

Por último apresento um baralho com que comecei a jogar à pouco tempo, para o qual gostaria de saber a opinião de outros adeptos de Magic e de como será possível melhorá-lo.

18 Ilhas
04 Ilhas
04 Rootwatter Depts
04 Counterspell
04 Mana Leak
04 Capsize
02 Rebound
02 Disturbed Burial
02 Endless Screem
02 Ódio
02 Legacy's Allure
02 Escudo Ermético
04 Licide Dominador
02 Caranguejo Ferradura
02 Dragonete Peregrino
02 Thornwind Faeries

Sideboard
02 Confiscar
02 Propaganda
02 Rebuild
02 Mind Games
02 Fluxo de Aura
02 Extase
02 Pavor da Noite
02 Coffin Queen

Super Jogos
Ano 2
Edição nº19
Quinzenal
Edição
3 a 16 de Maio
de 1999

ICS - 121991
Dep. Leg.-125 500
ISSN 0874-212X

Tiragem desta Edição:
25. 000 Exemplares

PROPRIEDADE:
GALILEU GALILEI
Soc. de comunicação, Lda

Registo DGCS 219 992

Sede:
Av. da Republica, 83-5º
1050 LISBOA

Colaborações:
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Director: Sérgio Alves

Redacção:
Ricardo Sérgio,
Pedro Filipe

Recepção e assinaturas
Inês Lopes
Célia Basilio
M. Conceição Duarte

Relações Públicas:
Mª Jesus Alves

Produção:
Mapril Santos
Jorge Almeida

Telef.s: (01) 793 52 24
Telefax: (01) 222 95 95

Email: galileu@mail.eunet.pt

Internet:
http://www.ciberlandia.com

Impressão:
Mirandela S.A.
R. Rodrigues Faria 103
1300 LISBOA

Distribuição:
ELECTROLIBER,lda

A Super Jogos é uma publicação independente, portuguesa e não uma tradução.
Todos os direitos são reservados aos editores, Galileu Galilei - Soc. de Comunicação, Lda., sendo proibida a reprodução ou cópia de qualquer parte desta revista incluindo na Internet.
Exceptuam-se os casos devidamente solicitados e autorizados.

Para participar no conteúdo da Super Jogos apenas tem de fazer o seguinte:
- Enviar-nos um mail, carta ou fax com a sua sugestão, dica ou artigo;

superjogos@mail.sonet.pt

Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Regras de 6ª edição

Do leitor Luis Andrade

As regras de 6º Edição são importantes e vão ser efectivas a partir de 1 de junho.

Atropelar

Vou dar o exemplo da esfera de raios (vermelho-6/1) que ataca. Quem no outro lado defende é um cavaleiro com protecção contra o vermelho (branco-2/2), o que é que acontece?
Nas regras antigas o dano era absorvido todo pela criatura branca porque tinha protecção contra o vermelho, portanto estava imune a todo o dano vermelho e parava o ataque. Ora este facto era injusto para a criatura vermelha porque era mais forte e tinha atropelar uma habilidade que faz com que a criatura atropele a outra, passa por cima sem pedir autorização!
A DCI modificou esta situação: a criatura branca absorve 2 pontos de dano, não morre porque tem protecção contra o vermelho e os 4 pontos de dano que restam são dados ao adversário se ele não os contrariar.
Penso que dá para perceber esta regra.

Mana

Antes o jogador pagava o custo da mágica antes de lançar esta (desencantar-1B) virava uma planície e um terreno qualquer.
A nova regra diz-nos que devemos primeiro lançar a mágica e depois pagá-la.
Confuso? Esperem até jogarem!

Artefactos

Com a nova regra mesmo que estejam virados funcionam na mesma a menos que o facto de virar esteja no custo de activação.
Um exemplo é a "Orbe hibernal" que nas regras antigas quando estava virada ficava desactivada. Agora já não acontece.
Por hoje ficamos por aqui mas prometo se quiserem continuarem com este ou mais assuntos mas posso vos dizer que com estas alterações a DCI quer tornar o jogo mais justo para todos os jogadores e acabar com os decks rápidos.

