290$00
€ 1,45

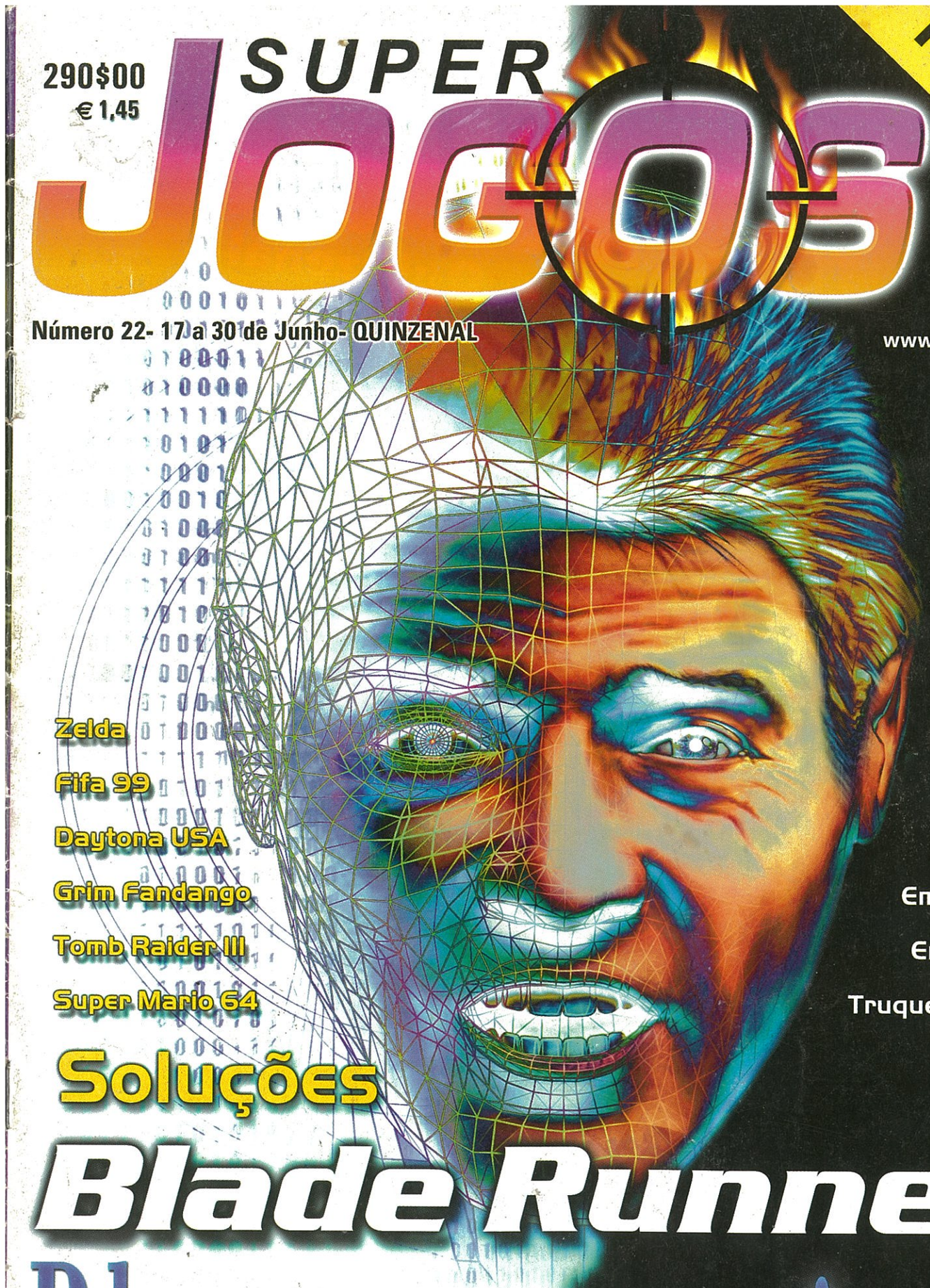
SUPER JOGOS

Número 22- 17 a 30 de Junho- QUINZENAL

Ganhe 1 Playstation

Vias do Futuro

www.ciberlandia.com



Zelda

Fifa 99

Daytona USA

Grim Fandango

Tomb Raider III

Super Mario 64

Emuladores

Entreajuda

Truques e Dicas

Soluções

Blade Runner

Phantasmagoria

5 607853 026680 00021

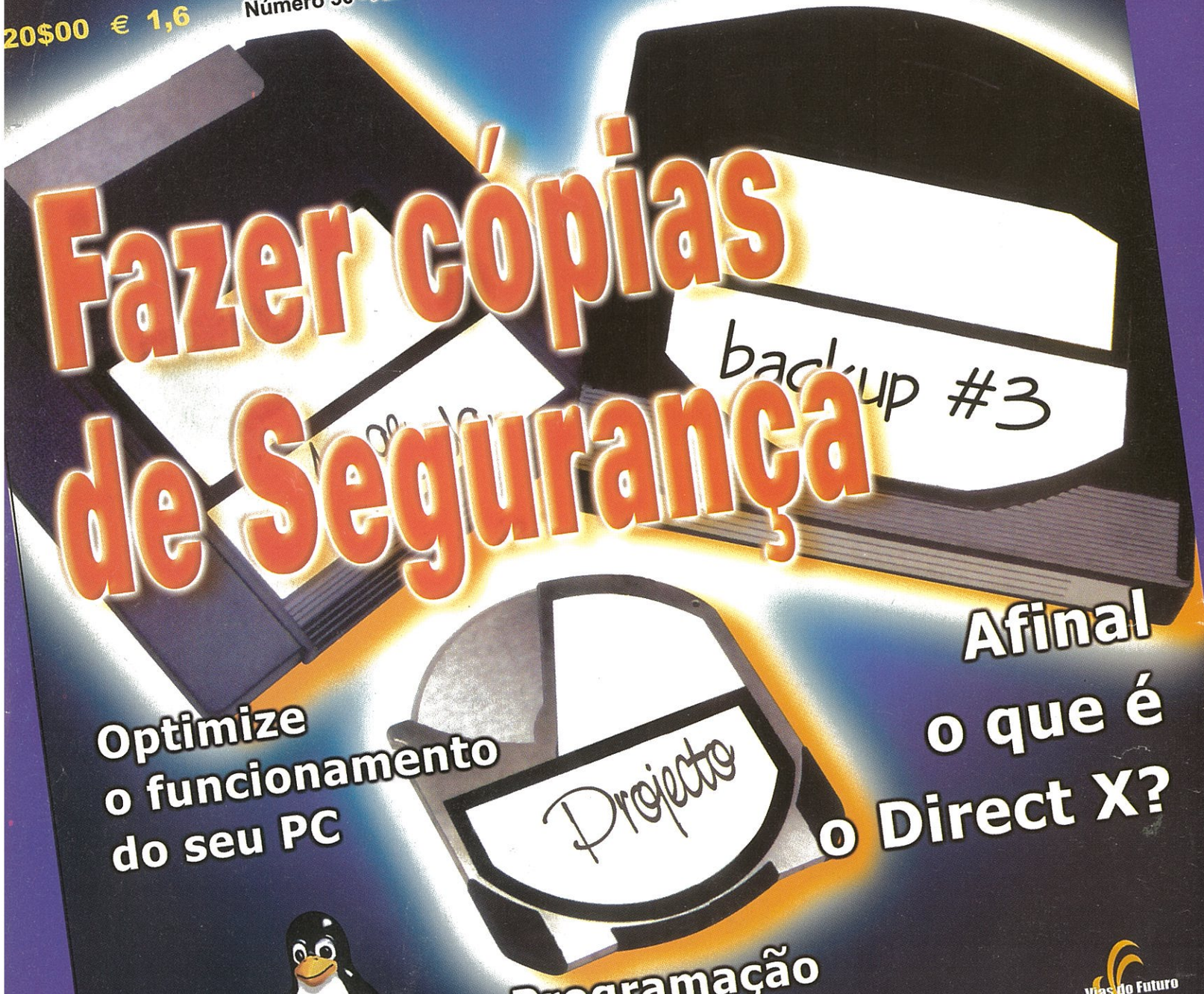
Novidades e soluções para jogos de PC e Consolas ● Revista participada por todos os leitores interessados

nicas, truques e dicas para bem utili

PC Manual INFORMÁTICA

Quinzenal

20$00 € 1,6 Número 30 - Ano 4 - 17 a 30 de Junho 1999



Fazer cópias de Segurança

Optimize o funcionamento do seu PC

Afinal o que é o Direct X?

Programação em Visual Basic



Vias do Futuro

Já nas bancas

Notícias

The House of the Dead 2 11
Final Fantasy VIII 11
Metal Gear Solid: VR Missions 11
Resident Evil 3 11

Entreajuda

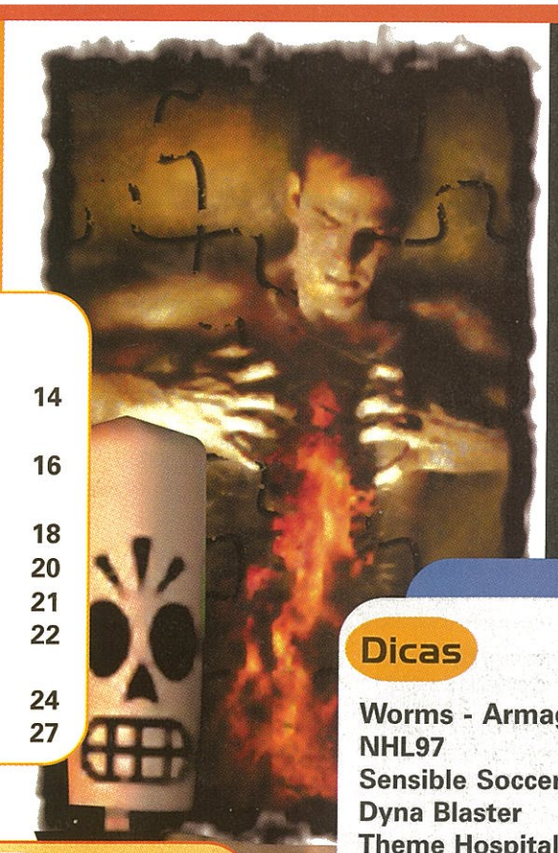
Correio 4
Ajudas... 5
Socorro 8

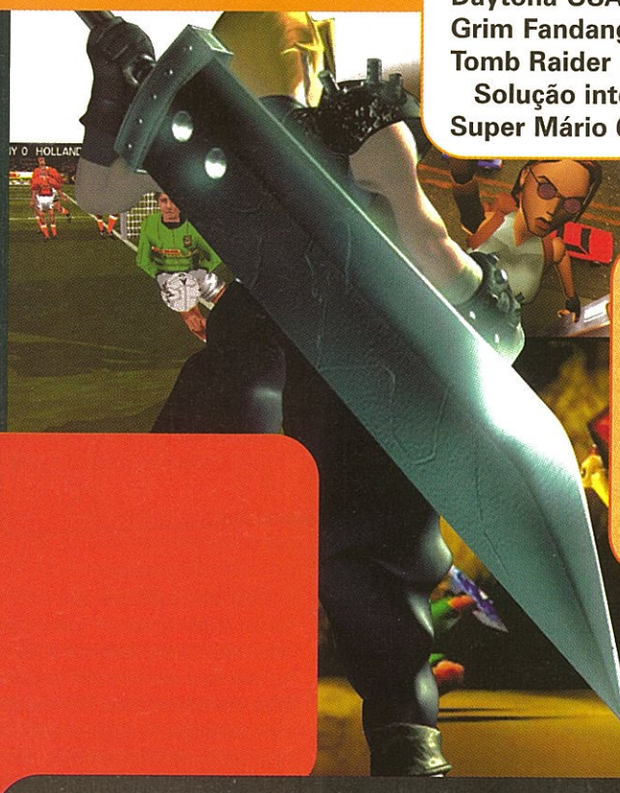
Emuladores

Emuladores do Spectrum para Windows/DOS 26

Solução

Blade Runner 14
phantasmagoria: A Puzzle of flesh 16
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 18
FIFA 99 20
Daytona USA 21
Grim Fandango 22
Tomb Raider III: Solução interactiva 24
Super Mário 64 27





Opinião

Half-Life 12
Star Control 3 12
Sega Rally 2 13
Mortal Kombat 4 13
Army Men 2 13
Jazz Jackrabbit 2 30
The Last Express 30

Dicas

Worms - Armageddon 28
NHL97 28
Sensible Soccer'96 28
Dyna Blaster 28
Theme Hospital 28
Grand Theft Auto 29
Need for Speed 2 SE 29
Total Annihilation 29
Armored Core 29
Cardinal Syn 29
Nascar 99 29
Road Rash 3D 29
Deathtrap Dungeon 29
Gex 64 29
NBA Courtside 29
Rampage: World Tour 29
Jazz Jackrabbit 29
Minesweeper para Windows 29

Olá amigos



Para muitos de vós este é tempo de férias, ou de antecipação de férias. Os muitos feriados e o bom tempo também ajudam e... quanto a nós, também aspiramos a tal repouso.

Mas, ainda não é a altura, este é tempo de reorganização, para que possamos finalmente saber quantos de vós (e são muitos) nos enviaram até agora várias participações e nenhuma foi ainda publicada! Mas, vai ser, vão ver.

Por outro lado, o nosso contacto convosco vai ser mais fácil, bastará um "clique" para seguir uma carta a cada um de vós, uma revista de oferta ou... o cartão de sócio do Clube Super Jogos (e esta, hein?!!).

Por outro lado, também a Ciberlândia já aí está on-line, para quem se pode dar a essas liberdades, e assim sendo quem nos puder visitar on-line, façam-no! Dêem-nos também aí a vossa opinião.

Entretanto, este verão vai ser quente, pois é o limite que nos damos a nós próprios para que toda esta fase da Super Jogos passe a um novo estágio, a um nível superior, para que continuemos a merecer a vossa atenção em cada edição.

E, falando de cada edição, não se esqueçam que a Super jogos não tira férias. Semana sim, semana não (agora às quintas-feiras) procurem-nos e encontrar-nos-ão, encontrar-se-ão a vós próprios a toda esta grande família de "ludo-maníacos" que nasceu há pouco mais de um ano e se multiplicou a olhos visto.

Somos assim... porque vocês assim são! Aceitem um abraço deste vosso amigo,

Sérgio Alves
sergio.alves@mail.eunet.pt



Próxima edição: 5ª Feira, 1 de julho

Teste
Percebes de videojogos?

"Olá super jogos! Apareceu na Super jogos nº18 o teste do Laramaniaco, portanto eu mando agora este teste para ver se os leitores percebem ou não de Videojogos. Até depois!"
João

Do leitor João Sousa – Mem Martins

1-Como é que se chama o jogo em que entra um personagem chamado Akira?
A)Dead or Alive
B)Tekken 3
C)Virtua Fighter

2-Como é que se chama o jogo em que entra uma heroína chamada Lara Croft?
A)Enemy Zero
B)Tomb Raider
C)Fifth Element

3-Como é que se chama o RPG da Playstation que vendeu milhões no Japão?
A)Fallout
B)Shining Force 3
C)Final Fantasy 7

4-Qual é o nome certo?
A)Steep slope sliders
B)Slope Steep sliders
C)Sliders slope steep

5-Como é que se chama o jogo de luta mais violento da história dos Videojogos?
A)Mortal Kombat
B)Street Fighter
C)Bio freaks

6-Como é que se chama o jogo de corridas que tem um modo chamado Hot Pursuit?
A)Daytona Usa
B)Sega rally
C)Need for speed 3

7-Como é que se chama o jogo de corridas em que temos de atropelar peões e destruir os adversários?
A)Test drive 4
B) GTA
C) Carmaggedon

8-Qual é o jogador de futebol que aparece na capa do FIFA 99?
A)Rui Costa
B)Ronaldo
C)João Pinto

9-Qual é o jogo em que podemos ir a bares de Striptease e dar dinheiro às bailarinas? Pista: É um jogo para maiores de 18anos.
A)Unreal
B)Duke Nukem 3D
C)QUAKE

10-Já que os jogos têm a ver com consolas, como é que se chama a nova consola da SEGA?
A)Katana
B)Sega Saturn 2
C)Dreamcast

Solução:

Soluções: 1-C;2-B;3-C;4-A;5-A;6-C;7-C;8-A;9-B;10-C

0 a 3 respostas certas - Não percebes mesmo nada de jogos de computador. Precisas de te informar mais. Sugestão: lê a Super Jogos.

4 a 7 respostas certas – Já é bom. Sempre percebes alguma coisa de jogos. Mas precisas de saber mais!

8 a 10 respostas certas- És um viciado(a) em jogos de computador, só pensas no assunto.

Visita e participa na
Ciberlândia

www.ciberlandia.com

Caro amigo. Se tens acesso á Net, visita a nossa página. Ali tens a secção de Jogos, com algumas soluções já disponíveis, mas... é ainda um primeiro passo!

Visita a Ciberlândia e critica, opina, diz qualquer coisa.
E, se tu também tens uma página na Web envia-nos um mail e torna a tua página numa "parceira" da Ciberlândia e da Super Jogos. Verás também a tua página presente na Ciberlândia e na Super Jogos, podes incluir partes do conteúdo da Ciberlândia na tua página e efectuar troca de links.
Mas, se ainda não "surfas",, mesmo que ainda não tenhas Internet, aproveita a oportunidade que te damos em teres na Ciberlândia o teu próprio espaço na Net. Contacta-nos!

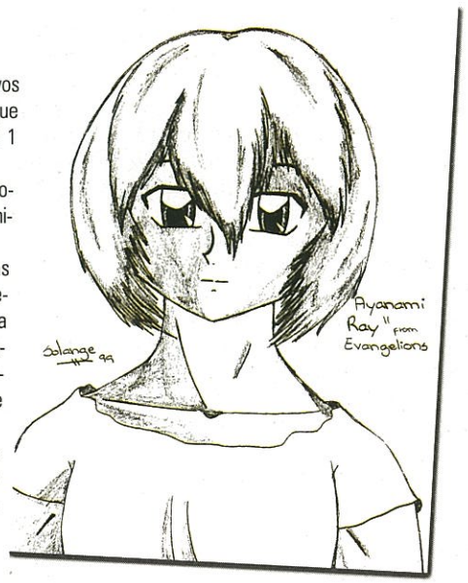


Correio

A secção do correio, onde as vossas opiniões, ideias e criticas são publicadas, é uma das "imperdíveis" que vocês nos não perdoam (e, com toda a razão) quando não é inserida.
Já sabem, toda a vossa correspondência (sem selo – nós pagamos) para:
Remessa Livre 11016 – 1032 LISBOA CODEX

Ou
superjogos@mail.sonet.pt

Manga



"Tenho estado com a ideia de vos escrever já à meses , desde que sou vossa fã (praticamente 1 ano).
Sou fanática por duas coisas: jogos de consolas e desenhos animados "manga".
Adoro desenhar personagens animadas japonesas e agora tenho tentado desenhar a famosa Lara Croft do Tomb Raider. Tenho uma Saturn, onde tento todos os dias, jogar um pouco de Tomb Raider.
Contudo, as dicas do leitor João Silva (as Super Jogos n.º 17) para o Tomb Raider, não resultam para a Saturn (a propósito, alguém conhece dicas para o Nights Christmas (Sat)?..).
Mando-vos um desenho e cumprimentos, pois espero que continuem a ser a melhor revista de sempre."
Solange Anjos - S. Pedro Estoril

Da redacção: Pois aqui fica o teu magnífico trabalho, este desenho para que todos os leitores "apreciem"...

Um novo passatempo

"Olá Super Jogos! Chamo-me Fábio Godinho e tenho andado a pensar num passatempo que seria assim: a revista publicava um tema qualquer e todos os leitores que quisessem podiam escrever sobre esse tema. Os melhores textos seriam publicados e ganhavam "pontos". Estes "pontos" poderiam ser trocados por revistas, assinaturas das revistas, jogos ou mesmo consolas. A revista podia publicar um cupão em que viesse um sitio para pôr os pontos e escolher o que queria. Como por exemplo: tenho 25 pontos, uma "PlayStation" e gostaria de receber um jogo para a minha consola. O quadro de pontos poderia ser o seguinte:

2 pontos - uma revista
10 pontos - uma assinatura da revista
25 pontos - um jogo
65 pontos - uma consola

Aqui fica esta ideia e espero que a utilizem ou que pelo menos a aproveitem para originar outra ideia. Talvez melhor do que esta. E já que estou a escrever para vocês aqui vai um pedido de socorro para o jogo "The Note". Não consigo encontrar a jóia vermelha, não sei o que fazer com os dois medalhões amarelos que tenho. Não sei o que fazer com os ponteiros do relógio do andar de cima nem sei como abrir as portas que estão trancadas. Espero que alguém me ajude."
Fábio Godinho - Sto António dos Cavaleiros

**Da redacção: Olá Fábio. Sabias que a tua ideia não só é interessante como diz muito daquilo que estamos a preparar? Se vocês repararem, na penúltima página da revista está uma página com a indicação de "Clube dos leitores". Nessa página, mas também por catálogo em papel ou incluído nos CD-Roms, vamos disponibilizar produtos para os leitores poderem adquirir com vantagens. E, vamos implementar um sistema de pontos, onde cada participação de um leitor vale pontos, por exemplo uma solução de 4 páginas pode valer 5.000 pontos, uma simples resposta ou ideia 100 pontos, etc. Logo, esses pontos podem ser utilizados na aquisição de material, jogos ou livros, à vossa escolha. Se os pontos acomulados não chegarem para o "tal jogo", basta uma nova participação para o conseguir.
Que tal, estão de acordo?**

AJUDAS...

Wreck Of The Maria Doria

Ajuda ao leitor Ricardo Lopes (SJ 16)
Do leitor Bruno Gomes - Bicesse

"Olá Super Jogos eu desta vez vou ajudar o Ricardo Lopes da S.J. n. 16, mas queria informar-vos um pouco mais sobre mim. Chamo-me Bruno Gomes, vivo em Bicesse e tenho 15 anos. Agora vamos ao que interessa. A vossa (nossa) revista continua linda como sempre, recheada de soluções, dicas e truques, continuem assim que vão longe."
Bruno

1º Fusível - Este fusível encontra-se numa sala grande, depois de teres puxado os blocos e teres ido para o caminho da direita e não da frente. Uma vez aí tiveste de matar muitos homens. Se assim foi, essa é a sala. Na sala vês um homem que se encontra por cima de ti, mata-o e tenta subir para aí. Consegues subir se encontrares um desnível no chão que se encontra um bocado mais levantado do que o resto do chão. Quando estiveres em cima pendura-te com as mãos e anda para a esquerda, irás passar dois pilares. Agora tens de correr e saltar. Se saltaste bem, a Lara ira ficar agarrada e depois de subir verás o fusível a tua frente.

2º fusível - Este fusível encontra-se numa grande sala, por baixo de ti. Mata os homens de cima. Agora carregas no interruptor e um alçapão vai abrir, já podes ir para baixo. Na parte de baixo irás ver o fusível, (aconselho a não salvares o teu jogo nesta zona) não o apanhes já. Primeiro vê se os homens te deixaram qualquer coisinha e andando a volta vais ver outro interruptor. Carrega nele e agora sim, apanhas o fusível. Vais ver que se abriu outro alçapão no outro lado, corre rápido e sobe por ele antes que este se feche. Eu não te aconselhei salvares o teu jogo aqui porque a primeira vez que cheguei a este nível eu tinha logo apanhado o fusível e gravei o jogo. Podes adivinhar o que aconteceu. Eu fiquei a ver se podia apanhar qualquer coisa e depois o alçapão estava fechado. Sempre que punha load game o alçapão continuava fechado, por causa disto tive de voltar a fazer o jogo todo. Agora percebes porque é muito desagradável.

3º Fusível - Lembras-te dos caminhos que te falei em ires no da direita. Agora vai em frente e vai até a janela situada o mais à direita. Se olhares bem conseguirás ver o fusível mas o único problema é que não o podes apanhar. Continua o teu jogo e com o desenrolar deste vais descobrir outra entrada para lá. Se as portas estão fechadas, tudo bem, apanha o fusível mas se as tinhas deixado abertas vais ter uns alçapões por perto onde poderás carregar no interruptor para fechar a porta, segue de novo pelo mesmo caminho e apanha o fusível. Agora penso que já sabes onde tens de ir, para a zona de água. Irão aparecer três "ranhosos" carregados de balas. Tenta livrar-te deles e posso dizer que é difícil. Uma vez que acabaste com eles põe os fusíveis e diverte-te até ao fim do nível.
Já que estou a falar deste nível queria saber como é que se apanha o dragão de prata. Eu sei que ele se encontra na parte da piscina ao pé dos balneários mas eu não sei como apanhá-lo. Ajudem-me na solução deste dilema.

Ajuda a Pedro Freitas (S.J 17)
Do leitor Nuno Soares - Tabuaço

Dark Reign

No menu de jogo basta escreveres "SS ADN", seguido destes códigos:
darkinv - Invulnerabilidade
darkpower - Poder máximo
dark2000 - 20.000 de dinheiro

Actua Soccer 2

Escreve "itscominghome" no menu principal para teres acesso a uma série de equipas, como o Inter e o Juventus.