O meu Deck

Critica aos baralhos do João Guerra
Do leitor Miguel Duarte - Portimão

Os baralhos que mostraste para jogadores mais experientes tem cartas que foram banidas e muito difíceis de arranjar.

O meu Deck:
20 Swamp
3 Bone Shredder
3 Expunge
2 Vitimar
2 Coerção
2 Lab Rats
2 Leeching Licid
2 Phyrexian Ghoul
2 Crias De Phyrexia
2 Phyrexian Defiler
2 Ritual Sombrio
2 Banimentosombrio
1 Diabolic Servitude
1 Poço De Procriação
1 Prazer Sádico
1 Corrupt
1 Duress
1 Desenterrar
1 Xamã Do Oceano
1 Coffin Queen
1 Spined Flunke
1 Phyrexian Plaguelord
1 O Grande Lobisomem
1 Mó
1 Pestilência
1 Abraço Vampírico
1 Réquiem Vil
1 Reviver Cadáver

Ajuda a Baralhos

Do leitor José Ferreira – Lisboa
Em ajuda a (vários baralhos) da S.J. n.º17.

Saudações, caros viciados! Vou começar esta minha primeira (mas não última) colaboração com o baralho do leitor Bruno Bandarra: tentei melhorar o teu baralho sem acrescentar muitas raras.
Comecei por tirar os carnófagos, dauthi, jibóias, esp. soldados, Timmy, v. argothiano, s. de gix e vormes crista de pó, que estavam fora do tema de reciclagem de cemitério. Visto que o custo não importa podes meter qualquer "fattie» (poder maior que 4) que te apareça à frente. Mesmo assim , eu ia por forças verdejantes e pit spawns. Mete mais alguns elfos produtores de mana e pronto. Quanto a outras mágicas, tira o culling the weak (não "next"), livro de mágicas e grindstone e mete alguns spike feeder.
O baralho do Fernando Horta estava bom, mas eu punha os cursed scroll no baralho principal e tirava 1 soul warden, o solt. visionary e a aura. Prefiro não falar do sideboard, visto que é um instrumento para torneios.
Umas palavras quanto à curva de mana. Discordo completamente do Luís Andrade visto que a curva de mana não é baseada em criaturas, mas sim na distribuição dos custos das mágicas. Um baralho pode ter uma curva optimizada para jogar mais ou menos rapidamente. O sligh (baralho criado por Paul Sligh), por exemplo, tem uma curva de mana baixíssima, tendo assim vantagem nos primeiros turnos, mas perdendo potência a partir do quinto turno.
Se algum jogador me quiser contactar o meu número é o 3978217 e estou sempre com disposição para uns joguinhos amigáveis.



TBWA

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Ridge Racer Type 4™ & © 1998 NAMCO LTD., All Rights Reserved.
Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.



RIDGE RACER TYPE 4.
Pura velocidade.

namco

MegaScore: Recomendado 5/5 – Templo dos Jogos: 93% – Expresso: Recomendado vidas



RIDGE RACER TYPE 4™

Conduzir depressa, muito depressa. Sem nada que te detenha. Nem semáforos, nem novatos que se põe à frente, nem polícias, nem tolerâncias zero, nem nada. Correr e correr como um possesso. Conduzires os carros com que sonhas ou os outros que te tiram o sono. Claro que uma velocidade tão grande, ao percorreres Quilómetros e Quilómetros, também esmagarás moscas, mosquitos e todos os insectos que se ponham à frente. Enfim, tudo o que sempre quiseste: Pura velocidade.

1 ou 2 Jogadores | Cartão de Memória 1 bloco | Compatível com Função Vibratória | DUAL SHOCK™

PlayStation

PODER TOTAL!

www.playstation-europe.com/ridge4


Cyber Gui@
Quinzenal
Guia para utilizadores da Internet
IRC
mIR
na
Net
320$00 € 1,6 • Ano 2 - 9 a 22 de Abril - Número 17
Cyber Gui@
Quinzena
Guia para utilizadores da Internet
A Internet na escola
AGORA em
EDIÇÃO QUINZENAL
Net manual
A Internet sem segre