Scud

Escreve estas palavras no menu de password para teres acesso ao nível correspondente. (Nota: deves dar espaço entre as palavras, exactamente como aqui estão escritas).
2.old man
3.short but tall
4.diet mnip
5.tithes
6.popcorn
7.not poodle
8.packet of crisps
9.medicine
10.snowboarding
11.216bit
12.rendering
13.bear game
14.horse
15.kiddywinks
16.jallaballabon
17.hot beverage
18.muntress
19.pantera rosa
20.rennaissance wedding
21.hectic man

SIMCity 3000

Ajuda ao Horácio (SJ20)
Do leitor José Diogo (LiteMyFire)

Pressiona <ctrl><alt><shift>c e escreve seguido de <ENTER> :
i am weak: tudo grátis
call cousin' vinnie: se fores à janela "ENCONTRAR" dar-te-ão 100.000 dólares. Se recusares a oferta e escreveres zyxwvu dão-te o castelo SIMCity
garbage in, garbage out: todo o lixo disponível
power to the masses: todas as centrais energéticas disponíveis
water in the desert: todas as reservas de água
pay tribute to your king: todos os prémios
salt off: transforma água fresca em salgada
salt on: transforma água salgada em fresca
terrain one up: sobe o terreno
lowers the terrain: desce o terreno
i love red tape: as cerimónias ficam todas disponíveis
lets make a deal: negócio com os vizinhos

Beast & Bumpkins

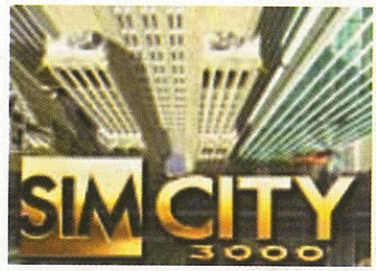
Ajuda a Marko MR (Sj 18)
Do leitor Nuno Soares - Tabuaço

Bem, durante o jogo escreve "kneelbe foreme" para activar o modo de batota. Depois faz o seguinte:
Ctrl-F6 - Mostra o mapa todo.
0103 - Mais crianças.
G - Ouro ilimitado.

Sindicate Wars

Ajuda a Arnaldo (SJ 18)
Do leitor Nuno Soares - Tabuaço

Com um pouco de esforço tudo se consegue... Faz o seguinte:
1.Abre a linha de comandos do MS-DOS.
2.Escreve cd **c:\syndwars** (se não tiveres movido ou alterado o nome da pasta).
3.Escreve **edit play.bat.**
4.Adiciona **/m** ao fim da linha, de modo a ficar **@main /d /g /m.**
5.Sai do editor e salva as alterações.
6.Começa um novo jogo (entra nele pelo ficheiro play.bat).
7.Quando o jogo começar abre o ecrã de equipamentos.
8.Nesse menu carrega na tecla".".
Se tudo correu bem agora sempre que repitas esta operação, adicionarás $10.000 à tua carteira.



Tomb Raider III

Ajuda à leitora Maria Elisa (SJ n.º 19)
Da leitora Ana Lia Mano - Lavradio

Cara Maria Elisa, essas plataformas de que nos falas, são aquelas invisíveis, que apenas podemos ver quando o fogo as ilumina. Podes vê-las durante alguns segundos, enquanto o fogo as ilumina. Quando o fogo se apaga durante uns breves segundos, tens de esperar até que as plataformas se tornem de novo visíveis. Assim que puxares as duas alavancas, sai da água e fica na berma da piscina, do lado do interruptor no meio da parede. Quando conseguires vê-las, salta daí e tenta segurar-te à primeira plataforma. Se não conseguires saltar à primeira vez, não te preocupes e tenta de novo; é uma questão de prática. Vai com calma e... o resto é contigo!

Fighters Megamix

Ajuda ao leitor Ricardo Pereira (SJ 19)
Do leitor João Sousa - Algueirão

Olá, Ricardo! Estás a precisar de dicas? Aqui vão elas:
1-Rotas secretas
Depois de acabares as rotas A e D, aparecem as rotas e, f, g. Acaba essas três, aparece a rota H. Completa-a e aparece a rota i.
2-Personagens secretas
Fim de rota A: Candy em novas roupas.
Fim de rota B: Akira/sarah do VF kids.

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

Desafio ao Leitor

Aproveitemos a Internet!

Com o nascimento da Ciberlandia (www.ciberlandia.com) pretendemos responder a outros apelos que nos têm sido feitos, no sentido de serem criadas algumas listas de e-mail que nos ajudem muito rápidamente a resolver qualquer "questão" dos nossos jogos preferidos.

Claro que, reconhecemos, este "tempo real" (a velocidade da "linha telefónica" a que uma mensagem de e-mail se desloca) trás melhores benefícios aos "sortudos" que dispõem de acesso á Internet (vá lá, o ME afirma que todos os estudantes têm acesso, nas escolas, à Internet. Serão apenas palavras?).
No entanto, de uma forma geral, todos tiraremos proveito deste mecanismo, pois do resultado dessa "troca de mensagens" retiraremos o melhor partido para publicação na Super Jogos.
Como todos já perceberam, falamos de

Listas de E-mail

São listas de discussão, onde cada participante (mesmo que simples "espectador") se inscreve, e lhe permite receber na sua conta de e-mail (mesmo uma conta "alternativa" das muitas que, se o desejarem, vos podemos ajudar a conseguir gratuita e eficazmente).
As listas que temos, neste momento, prontas a activar, são:

Jogos:

Super Jogos - Uma lista livre de perguntas, respostas, novidades, etc., bem ao exemplo do conteúdo da Super Jogos.
Dicas - Uma dica diária que nós seleccionaremos e vos enviamos, todos os dias.
Magic The Gathering - Uma lista inteiramente dedicada ao Magic.

Informática:

PC Manual - Truques, dicas, soluções e entreajuda sobre o que possa interessar ao utilizador de um computador pessoal (uma lista ao jeito da PC Manual).
Iniciados - Lista para que os iniciados na informática se possam entreajudar.
Dicas - Lista com dicas diárias seleccionadas pela redacção da PC Manual.
Programação- Lista destinadas a programadores e interessados em linguagens de programação.
Linux - Lista de discussão/entreajuda para o Linux

Internet

Marujos - Lista com questões, dúvidas e entreajuda por todos quantos estejam (ou pensem via estar) ligados à Net.
Sites - Pedidos e sugestões dos melhores sites da Web.
Webmasters - Uma lista para todos aqueles que se não ficam apenas pelo navegar, mas que detêm (ou pensam construir) uma "casinha" na Net.

Inscrições!!!

Basta um e-mail para

ciberlandia@mail.sonet.pt

com indicação de quais as listas em que deseja ser inscrito.

E, não deixe de "espreitar", a nossa página na Net:

WWW.CIBERLANDIA.COM

Fim de rota C: Ura Bahn.
Fim de rota D:Janet.
Fim de rota E: baek/bean.
Fim de rota F: Rentahero.
Fim de rota G: Deku:
Fim de rota H: Shiba (personagem protótipo do VF1)
Fim de rota I: Hornet.
Começar o jogo 29 vezes: Meat.
Jogar o jogo durante 84 horas: Palm tree.

Jogos Saturn

Ajuda ao leitor Guilherme Sanchez - Colares
Do leitor João Sousa - Algueirão

Olá Guilherme! Consegui arranjar dicas para alguns jogos que tu mencionaste. Pediste ajuda para o nível "Palace Midas" do Tomb Raider 1, mas não disseste em que parte do nível estás!

Wipeout 2097

1 - Veiculos cómicos
Segura em: C+R+baixo enquanto o jogo carrega.
2 - Todas as armas
No jogo,carrega em: L+R+baixo, e carrega em [a]
3 - Recarregamento de energia
Segura em: L+R+baixo, e carrega em B.
4 -Tempo Extra
Segura em: L+R+baixo, e carrega em C.

Sonic R

1- Jogar com Robotnik
Tem que se terminar em 1.º lugar no curso "Radiant Esmerald"
2-Super Sonic
Apanha todas as esmeraldas do chão e carrega em "cima" quando escolhes o Sonic.

Die Hard Arcade

1 - Modo Hardcore
No menu principal, escolhe Die Hard Arcade, e carrega e segura em: X+Y+Z+B.
2-Pontapé de helicóptero
Carrega em A+B+C ao mesmo tempo.

Quake

1-God Mode
Escolhe "Customize Controls" e carrega em L,R,L,L,Z,Y,X,Z,Y,X.
2-Gravidade Zero
Escolhe "Lookspring" e depois carrega em R,L,X,Y,Z,R,L,X,Y,Z.
3-Usando as armas dos Monstros
Escolhe "Autotarget" e carrega em: R,L, X,Y,Z,R,L,X,Y,Z. Este truque só funciona em níveis em que apareçam alguns monstros.

Manx TT

1-Modo Ovelha
Na selecção de transmissão, carrega em: cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, Z e Y.
2-Super bikes

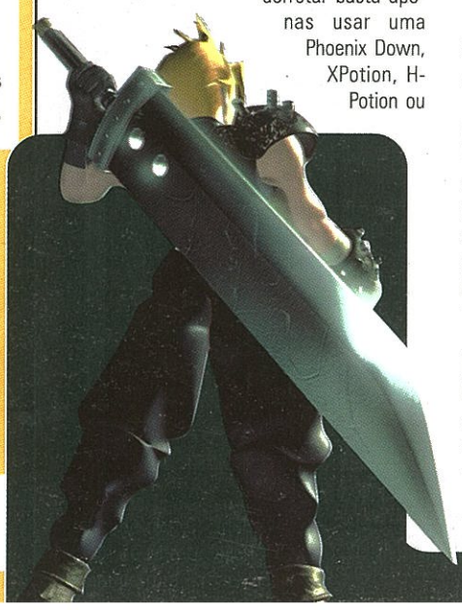
Final Fantasy VII

Do leitor Sérgio Cordeiro – Cartaxo

"Escrevo-vos para apenas felicitar que a vossa revista é um máximo e espero que assim continue. Esta não é a primeira vez que mando para vocês uma carta, mas esta destinar-se-á a ajudar todos aqueles que estão com problemas com o Final Fantasy VII."
Sergio

Derrotar o Monstro de Cosmo Canyon

Dentro das cavernas de Cosmo Canyon quando vamos combater o monstro, para o derrotar basta apenas usar uma Phoenix Down, XPotion, H-Potion ou uma Potion nele para o matar. Ocasionalmente falha, por isso tenta novamente.



Lançar um Feitiço três vezes

Para lançar um feitiço três vezes equipa alguém com uma Magic Matéria mais a Matéria All. Necessitas também da Matéria Barrier, com o Reflect aprendido. Quando entras em batalha, lança Reflect na tua equipa, de seguida lança o feitiço que meteste ligado à Matéria All, novamente na tua equipa e esse feitiço irá ser reflectido 3 vezes para o inimigo. Gastando apenas o MP que o segundo feitiço iria gastar se fosse lançado apenas uma vez.

Huge Matéria

Para obteres a Huge Matéria no foguetão usa como código: O, Quadrado, X, X

Knights of the Round Table

Monta um Chocobo dourado até à zona do canto superior direito do mapa, mais ou menos por cima das duas ilhas, irás encontrar uma ilha que não vem assinalada no mapa, entra na caverna e fala com a luz vermelha e irás ganhar o Summon Knights of the Round Table.

Imortalidade Limitada

Conecta o Summon Phoenix com o Final Attack Matéria no menu Matéria em qualquer espaço ligado. Quando a tua equipa morre o teu HP e MP será completamente restaurado.
Nota: Este método é limitado porque só

No ecrã de selecção de modo carrega em: L+R+X+Y+Z ao mesmo tempo.

Loaded

Ajuda ao leitor José Morais - Porto
Do leitor João Sousa – Algueirão

Cheat Menu - Faz pausa, escolhe "bgm volume". Carrega e segura em: L+Z +B+X+C e R. E agora carrega em L.

Tomb Raider III

Ajuda ao leitor Ricardo Lopes (SJ 16)
Do leitor Pedro Soares – S. Domingos de Rana

Apesar de não seres muito específico (nem sequer disseste que era do Tomb Raider III), eu sei exactamente em que parte do jogo é que te encontras, porque eu também já fiquei aí entalado. Então é assim:
Depois de apanhares o 2º fusível e saíres pela porta cronometrada, tens que carregar no botão que vai escoar a água onde se encontra o barco. Salta para o barco, caso contrário perderás energia, e depois gira a roda que vai abrir a porta. Por esse caminho estará um alçapão com um caminho para a casa-de-banho. Aí estarão duas portas que vão servir de ponte, caso essas portas estejam fechadas, tens que encontrar o botão que as vai fechar. Depois de passares essa espécie de ponte vais encontrar o 3º fusível. Agora já podes apagar a última chama para moveres o bloco e seguires o teu caminho. Uff!!

Tomb Raider III

Ajuda ao leitor José Carlos – Almada (SJ 15)
Do leitor Pedro Soares – S. Domingos de Rana

Bem José, é assim:
Para entrares dentro do avião existe um longo caminho que é quase metade do nível, mas talvez por defeito do jogo. Existe uma maneira muito mais fácil de subir para cima do avião.
No bico do avião, não totalmente à ponta, existe um bocado de terra mais saliente. É só saltares para esse bocado de terra e depois para o avião. Já está, o resto é canja.

Metal Gear Solid

Ajuda ao leitor José Rodrigues (S.J 16)
Do leitor Pedro Soares – S. Domingos de Rana

Para destruíres o gerador de energia, tens de entrar na sala com gás e disparar um míssil Nikita. Esta é a porta que ele deve seguir.

X-Men vs Street Fighter

Ajuda à leitora Joana Costa (SJ 13)
Do leitor Miguel Ferreira – Faro

"Olá Super Jogos , chamo-me Miguel Ferreira e moro em Faro, mando esta carta pois acho esta revista prática e útil, enfim a melhor de todas (nada que ninguém não tenha dito).
Continuarei a escrever e espero que com esta carta possa ajudar. Continuem com o vosso "lindo" trabalho."
Miguel

Lutar com Apocalypse
Acaba o jogo no nível 5 sem usar nenhum "continue". Salva o jogo no cartão de memória. Começa um novo jogo com os dados gravados e ao eleger o jogador ilumina Akuma, pressiona select durante 5 segundos e depois X. Só podes usar Apocalypse no modo "Versus".

Need for Speed 3

Ajuda a André (SJ 20)
Do leitor Rafael Velho - Sabrosa

André, em relação ao Need for Speed 3 não será necessário dar-te nenhuma ajuda já que certamente os truques editados na revista nº 20 chegaram. Quanto ao SIN tenho poucos códigos mas decerto lhes acharás bastante utilidade: (só funcionam no jogo completo) chama a consola (em geral através da tecla que se encontra à esquerda da tecla com o número um (1/!) e escreve:
health 999 (enter) - dá-te 999 de saúde
wuss (enter) - dá-te todas as armas

Mortal Kombat 4

Ajuda a Pedro Moreira (SJ 20)
Do leitor Rafael Velho - Sabrosa

Pedro, quanto ao Mortal Kombat 4 deixo-te as indicações de como obter o Goro e o Noob Saibot, e também vários Kombat Kodes que descobri:

Obter o Goro
Primeiro tens que terminar o jogo, em qualquer dificuldade, com Shinnok. Não é necessário derrotar todos os oponentes com esta personagem mas essencialmente o último, ou seja, tens que derrotar o Shinnok com o Shinnok. Depois de acabares o jogo, espera que passem os crédi-

...pdes usar o Summon 5 vezes quando em ...ível Master. Nos outros níveis abaixo só o ...odes usar tantas vezes com as estrelas que ... Summon Matéria Phoenix tiver.

Prevenir Back Attacks

...empre que uma batalha começa com "Back ...ttack", segura R1 e L1 por um momento e ...olta, isto fará com que a tua equipa se vire ...e frente para o inimigo.

Reentrar em Midgar

...o CD 3 volta a Midgar e fala com o homem ...ue está fora dos limites da cidade. Ele diz ...ue perdem a chave numa Excursão de Esca...ações. Para achares a chave vai a Bone Village ... diz ao homem que queres procurar um te...uro normal. A seguir situa alguns trabalha...ores em frente à tenda e manda detonar, ...epois vê o ponto onde a linha de visão deles ...e encontram e escava. No dia seguinte terás ... chave para voltar a Midgar.

Batalha Especial

...ara ires para a batalha especial tens de ir para ... arena de batalha em Golden Saucer e lutar ...té teres pontos para os poderes trocar pelo ...V-Summon (64000 pontos) ou por o Limit Break ... do Cloud (Omnislash) (32000 pontos). Podes ...ocar os pontos pela ordem que quiseres. De...ois fala novamente com a senhora do balcão ...ela perguntar-te-á se queres participar na ba...alha especial. Derrota os 8 inimigos e no final ...anharás a Final Attack Matena. Nota: Tens que ...r a tua Ultimate Weap on para lutares na ba...alha especial.

Atenção: Os nossos contactos!

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!).



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

tos e regressa ao ecrã de selecção de personagens. Aí desloca o cursor à opção Hidden e selecciona-a. Quando o cursor desaparecer, carrega em: cima, cima, cima, esquerda, e pressiona os botões de correr e bloquear ao mesmo tempo (cima, cima, cima, esquerda, B1 & Co). Quando começares a jogar estarás em poder de Goro.

Obter Noob Saibot

Tal como com Goro terás de acabar o jogo, mas desta feita com Reiko. Quando tiveres terminado o jogo, após a sequência de créditos, regressa ao ecrã de selecção de personagens. Inicia um jogo com quaisquer personagens (2 jogadores) e insere o Kombat Kode 012-012: depois de se iniciar o combate surgirá a mensagem "Noob Saibot Mode", abandona o combate e volta ao ecrã de selecção de personagens. Aí selecciona a opção Hidden e pressiona cima, cima, esquerda, correr e bloquear em simultâneo (cima, cima, esquerda, B1 & Co). Quando se iniciar o combate terás o Noob Saibot como lutador.

Deixo uma lista de Kombat Kodes que devem se inseridos no ecrã de Versus (Vs) em jogos de dois lutadores. O método de inserção é semelhante ao do Mortal Kombat 3 já apresentado numa edição anterior da revista:

Murro Baixo = 1º digito /
Bloqueio = 2ºdigito 1 Pontapé Baixo = 3ºdigito : jogador nº1 = primeiro conjunto de Números 1 jogador nº2 = segundo conjunto de números.
Nota: Sê rápido pois tens apenas alguns segundos. Se nao conseguires pede a alguém que te ajude a inserir os códigos. Duas mãos são sempre mais rápidas do que uma!

001-001: Correr infinitamente
002-002: Combate de armas
010-010: Dano máximo desactivado
011-011: Toca de Goro (cenário)
012-012: Modo Noob Saibot
020-020: Chuva Vermelha (alteraçao a cenário)
022-022: O Poço (cenário)
033-033: Deuses Superiores (cenário)
044-044: A Tumba (cenário)
050-050: Combate explosivo
055-055: O Mundo do Vento (cenário)
066-066: A Toca do Réptile (cenário)
101-101: Templo Shaolin (cenário)
110-110: Atirar e Dano máximo desactivados
111-111: Arma grátis
123-123: Energia minima, um toque morre
202-202: A Floresta Viva (cenário)
222-222: Armas aleatónas
303-303: A Prisão (cenário)
313-313: A Cova de Gelo(cenário)
321-321: Cabeças grandes
444-444: Armados e perigosos
555-555: Muitas armas
666-666: Combate silencioso

Tomb Raider III

Ajuda ao C.P. (SJ 20)
Da leitora Maria Elisa - Setúbal

"Olá a todos na super jogos. Sou a Maria Elisa e desde já quero agradecer as pessoas que me ajudaram e a vocês que o proporcionaram. Vou confessar que descobri como ultrapassar estas dificuldades antes de as respostas chegarem mas o meu obrigado na mesma, pois se agora não foi necessário poderá ser noutra altura (nunca se sabe)."
M. Elisa

Para descer da moto basta carregares na tecla "end" + teclas cursor esquerda ou direita.
Depois falas de umas rampas que não consegues passar, essas rampas são ultrapassadas com um impulso turbo para o conseguires faz o seguinte; segura na tecla do travão de mão e prima a tecla de aceleração, depois solta o travão de mão para ganhar um impulso turbo. Sim, podes descer mas apenas o primeiro poço que encontras, (não saltes senão morres a descida é muito grande) nele está um segredo.
Espero que esta ajuda seja suficiente, digote também que estas dicas não são exactas visto que o único segredo que encontrei está logo no primeiro poço não quer dizer que não haja mais, espero que te tenha ajudado."

Tomb Raider II
Bartoli's Hideout



Ajuda ao leitor Ricardo Araújo (SJ 19)
Da leitora Ana Lia Mano - Lavradio

Aqui fica a solução do nível "Bartoli's Hideout". Espero que esta te seja útil!

Começas o nível na doca. Sai daí e mata as ratazanas. Agora, dá a volta ao edifício pela esquerda, matando o guarda e as ratazanas antes de ligares o interruptor. Chegará entretanto um outro guarda; mata-o e leva os estojos de primeiros socorros de ambas as vítimas. Entra na porta da frente, que está agora aberta, e mata o guarda que está a disparar da varanda e o seu amigo que aparece cá em baixo. Apanha as munições que este último deixou. Dispara contra a janela e mata os Doberman. Volta à parte de trás do pátio para recolheres algumas munições.

Continua pelo corredor que está armadilhado. Esquiva-te das espadas com que as estátuas te atacam e alcança o final do corredor. Acende um sinal luminoso para que possas ver o interruptor que abre uma porta lá atrás, ao pé do canal.

Liga-o e dirige-te à porta que abriste. Corre por entre os guardas de uma só vez. Apesar de tentarem, não conseguirão atingir-te com os seus tiros. Procura a caixa de madeira inclinada lá atrás, na sala grande. Coloca-te de costas para a rampa, em seguida salta para trás e depois para a frente, agora agarra-te à plataforma e sobe. Anda para a esquerda, puxa o tronco e atira-te para o chão. Põe-te debaixo da plataforma à esquerda do troco que puxaste, salta e ergue-te. Agora podes voltar-te e dar um salto em corrida para a varanda oposta, aquela onde mataste o primeiro bandido. Fica com as munições que ele deixou. Dirige-te à parede rugosa e sobe-a em direcção à janela.
Sai e sobe para a plataforma. Mata o pistoleiro da varanda oposta a ti. Vira-te e dá um salto em corrida da ponta da varanda para cima do toldo. Começarás a deslizar para trás, por isso agarra-te à sua extremidade para não caíres.
A seguir, baloiça-te para o lado esquerdo sobe e dá um salto para trás, para uma plataforma que te servirá de suporte do outro lado do canal. Vira à esquerda e salta em corrida mais uma vez, agarra-te e sobe. A plataforma é muito pequena, por isso sê cuidadoso nos teus movimentos. Vira-te e dá um salto na diagonal para o toldo do outro lado do canal. Vira-te, olha para a porta aberta, salta para ar e carrega naquilo que agarraste ainda no ar, para que entres na porta em vez de bateres na parede que está acima dela e teres de fazer tudo de novo.

Serás atacado por dois Doberman antes de entrares. Mata-os antes de se aproximarem, sem que recues muito, para não caíres no canal. Dirige-te para cima e mata o primeiro de muitos pistoleiros que te atacam. Entra na sala de onde veio o primeiro bandido e procura um interruptor escondido na parede, exactamente no canto esquerdo. Liga-o para abrir uma porta na divisão anterior que conduz à varanda exterior onde mataste um bandido. Apanha as munições e o Segredo #1: o Dragão de Pedra. Depois de teres apanhado tudo, regressa à sala do interruptor e parte os vidros da janela. Mata o guarda que vigia o patamar para lá desta janela. Continua pelo patamar, dispara contra a janela seguinte e entra.
Abrir-se-á a porta e serás atacado por um bandido com um bastão, pelo seu cão e ainda por um outro bandido que aparecerá atrás de ti na plataforma. Mata primeiro o cão, pois é o mais rápido. Depois, dá muitos saltos para trás e continua a disparar para os bandidos. Se precisares de mais espaço, usa a sala maior do lado de lá das portas. Quando estiverem todos mortos, volta à última sala e carrega duas vezes na parte traseira da lareira para teres acesso a uma passagem secreta. Dirige-te para lá. Mata a ratazana depois de subires e segue para a rampa. Enquanto deslizas, várias lâminas tentam cortar-te, por isso chega-te para trás, salta, vira à direita e cai na água. Sobe para a pequena plataforma de madeira que se encontra no canto, de onde verás a próxima armadilha.

Para ultrapassares esta perigosa armadilha tens de ser muito cuidadoso, pois as chamas estão preparadas para eclodir assim que saltas da plataforma em que te encontras. Prepara-te, vira-te de costas para a parede e começa a correr. Salta da borda e aterra na plataforma seguinte. Dá dois saltos no ar de pé para as outras duas plataformas para chegares ao outro lado da armadilha. Se pegares fogo, aterra na água para que não percas muita energia.

A porta abre-se à medida que te aproximas. Um pistoleiro e seus cães atacar-te-ão assim que entrares na sala. Mata-os todos. Salta para a caixa na rampa. Salta mais uma vez, agarra-te e ergue-te para cima do candelabro mais baixo. Dá um salto em corrida para a direita para te agarrares ao parapeito. Ergue-te e liga o interruptor para abrir uma porta atrás do fogo na lareira. Salta para o candelabro.
Agora, vira-te e salta para o seguinte candelabro mais alto. Dá outro salto em corrida para a plataforma à direita para ligar um outro interruptor que abre um quadro que esconde a Chave da Biblioteca. Volta ao candelabro, vira à direita, salta para a luz seguinte que se encontra mais elevada e salta mais uma vez para a plataforma acima dela. Mata as ratazanas, continua na sua direcção, salta e agarra-te. Balança-te para a direita até conseguires erguer-te. Deverás estar na trave mais alta. Corre e salta para o chão de madeira junto a uns tijolos. Atrás destes encontra-se um bandido

Xadrez na PSX

Ajuda ao leitor Rui Trindade (Super Jogos n.º 20)
Da leitora Ana Lia - Lavradio

Olá, Rui. Lamento dizer-te que não conheço nenhum jogo de xadrez para a PSX. Se existe ou não, não tenho a certeza, mas deixa-me que te diga que, pelo menos nas lojas onde compro os meus jogos, nunca vi nada parecido. Nem mesmo noutras revistas de videojogos li algo sobre o assunto. Se até nas lojas de informática não te sabem dizer se isso existe ou não, o mais provável é que não haja. Paciência!

Final fantasy VII

Ajuda a Nuno Neiga (SJ 12)
Do leitor Guilherme Andrade - Cascais

Para ter um fim diferente no FFVII, antes de matares a emerald weapon, usa a matéria morph nela e, se tudo correu bem, receberás um novo item (key item, se não me engano).Depois disto, vai ao sítio onde a Aeris morreu e coisas muito esquisitas irão acontecer(um amigo meu disse-me isto mas não me contou pormenores porque ele já chegou ao fim e eu não, portanto, ele não me diz o que acontece).
Por fim (ufa): deviam aumentar a secção de socorro e ajuda, porque se recebem tantas cartas e E-mails, as que editam são muito poucas...



Soul Blade

Ajuda a Manuel Silveira (SJ 19)
Da leitora Ana Lia - Lavradio

Nível Secreto Coliseu: Vai até ao ecrã de opções do jogo. Ajusta o tamanho do ring para 20 metros. Terás acesso a este nível secreto.
Novo Siegfried: Termina o modo Edge Master com Siegfied, obtém a oitava arma e da próxima vez que voltares ao modo Arcade terás acesso à nova personagem.
Selecção aleatória de níveis: Se quiseres jogar níveis ao calhas no modo Versus para dois jogadores, prime Select e mantém-no assim até ao início de cada combate.
Soul Edge: Acaba o jogo com todas as personagens. Se o conseguires, o ecrã de titulo mudará para uma montagem de todas as personagens. Vai ao ecrã de selecção de personagens. De certeza que Soul Edge lá estará à tua espera.
Nova Sophitia: Para teres acesso a esta personagem, procede da mesma maneira que procedeste com Siegfried (com a diferença de que tens de jogar com Sophitia).
Arma Final: Quando completares o modo Edge Master, em vez de recolheres a arma da personagem vai procurá-la no mapa. Quando o texto final acabar, volta ao ecrã do mapa e selecciona "move" do menu de opções. Vais ser levado ao local onde a arma se encontra. Caso falhes a missão e não consigas recolher a arma, repete o truque até o conseguires.

Final fantasy VII

Ajuda a Longshot (SJ 20)
Do leitor Guilherme Andrade - Cascais

A matéria Double cut encontra-se na sala que tém 2 baús verdes no canto superior direito(atrás de um dos baús)

Half Life

Ajuda ao leitor Helder (S.J 18)
Do leitor Sérgio Cordeiro - Cartaxo

Para te ajudar nessa parte decidi escrever o nível todo que é para verificares as tuas acções no jogo.
Segue pela saída superior. Apanha um junco que está junto ao pântano e sai pelo topo superior direito do ecrã, encontrarás uma pequena cova. Usa o junco nela e um anido #2: o Dragão de Ouro. Carrega no interruptor perto de ti e dirige-te para cima, para a porta que se abriu, onde podes finalmente descansar. Não saias neste sítio, ou morrerás queimado. Em vez disso, faz o mesmo caminho para trás através do labirinto e até à porta da Biblioteca.

que terás de matar. Leva o estojo de primeiros socorros que ele deixou ficar. Tem cuidado para que não caias, senão morrerás instantaneamente.

Sobe para os tijolos, dirige-te para a esquerda e salta para alcançar outro interruptor. Acciona-o para ajustar a altura do candelabro, de modo a que possas chegar à Chave da Biblioteca. Salta de novo para os tijolos, desce para o candelabro e salta até chegares à luz junto à Chave da Biblioteca. Dá um salto em corrida para que possas agarrar-te e erguer-te e apanha a chave. Depois, volta para o candelabro. Salta todos os candelabros até chegares ao outro lado.
Dá um salto em corrida e agarra-te à plataforma. De certeza que não vais conseguir agarrar-te, em vez disso vais cair na plataforma, o que evita que tenhas de voltar ao último interruptor, o que serve para ajustar as alturas dos candelabros.

Sai para o parapeito da janela e vai para a direita. Deverás ver o fogo em baixo. Pendura-te e deixa-te cair para que aterres na água e para que não te transformes num churrasco. Deves estar agora junto da porta da Biblioteca. Liga o interruptor debaixo de água e nada através da porta que logo se abrirá. Dirige-te à esquerda e vem à superfície. Verás uma abertura na porta do teu lado esquerdo. Está escuro lá em baixo, por isso usa um sinal luminoso e entra na abertura.
À medida que nadas para o buraco, vira à direita e dobra a esquina. Nada através da abertura maior e passa pela abertura mais pequena no cimo da parede. Vira à direita depois de teres entrado na passagem mais pequena.
Em seguida, procura a pequena abertura do lado esquerdo e mais baixo da parede. Entra e vira logo à esquerda para encontrares granadas antes de regressares à direita para descobrir o Segre-



Entra na Biblioteca e mata o pistoleiro que te ataca do outro lado da sala. Atravessa as portas grandes e sobe à estante que se encontra no lado esquerdo: Mata as ratazanas a partir da pequena área ao cimo antes de saltares para ligar o interruptor que abre a porta vigiada por um guarda.
Depois de o matares, passa a porta e sobe aos livros à tua esquerda. Vira-te e sai da janela de costas para deslizares pelo toldo. Segura-te à ponta do toldo e ergue-te para dar um imortal para trás que te colocará numa plataforma atrás de ti. Corre e salta para o telhado do outro lado, depois vira à esquerda e salta para o cimo da parede de tijolos.
Esta parte do nível é MUITÍSSIMO difícil, por isso vai gravando o jogo com frequência (se tens a versão para PC). Se tiveres o jogo para a PlayStation... limita-te a ter MUITÍSSIMO cuidado!!!

Enquanto estás em cima da parede, anda até ao final, onde começa o cimo da rampa. Vira-te de frente para o edifício do outro lado do canal e dá um salto em corrida para que possas segurar-te à parte mais baixa do telhado. Ergue-te e vai em direcção à chaminé. Coloca-te um pouco atrás da borda do telhado e salta para a plataforma. Agarra-te e balança o corpo para a esquerda até que consigas elevar-te. Vai ao outro lado da parede, onde encontras um lago e duas Uzis.

Deixa-te cair junto à barraca e mata o bandido, ficando com as munições que ele deixa para trás. Tira a Chave do Detonador de cima da mesa e dirige-te à porta que se abre automaticamente. Mata o pistoleiro do outro lado, fugindo se necessário. Recolhe o seu estojo de primeiros socorros antes de voltares à sala principal da Biblioteca. Carrega no interruptor na parede para abrir a porta. Entra e mata mais dois pistoleiros que se aproximam pela esquerda. Recolhe as suas munições antes de continuares.
Não uses já a chave na caixa do Detonador. Em vez disso, sobe para o cimo da parede de tijolos e dirige-te para o canto esquerdo da parede. Ergue-te duas vezes para que te ponhas de pé em cima do telhado inclinado. Dispara para o vidro e recolhe o Segredo #3: Dragão de Jade, que se encontra em cima da mesa. Salta para dentro de água e nada para a parede de tijolos com a caixa do Detonador.
Usa a chave para fazeres explodir o edifício e em seguida mata o pistoleiro.
Sobe para a parede de tijolos para que tenhas acesso ao edifício demolido. Começa a longa subida para o cimo do cascalho. Depois de saltares, agarres-te e ergueres-te várias vezes, chegarás ao cimo e podes seguir o caminho que leva a um corredor escuro, que por sua vez te levará ao final deste longo nível.

DICA: Se tiveres o jogo para a PlayStation, podes "infringir" o seu percurso. Não modo, sei se este pequeno "truque" resultará no PC. De qualquer modo, aqui fica um atalho para acabares o nível mais rapidamente:

Na parte em que segues por uma varanda para entrares por uma janela na sala em que dois bandidos e um cão te ataca, pára na varanda e não prossigas mais; tenta saltar da varanda cá para baixo, para a água, dando vários saltos em cambalhota, de lado. Vai insistindo. Ao fim de um certo tempo, se tiveres agido correctamente, a Lara vai passar pelas grades da varanda e poderás seguir um novo percurso.

O Top de Jogos vai voltar!

Queremos saber as tuas preferências. Por isso envia-nos os nomes dos teus 3 jogos preferidos.

Por correio:
Super Jogos
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Via Internet:
superjogos@mail.sonet.pt

Por telefone/Fax:
01 793 52 24

mal o morderá. Regressa ao local onde subiste a falésia (saída inferior esquerda).
De seguida vai pela saída à direita em baixo. Vai sempre pela direita até olhares um javali, junta o junco ao dardo, e terás uma nova arma e que usas no javali. Sai pela direita e chegarás a rocha que se parece com uma agulha. Usa o marcador com a rede e usa a rede com o marcador e depois utiliza isso tudo na agulha.
Volta ao lugar inicial e começa novamente o caminho pela selva. Vai pela saída superior, novamente pela saída superior direita para voltar à cova. Vai pela saída a meio, à esquerda e continua. Deverás estar no outro lado do pântano. Vai pela saída do meio à direita, encontrarás a tua direita 3 saídas, vai pela do meio, depois novamente pela saída a meio à direita. Deverás estar no topo da falésia. Mete o Teodolito nos três buracos que estão no chão e olha por ele, vai avançando pela direita até veres o marcador que colocaste na rocha da agulha a brilhar. O marcador está perto de uns pilares de rocha. Quando vires o marcador, deixa de olhar pelo teodolito, e George dir-te-á que fizeste tudo bem e sai por uma nova saída que apareceu à tua direita para ires até à praia.



Dragon Ball X

Ajuda a "muitos leitores"..
Do leitor Nuno Barros

Olá. O meu nome é Nuno Barros e adoro a vossa revista, e apenas queria mandar-vos a morada do dragon ball x:
http:/dbx.fsn.net/
Façam bom proveito dela e lembrem-se é para maiores de 18!!!

Socorro!

Vários

"Queria apelar a quem me pudesse dar truques para os seguintes jogos:
Motorhead, especialmente como aceder a todas as pistas e carros. Já agora deixo ficar duas dicas que me deram: no menu de opções, nas opções pessoais escrevam como nome de equipa Grem, e como nome do jogador Demon (torna os carros 4x4) ou Supercars (vista de jogo por cima, ao estilo de Micro Machines);
- Worms 2, em especial como ter acesso a todas as armas do jogo;
- Carmaggedon 2, especialmente como aceder a todos os carros (alguém sabe?);
- Tomb Raider III, queria que me dissessem o que fazer no nível da Quad Bike (Ganges River), mais ou menos a partir do meio já que me sinto um pouco perdido."
Rafael Velho

SimCity 3000

"Queria pedir aos leitores que me dessem uma ajudinha para o SimCity 3000 (pc). Poderiam dizer-me como se faz pontes?
Também agradeço alguns truques para o NF Speed III.
Por favor, ajudem-me."
Horacio

Jogos PSX

"Queria pedir dicas para os seguintes jogos da PSX:
Final Fantasy VII;Worms 2;WARCRAFT 2.
Miguel Relvas - Ilha do Jacaré

KKND

Eu gostava que alguém me envia-se truques e dicas para o Kknd, para o Kknd Krossfire e também para o Libero grande da PSX por favor
José Madeira

Star Control 3 (PC)

Gostaria que alguém de indicasse como (e quando) é que eu utilizo um artefacto chamado Plasma Regroover.
José Silva

Tunel B1

Olá. Eu sou o Leandro Tavares gostava de ter dicas do jogo Tunel B1 para a sega saturn.
Leandro Tavares - Lisboa

Elifoot98

Olá. Eu queira pedir dicas para o jogo elifoot98(PC), e para o Shinobi X (Sat). Desde já agradeço.
Nuno André

TRI

Olá. Alguém me pode dizer como se passa o nível THE GREAT PYRAMID do Tomb Raider I?
P. Dionísio

Echelon

Alguém tem dicas para um jogo chamado ECHELON? É que este jogo é difícil que se farta e eu estou a começar a perder a paciência com ele... E será que alguém sabe qual a razão pela qual sempre que eu jogo este jogo me aparece uma "simpática" mensagem a dizer que aquele programa cometeu uma operação ilegal? E como é que eu resolvo isso?
Nuno Soares

Aos leitores...

As tuas ideias são atendidas. Aqui estão algumas sugestões de leitores que nos preparamos para colocar em prática.
Se tens alguma outra sugestão, ou já viste na SJ alguma carta de um ou outro leitor com que não concordes, alerta-nos.
Com a tua ajuda estamos sempre a tempo de corrigir um passo errado, mas principalmente seremos capazes de dar muitos passos no caminho certo.

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 de 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"?!!

The House of the Dead 2
Dreamcast

Depois do sucedido no primeiro The House of the Dead, era de esperar que alguém colocasse um sinal a avisar as pessoas para não voltar a entrar na casa dos zombies. A não ser que o governo seja controlado por mortos-vivos e o seu objectivo seja matar todas as pessoas e comer os seus cérebros. Pensando bem, há alguns políticos que parecem mesmo zombies…

A Sega espantou o público adepto de videojogos com o seu grande sucesso das máquinas The House of the Dead. Infelizmente, a versão Saturn lançada no ano passado falhou o objectivo de conseguir a mesma audiência. Sem perder a coragem, rapidamente a Sega lançou The House of the Dead 2 nas máquinas e espantou os seus fãs mais uma vez.



A versão Dreamcast encontra-se quase pronta e para já parece um verdadeiro espectáculo.

THOTD 2 continua exactamente onde o anterior acabou. Um novo cientista maquiavélico continuou o trabalho que o Dr. Curian iniciou no primeiro jogo, e uma vez mais os zombies começam a invadir as cidades no sentido de destruir toda a humanidade.

Na tradição de Hogan's Alley e Virtua Cop, THOTD 2 é um jogo básico de miras, onde o objectivo é matar (outra vez?) os zombies antes deles nos comerem vivos. É claro que estes personagens simpáticos nem sempre morrem com um simples bala…às vezes é preciso três ou quatro (ou doze).

Devido a alguma pressão por parte do público, a Sega mudou a côr do sangue para verde, mas assegura que será possível optar pelo tradicional vermelho. THOTD 2 terá 6 níveis recheados de acção, e alguns elementos que só estarão presentes na versão Dreamcast, naquele que parece ser um dos melhores títulos do género de sempre.

Assumindo que este jogo virá como uma light gun, de certeza que THOTD 2 ajudará a vender a nova consola da Sega. Previsto para Setembro deste ano.

Final Fantasy VIII
PSX

Poucos jogos são tão esperados como Final Fantasy VIII. Para já a Square Soft tem mantido a concepção do jogo em segredo, mas nós temos algumas novidades em primeira mão.

Primeiro que tudo vamos pôr fim a alguns rumores. FF8 está a ser desenvolvido para a Playstation. Não existem planos para qualquer outro sistema, apesar de ser provável que saia uma versão para PC. O jogo deverá de ser lançado em Dezembro deste ano.

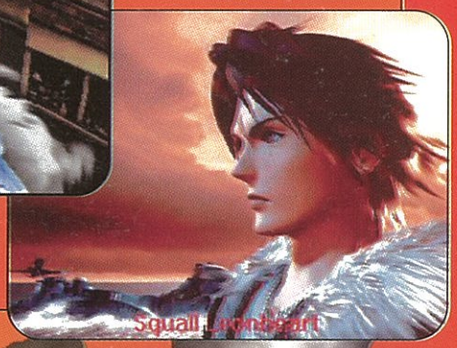
O personagem principal dá pelo nome de "Squall Leonheart". Não sabemos se o nome na versão inglesa será o mesmo. Ele tem 17 anos de idade e tem como arma uma espécie de Pistola-Espada. Squall esteve uma vez no "The Garden", uma escola militar de elite que não se encontra afiliada com nenhum país em particular. Ele também tem uma ligação desconhecida com "Seed", uma equipa de forças especiais preparada no "The Garden".

Outra personagem será "Laguna Loire", com 27 anos, um jornalista que ao que parece lutará apenas com os punhos, como Tifa.

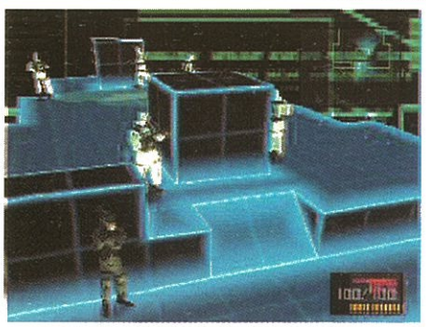
Enquanto os gráficos dos feitiços parecem vir a ser ainda mais espectaculares, soubemos que o sistema de feitiços será diferente. Com este novo sistema já não será necessário decorar todas as matérias.

Quando tivermos mais novidades, vocês serão os primeiros a saber.





Squall Leonheart



Metal Gear Solid: VR Missions
PSX

Metal Gear Solid: VR Missions é a sequela para o grande sucesso da Playstation deste ano. Se não conheces o Metal Gear Solid, compra-o já! É um dos melhores jogos de sempre da PSX. Em VR Missions, controlas mais uma vez um "Solid Skane", mas desta vez em modo de treino. Nestes cenários simulados, Snake tem de utilizar todo o seu arsenal e técnicas de combate. Através da resolução de enigmas, este irá também descobrir a identidade do assassíno nos casos simulados. A jogabilidade é exactamente como o modo de treino em Metal Gear Solid. Para te manter ocupado, terás no total mais de 300 missões VR.

Será que o "Solid Snake" será capaz de sobreviver sem um argumento? Serão as missões simuladas suficientes para ele, ou ele dará em louco com o seu capacete de realidade virtual? Será que ele encontrará a rapariga dos seus sonhos? Todas estas perguntas e outras serão res-

Resident Evil 3
PSX

Quase nada no mundo é tão assustador como a violência protagonizada contra os zombies dos jogos. Estes jogos violentos estão a encorajar as crianças a "rebentar" com os atraentes e inofensivos comedores de carne humana. Isto tem de acabar imediatamente! Mas até que as associações de pais acabem com isto, pelo menos teremos a oportunidade de jogar mais um jogo com mortos-vivos, ou seja, Resident Evil 3: Nemesis.

Ao que parece, um terrível vírus proveniente da Umbrella Corp. espalhou-se por toda a cidade de Raccoon, e Jill quase morre ao fugir desta cidade. Esta história tem lugar antes de todos os acontecimentos de Resident Evil 2. Felizmente ela consegue a ajuda dos poucos cidadãos que não se encontram infectados, como é o caso de Carlos Oliveira, um jovem brasileiro de 21 anos (talvez este personagem seja interpretado por Antonio Banderas no filme do Resident Evil).

Todos os vossos zombies favoritos estarão presentes nesta terceira edição, para além de algumas novas estrelas. Em Resident Evil 3, Jill tem uns novos truques. Num esforço de melhorar o sistema de combate, Jill pode agora desviar-se e utilizar alguns objectos do cenário para defender-se. Contudo, a mais interessante melhoria deste jogo é aquilo a que a Capcom chama "Live Selection" (Selecção ao Vivo). Certas acções e opções no desenrolar do jogo terão efeito na continuação da história, o que possibilitará um jogo menos linear.



Por isso carreguem as vossas caçadeiras, porque o mês de Novembro será o mês da caça aos zombies.

HALF-LIFE

Opinião de João Santos - Porto

Primeiro Contacto: Dezembro de 1998
Género: Acção
Editora: Valve/Sierra
Página Oficial: www.sierrastudios.com/games/half-life/

Desde há algum tempo que a expectativa em redor deste jogo era enorme. O motor licenciado pela ID era (e ainda é) soberbo e desde cedo que a Valve Software prometia um best-seller dentro da categoria. De facto o Half-Life venceu a aposta, trazendo ao jogador uma nova forma de jogar, uma maior interacção e realidade, um "desconforto" propositado obrigando-nos a utilizar tácticas e manobras novas, diferentes de qualquer outro FPS.

Tudo isto começa com uma excelente introdução. Ao contrário de muitos outros jogos, esta não se trata de uma animação em que o jogador se limita a olhar. A Valve foi mais longe e ganhou também aqui pela originalidade, utilizando o próprio motor do jogo. Somos transportados por uma carruagem através da Black Mesa, o nosso local de trabalho e durante a viagem, podemos movimentar-nos dentro desta e observar tudo o que se passa nas instalações ao nosso redor, enquanto ouvimos a simpática voz que nos vai informando sobre os procedimentos de segurança e nos faz entrar ainda mais na narrativa do jogo.
Na pele de Gordon Freeman iremos participar de mais uma experiência com materiais perigosos. Depois de vestirmos o hazard-suit dirigimo-nos para a sala de testes (com meia-hora de atraso) onde tudo correrá mal. Abre-se um portal inter-dimensional e o complexo é invadido por seres extra-terrenos com mau feitio e péssimas intenções. E aqui começa tudo...

Narrativa

Apesar de não ser muito original (ver Intro) a narrativa é excelente envolvendo-nos logo desde início e não nos dando tréguas durante todo o jogo, onde somos constantemente bombardeados por informação acerca do que se vai passando e do que teremos de fazer para continuarmos a nossa cruzada dentro do complexo (e fora dele).
Existem inclusivamente momentos quase que cinematográficos que dão um maior envolvimento e uma questão quase que pessoal para continuar o jogo e eliminar a ameaça. Simplesmente excelente.



Níveis

À semelhança do que já havia acontecido com o Quake2 e o Unreal, a transição dos níveis é feita de um modo contínuo. Isto é, não há passagens bruscas de cenários nem teleportações para locais completamente distintos. O que acontece são pequenas pausas para carregar o cenário seguinte que é simplesmente a continuação do anterior. Por exemplo, a passagem poder-se-á dar quando atravessamos um corredor que nos dá o acesso entre duas salas. Isto dá-nos a sensação de realmente estarmos a avançar num cenário único, dando-nos a sensação de alguma continuidade no que estamos a fazer. Os cenários terrestres são muito reais e o mundo dos ET's é espectacular, envolvente e de certo modo até mágico pela sua aparência.

Armas

As armas são excelentes. Muito equilibradas e eficientes, embora por vezes nos pareçam brinquedos quando as queremos utilizar contra monstros maiores. Neste caso a melhor hipótese será tentar encontrar alguma parte do cenário que nos possa ajudar (uma central eléctrica desligada por exemplo) e causar destruição maciça. Ao contrário de jogos como o Quake ou Quake 2 (e de certo modo à semelhança do Unreal), iniciamos o jogo completamente desprovidos de armas. Ao longo do nosso trajecto iremos encontrar diverso material bélico para podermos semear o caos e o pânico por entre a população hostil. A primeira arma que nos é brilhantemente cedida é um poderosíssimo pé-de-cabra. Não será propriamente a última palavra em tecnologia mas faz os seus estragos e dar-nos-á acesso a uma pistola automática (teremos de matar alguém com o pé-de-cabra primeiro...). Ao todo são cerca de 15 armas, muito diferentes e de distinta eficiência e modo de utilização que o jogador terá de saber utilizar para poder finalizar o jogo.



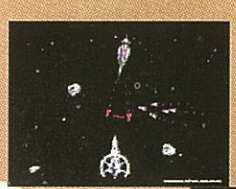
Personagens

Um dos (muitos) pontos fortes do Half-Life é o facto de podermos interagir com as várias personagens que nos vão aparecendo pelo caminho. A selecção não é muito variada (existem 2 ou 3 tipos de cientistas diferentes e os seguranças do complexo são todos iguais) mas de qualquer modo é um ponto bem explorado pela Valve e pelo jogo.
Podemos fazer-nos seguir por seguranças, que nos auxiliam a eliminar os terríveis E.T's ou por cientistas, que nos poderão injectar uma droga que nos ajuda a recuperar energia ou a abrir portas para que possamos avançar no jogo ou adquirir munições ou armas. E, é claro, sempre podemos aliviar o stress batendo-lhes com o pé-de-cabra, após nos terem dado a sua preciosa ajuda;).

STAR CONTROL 3

Opinião de José E J Silva

Star Control 3 é um jogo de estratégia espacial em 3D (mais ou menos), produzido pela Accolade para PC CD-ROM. Neste terceiro "episódio" da saga Star Control, nós estamos num novo quadrante da galáxia, chamado Kessarri.
Para podermos compreender como fomos lá parar temos de recuar um pouco no tempo. Após termos destruído a gigantesca Precursor Sa-Mathra que pertencia aos Ur-Quan Kor-há (isto em Star Control 2), no local onde se deu a explosão criou-se uma fenda no espaço e fomos lançados para outro quadrante da galáxia. Após lá temos chegado verificámos que só a nossa nave Precursor é que podia viajar entre sistemas solares, pois o Hiper-espaço deixara de "funcionar", a nossa missão é reencontrar os nossos aliados que se encontram espalhados pelo quadrante e reparar o Hiper-espaço.







Neste jogo o jogador tem que criar colónias, gerir planetas, criar frotas prontas para defenderem os planetas, investigar novas tecnologias, desenterrar antigos artefactos e acima de tudo sobreviver... Para nos dificultarem a vida estão várias raças espalhadas pelo quadrante como os irritantes Daktaklakpak. Ocupando apenas um CD este jogo conta com boas digitalizações de voz, imagens das raças (não renderizadas, mas antes criadas em plasticina, mas com detalhes espectaculares) e muitos planetas, cada um com os seus dados específicos. Pode demorar 5 a 10 minutos a ganhar o "tacto" do jogo, mas, para quem gosta do estilo, é genial.

Notas

Gráficos 7/10
Sons 8/10
Originalidade 6/10
Jogabilidade 8/10
Dificuldade 8/10
Durabilidade 10/10
Notal Geral 7/10

Sega Rally 2



Quanto as pistas há a novidade de haver uma pista de neve (snowy) na qual podemos ver a neve a cair contra a camera e uma pista urbana (Riviera), estilo Mónaco com um aspecto semi-nocturno.
Os cenários e os gráficos são incríveis em 3D e podemos ver pequenos flashes de cameras fotográficas, existem ainda pinos nas pistas que ajudam a manter o nosso carro "na linha".
Se formos suficientemente bons e acabarmos o modo Championship bem qualificados podemos ver-nos a festejar a vitoria merecida.
Sou um fan do Sega Rally e agora com a chegada da Dreamcast o Sega Rally 2 promete ocupar o seu lugar! Este é um jogo simplesmente espectacular!!!!

Opinião do leitor Élio Cró

Olá, super Jogos! Desta vez resolvi escrever-vos via e-mail, e vou deixar de parte os elogios à vossa revista pois penso que já foram imensamente repetidos e, com razão!
Quero falar-vos sobre o melhor jogo da Sega, digo Sega Dreamcast, o Sega Rally 2, um jogo simplesmente lindo.
Os carros são em numero muito superior aos da versão anterior, havendo entre eles o Subaru Imprensa GT, Lancia Delta e Stratos, Peugeout 306, Mitsubishi Lancer e muito mais. Estes encontram-se ainda duplicados em várias versões.



Mortal Kombat 4

Opinião do leitor Nuno Santos

Género: Combate
Jogadores: 1-2 (ou equipas)
Editora: GT Interactive
Página Oficial: www.mortalKombat.com

A História do jogo:

Há vários séculos atrás um dos deuses supremos (Elder Gods) chamado Shinnok foi banido do mundo dos deuses supremos pelos seus antigos colegas, por ter cometido uma série de crimes, Shinnok foi banido para outra dimensão para nunca mais voltar, mas graças à ajuda do feiticeiro Quan Chi, praticante de magia negra ele consegue libertar Shinnok e é aí que Shinnok tenta ser o IMPERADOR SUPREMO de todo o universo, mas vai ter dificuldades com as forças de Raiden (Deus do Trovão), e os outros guerreiros da Luz.

Pronto a história já está contada mas é claro que no jogo está muito mais fixe com os vídeos, aí está o que eu mais gostei no jogo: os vídeos. Quando acabamos o jogo esses são realmente uma festa para os olhos, e, é claro que cada personagem tem o seu vídeo final por exemplo:
- se acabarem o jogo com o Liu Kang aparecerá o vídeo do Liu Kang
- se acabarem com o Reptile aparecerá o vídeo do Reptile, evidentemente.

Alguns Personagens são secretos só podendo jogar com eles usando uma dica tal como o Goro, Noob Saibot, etc. Vejam só que um dia estava eu a escolher um jogador e não sei como apareceu-me o Goro para escolher e nem sei como é que fiz aquilo, mas só sei que jogar com o Goro não dá pica nenhuma isto porque ele tem uma força enorme e só com um golpe tiramos metade da energia ao adversário. A verdade é que este jogo tem uns gráficos muito melhores em relação às antigas versões do MK.







ARMY MEN II

Opinião de Pedro Nuno Pessoa – Coimbra

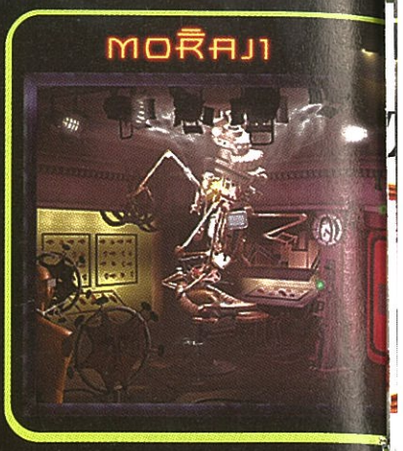
Passado mais de um ano após o lançamento de Army Men, a 3DO decide lançar a sua sequela. Pois é, o nosso amigo de plástico "Sarge" está de volta. Se bem se lembram Army Men, marcou o mercado de jogos no género, não por trazer algo de inovador, mas sim pela sua ideia. Sem dúvida que era apelativo, controlarmos aqueles homenzinhos verdes em grandes batalhas contra os terríveis "tans". Agora com o lançamento de Army Men II, os nossos amigos de plástico estão de volta e prontos para a acção.

Mas agora deparamos com cenários bem imaginados e desenhados, por exemplo, a nossa primeira missão começa logo numa cozinha, onde temos o fogão, o lava-louças, talheres e até as baratas fazem marcar a sua presença, também existem cenários como aeródromos, caminhos de ferro, um jardim. Enfim os rapazes da 3DO quiseram mesmo certificar-se que o jogador tem a sensação de estar a controlar bonequinhos de plástico. Apesar de o jogos não ter nenhum tipo de aceleração gráfica, corre suavemente e apresenta gráficos bonitos, bem desenhados e estruturados. Quanto ao som, este não está nada de espectacular, mas faz o serviço. Foi feito um grande esforço para melhorar o controlo de Army Men II, agora podemos utilizar só o rato, só as teclas ou os dois ao mesmo tempo.

Para além disto existe ainda a possibilidade de pedirmos reconhecimentos aéreos, pára-quedistas e até bombardeamentos. Além disto tudo temos a possibilidade de conduzir tanques, jeeps, camiões e até barcos. O grande problema de Army Men II, é que ao parecer muito infantil dá a sensação de ser muito fácil. Não podiam estar mais enganados, porque o jogo de fácil não tem nada, aliás em certas missões quase que chegamos a desesperar com a dificuldade do jogo. Para quem gostou do primeiro Army Men, sem dúvida que vai adorar este e para quem nunca jogou é sem dúvida um jogo a experimentar.

Blade Runner

Blade Runner



Do leitor Pedro Assis - Porto

Logo ao inicio, clicar em McCoy e em opções, seleccionando Load Game e Easy. Desta forma, além de se ter munição infinita, é mais fácil matar os inimigos e mais difícil ser morto. É também aconselhável seleccionar o ponto de interrogação nos modos de conversação, para se poder seleccionar a sequência de perguntas a fazer aos outros personagens.



Notas: de tempos em tempos, é aconselhável (se não necessário) actualizar as informações do KIA no terminal do posto de polícia.
É aconselhável, antes de fazer algo que pareça perigoso, salvar o jogo; caso contrário, ter-se-á que recomeçar a partir do último "savegame".
Esta não é, nem por sombras, a única solução para este jogo. Mais do que isso, posso dizer que o fim da história tem a ver com a maneira como se vão fazendo certas coisas durante o jogo.

ACTO 1

Cena do Crime

Logo depois de sair do veículo, falar com o polícia e clicar nas pessoas que estão a assistir. Recolher o objecto que está no chão e observar tanto a lata de lixo como a boca de incêndio. Clicar na porta com o cursor verde e, por fim, com o azul (para entrar). Lá dentro, observar as pegadas. Recolher o objecto que está aos pés de McCoy (pode ser preciso andar para o lado, para o conseguir ver). Falar com o homem, até se falar sobre Lucy. Observar a câmara por cima das gaiolas e falar com o homem de novo, para se obter o CD. Ir até à secretária nas traseiras da loja, recolhendo o chocolate e o cão de brincar. Observar o póster da parede e recolher o objecto que está no chão, em frente à secretária. Voltar para fora e falar de novo com o polícia sobre tudo. Ir para casa (usando o veículo).

Apartamento

Clicar no balcão, para McCoy dar de comer ao cão. Colocar o CD no aparelho em cima da mesa, para se observarem duas fotografias. Numa delas, é possível obter uma cópia de uma cara e de um carro, fazendo um zoom sobre os mesmos. Na outra, fazer um zoom sobre a secretária, para se obter uma cópia de um menu de um restaurante chinês. Clicar na unidade da parede (no quarto), para ver se McCoy tem alguma mensagem no gravador de chamadas. Clicar na cama, para McCoy descansar. Ir para o posto da polícia.

Posto de Polícia

Ir ao laboratório e falar com o homem sobre tudo. Ir ao andar de baixo e observar o cinzeiro. Entrar na carreira de tiro e sacar a arma. Tentar acertar nos bonecos que aparecem com armas, deixando os civis em paz. Depois de sair da carreira de tiro, observar o monitor perto do elevador, para ver a pontuação. Ir a Chinatown.

Chinatown

Falar com o homem de casaco vermelho. Falar com o dono do restaurante sobre tudo. Ir à cozinha (seguindo o homem gordo) e falar com o cozinheiro. Se ele fugir, segui-lo e falar com o vagabundo e dar-lhe dinheiro. Recolher a chapa de matrícula de dentro do contentor do lixo e entrar no armazém, revistando o interior. Voltar ao posto de polícia.

Posto de Polícia

Ir aos calabouços e falar com o prisioneiro. Fazer o teste, começando por carregar no botão vermelho. Carregar alienadamente nos botões 1, 2 e 3, para determinar se o prisioneiro é humano ou Replicant, actualizar os dados no terminal do posto de polícia.

Se anteriormente o cozinheiro se pôs em fuga, ir para casa. No caminho para o elevador, ele aparecerá, pelo que se deve sacar da arma e eliminá-lo antes que ele o faça a McCoy. Procurar pistas no cadáver.

Nota: Uma outra maneira de matar este personagem consiste em saltar para o lado, no momento em que ele atira a panela para cima de McCoy. Ir atrás dele e ignorar o vagabundo. Entrar no armazém e subir as escadas, até à porta trancada. Nesse momento, o cozinheiro aparecerá por trás de McCoy, encurralando-o. Sacar da arma e matá-lo, revistando o seu corpo. Voltar ao exterior e revistar o contentor do lixo. Particularmente, acho esta maneira mais fácil, visto que o cozinheiro aparece mais perto, pelo que será mais fácil fazer pontaria.
Depois de matar o cozinheiro, voltar para casa.

Apartamento

Alimentar o cão, verificar as mensagens e ligar a televisão (ir à varanda, se desejar). Por fim, ir para a cama, para ver McCoy sonhar com um homem gordo a ser assassinado. Depois de acordar, ouvir a mensagem que está no gravador, acerca de um Tyrell.

ACTO 2

Tyrell

Recolher o CD do guarda, entrando depois na porta à direita. Recolher o brinco e o cupão promocional, antes de entrar na câmara de vácuo. Clicar no monitor, até McCoy dizer "I couldn't begin to guess the code...". Ir ao posto de polícia.

Posto de Policia

Na sala dos computadores, observar a fotografia das indústrias Tyrell. Fazer um zoom no cão, observando a sua coleira (RIKKI). Fazer uma cópia da cara do personagem com pinta de Bob Marley e da caixa de comida. Actualizar as informações do KIA. Voltar às indústrias Tyrell.

Tyrell

Clicar de novo no computador, recolhendo o ADN. Entrar na câmara de vácuo e falar com o fotógrafo. Revistar o cadáver, para recolher o fio de cobre e, em seguida, recolher a caixa de comida. Observar os animais mortos e sair. Falar com o guarda, perguntando por Tyrell.

Posto de Policia

No andar por cima dos calabouços, falar com Guzza, para marcar um encontro com Tyrell. Se ele não estiver no gabinete, recolher os papeis em cima da secretária. Voltar a questionar o guarda das industrias Tyrell e retornar ao gabinete de Guzza.

Tyrell

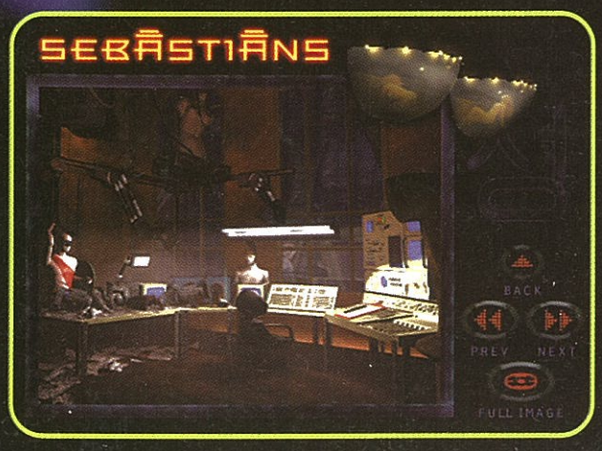
Falar com a secretária e, por fim, com Tyrell.

Apartamento

Observar as novas provas, em especial o brinco. Verificar possíveis mensagens e ligar a televisão.

Animoid Row

Falar com o vendedor de peixe e com o vendedor de cobras, até ele falar de um Bullet Bob. Falar com o dono da banca à esquerda do vendedor de cobras e comprar uma coleira para a Maggie. Ir para a direita e entrar na loja de armas (Bullet Bob). Falar sobre tudo e pedir-lhe para arranjar o KIA. Administrar-lhe o teste da retina e comprar munições especiais. Sair da loja e ir pelo corredor à esquerda. Falar com a mulher e ir até ao bar, falando com o dono. Pedir uma





"Cá estou eu de novo, desta vez para enviar as soluções dos jogos Blade Runner e Harvest of Souls. Espero que sejam úteis para alguém, embora o Blade Runner seja bastante fácil de acabar sem grandes problemas.
Em relação à oferta de revistas para as participações... Bem, se isso for mesmo verdade, só tenho a partir do n.º 4. Por isso, se tiverem algum dos números anteriores, agradeço a oferta. Se não, paciência."
Pedro

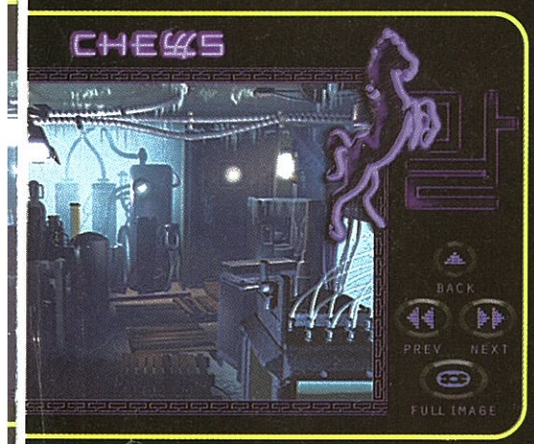
Nota da redacção: Claro que lhe não oferecemos os nºs 1 a 3... apenas! Pelo contrário: pode contar com essas edições que lhe faltam e mais 12 edições de oferta. Que tal??!

bebida para receber um frasco. Seguir pelo corredor e falar com o homem que está perto do letreiro com o diamante. Questioná-lo sobre jóias e voltar ao cenário do bar. Falar de novo com o homem perto do letreiro e, depois de ser encandeado por um flash, pegar na máquina fotográfica. Disparar sobre o cadeado da porta gradeada e seguir o homem. Observar as armas nas caixas e seguir pelo túnel. Subir as escadas até à rua, na altura em que a agente Steele evitará que McCoy seja morto pelo outro homem.

de imprimir um documento, recolhendo-o. No compartimento com água a cair, subir as escadas. No andar de cima, partir os vidros da estante e subir até ao telhado.

ACTO 3

Depois de ser deixado sozinho no quarto, arrastar a cadeira para a esquerda da janela, para soltar McCoy. Recolher o objecto por baixo da outra cadeira, a boneca e o objecto por baixo da almofada. Sair do quarto e falar com o homem. Ir para a direita, cima e esquerda, saindo pela porta da frente. Ir para a direita, revistando o entulho para recolher um numero de identificação. Recolher o objecto que está dentro do carro. Procurar o veículo, que ficou perto do edifício que explodiu e ir para o posto de polícia.



Posto de Polícia
No computador, actualizar os dados do KIA e verificar de novo as fotografias. Ir ao calabouço e falar com ambos os homens, até não haver mais nada a dizer (falar primeiro com o mais distante).

Posto de Policia
Na secretária de Guzza, recolher um papel que fala sobre um carregamento de armas. Ir falar com o homem à entrada da carreira de tiro e observar a caixa que está no chão. Falar com o homem até receber um formulário.

DNA Row
Esperar perto do barril a arder e falar duas vezes com o homem do casaco vermelho. Ir para a esquerda e entrar pela porta do toldo. Disparar para as algemas, para libertar o homem e sair, afastando-se da entrada. Falar com o homem moribundo. Falar com o guarda e voltar ao interior, para ver os estragos. Sair e subir as escadas, à esquerda. Recolher um envelope dentro da cabeça de um dos bonecos e ligar o atendedor de chamadas, à direita. Voltar à rua e entrar no edifício verde. Falar com o homem até não haver mais nada a dizer e sair. Ir pelo beco, indo dar ao hotel Bradberry. Entrar e seguir até às escadas, subindo ao andar de cima. Num dos quartos, clicar no fio para acabar

Apartamento
Alimentar o cão e verificar as mensagens. Ir para a cama e descansar (no jogo, claro está!).

Animoid Row
Falar com o dono da joalharia Dragonfly, para obter novas informações.

Nightclub Row
Entrar no clube à esquerda, falando com o homem perto do palco. Tentar entrar pela passagem rolante à esquerda, saindo depois para a rua. Entrar no clube à direita da rua e falar com o homem de casaco vermelho (de novo!), assistindo depois ao espectáculo. Por fim, ele fugirá, pelo que se deve correr atrás dele (não disparar contra ele).

Hysteria Hall
Entrar no stand de carros usados e falar com Crazy Legs. Subir os degraus, observar os carros e voltar à rua. Falar com o casal de velhos sobre tudo e entrar na casa de máquinas, falando com a rapariga (Lucy). Não fazer o teste da retina.

Animoid Row
Falar com Mama Isabel (ao lado do bar).

Apartamento
Alimentar Maggie e descansar.

China Town
Ir ao hotel e falar com o gerente. Passar pela porta de néon e recolher o distintivo de Holden de uma gaveta e uma estranha escama de dentro da banheira.

DNA Row
Ir ao hotel Bradberry e falar com o dono. Dar uma volta pelos quartos e voltar a falar com o dono, que dirá a McCoy para ir embora.

Nightclub Row
Entrar no clube da esquerda e falar com a bailarina em cima do palco, até o homem vir para perto de McCoy. Ir rapidamente para a passagem rolante e ir para a sala das traseiras. Falar com o homem, até ele dizer que está a trabalhar. Quando o espectáculo começar, ir para a esquerda e assistir (sem mexer!). Depois, ir para a esquerda e falar com a loira (hmmmm!...), até ela chamar a polícia. Depois de ser libertado, ir pelo túnel e subir a escadaria.

De volta ao bar de strip, voltar às traseiras e subir pela direita, de arma em punho. Ao entrar na sala de projecção, mover o cursor até este ficar vermelho e disparar, para desligar a máquina. Subir a escada e disparar onde o cursor ficar vermelho, para abater o Replicant (esta loira mata-me!)



ACTO 4

Pois é! Ficámos sem carro e, a partir de agora, iremos ser forçados a usar os esgotos e subterrâneos da cidade para irmos aos locais pretendidos. se bem que possa parecer complicado, depois de se começarem a conhecer os locais um pouco melhor, não é assim tão mau.

Partindo do fundo da escadaria do clube de striptease, ir para a esquerda, passando pelo túnel. Passar pela porta perto da cadeira eléctrica. Accionar o painel do chão no cruzamento das passagens, para estender a ponte para o outro lado. Passar a ponte e ir para a direita, para falar com a rapariga. Fazer-lhe o teste da retina, para descobrir que é humana. Voltar ao cruzamento e virar à esquerda, continuando pelas escadas e pela esquerda, até sair em frente ao prédio de McCoy.

Subir e falar com alguém (algo estranho se passa por aqui!). Voltar ao cruzamento e ir para a esquerda, pela entrada circular. Virar à direita e usar o elevador, para descer. Ao falar com o bêbado, escolher as seguintes opções: "Others", Fat Man". Clicar nele de novo. Voltar ao cruzamento (o ponto-chave desta parte do jogo, como já se nota) e ao local onde estava a rapariga. Entrar no local onde estão as armas e subir até à rua.

Recolher o frasco do bar e voltar a falar com o bêbado (fazendo o percurso de volta). Perguntar-lhe sobre os esgotos, dando-lhe por fim o vinho. Depois, falar com ele até desmaiar. Ir pela direita do elevador até um local onde é necessário atravessar uma tábua a fazer de ponte. Começar a atravessar e, quando a ratazana aparecer, voltar ao início, sacar da arma e matá-la (se parar no meio da tábua, McCoy morrerá!). Atravessar para o outro lado e falar com os gémeos. Seleccionar todas as opções de cima para baixo, até perguntarem sobre os ficheiros de ADN de Tyrell. Sair pela porta por baixo da luz e subir a escada (um percurso alternativo para este local consiste em ir para a esquerda, a partir do cruzamento e entrar pela porta à direita de McCoy). Entrar rapidamente no elevador por trás do guarda e recolher o ADN da mesa. Voltar aos esgotos e dar o ADN aos gémeos, para obter informações preciosas sobre o que se está a passar. Subir os degraus e falar com Guzza pelo comunicador. Voltar ao bêbado e entrar pelo portão de ferro. Falar com Guzza e, quando houver hipótese, matá-lo. Os replicants dirão a McCoy para ir até ao Moonbus. Voltar ao apartamento e subir.

ACTO 5

McCoy receberá uma mensagem de Lucille. Ir para a rua e entrar nos esgotos. Ir pela porta Norte e de novo para cima. Ao encontrar a agente Steele, matá-la logo que possível. Continuar para cima, até ao Moonbus, e falar com o homem. Voltar ao local onde McCoy matou Steele e recolher a fonte de energia perto das luzes brancas à esquerda. Voltar ao Moonbus e entrar, para ver a sequência final.

phantasmagoria
A PUZZLE OF FLESH

Do leitor José Vilela - Praia de Mira

Capitulo I

Apartamento de Curtis.

Clicar na cómoda. Abrir a gaveta da mesa de cabeceira e tirar o chocolate "granola bar", a chave de parafusos "Screwdriver" e a fotografia "photograph of Curtis Parents". Sair do quarto. No hall de entrada clicar na caixa de correio. Entrar na sala de estar. Clicar na gaiola do rato e Curtis. Usar a correspondência em Curtis. Tirar a fotografia de cima da mesa. Observar a estante de livros. Deixar o apartamento. Repara que Curtis esqueceu-se da carteira. Voltar à sala e clicar no sofá. Curtis não consegue chegar à carteira por isso vai-se buscar o rato. Clicar na gaiola. Usar o rato no sofá. Usar a "Granola Bar" no sofá. Deixar apartamento de Curtis e ir para Wyntech.

Wyntech.

Observar a carteira de Curtis, retirar o cartão "Card Key". Usar este no sensor que se encontra no lado esquerdo. Entrar.
Clicar no depósito da água. Empurrar a porta de Paul Warner. Ir ao cubículo de Jocilyn´s (está repleto de plantas).Falar com esta e mostra-lhe o postal e as fotografias.
Ir ao cubículo de Tom(tem as chaves penduradas).Falar com Tom. Usar a carteira de Curtis e o cartão da Wyntech em Tom. Ir ao cubículo de Therese (o que fica perto da janela).
Falar com Therese e usa o postal que Curtis recebeu. Ir ao cubículo (aquele que tem uma garbadine pendurada).Falar com Bob e deixar o cubiculo. Clicar no depósito de àgua. Ir ao cubículo de Curtis. Clicar na cadeira de Curtis. Observar a fotografia de Blob (rato). Clicar no teclado para ter acesso ao computador, introduzir a palavra "Blob" como PASSWORD. Observar bloco de notas. Usar o telefone e telefonar à Jocilyn´s extensão 6992, ao Trevor extensão 6125, ao Tom extensão 6120, à Therese extensão 3038 e ao Warner extensão 6996. Telefonar uma vez mais ao Trevor (6125), de seguida ir ao seu cubículo(aquele que tem o globo).Falar com Trevor. Usar as fotografias, o postal e o cartão da Wyntech "Card Key" em Trevor. Regressar ao cubículo de Curtis. Clicar no computador. Pressionar no ícone representativo de um documento. Clicar na pasta dos empregados "employees", ler a ficha de empregados.







Clicar na pasta de Curtis "CurtisC". Ler o ficheiro Venimen_Sagawa, clicar nas restantes pastas. Voltar à pasta de Curtis e aceder ao documento Venimen. Clicar no documento venimen até que curtis fique com alucinações. Clicar no monitor e telefonar ao Trevor (6125). Ir ao cubículo de Trevor e falar com ele até não se poder mais.

Restaurante

Falar com Trevor até voltar a Wyntech.

Wyntech

Entrar no escritório de Warner. Observar a fotografia que está em cima da secretária. Abrir a gaveta e tirar os objectos possíveis. Deixar o escritório de Warner e ir ao cubículo de Curtis. Usar o computador e clicar no ícone que representa uma caixa de correio. Ler todo o correio. Fazer um "reply"às mensagens de Trevor e Jocilyn´s. Ir ao armazém "Network room"(no hall porta à direita). No canto do lado direito clicar nas caixas e afastar o monitor. Clicar na porta e de seguida na fechadura, usar a chave de parafusos na porta. Regressar ao cubículo de Curtis e usar o computador. Voltar ao documento Venimen e escrever RATBOY. Ir ao cubículo de Bob e falar com este. Ir ao cubículo de Therese e falar com ela. Ir ao armazém "network room". Voltar ao cubículo de Curtis. Clicar no computador e aceder ao documento Venimen. Curtis diz que já está na hora de se ir enbora. Ir ao restaurante "Dreaming Tree".

Restaurante

Falar com Jocilyn´s e criado até que não seja mais possível, usar a carteira de Curtis para pagar a conta. Voltar ao Apartamento.

Apartamento de Curtis.

Ir á sala e clicar em Jocilyn´s. Entretanto ir ao quarto de Curtis.

Capitulo II

Apartamento de Curtis.

Cliquar no espelho e ir á porta da frente. Tirar o correio no cesto. Usar o correio em curtis. Clicar na gaiola de Blob. Observar os quadros que estão na perto da estante (Equipa que realizou Phata II). Usar o cartão da Dr. Harburg´s no telefone. Voltar a Wyntech.

Wyntech

Falar com Jocilyn´s, Trevor e Therese. Entrar no escritório de Warner. Apanhar o papel caído no chão. Clicar na porta de acesso aos escritórios. Falar com a mulher policia. Clicar 2 vezes no cubículo de Curtis.

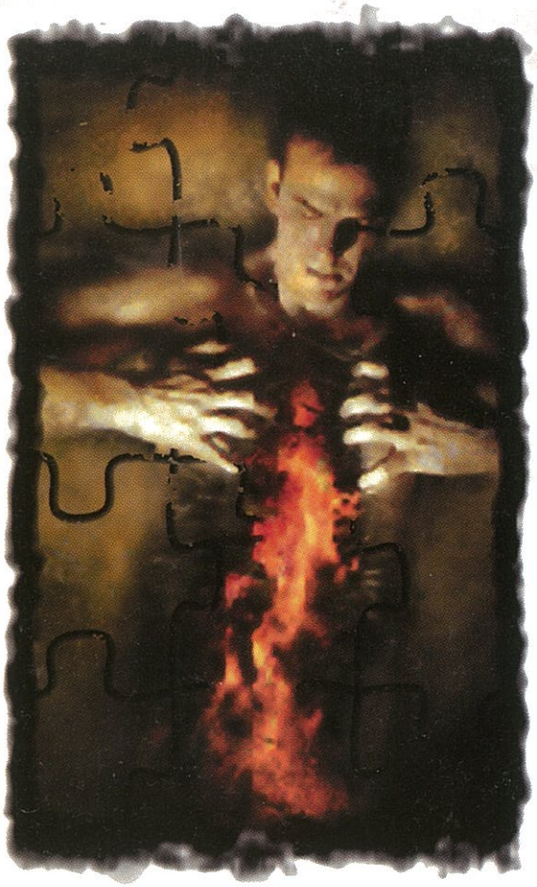
Restaurante

Falar com Jocilyn´s 2 vezes. Falar com Therese até que esta marque uma data com Curtis.

Apartamento de Curtis

Clicar na gaiola de Blob. Ir ao quarto e clicar no espelho. Voltar aos escritórios Wyntech.





Wyntech
Clicar na porta de Warners. Entrar nos escritórios e ir ao cubículo de Tom usar o telefone de Tom e telefonar a Warners (6996). Ir ao escritório de Warner. Clicar na secretaria de Warner e observar a foto assim como o documento que está no computador. Reparar na placa da parede. Aproximarmo-nos uma vez mais da secretária, abrir a gaveta e tirar a chave. Voltar aos escritórios e ir ao cubículo de Bob. Clicar na cadeira de Bob e apanhar o botão. Ir ao armazém. Afastar as caixas e o monitor. Usar chave que tiramos do escritório de Warner na fechadura. Abrir a gaveta e tirar a caixa metálica e abri-la. Entretanto voltar ao Apartamento de Curtis.

Apartamento de Curtis
Clicar na argola que o homem do bar colocou em Curtis.

Capitulo III

Apartamento de Curtis
Observar espelho. Atender o telefone. Observar a gaiola de Blob. Verificar o correio e lê-lo. Ir a Wyntech.

Wyntech
Verificar a porta que antes estava escondida pôr detrás das caixas. De cima da mesa apanhar martelo. Ir ao cubículo de Curtis. Aceder aos computador e ler as mensagens. Responder a Trevor, Jocilyn´s e Therese. Clicar na pasta Archive. Escrever a palavra "carpe diem" (deixar espaço) como PASSWORD. Ler o ficheiro Threshold.doc. Clicar na pasta MEMOS. Consultar o ficheiro ACCESS.DOC. Usar como palavra chave INFECTION. Consultar o ficheiro ENERGY.DOC (REVELATION). Consultar o ficheiro CURTIS.DOC (DESECRATION). Telefonar a Trevor(6125), Jocilyn´s(6992). Ir ao cubículo de Trevor e falar com este. Ir ao cubículo de Therese e falar 2 vezes com ela. Observar a caixa que se encontra em cima da mesa de Bob. Ir ao cubículo de Jocilyn´s e falar com esta 2 vezes. Clicar na porta do escritório de Warner e escutar a conversa. Voltar a falar com Trevor até não poder falar mais. Ir ao cubículo de Curtis. Clicar na porta de Warner.

Hospital Mental
Falar com a enfermeira. Clicar em Curtis de seguida no cinto que o prende. Distrair a enfermeira chutando a bola verde. Durante a confusão clicar em Curtis e clicar na porta de saída para deixar-mos o hospital.

Apartamento de Curtis
Usar a mala metálica em Curtis. Observar o martelo e utilizar a chave de fendas no martelo e de seguida esta combinação na caixa metálica. Ler a carta do Pai de Curtis.

Restaurante
Falar com Trevor até este deixar o restaurante. Visitar a Psiquiatra.

Consultório
Falar com a Doutora e mostrar os posteres que Therese tem enviado a Curtis, assim como as várias fotografias que Curtis trás com ele. Mostrar à Doutora o dossier que Curtis tirou de dentro da mala metálica. Usar o pedaço de pano "lace" e o botão de Bob na Doutora. Mostrar a Carta do Pai de Curtis 2 vezes. Ir Borderline.

Borderline
Falar com homem. Deixar Borderline e ir ao Apartamento de Curtis.

Apartamento de Curtis
Falar com Therese. Clicar em Therese 2 vezes.

Capitulo IV

Apartamento de Curtis
Falar com mulher polícia até que esta deixe o apartamento de Curtis. Usar o cartão da doutora no telefone. Clicar na gaiola 3 vezes e observar a estante de livros e o correio



Wyntech
Visitar o cubículo de Tom.

Restaurante
Falar com Trevor até que este deixe o restaurante. Voltar a Wyntech.

Wyntech
Clicar na porta do escritório de Warner. Ir ao consultório.

Consultório
Falar com a Dr.ª até que esta se irrite e deixe a sala. Voltar ao apartamento.

Apartamento
Atender a porta. Falar com Jocilyn´s até que esta se vá embora, apanhar o gancho que ficou em cima da mesa da sala. Voltar à Wyntech.

Wyntech
Usar o gancho de cabelo de Jocilyn´s na porta de Warner. Usar a chave de parafusos para abrirmos a gaveta da secretária. Tirar o livro e o papel e observa-los. Usar o Computador, clicar no ficheiro de Curtis entrar. Ler o correio de Trevor para descobrirmos a palavra passe do ficheiro SECURECON. LOG OUT seguidamente LOG com o nome de Paul Warner. A palavra passe é CARPE DIEM. Clicar no botão do canto inferior esquerdo representado por dois monitores para termos então acesso ao SECURECON. Clicar no nome de Curtis e mudar o nível para 3, usar a palavra passe BLACKLOTUS. Deixar o escritório de Warner. Usar o CardKey no sensor da porta de Vidro e de seguida no sensor junto de elevador para termos acesso a níveis inferiores de Wyntech. Clicar na porta ao fundo do corredor. Observar o pano branco e seguir em frente. No terceiro corredor observar o brinquedo e usar a porta ao fundo. No 4 corredor clicar no pano caído e usar a porta ao fundo do lado direito. Já perto da porta clicar na caixa que está por baixo da placa(B64). Usar os botões e introduzir o código 10958. Entrar na sala dos computadores clicar no computador e introduzir a palavra passe ROSETTA. Falar com Aliens via computador (as respostas são arbitrariais). Deixar a sala e sair de Wyntech. Ir para Borderline.

Borderline
Falar com Therese. Beber a bebida e seguila. Mostrar ao porteiro o convite de Therese para que ele deixe passar Curtis. Clicar nas pedras coloridas da porta colocar as verdes ao centro do puzzle. Observar os instrumentos que estão no lado direito. Afastar as cortinas vermelhas.



Capitulo V

Apartamento
Falar com mulher policia, observar a gaiola e falar com a policia até esta deixe o apartamento. Clicar no espelho 2 vezes. Tirar a carteira de Curtis da gaveta da mesa de cabeceira e observar o correio. Usar o cartão da DRª no telefone para marcarmos outra consulta. Ir ao consultório.

Consultório
Clicar no telefone que está fora do descanso e observar a secretària. Quando o segurança não estiver a olhar clicar rapidamente na porta de saída.

Wyntech
Clicar no computador e ir ao cubículo de Bob. Clicar no teclado de Bob. Ir ao cubículo de Tom clicar no Computador de Tom. Ir ao escritório de Warner. Usar o computador de Warner. LOG IN com o nome de Curtis e ler o correio. LOG OUT e de seguida LOG IN com o nome de Pwarner ler documento GOLDMINE.DOC que se encontra no ficheiro PaulW. Clicar na tecla GRAPHIC e de seguida no botão PRINT. Ler o documento BDADRESS.DOC. Deixar e ir ao Armazém.
Clicar em Trevor 2 vezes. Deixar o armazém e ir à sala dos Computadores. Usar a palavra passe "ROSETTA" para acedermos ao computadores.
Falar com os Aliens até que estes abram a porta da Threshold Room. Usar o cartão de Trevor na ranhura. Premir o segundo botão a contar da esquerda. Entrar na "Threshold". Usar o Computador. Quando Paul surgir, falar com ele até que o monstro surja e o disseque. Falar com o monstro até que este tente electrificar Curtis. Clicar na consola e fugir através da porta virtual Threshold para o mundo dos Aliens.

Alien World
Apanhar um bocado de Alien Slime (lado direito), descer, apanhar Alien Fungus. No inventário usar o Alien Creature (o mais espalmado) com o Alien Creature (forma de estrela), ficamos então com um Hybird Alien. Seguir pelo buraco luminoso para irmos à sala eléctrica. Usar o Alien Fungus para capturarmos o Electric Alien, usar o Hybrib Alien na luz até conseguirmos criar um buraco (botão do lado direito do rato). Clicar no feixe de luz verde. Clicar na personagem de Curtis deformada.

Hospital Mental
Clicar no estojo cirúrgico(lado esquerdo). Tirar seringa.

Restaurante
Agarrar a arma de Jocilyn´s.

Wyntech
Pressionar o botão do rato quando no ecrã a seta cursor apontar para baixo, apanhar o cartão CARDKEY, usá-lo na ranhura perto do elevador.

Borderline
Clicar no punho que prende curtis(lado direito) para derrubarmos Therese

Jardim
Abraçar a Mãe de Curtis.

Mundo Alien
Clicar na personagem de Curtis deformada, apanhar a pasta dourada Alien Gloup que ficou caída. Seguir pelo buraco. No inventário usar a Alien Gloup com a Alien Slime. Usar a nova Aline Goey no tubo (lado direito, para o repararmos. Subir e clicar nas luzes verdes. Usar o Electric Alien. Aproximarmo-nos do circuito (lado direito).

Circuito
O objectivo é consertar o Circuito.1º ligar os fios desligados(lado direito). Ligação inferior- Fio azul terminal vermelho, fio verde terminal lilás, fio lilás terminal verde, fio vermelho terminal azul. Ligação superior (lado direito) -Fio vermelho terminal lilás, fio lilás terminal verde, fio verde terminal vermelho. Clicar uma vez na peça que tem uma seta vermelha. Rodar a peça identificada pôr uma argola com abertura (lado esquerdo) até colocarmos a abertura nas 10 horas (imaginando que se trata de um relógio). Clicar na peça que se encontra por cima da argola que acabamos de rodar. Rodar de novo a argola até posicionar-mos a abertura nas 3 horas aproximadamente. Clicar na peça que se encontra pôr cima da argola que acabamos de rodar. Clicar na peça que tem uma pequena seta vermelha. Rodar o triângulo até que a cor vermelha fique posicionada no canto inferior direito. Clicar na peça azul que se encontra quase na extremidade da peça verde grande. Rodar o triângulo até que a cor azul fique posicionada no canto inferior direito. Clicar na peça azul que se encontra quase na extremidade da peça verde grande. Clicar nas peças coloridas em forma de corneta pela seguinte ordem vermelho, amarelo, azul. Repetir a operação até que o circuito fique completo. Quando o circuito estiver concluído atravessa a porta Threshold.

Wyntech
Aqui poderá escolher entre ser humano e Extraterrestre.
Para ser humano clicar em Jocily´s.
Para ser extraterrestre clicar em Threshold.

The Legend of Zelda
Ocarina of

Colaboração de Bruno Ferreira - Ilhavo

Localização das Gold Skulltulas
Há APENAS 100 Gold Skulltulas em todo o mundo de Hyrule, algumas tens que apanhá-las enquanto criança (*) outras enquanto adulto (**).

1.Bottom of well, na sala da porta do cadeado, à frente do baú com a bussola.Usa as Lens of truth.Procura por paredes falsas no centro*.
2.Bottom of well,sala com chão falso*.
3.Bottom of well,sala com deku baba*.
4.Death mountain crater,sitio de plantar o feijão ao lado do warp point, precisa de 1 garrafa com insectos*.
5.Death mountain crater, no caixote ao pé da entrada*.
6.Death mountain trail, sitio de plantar o feijão à frente da Dodongo's cavern, garrafa de insectos*.
7.Death mountain trail, parte a pedra perto da entrada da Goron city, em cima da caverna*.
8.Death mountain trail, buraco atrás da pedra, precisas das bombas, * ou**.
9.Death mountain trail, última pedra antes de subires a montanha, precisas do Hammer**.
10.Deku tree, na sala onde está o compass, precisas da Slingshot*.
11.Deku tree, parede na cave, Slingshot*.
12.Deku tree, grades na cave, Slingshot*.
13.Deku tree, parede falsa perto dos ovos de larvas, bombas, boomerang*.
14.Desert colossus, no sitio de plantar o feijão, garrafa com insectos*.
15.Desert colossus, precisas do feijão mágico, Hookshot**.
16.Desert colossus, palmeira ao pé do lago seco, folha de feijão mágico**.
17.Dodongo's cavern, buraco ao cimo das escadas que tens de fazer descer para ires ao 2º andar, Boomerang ou Hookshot, * ou **.
18.Dodongo's cavern, sala dos bebés dodongos atrás da parede secreta*.
19.Dodongo's cavern, borda secreta na sala dos bebés dodongo, precisas da música Scarecrows e do Hookshot**
20.Dodongo's cavern, parede secreta na sala mais a norte no 1º andar, bombas*.
21.Dodongo's cavern,atrás da estátua Armos*.

As gold skulltulas que tu apanhares vão ajudar a familia Skulltula a livrar-se da maldição, libertando um membro de cada vez, dependendo do nº de gold skulltulas que apanhas. Cada membro da familia que libertares vai-te dar uma recompensa valiosa.
Aqui tens a lista das recompensas.

Nº de gold skulltulas mortas	Recompensas
10	Adult's wallet (200R no máximo)
20	Stone of agony
30	Giant's wallet (500R no máximo)
40	Bombchu
50	Bocado de contentor de coração
100	Huge rupee

Aqui estão algumas dicas para encontrares as gold skulltulas mais facilmente:
· Só aparecem à noite ou em sítios escuros.
· Algumas aparecem só enquanto criança, outras só enquanto adulto, algumas aparecem em qualquer altura.
· Gostam de se esconder nos sítios de plantar os feijões, despeja uma garrafa de insectos lá para ela sair.
· Escondem-se em árvores, rola contra o tronco para elas cairem.
· Mata-as com a Slingshot, apanha-as com o Boomerang.
· Mata-as e apanha-as com o Hookshot ou Longshot.
· Algumas escondem-se em caixotes.



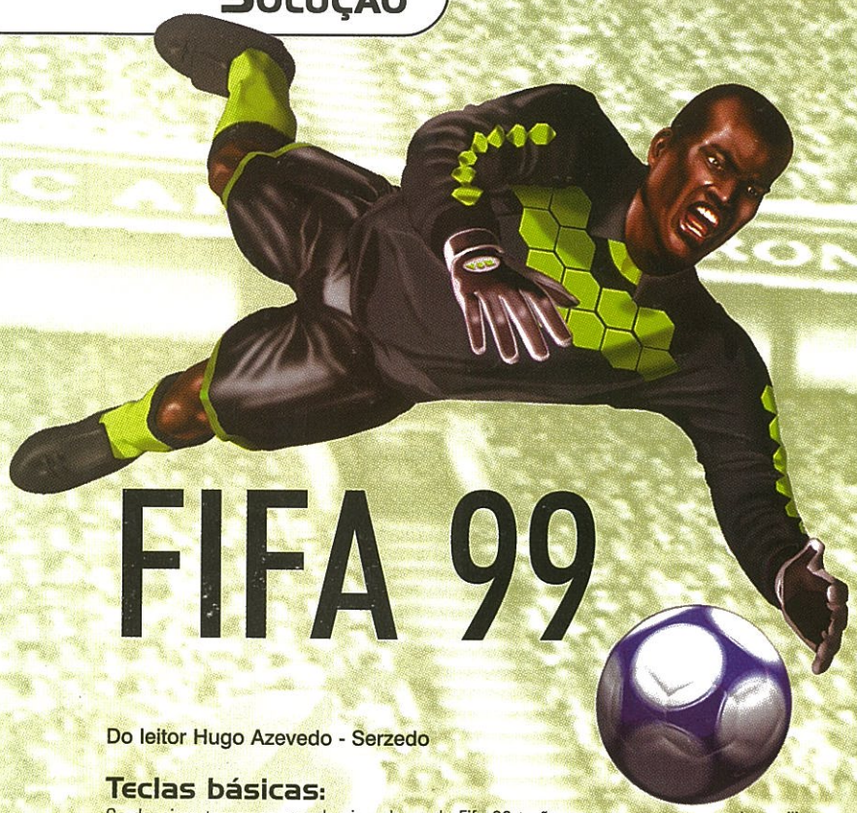
22.Fire temple, na sala que fica à esquerda ponte de madeira, a que tem o bloco azul à frente**.
23.Fire temple,na sala que fica depois da sala dos morcegos que está atrás da estátua que está no principio do templo do lado direito antes das escadas, precisas do martelo e de uma chave**.
24.Fire temple no labirinto das pedras, na parede falsa**.
25.Fire temple, torre este (guia-te pelo mapa), música Scarecrow, Hookshot**.
26.Fire temple na torre este, música Scarecrow, Hookshot**.
27.Forest temple, na sala do tesouro no andar de baixo**.
28.Forest temple, na entrada deste na parede, Hookshot**.
29.Forest temple parede no jardim interior esquerdo à frente da porta, Hookshot**.
30.Forest temple parede no jardim interior direito à frente da porta sobe para cima dos pilares e máta-a, Hookshot**.
31.Forest temple centro, na parede perto da porta que vai para norte, Hookshot**.
32.Gannon' Castle do lado de fora no arco de pedra, Hookshot**.
33.Gerudo Valley no lado direito da ponte de tronco, Boomerang*.
34.Gerudo Valley por baixo do arco de pedra, Hookshot**.
35.Gerudo Valley sítio de plantar o feijão na borda abaixo da ponte de madeira , garrafa de insectos*.
36.Gerudo Valley atrás da tenda dos carpinteiros, Hookshot**.
37.Gerudo Fortress na parede de fora do lado Este, Hookshot**.
38.Gerudo Fortress no sítio do jogo de tiro ao alvo, Hookshot**.
39.Goron City, quando entrares vira à esquerda e explode as rochas,vais ter a um labirínto, explode todas as rochas até chegares a um caixote, parte-o, bombas*.
40.Goron City atrás da pedra da plataform que está no centro, Hookshot**.
41.Graveyard no sítio de plantar o feijão mágico, garrafa de insectos*.
42.Graveyard parede de fora, Boomerang*.
43.Haunted Wasteland na cave da casa de pedra no meio do deserto**.
44.Hyrule Castle, rebola contra a árvore na entrada do castelo ao pé do portão*
45.Hyrule Castle num buraco secreto ao pé da árvore ao pé do castelo, bombas Boomerang e a musica das tempestades*.
46.Hyrule Castle/Market no caixote de madeira na sala dos vasos ao pé do portão principal*.
47.Hyrule field num buraco secreto num círculo de pedras fora do Gerudo Valley, bombas Boomerang ou Hookshot* ou **.
48.Hyrule Field no buraco secreto ao pé da árvore perto da Kakariko village, bombs Boomerang ou Hookshot * ou **.
49.Ice Cavern na sala de fogo azul ao pé do bocado do contentor de coração, Hookshot**.
50.Ice Cavern na parede da sala com o bloco de gelo deslizante,perto da sala da ventoínha cortante Hookshot**.
51.Ice Cavern na sala com a ventoinha cortante, Hookshot**.
52.Jabu-Jabu's Belly na parede do andar de baixo, Boomerang*.
53.Jabu-Jabu's belly na parede ao pé da sala onde está o BigOctos, Boomerang*
54.Jabu-Jabu's Belly na parede com trepadeiras antes do Boss, Slingshot*.
55.Jabu-Jabu's Belly,desce pelo elevador e entra na porta, passa o corredor está na parede da sala Boomerang*.
56.Kakariko village, em cima da casa de Impa, Hookshot**.
57.Kakariko village, rola contra a árvore que está na entrada*.
58.Kakariko village, na parede da casa do garoto que costuma estar no cemitério*.
59.Kakariko village, na parede da casa da família Skulltula*.
60.Kakariko village na casa que está por acabar*.
61. Kakariko village, na torre de vigia, precisas da Slingshot*.
62.Kokiri forest, no sítio de plantar o feijão ao pé da loja, precisas da garrafa de insectos*.
63.Kokiri forest, atrás da casa dos Know-it-all brothers*.
64.Kokiri forest, atrás da casa dos gémeos, Hookshot**.
65.Lake hylia, no topo da árvore morta a cima do Water temple, Longshot**.
66.Lake hylia, no sítio de plantar o feijão ao pé do laboratório, garrafa de insectos*.
67.Lake hylia, caixote de madeira no fundo da piscina que está no laboratório, Iron boots**.
68.Lake hylia, na parte de trás do laboratório, Boomerang*.
69.Lake hylia, na plataforma com dois postes como uma baliza*.
70.Lon lon ranch, rola contra a árvore que se encontra depois do portão*.
71.Lon lon ranch, atrás do na parte de trás da estrutura de madeira que está dentro da cerca*.
72.Lon lon ranch, parede de fora , a noroeste da torre onde estam 2 vacas, Boomerang*.
73.Lon lon ranch, na janela que está no 2º andar da casa do lado de fora, Boomerang*.
74.Lost woods, sítio de plantar o feijão a noroeste do atalho Zora, garrafa com insectos*.
75.Lost woods, sítio de plantar o feijão, a sul do garroto solitário que está a tocar, garrafa de insectos*.
76.Lost woods, sala a noroeste do atalho Zora, folha de feijão mágico**.
77.Sacred forest meadow, na parede de fora, Hookshot**.
78.Shadow temple, no andar B3, na sala que tem 1 ventoínha cortante invisivel e 1 chave**.
79.Shadow temple, sala onde estão os espetos a descer e a subir, dentro da cela **.
80.Shadow temple, rebenta com o vaso caveira**.
81.Shadow temple, numa área rodeada por uma grade ao pé do barco fantasma, Longshot e música Scarecrow**.
82.Shadow temple, na sala com 3 vasos caveira**.
83.Spirit temple, na sala com morcegos e portão,na rede, Slingshot*.
84.Spirit temple,na parede com saliências depois da primeira porta do cadeado*.
85.Spirit temple, na parede da câmara central, Longshot, música Scarecrow**.
86.Spirit temple, no corredor que te leva ao 1ºsub boss, Boomerang*.
87.Spirit temple, na sala dos pedragulhos, atrás do bloco com o símbolo do tempo**.
88.Water temple, área secreta na sala dos pedragulhos perto da chave, Longshot**.
99.Water temple, faz o ataque giratório para acertar no botão que está na cela no andar de baixo**.
90.Water temple, na parede da sala das cascatas, Longshot**.
91.Water temple, na parede na sala dos remoinhos, Longshot**.
92.Water temple, no topo da torre centro, Longshot**.
93.Zora's domain, no topo da cascata gelada, Hookshot**.
94.Zora's fountain, na parede de fora a oeste do tronco caído, Boomerang*.
95.Zora's fountain, rola contra a árvore que está no canto sudoeste*.
96.Zora's fountain, na gruta que está debaixo de pedragulho, que está à frente da caverna da fada, precisas do Silver gauntlet*.
97.Zora's river,quando saltares para o outro lado do riacho logo no principio, procura nessa parede, Hookshot**.
98.Zora's river, na parede de fora na parte sul do rio perto da entrada do Zora's domain, Hookshot**.
99.Zora's river, rola contra a ávore que está na entrada*.
100.Zora's river, na escada, perto das cascatas, Slingshot*.

NOTA:Para teres a Scarecrow song, vai ao Lake hylia enquanto pequeno e toca uma música inventada por ti ao espantalho de cima, depois toca-a ao de baixo.Quando fores adulto vai lá e toca-a ao espantalho, depois de o fazeres o espantalho vai te dar uma ajuda mas só em certos locais.Quando vires a tua fada a voar sobre um local, e com a cor verde, toca a música pode ser que ele apareça.



Curiosidades:

· Quando encontrares Zelda pela primeira vez, olha pelas janelas laterais, para veres figuras do Mario e companhia.
· Podes tornar um Deku stick inquebrável. Um dos locais para o fazeres é na Kokori forest, perto da entrada dos Lost woods.Pega num pau e bate com ele contra a pedra que diz o tempo, de modo a que quando batas, caías pelo penhasco, mas que fiques agarrado.A partir de agora esse pau é inquebrável.
· Quando tiveres Epona, podes ir ao rancho tentar bater o recrde de 50 segundos a dar uma volta ao rancho, se conseguires Malon oferece-te uma vaca, para ficar em tua casa.



FIFA 99

Do leitor Hugo Azevedo - Serzedo



Táctica 1:
O 4 – 3 – 3 deve ser utilizado contra todas as equipas de qualidade idêntica à tua. É uma táctica de ataque que além dos três atacantes, conta ainda com o apoio dos médios pois o seu nível atacante faz com que os médios subam muito no terreno.



Táctica 2:
O 4 – 4 – 2 deve ser utilizado contra equipas que tenham uma qualidade superior à tua. Além dos quatro defesas dispõe ainda de um médio defensivo para o que der e vier, no entanto, esta táctica não é muito defensiva pois tem dois avançados e um médio ofensivo.



Táctica 3:
Esta táctica deve ser usada contra as equipas mais fracas pois privilegia claramente o ataque. É também muito útil quando já falta pouco tempo para terminar e o resultado não te é favorável.

PS: As tácticas podem ser alteradas durante o jogo sem o interromper. Para isso basta clicar na barra de espaços para alternar entre as tácticas.

Teclas básicas:

Se desejam tornar-se grandes jogadores de Fifa 99 terão, para começar, que saber utilizar muito bem todas as teclas do jogo. Para quem ainda não as sabe, aqui vai:

Teclas	Função com bola	Função sem bola
A	Passe por alto ou cruzamento	Entrada de carrinho
S	Passe rente à relva	Controlar outro jogador
D	Rematar	Retirar a bola ao adversário
W	Correr mais rapidamente	Correr mais rapidamente
Q	"Picar" ligeiramente a bola	Agredir um adversário
E	Passe a desmarcar um companheiro	
R	Para o computador controlar o jogador	
F	Para o computador controlar quem recebe a bola	
Z	Subir os laterais	
X	Fazer com que o extremo entre para o centro	
C	Subir a defesa para o fora-de-jogo	
V	"Pressing" atacante	

Função das teclas com a bola no ar:

Teclas	Um toque	Dois toques
A	Cabecear para a cabeça de um companheiro	Passar a bola para a cabeça de um companheiro
S	Cabecear para os pés de um companheiro	Passar a bola para os pés de um companheiro
D	Cabecear à baliza	Remate acrobático à baliza

Combinações de teclas/Fintas:

Teclas	Função
Alt + A	Passar a bola por cima da cabeça (I)
Alt + S	"Pentear" a bola para a direita
Alt + D	360º para a direita
Alt + Q	Simular a falta
Alt + E	Simulações por cima da bola
Ctrl + A	Passar a bola por cima da cabeça (II)
Ctrl + S	"Pentear" a bola para a esquerda
Ctrl + D	360º para a esquerda
Ctrl + Q	Simular a falta
Ctrl + E	Rotação e passe de calcanhar para a frente



As tácticas:

Em FIFA 99 as tácticas podem ser personalizadas e como tal o limite de tácticas é bastante vasto. No entanto, quanto a mim, as tácticas a utilizar deverão ser:

	Táctica 1	Táctica 2	Táctica 3
Formação:	4 – 3 – 3	4 – 4 – 2	3 – 4 – 3
Defesa:	Em linha	Em linha	Com Libero
Médios:	Em linha	Losango	Em linha
Avançados:	Em linha	Em linha	Em linha
Nível atacante:	Atacante 2	Neutro	Atacante 4

A caminho da vitória

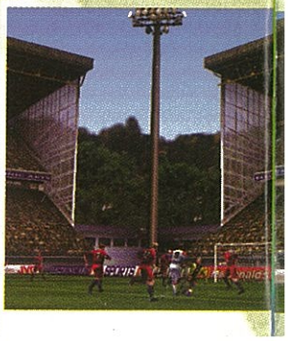
Jogadas de bola parada:
Livres:
As jogadas de bola parada são muito importantes pois podem decidir um jogo, por isso, antes de iniciar um jogo devem sempre escolher um jogador com um bom passe para marcar os livres/cantos.

Em Fifa 99 é muito difícil converter um livre directo. Por isso os livres devem ser marcados da seguinte forma:
- Clicar na tecla "E" para seleccionar um jogador, de preferência um com um bom remate
- Desmarcar esse jogador para um local onde não hajam adversários (Atenção aos foras-de-jogo)
- Clicar em "D" para passar a bola ao jogador seleccionado
- Rematar de primeira clicando em "D"

Pontapés de Canto:
Os pontapés de canto são uma boa oportunidade para marcar golo. Devem ser marcados da seguinte maneira:
- Clicar em "E" para seleccionar um jogador
- Desmarcar esse jogador para um local onde não hajam adversários
- Clicar em "A" para cruzar a bola
- Clicar uma ou duas vezes em "D" para cabecear ou rematar acrobaticamente à baliza

Jogadas de "bola corrida":
Na versão 99 não existe nenhuma jogada que funcione a 100%. Como tal vou apenas dar algumas dicas que facilitam a marcação de golos.





DAYTONA USA

Colaboração do leitor João Sousa - Algueirão

Para começar uma solução de um jogo de carros, tem que se começar a falar dos carros. Existem 10 ao todo. Seis deles são carros bónus que se ganham à medida que se vão ganhando as corridas no modo de dificuldade normal.

Carros

Azul e vermelho - Automático

Este é o carro principal "hornet" é um bom carro, mas nas curvas quando é para travar é difícil controlá-lo, derrapa muito.
Aspectos positivos - Anda 315km/hora, tem boa aceleração e boa aderência.
Nota:19/20

Amarelo e vermelho - Manual

Na condução é igual ao anterior, mas anda 325km/hora.
Nota:20/20

Azul - Automático (só no modo Saturn ou PC)

Este é o carro designado para principiantes.
Aspectos negativos - Anda só 305km/hora e tem uma aceleração muito fraca.
Aspectos positivos - Muito boa aderência e quando se derrapa é fácil de controlar. É um dos meus carros favoritos.
Nota:18/20

Vermelho - Manual

Este é o carro "Manual" para principiantes.
Aspectos negativos - Anda 315km/hora mas tem aceleração fraca.
Aspectos positivos - Boa aderência e fácil de controlar.
Nota:17/20

Carros bónus:

Existem mais 6 carros neste jogo. Só que são secretos!(Eu não vou dizer quais são) descubram! Bem... isto é uma solução não é? Sugestão: Ver inicio da solução ou "dicas".

As pistas

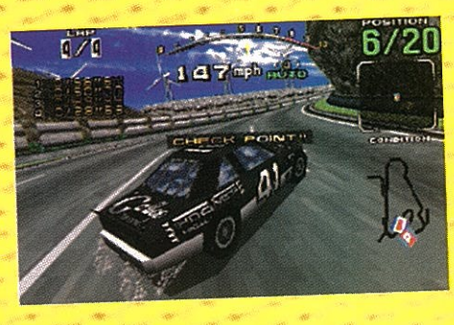
Pista - Begginer

Esta pista não tem nada que saber. Só tens de ter cuidado com a última curva.
Melhor trajectória - mantém-te sempre no lado esquerdo da estrada
Para não teres de bater no muro nas curvas longas.
Na última curva trava no lado esquerdo da estrada para não bateres no muro por trás, isso dá um grande acidente.



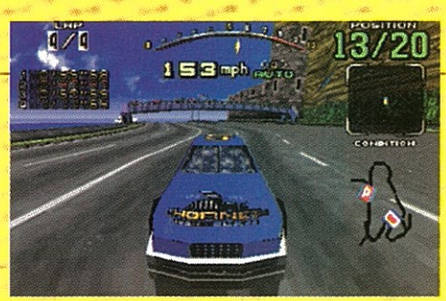
Pista - Advanced

Esta não é tão fácil. Tens que ter muito cuidado com as últimas curvas.
Melhor trajectória - Nas curvas pequenas mantém-te no meio.
A seguir ao túnel mantém-te no lado direito da estrada para poderes derrapar sem bateres. Faz o mesmo na última curva.



Pista - Expert

Esta é a mais difícil. É muito longa e com curvas apertadas. Já reparaste nos cavalos?
Melhor trajectória - Nas primeiras curvas que te aparecem, trava sem derrapar para não bateres no muro e mantém-te no meio.
Mantém-te sempre no lado da direcção da curva, para quando derrapares não bateres no muro do lado oposto.



Dicas

De que é que serve uma solução sem dicas?
Estas dicas só servem para a versão Saturn.

Melhor condução - Quando estiveres a fazer uma curva a derrapar, larga o acelerador e o carro já não derrapa mais. (Esta dica também serve para PC)
Modo Karaoke - põe o número de voltas no modo normal e escolhe o modo Arcade. De seguida escolhe uma pista segurando cima.
Selecção de musica - Escolhe "key assign" e põe o type B.
Quando aparecer "Start your engines" segura A, X, Y, ou Z independentemente da musica que queres ouvir. Até o jogo começar.
Jeffry dançando - Para fazeres a estátua do Jeffry dançar, pára ao pé dele e carrega em X.
Carro sem pneus - Entra nas boxes, e quando o carro estiver sem as rodas carrega em A,B,C e Start ao mesmo tempo para poderes ver a Demo sem pneus.
Todos os carros - No ecrã de título segura em: baixo/direita L,R,C,Y.
Quando tiveres tudo pressionado carrega em Start.
Jogar com um cavalo - No ecrã de título segura ,cima-esquerda, A, B, X, Z e carrega em Start.
Modo Maniac - Quando aparecer o logo da Sega, carrega em: cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, A, B, C.

Músicas antigas - quando tiveres a por o nome, escreve um dos conjuntos de 3 iniciais para ouvires musicas de jogos antigos.
Sex a.b bnb dst e.r exn gda g.f glc gpr dyn h.o kos lga o.r ors p.d p.p qtt r.m s.c sdi s.f s.h sho skh smg t.b tet tor v.f vft vmo v.r .kk dek yan m.m kou hsb tak kaz asa yoj yui nak mit oka trs h.s osi jim iga ani v.c k.j mas ken aki iso ao. Kag yam kao sao nag vme a.y j.b s.b pai k.m w.h j.m lau v.r v.f

Carta

"Olá, Super Jogos! Cá estou eu outra vez com mais uma das minhas soluções. Já que dá para fazer soluções de jogos de carros, cá está a do Daytona Usa, quer para Saturn quer para PC. Espero que ajude muito os leitores que tenham este Jogo."
João

Alt + E e Alt + D:
Para conseguires fazer golos com mais facilidade tens de aprender a executar quase que automaticamente as fintas Alt + E e Alt + D. Estas fintas são as mais eficazes e devem ser feitas quando um adversário está prestes a tirar-te a bola. Apesar destas fintas serem muito eficazes, não deves abusar porque depois de duas ou três fintas consecutivas, o jogador fica cansado sendo mais fácil para o adversário retirar-lhe a bola.

Isolado:
No caso de conseguires ficar frente a frente com o guarda-redes adversário não remates com a tecla "D" remata antes com a tecla "E". A tecla "E" é mais eficaz pois o remate sai rasteiro o que torna a defesa mais difícil.

Se estiveres a perder:
No caso de estares a perder não te enerves. Eu sei que a tendência é rematar de tudo o que é sítio tentando desesperadamente o golo. Este tipo de jogo não trás vantagens, até porque numa situação destas quando o guarda-redes adversário apanha a bola farta-se de "queimar" tempo. Uma maneira de evitá-lo é chegares um jogador perto dele e clicar em "D". Joga com jogadas pensadas com passes de pé para pé e cruzamentos para a área. O golo há-de aparecer ...

Foras-de-jogo:
Se costumas jogar com a opção de foras-de-jogo ligada deves aprender a utilizar a tecla "C". Esta tecla é muito útil contra aquelas equipas que costumam atacar ou contra-atacar com passes de longa distância. Mas atenção! Quando mal executada, esta jogada pode ter consequências fatais para a tua equipa.

As teclas "Z" e "X":
Estas duas teclas, quando devidamente usadas, dão óptimos resultados.
Por exemplo, se o pontapé de saída pertencer à tua equipa segue os passos seguintes:

- Passa a bola ao médio centro
- Com o médio centro joga ainda mais para trás para os centrais
- Clica na tecla "Z"
- Sustem a bola alguns segundos para que o lateral tenha tempo para subir no terreno
- Passa-lhe a bola com a tecla "S" ou com a tecla "E"

Depois do lateral dominar a bola podes levá-la à linha e cruzar para o golo, entrar na área e passar a um avançado para este fazer o golo, etc.

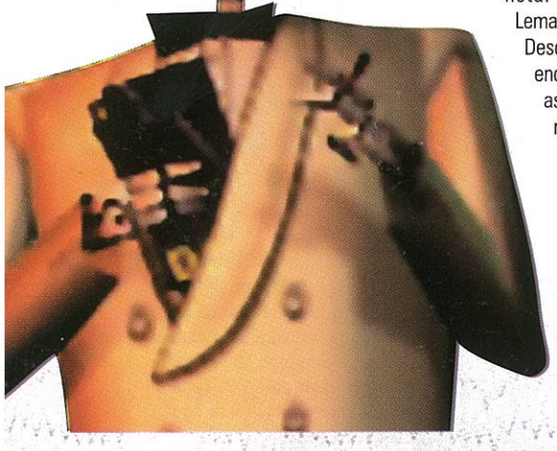
PS. Nesta jogada não deves suster a bola demasiado tempo porque se tal acontecer o teu lateral é apanhado em fora-de-jogo.

GRIM FANDANGO

Quarto Ano







Dos leitores The Scorpions

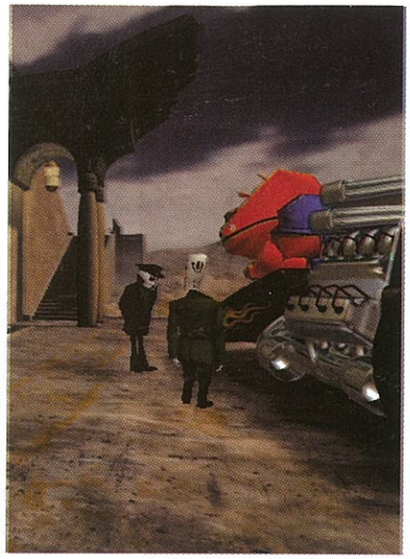
Fora da Estação de Comboios

Desce as escadas. Existem dois camiões e um caixão. Olha para o caixão e abre-o. Bruno sai de lá e devolve-te a caneca. Volta a subir e ouve Meche a chamar. O #9 chega com Dom e segues para o inferno. Entra na porta. Dentro da estação sai pelo fundo do ecrã e encontra Chepito a andar numa fonte. Fala com ele, que salta e se vai embora. Volta a sair. Fala com a estátua Maia por cima da porta. Segue para as escadas. A estátua interrompe-te e dá-te uma nota. Lê a nota de Hector Lemans.

Desce o primeiro lance de escadas e entra na porta onde encontras Glottis. Fala com os mecânicos azuis. Desce as escadas e entra na porta do lado esquerdo. Na cozinha abre a gaveta da direita. Leva o trapo e sai. Vira à esquerda. Vê uma lata de óleo em cima de um barril grande. Usa o trapo na lata e volta à cozinha. Usa o trapo na torradeira. Aparecem os mecânicos para apagar o fogo. Apanha outro trapo e usa-o na lata. Coloca a caneca no armário das canecas e o trapo na torradeira. A caneca levanta voo.

Novamente em Rubacava

Tenta avançar até ao Bone Wagon que está armadilhado. Segue para o Blue Casket. Vai para o fundo da sala e bate à porta. Olivia sai e diz que quer



ir contigo. Entra na cozinha e olha para o barril que está cheio de gelatina. Nas docas fala com Velasco que sai. Apanha a garrafa com o barco e volta ao Blue Casket. Usa a garrafa no barril e volta ao Bone Wagon. Dá a garrafa a Glottis que vais buscar mais ao Blue Casket. Fala com ele quando voltares e ele deita a gelatina em cima do dominó. Vai para o salão de tatuagem de Toto. Abre o armário da direita e apanha uma garrafa de nitrogénio líquido. Volta ao Bone Wagon. Usa o nitrogénio na gelatina. Avança para a traseira do Bone Wagon. Rebenta a bomba.

Nuevo Marrowz

Vê o lixo e apanha a fotografia que Sal deitou fora. Olha para o computador. Vais ver Browsley, o perito em munições de Hector. Dê a nota ao pombo correio. Mostra-lhe a fotografia do lixo, ele levanta voo e dá a nota a Hector. Apanha o braço do corpo morto. Fala com Meche. Tens de encontrar um disfarce e ela vai encontrar uma arma. Sai da sala e sai da próxima pelo fundo do ecrã. Nos esgotos segue até Glottis. Apanha automaticamente o controlo remoto dele. Sobe as escadas e as outras a seguir também. Desce o primeiro lance das escadas e fica à escuta. Apanha a cafeteira do aquecedor e sobe as escadas, para a esquerda dos Thunder Boys. Vira à direita. Avança pelos membros do elenco e despeja o café em cima deles. Usa o braço que apanhas-te no ralador de flocos de neve do lado esquerdo e apanha-o. Desce as escadas. Entra nos camarins, abaixo do pequeno lance de escadas. Vais sair disfarçado. Sai dos bastidores e vai para o casino. Avança pela zona de jogo. Fala com o homem de gabardina e depois com Meche, duas vezes. Usa o lençol em Charlie, volta e fala com o tipo da gabardina. Acaba na casa de banho.

Entra e vais sair num fato novo. Vai ter com Glottis aos esgotos e continua para trás dele. Segue para a entrada escura no cimo do ecrã. Usa o ralador para criar um caminho iluminado. Entra pela passagem. Glottis está contigo e aparece um crocodilo. Usa o comando para levantar o Bone Wagon e avança com ele o máximo possível. Sai para a saliência e avança até à beira. Puxa o comando e desce até ao meio das escadas. Usa o comando quando o crocodilo se voltar para prender a cauda dele por baixo do Bone Wagon. Continua a descer as escadas e sai pelo fundo do ecrã.

Entra na florista onde está Browsley a tremer debaixo do balcão. Repara na fita da porta. Arranca-a com a foice para sair. Volta a entrar. Browsley dá-te uma arma e munições que parecem uma lata de sproutella. Volta ao casino.

Fala com o tipo do elevador. A resposta à pergunta dele está no quadro keno por trás de ti. Vê os números, afasta-te, volta-te para onde estavas e fala novamente com ele. O novo número que estiver agora no quadro é a resposta. No escritório de Hector fala com Celso. Bate à porta e Celso entra com a mulher. Avança.



No telhado segue para a direita pelo parapeito. Passa a escada para o sinal de néon do lado direito do ecrã. Usa o ralador na estrutura de suporte. Usa a lata de sproutella no suporte. O sinal cai. Sobe a escada. Sobe o monte para a estufa onde se encontra Hector que te atinge. Usa em ti o nitrogénio líquido e volta ao carro. Olha lá para dentro e vais ver a cabeça de Sal. Vai até à mala e abre-o. Apanha o bilhete de Sal. Sobe por trás da estufa e continua. Dá a volta e o bilhete começa a saltar. O corpo de Sal está do lado direito da estufa. Quando o encontrares, o bilhete salta-te da mão. Desenterra o corpo dele. Revista o corpo de Sal para obteres uma chave. Volta ao carro e usa a chave na mala. Vai para o tanque de água e usa nele a sproutella. Volta à estufa e abre a porta



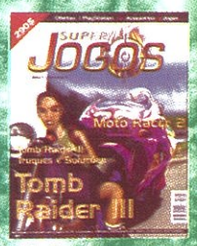
Nº 1



Nº 2



Nº3



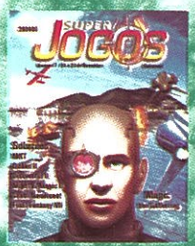
Nº 4



Nº 5



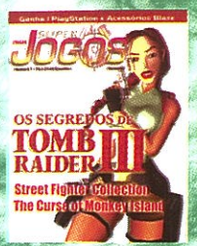
Nº 6



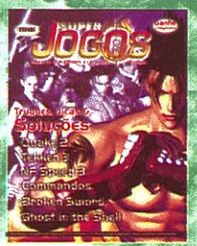
Nº 7



Nº 8



Nº 9



Nº 10



Nº 11



Nº 12



Nº 13



Nº 14



Nº 15



Nº 16



Nº 17



Nº 18



Nº 19



Nº 20



Nº 21

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

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	19	20	21					

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

Carta

Do leitor Pedro Dias
– Mem Martins

"Na solução interactiva do Tomb Raider III, altaram pelo menos três níveis e alguns deles não aparecem com a localização dos segredos. Ao escrever esta carta tenciono corrigir esse erro e facilitar a vida aos leitores.
Como agora a Super Jogos oferece um poster de vez em quando e há mais gente a pedir posters da Lara Croft, sabem o que era uma boa ideia que iria agradar a toda a gente? Oferecerem um poster, se possível, da verdadeira Lara Croft de corpo inteiro num poster do maior tamanho possível (estou-me a referir à Nell McAnderw vestida de Lara Croft, estilo aquelas imagens que apareceram na edição 12, mas diferente das que lá aparecem, novamente, se possível)."
Pedro Dias

Lara's Home

Solução e segredos nas Super Jogos n° 14 e 15

India

Nível I - The Jungle

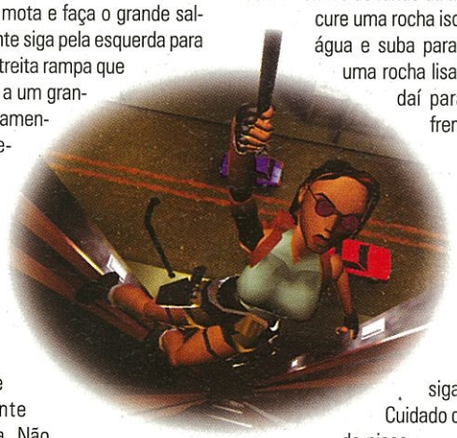
- solução com os segredos na Super Jogos n.º 16

Nível 2 - Temple Ruins

- solução e segredos na Super Jogos n.º 17

Nível 3- The River Ganges

No início do nível e antes de ir para a mota, deve examinar uma gruta ali perto para recolher alguns itens. Depois siga para o limite da margem direita do rio e desça de costas. Se estiver no lugar certo, deverá agarrar-se a umas escadas escondidas, que deverá seguir para a esquerda. Sem cair no rio, salte sobre este de plataforma em plataforma (alguns saltos são traiçoeiros) até que eventualmente deverá chegar à sala do segredo # 1.
Para recolher os itens agarre a rocha à esquerda e faça saltos sobre os picos e agarre a plataforma depois do terceiro salto. Agora volte à mota da mesma maneira. Faça o primeiro salto sobre o rio com a mota para dentro da gruta. Evite o primeiro buraco passando pela esquerda e saia da mota antes de saltar o buraco seguinte. Depois desça esse segundo buraco por qualquer lado para encontrar lá em baixo o segredo # 2. Volte à mota e prossiga até ao obstáculo seguinte. Leve a mota até ao topo, mas saia antes de fazer o salto mais longo.
Deverá, à sua esquerda, ver uma entrada para onde deve saltar. Mate a cobra antes de virar a esquina, passe o estreito túnel e evite cair num buraco a meio do corredor seguinte. Mate mais uma cobra e desça no buraco mais à frente. Pode encontrar um interruptor junto ao portão que o leva de novo à mota e que o permite prosseguir no nível. Volte a usar a mota e após fazer o salto entre no portão que abriu.
Esmague os macacos e pode recolher o cristal, mas evite cair, pois se quer obter todos os segredos deve optar pelo caminho da esquerda. Salte o grande buraco a meio da subida e evite os outros até chegar à saída da gruta, onde deverá sair da mota. Desça as rochas e olhe para a direita: deverá ver uma pequena entrada que o leva ao segredo # 3. Depois volte á mota e faça o grande salto. Na zona seguinte siga pela esquerda para encontrar uma estreita rampa que deverá seguir até a um grande salto. Saia novamente da mota para recolher um cristal e pode descer as escadas antes do salto seguinte para ir ter a uma gruta com algumas munições. Depois faça esse salto e na zona seguinte abandone a mota. Não vai precisar mais dela.



Desça as rochas até ao fundo e tente atrair e matar dois abutres. Em seguida, suba pelas rochas mais ou menos à esquerda do lugar de onde desceu. Encontre as rochas para onde terá de saltar, para chegar à estreita gruta do segredo # 4. Para sair, salte para a rocha escorregadia mais ou menos à direita e antes de cair dê outro salto e já poderá fazer o caminho inverso até lá baixo e prosseguir. Vire na primeira à esquerda mas não se deixe cair na cascata. Vá até ao limite das rochas à esquerda e dai mate três abutres e evite que eles o façam cair. Dai desça para uma plataforma mais abaixo e dessa plataforma salte para uma fresta do outro lado. Ande para a esquerda na fresta para chegar ao segredo # 5. Agora largue-se na água e após entrar na gruta atrás da cascata, passará de nível.

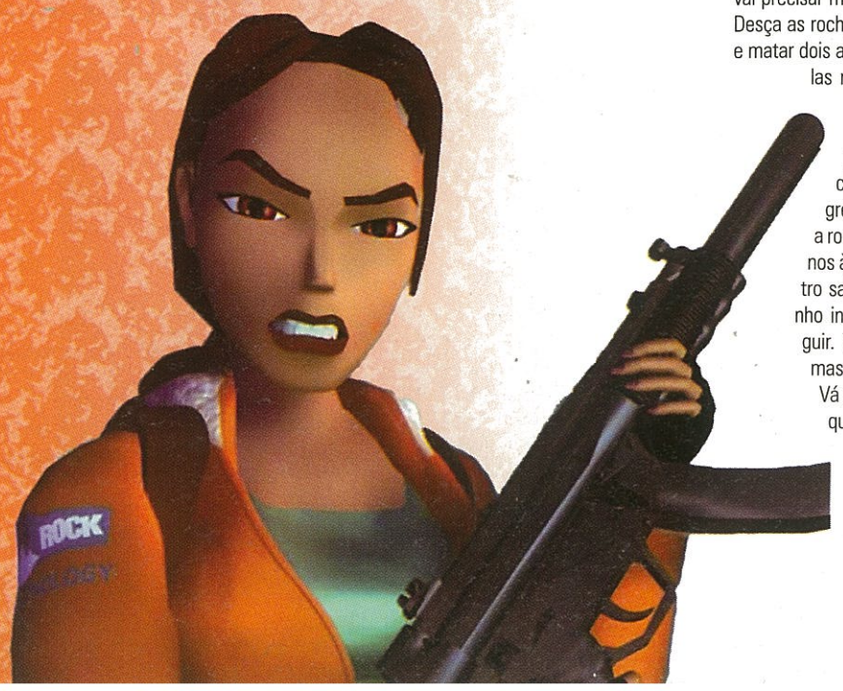
Nível 4- Caves of Kaliya

- solução (mesmo) completa na Super Jogos nº 18

Pacífico Sul

Nível 5 - Coastal Vilíage

Este nível tem dois caminhos distintos com dois segredos comuns e um particular a cada caminho. Devido a um erro da Eidos, é possível recolher os quatro segredos, e é o que aqui vou revelar. Começa o nível a nadar. Desloque-se de imediato para a direita e recolha a chave do fundo da água. Depois procure uma rocha isolada no meio da água e suba para ela. Salte para uma rocha lisa do outro lado e daí para outra mais à frente. Mais um salto em frente leva-o à rocha do segredo #1. Entre na cabana da praia e use a chave. Depois caia no alçapão que abriu e siga pelo corredor. Cuidado com a armadilha de picos.
Ande com calma para não ser apanhado. Na zona seguinte existe água com crocodilos onde deverá evitar cair. Terá um longo e difícil percurso a subir por rochas com alguns canibais antes de conseguir atingir a saída no topo, que o leva a uma ponte. Logo no inicio da ponte, salte para a rocha à direita e mais dois pequenos saltos nas rochas levam-no ao segredo # 2. Volta à ponte e no fim salte para as rochas à direita para ir ter ao caminho alternativo (o erro da Eidos foi que não devia ser possível saltar da ponte). Passe a areia movediça e mais à frente encontra algumas árvores e um canibal. O objectivo aqui é encontrar três Serpent Stones.
Uma está num ramo no topo das árvores, onde do lado oposto desta, nas rochas, encontra o segredo # 3. A segunda está atrás da cascata e a terceira encontra-se no topo

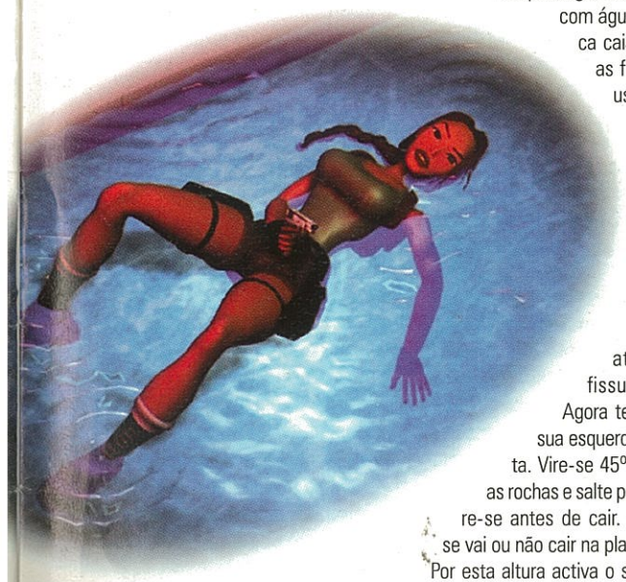


da construção, do lado esquerdo do rio. Coloque as três pedras ao pé das portas numa gruta ali perto para aceder à aldeia dos canibais. Agora desça para a aldeia e mate todos os canibais (que não são assim tantos...).
Depois dirija-se para uma entrada à esquerda onde encontra uma roldana junto a um canibal, que irá fechar um alçapão. volte à aldeia e atrás da cabana do canto superior direito encontra o alçapão que se fechou e que o leva até à segunda parte da aldeia. Pode facilmente encontrar a gruta do segredo # 4 do lado direito. Nas cabanas do topo do lado esquerdo, procure uma roldana. Abriu o alçapão que o permite levar à cabana da árvore. Daí encontra uma porta que se abre. Salte para a plataforma à direita, mate o canibal e veja o fogo. Vá pelo lado oposto até uma saída que o permite saltar para o telhado das cabanas. Na última cabana agarre as lianas no topo e vá até à cabana do outro lado. Use o interruptor que lhe permite passar pela zona do fogo. Volte ao fogo e use o alçapão no centro para o passar.
Em seguida use o interruptor do outro lado e siga pelo caminho da direita evitando as serras. Use a roldana no fim para poder abrir a porta que leva de novo à primeira parte da aldeia. Entre pela nova entrada no findo da lagoa mesmo ao lado e nade até ao outro lado. Saia da água e salte para uma nova cabana, onde irá passar de nível.

Nível 6-Crash Site

- Solução publicada na Super Jogos Nº19

Segredo # 1 - Durante os saltos sobre as plantas, antes de passar para o outro lado, alcance uma planta que se encontra no canto esquerdo ao pé das rochas. Suba as rochas para obter o segredo # 1.
Segredo # 2 - Depois de



matar ou de fugir do T-Rex, naquela zona com árvores que se encontra um pouco acima da gruta do seu ninho, tente subir o ramo de uma árvore à esquerda. Daí pode ver outro ramo mesmo ao pé, com flares. Os flares são o segredo # 2 que só é activado quando conseguir saltar para lá (segredo muito estranho!!!)
Segredo # 3 - quando estiver sobre os ramos onde tem de disparar sobre o dinossauro morto para que este caia e entretenha as piranhas, existe um pouco mais atrás, à esquerda, um ramo com uma pequena parte sobressaída. Salte para lá para obter o segredo # 3.

Nível 7- Madubu Gorge

Mate os dois dragões de Komodo, e desça para o local de onde veio o segundo. Continue a descer e alcance a pedra isolada no meio dos rápidos. Com balanço salte para as rochas escorregadias e agarre-se. Se quiser obter todos os segredos do nível, siga este caminho. Agarrado à rocha, dirija-se para a esquerda até poder subir. Pode recolher o cristal, mas depois use o interruptor que o permite voltar a subir. Agarre as frestas no tecto e vá assim até ao outro lado, onde se deve largar e agarrar a fresta que evita que caia na água.
Alcance a entrada nas rochas ali ao pé após dois saltos e prossiga pela entrada, onde encontra um portão fechado à esquerda. Siga em frente e use as frestas na parede para evitar a armadilha de picos. depois encontra uma estreita entrada para a esquerda que o leva a o cristal, mas corre muito o risco de ser envenenado pelo dragão de Komodo antes de se pôr em pé para o matar.
Deve realmente seguir em frente e após matar um dragão encontra o interruptor que abre o tal portão. Dirija-se lá e sem cair na água salte para a cascata que tem uma gruta atrás e um buraco. Desça devagar o buraco para encontrar o segredo # 1. Depois trepe de novo e agarre as fissuras no tecto que o levam a uma entrada. Passe com cuidado as armadilhas de fogo e prossiga pela rampa seguinte até a uma gruta com água e piranhas. Nunca caia na água. Agarre as fissuras no tecto e use-as para chegar a uma entrada mais alta no outro canto. Agora terá de saltar para outras fissuras à esquerda e se quer recolher o próximo segredo, preste atenção. Suba as fissuras até ao topo. Agora tem uma entrada à sua esquerda e rochas à direita. Vire-se 45º (de costas) para as rochas e salte para elas, mas agarre-se antes de cair. Verifique primeiro se vai ou não cair na plataforma em baixo. Por esta altura activa o segredo # 2, mas os itens estão dentro da cabana. Volte a esta plataforma e salte para as rochas onde estava antes de saltar para as fissuras na parede.
Volte a subir e siga pela entrada. Mate no topo os dois crocodilos e depois pressione uma alavanca submersa. Agora siga no Kayak até uma zona um pouco longe dali, onde encontra um bloco com uma corrente a tapar um buraco (semelhante aquilo que tem em casa para tapar o ralo do lavatório, na casa de banho, mas em tamanho gigante e em cimento). No canto do outro lado encontra uma cascata que terá de subir até uma sala com um crocodilo.
Saia do Kayak e mate-o. Siga para a entrada e agarre as frestas no tecto. Segue-se agora um longo percurso a subir o rio até mais ou menos ao início do nível, até a uma gruta escura com umas escadas na parede para descer (pelo caminho pode encontrar muito facilmente o Rocket Launcher). Aí desça e mal dê uns passos, virá uma enorme pedra na sua direcção.
Corra para as escadas e suba-as depressa. Depois avance mais um pouco até aparecer outra pedra. Faça o mesmo. Depois vá para o local de onde ela veio e depressa salte para a esquerda, para evitar uma terceira pedra.
Salte o fogo e evite outra pedra saltando para o local de onde a anterior parou. Finalmente prossiga até ao local onde tem de fazer slide. Deverá cair numa espécie de gaiola gigante onde terá de encontrar uma alavanca e matar um dragão de Komodo. mais à frente encontra outro dragão e irá ter ao local onde deixou o Kayak. Monte-o e dirija-se para o local do tal bloco, que agora não passa de um remoinho gigante onde terá de descer muito lentamente para sobreviver à queda. Na água estão crocodilos e uma alavanca que atrai mais dois crocodilos e abre a porta mesmo em cima, que vos permite passar de nível.

Nível 8 - Temple Of Puna

Solução na Super Jogos Nº19

Segredo # 1 - Depois de fugirem das bolas de pedra gigantes, irão voltar ao início do nível e sofrer ataques de mais três canibais. Sigam novamente pelas escadas antes de entrarem na porta que vos leva ao boss. Subam as primeiras, trepem para as seguintes e subam-nas quase até ao limite. Nessa altura saltem para a parede da esquerda e irão agarrar-se a uma fresta quase invisível. Desloquem-se para a esquerda e subam para a sala do segredo, que se encontra no canto.

Londres

Nível 9-Thames Wharf

Solução e segredos na Super Jogos Nº 18, Secção de Ajudas

E pronto, é tudo. Agora o próximo nível a publicar é o nível 10, "Aldwich", mas certifiquem-se que a solução que publicam contém a localização dos seis segredos, e se não voltam a falhar certos níveis e segredos, pois como sabem, sem os segredos não há nível secreto de bónus "All Hallows" nem uma surpresa especial a quem o conseguir acabar...

Até à próxima.

Novidades PlayStation

Colaboração da leitora Ana Lia Mano - Lavradio

Gran Turismo 2

Pronto para sair no inicio do Verão, Gran Turismo 2 promete arrasar. Podemos contar com mais carros, uma maior diversidade de marcas e, pela primeira vez, construtores europeus, um maior número de pistas, um novo interface, uma nova e melhorada banda sonora e vários modos de jogo, entre os quais se destaca o modo Rally. São estes os pormenores até agora divulgados pela Polyphony Digital, a produtora do jogo e que, pelos vistos, farão com que este jogo não desiluda ninguém.

Wheel Nuts

Um novo e divertido titulo da Sony a sair muito brevemente. Encarando os tradicionais jogos de corridas de uma forma muito divertida, este jogo oferece aos jogadores 12 pistas com muitos obstáculos e áreas secretas, diversos modos de jogo, 8 personagens (a contar com as 3 secretas) e muitas e diversas armas e power ups. Podemos contar com a possibilidade de jogarem até 4 jogadores (em ecrã dividido). A questão é: será este jogo um irmão gémeo de Micro Machines ou um simples jogo que não causará nenhuma impressão nos possuidores de PlayStation?

Croc II

Uma produção da Fox Interactive com uma nova aventura do seu herói Croc. Agora, o pequeno crocodilo terá de abandonar a sua pacifica ilha para salvar os seus pais que foram capturados pelo malvado Dante. Com mais inimigos, cenários mais diversificados e novos movimentos, Croc II promete não desiludir ninguém. Também para sair brevemente.



Dino Crisis

A nova produção do criador da série de Resident Evil, Shinji Nlikami, será brevemente lançada pela Capconi. Este "Resident Evil com dinossauros" está a criar uma expectativa cada vez maior sobre ele que, segundo se diz, é uma espécie de continuação da série já referida mas com uma variante de inimigos (neste caso os dinossauros).

EMULADORES DO SPECTRUM PARA WINDOWS/DOS



Muita gente não sabe, que o primeiro emulador de Spectrum para PC foi criado por um português, em Inglaterra. Após o arranque dado por Rui Ribeiro, os emuladores de Spectrum proliferaram, havendo agora bastantes à escolha.

Existem vários emuladores para Windows/DOS do Spectrum, entre os quais há que destacar o WspecEm (o tal primeiro emulador de Spectrum), o Warajevo (DOS), o Z80 (DOS) e o ZXEmu (WIN). Também existem vários emuladores para LINUX, Mac e mesmo OS2. Para mais informações acerca de todos estes emuladores, aconselho os interessados a juntarem-se aos Newsgroup compy.sys.sinclair e lerem a FAQ do grupo. Porque existem vários tipos de ficheiros, e porque os emuladores não lêem todos os tipos de ficheiros existentes, aconselho a utilização do ZXEmu ou do WspecEm, bem como do Warajevo, para os ficheiros não abertos pelos emuladores de Windows.

Os jogos

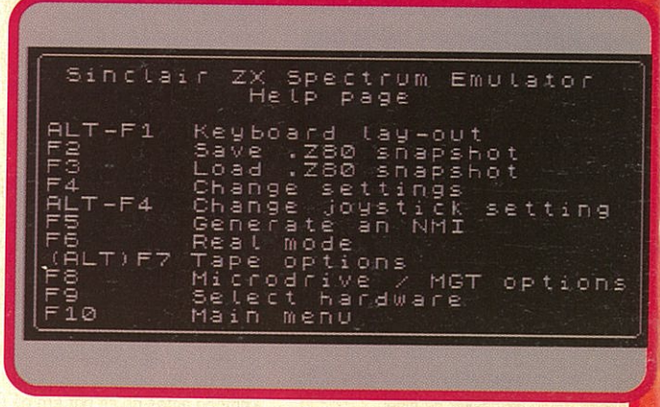
Os jogos para emuladores Spectrum são ilegais? Não. E os motivos são simples. Já não existem à venda jogos para Spectrum, daí as editoras não terem problemas em permitir a distribuição de jogos de Spectrum pela Net.

O melhor motor de busca para encontrar um jogo na net é em **http://drson.vse.cz/snapsearch**

Quanto a jogos, utilitários, e mesmo emuladores, o site é **ftp.nvg.unit.no/pub/sinclair**

Os melhores jogos de sempre

A quem não conhece o Spectrum aconselho que experimente. A maioria das pessoas não experimenta, pois sabe à partida que vai ver gráficos primitivos, som primitivo e um grande problema de cor. Mas, se tudo fosse assim tão mau, não haveria tanta gente ainda empenhada em criar emuladores e em converter jogos de Spectrum para PC, assim como em fazer newsgroups e canais de IRC. Pessoalmente, eu que tenho um Spectrum há 10 anos (sensivelmente), acho o Speccy (como é carinhosamente conhecido) o melhor sistema de jogos (em relação qualidade/época) antes da Mega Drive. Para os aficcionados, e para os que certamente irão experimentar este fantástico mundo, aqui vai a minha lista de favoritos:



007 A View To A Kill
Batman The Movie
A Rockstar Ate My Hamster
Altered Beast
Aqua Plane
Arkanoid 1 e 2
Aspar
Atomix 1 e 2
Back To School
Barbarian 1, 2 e 3
Bionic Commandos
Bomb Jack 1 e 2
Boulder Dash 1, 2, etc...
Bubble Bobble 1, 2
Rainbow Islands 1, 2
Bumpy
By Fair Means Or Foul
Butragueño
Chuckie Egg 1, 2
Commando
Conquestador
Contact Sam Cruise
Deus Ex Machina
Dyna Blaster
Enduro Racer
Football Manager 1, 2, 3
Footballer of the year 1, 2
Frost Byte
Ghouls'n'Ghosts
Golden Axe
Green Beret
Heroes of the Lance
Hobbit
How to be a complete bastard
Hunchback 1, 2
Hypersports
Emlyn Hughes International Soccer
Ironman
La Abadia Del Crimen
Manic Miner 1, 2, 3, etc...
Jet Set Willy 1, 2, 3, etc...
Match Day 1, 2
Match Point
Mikie
Movie
Olli and Lisa 1, 2, 3
Operation Wolf
Pang
R-Type
Rambo 1, 2, 3
Renegade
Target Renegade
Rick Dangerous 1, 2
Robin Of The Hood
Robocop 1, 2, 3
Rolling Thunder
Saboteur 1, 2
Sai Combat
Salamander
Shinobi
Silkworm 1, 2, 3, 4
Skateball
Smash TV
Snooker Manager
Soldier of Light
Streetfighter
Strider 1, 2
Teenage Mutant Ninja Turtles 1, 2, 3
Tetris
Thanatos
Fist 1, 2, 3, Plus
Rastan Saga
Thundercats
Total Recall
Trans Am
Tracksuit Soccer Manager
Turbo Out Run
World Games
Where Time Stoood Still

Estes são, para mim os melhores de sempre.

Aproveito mais uma vez para apelar à participação dos leitores, em termos de artigos sobre emuladores, não só sobre o Spectrum mas também sobre consolas e outros computadores antigos, como o Commodore C64, o Commodore Amiga, o Atari ST, e outros.

Bons jogos, e boa nostalgia.



SUPER MÁRIO 64

GUIA DEFINITIVO!!! 6º PARTE

Nível II - Atlantis Aquaria

Pressuposto: A chave do Nível 2 de Bowser e 50 Estrelas.

Lugar: No Foyer sobem a escada e entram na porta com a grande fechadura. Sobem a próxima escada e entram na porta. Agora já vão ver a pintura do Nível.

Descrição: Esse mundo contém vários interruptores com forma de diamantes que alteram e baixam o nível da água. No começo também decides a altura da água quando pulas na pintura. Quanto mais alto pulas na pintura, mais alto ficará o nível da água.

Estrela 1 (Estrela 71)

Objectivo: Procura a Estrela que fica na caixa.

Indicação: Entra no Nível com um nível de água alta (pular alto na pintura). Nada para a plataforma de madeira perto do muro ao pé da torre castanha com as celas amarelas. Com um salto de trás alcançarás as menores plataformas com celas azuis. Essas movimentam-se na direcção das celas. Movimenta-te com essas plataformas para a ponta da torre onde fica a Estrela.

Estrela 2 (Estrela 72)

Objectivo: Alcança a parte mais alta do Nível.

Indicação: O nível de água nessa Estrela tem que estar média. Nada do começo para a gigante rampa que te guiará para a parte central. Procura o caixote vermelho-branco ao pé da caixa amarela e empurra-o até sair da caixa amarela para que possas com um salto de trás, alcançar um andar mais acima. Mais um salto de trás e estarás na ponta. Agora cuidado com o chefe rosa. Corre para a ponte e atravessa-a. Salta para a plataforma cinza. A Estrela fica numa caixa numa plataforma perto de ti.

Estrela 3 (Estrela 73)

Objectivo: Encontra cinco lugares especiais.

Indicação: Entra no Nível com o nível de água baixo. Abaixo da Estrela 1 está uma caixa vermelha-branca que deves empurrar ao lado do muro para conseguires o ponto 1. Para saberes que o alcançaste, ouvirás um som esquisito e um "1" aparecerá no ecrã. Empurra mais até chegares abaixo duma caixa amarela na qual deves pular. Isso é o ponto 2. Pula agora no edifício central ao lado direito e empurra mais uma caixa no muro para o ponto 3. Agora deves carregar num interruptor com forma de diamante para aumentar o nível da água. Podes andar na rampa, subindo para a torre com a caixa que tem o ponto 4. Agora vai para a gaiola e carrega no interruptor e depois vai para o telhado. O ponto 5 está perto da caixa. A Estrela fica em baixo na plataforma de madeira.

Estrela 4 (Estrela 74)

Objectivo: Alcança o elevador em tempos.

Indicação: Primeiro de tudo baixa o nível de água o máximo possível. Vai agora para a gaiola alta e quebra a caixa. Agora deves alcançar o telhado sem aumentar o nível de água. Com os inimigos voadores, é muito fácil. Quando chegares lá em cima, carrega no interruptor. Perto da gaiola estão duas caixas. A caixa perto da Estrela não dá para movimentar, mas sim a outra que é o elevador. Toca nela e pula sobre o ressalto para baixo e corre na gaiola. O elevador vai ficar um momento parado, deves saltar nele com um pulo de trás. Difícil, mas em acima fica a Estrela.

Estrela 5 (Estrela 75)

Objectivo: Recolhe todas as oito moedas vermelhas.

Indicação: Pula na pintura o mais alto possível e entra na água. Pula sobre a grade. De trás da grade mergulha pelo túnel para a cidade secreta. No começo fica um interruptor para baixar o nível da água. Agora podes começar a recolher as moedas vermelhas. A primeira está nas escadas em frente da igreja. A segunda está no telhado na caixa que tens de partir. Nos muros da igreja nas caixas ficam a terceira e quarta moeda vermelha. Pula pelo telhado e na árvore (onde também fica a segunda moeda) e alcança o telhado onde mais acima está uma caixa com a quinta moeda. Vai para o lado esquerdo para a pequena parte de relva. Com alguns pulos-paredes alcançarás o telhado mais acima ainda. Lá estão a sexta e sétima moeda nas caixas. Agora no telhado da igreja fica ainda a oitava moeda e também a Estrela.

Estrela 6 (Estrela 76)

Objectivo: Com o boné de transparência alcançarás a Estrela secreta.

Indicação: Volta de novo para a cidade perdida e vá para a igreja. Ao pé da igreja vais encontrar uma caixa azul com um boné de transparência. Corre para frente sobre o interruptor rosa. Atravessa agora a parede de pedra cinzenta e entra na gaiola. Com um salto de trás alcançarás a Estrela.

Estrela 7 (Estrela 77)

Objectivo: Tens de recolher 100 moedas normais.

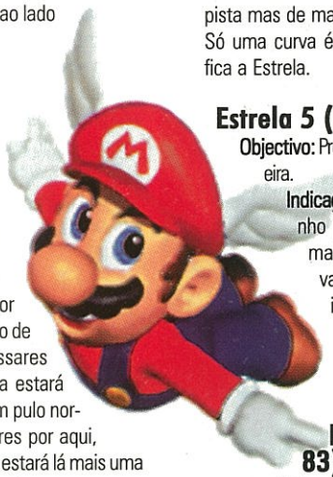
Indicação: 30 moedas estão no fundo. 36 nas caixas amarelas. 15 moedas normais estão nas caixas normais. 11 normais para a derrota dos inimigos. 6 azuis nas caixas azuis e 8 vermelhas na cidade secreta (Estrela 5).

Nível I2 - O mundo dos cogumelos

Pressuposto: A chave do Nível 2 de Bowser e 50 Estrelas.

Lugar: No Foyer do castelo sobe a escada e entra na grande porta. Mais para cima e pela próxima porta. Faz uma volta até chegares ao outro lado da entrada. Lá ficará uma pequena pintura de cogumelos que é a entrada para o Nível.

Descrição: Mais uma enorme montanha com várias cachoeiras e um caminho muito perigoso ao lado da montanha.



Estrela 1 (Estrela 78)

Objectivo: Alcança a ponta da montanha.

Indicação: Corre do início para frente até chegares a dois enormes abismos. Passa por aí com um perfeito salto de frente. Depois de passares pela ponte de madeira estará lá mais um abismo. Um pulo normal basta para passares por aqui, mas mesmo se caíres, estará lá mais uma plataforma com um amigo rosa com quem terás de falar para activar o canhão para Estrela 6. Agora rasteja e trepa dessa plataforma para a próxima e vais encontrar um pequeno lago de água onde podes recuperar a inteira energia. Mas cuidado com a corrente de água. Atravessa a próxima ponte e toma cuidado com bolas e inimigos. Derrota mais acima três Goombahs e vai para frente. Corre agora em direcção da cachoeira (esquerda) e faz um grande pulo para alcançar a próxima plataforma. Agora só é perseguir o caminho e alcanças a Estrela.

Estrela 2 (Estrela 79)

Objectivo: Procura a Estrela da gaiola na ponta da montanha

Indicação: Volta de novo para a ponta da montanha onde estará agora um pequeno macaco que tens de pegar. Depois de o agarrar, ele vai-te oferecer a abertura da gaiola. Deixa-o ir e persegue-o até à cachoeira. A gaiola está no ar ao pé da cachoeira. Fala novamente com o macaco para ele te tirar a Estrela da gaiola. Pula agora no meio da cachoeira e vais alcançar a Estrela.

Estrela 3 (Estrela 80)

Objectivo: Recolhe todas as oito moedas vermelhas.

Indicação: As primeiras quatro moedas vermelhas estão nos gigantescos cogumelos logo no início do Nível. Muito fácil de alcançar. Vai agora para o lugar onde alguns inimigos estranhos fazem pequenos montes. Alguns saltos e estarás em cima. A quinta e sexta moeda estão no segundo campo. A sétima fica numa planta de trepar e a oitava está num ressalto de montanha. A Estrela aparece no cogumelo ao lado que podes alcançar com um pulo largo de frente.

Estrela 4 (Estrela 81)

Objectivo: Procura entrada secreta na parede da montanha.

Indicação: Volta à ponta da montanha como na Estrela 1 onde fica uma nuvem que te quer tirar o boné. Atrás dela fica a entrada secreta. De novo tens de escorregar numa pista mas de madeira que é fácil de passar. Só uma curva é perigosa. No fim da pista fica a Estrela.

Estrela 5 (Estrela 82)

Objectivo: Procura a Estrela perto da cachoeira.

Indicação: Vai de novo ao caminho para a ponta da montanha mas ao pé da cachoeira. Já vais ver a Estrela. Carrega no interruptor roxo e salta para o bloco que foi activado. Mais um pulo e a Estrela é tua.

Estrela 6 (Estrela 83)

Objectivo: Atira-te para o cogumelo solitário com a ajuda do canhão.

Indicação: Activa o canhão como está indicado na Estrela 1 e atira-te para o cogumelo solitário que fica perto do inicio. Só há uma chance de te atirares senão cairás no abismo. Nesse cogumelo, é claro, fica a Estrela.

Estrela 7 (Estrela 84)

Objectivo: Tens de recolher 100 moedas normais.

Indicação: A primeira coisa que tens de fazer é ir para a pista de madeira, lá ficam 45 moedas normais e 3 azuis num total de 60 moedas. 33 moedas ficam à volta da montanha e 5 normais nas caixas .10 para inimigos e 8 vermelhas como na Estrela 3.

PC Worms - Armageddon

Do leitor Luís Vidal - Guimarães

Complete um das metas seguintes para destrancar a característica correspondente, que pode ser habilitado às armas ou écrans de opções de jogo:

Ganhe a medalha de ouro no Basic Training mode (Modo básico de treino):
- Vermes sangram quando atiram (ou pode ser quando levam tiros)

Ganhe a medalha de ouro no modo treino da Super Sheep Racing (Corrida da Super Ovelha):
- Ovelha aquática

Ganhe a medalha de ouro no Euthanasia training mode (Modo treino Eutanásia):
- Aumenta poder de Longbow

Ganhe a medalha de ouro em Rifle Range training mode (Modo treino do alcance do Rifle):
- Aumenta poder da Shotgun (espingarda)

Ganhe a medalha de ouro em Artillery Range training mode (Modo de treino do alcance da Artilharia):
- Aumenta o poder da Granada

Ganhe a medalha de ouro no Crazy Crates training mode (Modo treino do encaixotamento maluco):
- Todos os engradado armados têm ovelha

Ganhe um grau de Elite no modo do Deathmatch
- Invencibilidade

Complete a missão 4:
- Mira laser

Complete a missão 8:
- Jetpack

Complete a missão 13:
- Andar rápido

Complete a missão 16:
- Invisibilidade em jogos líquidos

Complete a missão 20:
- Baixa gravidade

Complete a missão 25:
- Paisagem indestrutível

Complete a missão 33:
- Aumento de poder na Bomba Super Banana

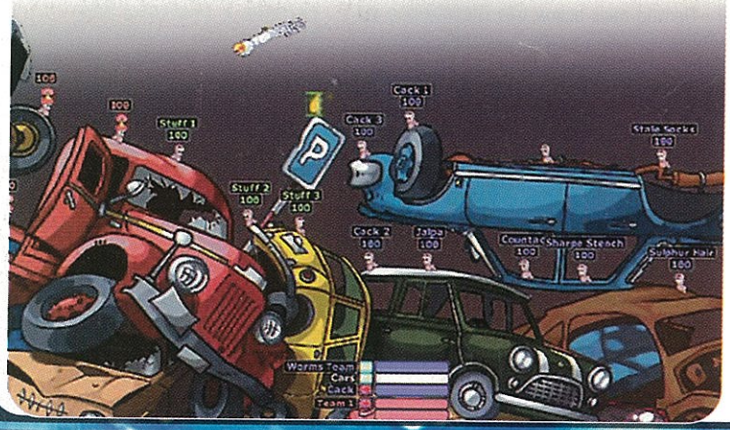
Medalha de ouro e grau de Elite em tudo:
- Opções completas no jogo Wormage

Sugestões:

Home runs - Ache um verme inimigo parado bastante perto da extremidade do nível. Use o taco de beisebol para bater na água para adquirir uma "home run" completa com taco de beisebol com som de rachado, mensagem de beisebol (gosta "It's Outta Here", ou "Bases Loaded"), e música de órgão.

Esfrie como gelo - A missão de gelo perto do começo é mais fácil do que parece. Coleccione tantos engradado quanto possível sem usar qualquer utilidade, então use o pacote de jacto para se levantar e ir para a próxima secção perto do guarda. Coleccione todos os engradado lá e fique de pé na cabeça do urso polar. Aponte o lança chama em somente uma mancha à esquerda do guarda, e fogo. Você deverá consumir a barreira que o protege, e as chamas deveram o enviar para a água.

Corrida da Super ovelha - Se você pegou um engradado bem do lado esquerdo do nível o próximo engradado aparecerá bem do lado direito, deliberadamente haverá um estrondo ou detonação de sua ovelha atual. e provocará uma nova. Isto lhe economizará tempo.



PC NHL97

Do leitor Diogo Bastos

Envio a minha equipa de sonho para o NHL 97 (enquanto não jogo o NHL 99), com a qual ainda não perdi nenhum jogo desde 1997, após alguns testes com outras equipas menos bem sucedidos (se bem que o jogo seja bastante fácil com qualquer equipa após alguma habituação). A negrito encontram-se os meus favoritos para a posição.
Não muito extensa é a lista de defesas, pois não gosto de mais nenhum para além destes!

Guarda Redes
Mike Vernon
Ron Hextall

Defesas
Eric Desjardins
Petr Svoboda
Paul Coffey
Viacheslav Fetisov
Vladimir Konstantinov

Avançados centro
Sergei Fedorov
Wayne Gretzky
Eric Lindros
Rod Brind'Amour
Igor Larionov
Steve Yzerman

Alas
Brett Hull
Jaromir Jagr
Keith Primeau
Shjon Podein
Rob Dimaio
Shean Donovan
Pavel Bure
Petr Bondra
John Leclair
Pat Falloon

Outros bons jogadores: Hawerchuck (Philadelphia Flyers), Rhodes (Toronto Mapple Leaf), Kozlov (Philadelphia Flyers), Semenov (San Jose Sharks)

PC Sensible Soccer'96

Se queres uma equipa barata e boa, escolhe uma equipa com algum money e tenta fazer uma como esta:

sistema:4-4-2
jogadores:
GK: Baía (FCP*)
D.dto: Nelson (SCP*)
D.esq: Michael Hatz (Rapid Vienna*)
DC: Naybet (SCP*)
DC: J.Costa (FCP*)
MC: Calado** (Benfica*)
MC: Tavares (Boavista*)
M.esq: Timofte (Boavista*)
M.dto: Dominguez (SCP*)
AV: Van Vossen (Rangers*)
AV: De Bilde (Anderlecht*)

*:este é o clube do jogador na versão 96.
**:nesta versão chama-se Calad...a.

PC Theme Hospital

Do leitor Márcio Marques - Porto

Quando receberem um fax escrevam 7287 para entrar num nível de "caça ao rato!" depois de acabar o nível, ou escrevam 24328 para activar o modo "cheat" em que podem utilizar estes códigos:

CTRL+C - todas as máquinas possíveis (dependente do nível) e todas as doenças pesquisadas
CTRL+M - fim do mês
CTRL+Y - fim do ano
SHIFT+C - mais DINHEIRO!!!
SHIFT+1 - mais um paciente
SHIFT+I - mudar a doença do paciente (não resulta com todos os pacientes)
CTRL+E - fazer uma emergência
CTRL+S - doutores com capacidades especiais
F11 - ganhar o nível
F12 - perder o nível

Nota: para os códigos resultarem é preciso clicar o BOTÃO VERDE: Então tenham a certeza que o fax não pode trazer-lhe problemas mais tarde.

PC Dyna Blaster

No ecrã de título escrevam hudsonsoft. Ficarás imortal e terás mais bombas!
Aqui ficam mais alguns passwords:

ubfliqvv - 1.2
ubflojvg - 1.3
mxkwolyk - 1.4
mkzlogak - 1.5
mxfwogyk - 1.6
uoflhmeu - 1.7
uxywhnvh - 1.8
mozleetn - 2.1
ukrlwgvk - 2.2
mcylbbtp - 2.3
mxveeoyh - 2.4
mxveeiah - 2.5
uagkveen - 2.6
mxceeoek - 2.7
uunkwwep - 2.8
uankvjza - 3.1
mubeoscp - 3.2
uohzhgra - 3.3
mweehhzy - 3.4
mxeeoiey - 3.5
uuvkhbre - 3.6
ukhzhhst - 3.7
uozzhwrz - 3.8
ubbhihht - 4.1
mubcnnrp - 4.2
uugvnlzu - 4.3
uunvnmzi - 4.4
uanvqszu - 4.5
owovqghk - 4.6
mxfcmglh - 4.7
makciqeg - 4.8



PSX Armored Core

Visão na primeira pessoa:
Pressione Triângulo, Quadrado e Start simultaneamente para pausar o jogo.
Volte ao jogo e estará na primeira pessoa. Pode retomar a visão na terceira pessoa se pausar e retirar a pausa novamente.

PC Grand Theft Auto

Do leitor Hugo Azevedo - Serzedo

Esta dica é dedicada ao Nuno Sousa de Braga. Na primeira cidade, mais propriamente em Northeast Fort Law encontra-se um autocarro que contém uma missão. Esta missão consiste em manter o autocarro acima dos 50 km/h. Logo que entres no autocarro segue pela estrada à tua esquerda, de seguida vira à direita e quando te aparecer outra bifurcação vira novamente à direita. Deverás estar agora em plena auto-estrada. Segue em frente contra à mão pela via interior (terceira a contar da parte de baixo do ecrã) e ignora todas as outras pequenas estradas que encontrares. Apenas deves virar à esquerda quando te aparecer outra estrada larga. Se tudo correu conforme o planeado, a bomba é desactivada e a parte difícil já passou. Agora apenas tens de sair do autocarro e entrar num bom carro e seguir a seta amarela em direcção a Ardler Docks. Depois de teres chegado entra num "Mundano" e vende-o, repete esta última operação e MISSION COMPLETE! Não foi assim tão difícil, pois não?

PC Need for Speed 2 SE

Do leitor João Sousa - Algueirão

Passwords
No menu principal digita:
HOLLYWOOD - Acede à pista Monolitic Studios
PIONNER - Melhora o motor dos carros
No menu Start digita:
VIP - Limusina
TOMBSTONE - Carro do jogo Daytona.
SLIP - Pistas

PC Total Annihilation

Todas as missões
Vai ao ecrã Single Player e prime DRDEATH. Irá aparecer um Osso entre as opções e o Go Back.

Do leitor José Vilela - Praia de Mira

Lutar com Redemptor
Quando aparecer a mensagem Press Star no ecrã de abertura, pressione
Cima, Direito, Baixo, Esquerda, Quadrado.
Deverá ouvir um som a confirmar a inserção correcta do código.
Lutar com Stygian
Quando aparecer a mensagem Press Star no ecrã de abertura, pressione
Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, Triângulo.
Deverá ouvir um som a confirmar a inserção correcta do código.

PSX Cardinal Syn

Lutar com Bimorphia
Quando aparecer a mensagem Press Star no ecrã de abertura, pressione
direita, direita, direita, baixo, quadrado.
Deverá ouvir um som a confirmar a inserção correcta do código.
Lutar com Juni
Quando aparecer a mensagem Press Star no ecrã de abertura, pressione
Cima, Esquerda, Esquerda, Cima, Quadrado.
Deverá ouvir um som a confirmar a inserção correcta do código.
Lutar Kahn
Quando aparecer a mensagem Press Star no ecrã de abertura, pressione
Cima, Cima, Baixo, Baixo, Triângulo.
Deverá ouvir um som a confirmar a inserção correcta do código.
Lutar com Moloch
Quando aparecer a mensagem Press Star no ecrã de abertura, pressione
Cima, Direita, Baixo, Esquerda, Quadrado.
Deverá ouvir um som a confirmar a inserção correcta do código.
Lutar com Mongwan
Quando aparecer a mensagem Press Star no ecrã de abertura, pressione
Baixo, Baixo, Baixo, Triângulo.
Deverá ouvir um som a confirmar a inserção correcta do código.

PSX Nascar 99

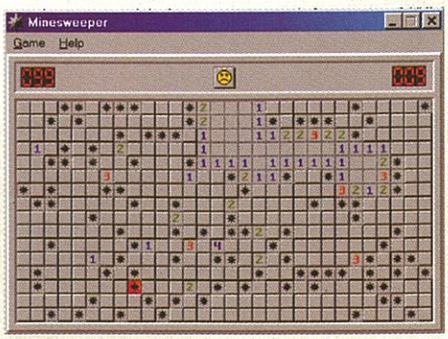
Correr com Bobby Allison
Entre num campeonato e corra na pista Charlottwe, com pelo menos 50% de duração de prova. Deverá terminar entre os cinco primeiros.
Correr com Davey Allison
Entre num campeonato e corra na pista Talladega, com pelo menos 50% de duração de prova. Deverá terminar entre os cinco primeiros.
Correr com Alan kulwicki
Entre num campeonato e corra na pista Bristol, com pelo menos 50% de duração de prova. Deverá terminar entre os cinco primeiros.
Correr com Benny Parsons
Entre num campeonato e corra na pista Richmond, com pelo menos 50% de duração de prova. Deverá terminar entre os cinco primeiros.
Correr com Richard Petty
Entre num campeonato e corra na pista Martinsville, com pelo menos 50% de duração de prova. Deverá terminar entre os cinco primeiros.
Correr com Cale Yarborough
Entre num campeonato e corra na pista Darlington, com pelo menos 50% de duração de prova. Deverá terminar entre os cinco primeiros.

PC Minesweeper para Windows

Do leitor Hugo Azevedo - Serzedo

ATENÇÃO: Como este truque envolve a manipulação do conteúdo de um ficheiro faz uma cópia de segurança antes de fazeres o truque.

Vai ao menu iniciar e selecciona localizar/Localizar ficheiros ou pastas. Na caixa que te aparece escreve winmine.ini seguido de Enter.
Clica duas vezes no ficheiro que aparece para o abrires.



Procura uma linha que diz "Mines=", nessa linha insere o resultado da multiplicação dos números que estão a seguir a "Height=" e "Width=", por exemplo se tiveres "Height=16" e "Width=16", à frente de "Mines=" escreve 256 (16*16).
Fecha o ficheiro e lança o jogo. Agora basta clicar no botão direito do rato e já está venceste o jogo no tempo de 0 escassos segundos...
Neste mesmo ficheiro podes ainda alterar os tempos, os nomes dos recordes, as cores da caixa de jogo, etc.

PSX Road Rash 3D

Pista Secreta
Durante qualquer corrida, quando for à velocidade máxima, trave a fundo e simultaneamente vire à esquerda. Deverá fazê-lo apenas quando estiver em primeiro lugar. Se o truque for correctamente executado deverá aparecer uma pista secreta à sua esquerda.
Evitar multas
Quando estiver a ser preso guarde o jogo e recomece a corrida para conservar o dinheiro.
Blast 2X
Durante qualquer corrida pressione o botão de Zoom Out. Sem o largar, pressione o botão RearView Mirror. Solte agora os dois botões e deverá obter um Blast2X.



Do leitor José Luis - Barcelos

"Aqui está a minha primeira colaboração para esta revista que é espectacular, porque traz montões de dicas e novidades. Sucesso, rapaziada e mulherada (se houver mulheres, claro), adeus e até à próxima.
P.S.- Mando-vos a minha foto (não se assustem)."
Jose Luis

PC Deathtrap Dungeon

Durante a partida para obter esta dica, carregar em:
Elvis- para obter saúde ilimitada

N64 Gex 64

M758FQRW3J58FQRW4 - para obter 99 vidas entrasse no ecrã de password e introduz-se.

N64 NBA Courtside

Cabeças Grandes - a qualquer momento pausa-se o jogo e prime-se Direita, Direita, Esquerda, Z, Start, A, Start e Z.

N64 Rampage: World Tour

No ecrã principal mantêm-se pressionado os botões C (cima, baixo, esquerda, direita) e o L.

Super Jogos
Ano 2
Edição nº22
Quinzenal
Edição
17 a 30 de Junho
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:
João Telo,
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

JOGOS DE MACINTOSH

Por António Barbot

JAZZ JACKRABBIT 2



O famoso "Sonic" passou à história. Há muito tempo que já não se ouve falar dele. Um dos "Herois" que o substituiu foi Jazz Jackrabbit, que tem um modo bastante diferente de actuar. Jazz prefere utilizar o seu extenso arsenal de pistolas, misseis, lança-chamas e muito mais. Jazz jackrabbit parece-se mais com a história do coelho e da tartaruga, mas desta vez o coelho não vai deixar que a tartaruga leve a melhor, nem que tenha de utilizar a força. Em Jazz Jackrabbit 2, um novo "herói" aparece: é ele Spaz, um coelho completamente doido. Neste jogo, o objectivo é percorrer uma série de níveis, de modo a salvar a coelha de Jazz. Como é habitual neste tipo de jogos, há vários "stages", e no fim de cada, um "boss". Nesses mesmos níveis encontraremos inimigos de todos os tipos cujo unico objectivo é eliminar-nos. Por muito dificil que possa parecer, este jogo é relativamente fácil, e só colocando em "hard" é que o jogo dá mais trabalho! Quando uma pessoa se fartar de jogar sozinho, pode jogar com um amigo o jogo normal ou competir com ele em corridas ou batalhas! Os gráficos do jogo estão bons, mas ainda deixam a desejar. No entanto, considerando o tipo de jogo que é, não poderei fazer muitas queixas. Tem uma boa jogabilidade, mas o próprio jogo começa a cansar o jogador após os primeiros niveis, visto que se torna muito repetitivo. Não pude, no entanto, experimentar este jogo num PC, visto que não possuo a versão para o mesmo, mas creio que não diverge muito da versão para Macintosh. É um jogo interessante para quando já nos fartamos dos outros jogos, e queremos jogar um antigo, nem que seja somente por 5 minutos!



THE LAST EXPRESS





Ora aqui está um jogo, que embora seja já um pouco antigo, ainda mantém a sua magia. The Last Express é um jogo que se passa somente num dos mais famosos comboios do mundo "O Expresso do Oriente". Mas, embora seja um comboio cheio de luxo, e que parece convidar o jogador a apreciar a viagem, vai levá-lo para um comboio onde se deu o crime. Nos desempenhamos o personagem "Robert Cath", um homem misterioso que parece ter os seus problemas com a lei. Quando Cath entra no comboio, por meios não muito convenientes, ele dirige-se para a cabine do seu amigo Tyler Witney, e acaba por encontrar o cadáver do amigo!

É aqui que o jogo começa. Todos nos parecem confundir com Tyler, embora algumas personagens do jogo saibam que não somos realmente Tyler. O jogo tem como objectivo principal descobrir quem, ou o que matou Tyler. No entanto, sub-objectivos surgirão para que se possa cumprir o objectivo principal. Em "The Last Express", terás que correr contra o tempo, pois o relógio não pára, e se tu parares, podes perder informação vital para a completação do jogo. Há que puxar pela imaginação para resolver este grande mistério; há que duvidar de tudo e de todos para não cair-mos em armadilhas; e principalmente, há que estar atento a todos os promenores. O grafismo deste jogo é bastante bom, embora as pessoas (personagens do jogo) se demarquem bastante dos estrondosos cenários, graficamente excepcionáis. As pessoas estão desenhados mais como "Banda Desenhada Animada", o que os faz sobresair dos cenários. No entanto, a jogabilidade é bastante boa, e visto que vemos as coisas "pelos olhos de Robert Cath", sentiremos que somos nos que estamos naquele comboio. Em cada paragem uma nova pista, uma nova oportunidade para ir bisbilhotar os quartos dos outros passageiros (sim, bisbilhotar, porque neste jogo, bisbilhotar é sobreviver), e quando aparece a policia, é aconselhável escondermo-nos. Como venho sempre a dizer, felizmente o jogo dá para Mac e para Pc, por isso as suas diferenças não divergem muito, dependendo sempre do próprio computador.



No entanto é satisfatório que se preocupem mais com os Mac's, que são sempre tratados de forma diferente.

Vai Nascer!

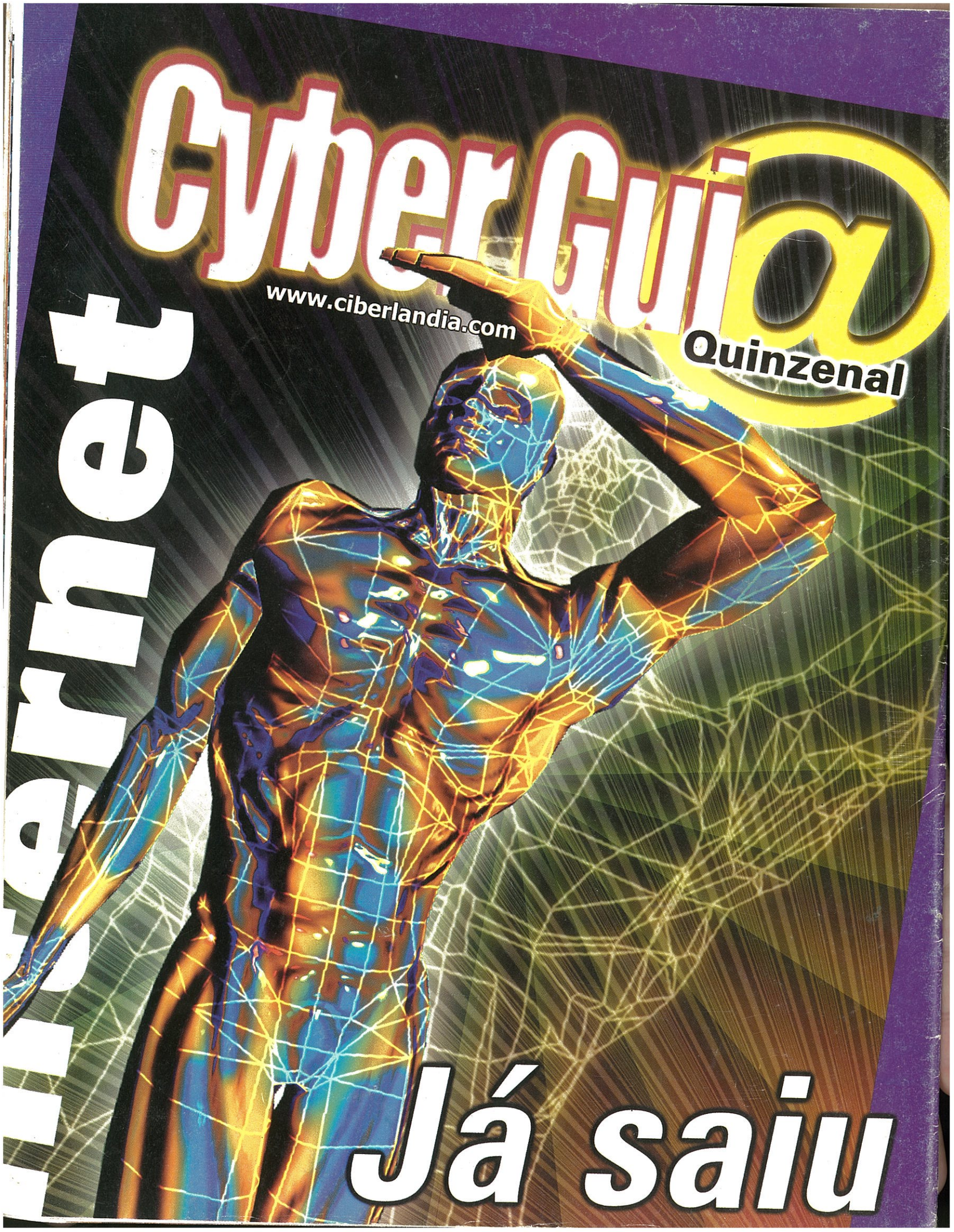


Todos os leitores da PC Manual merecem uma atenção especial. Todos os leitores participantes na PC Manual merecem uma retribuição justa.

Por isso vamos criar uma secção de produtos que possam interessar aos leitores, e que possamos fornecer-lhes com "uma atenção" especial.

Será criado um "mecanismo" que permita aos leitores participantes na revista o prémio devido, com a livre escolha destes produtos (livros, CD's, material, etc.)

Aguarde!!!


Internet
Cyber Guia
www.ciberlandia.com
Quinzenal
Já saiu