290$00
€ 1,45

SUPER JOGOS

Ganhe 1 Playstation

E31

Número 24- 15 a 28 de Julho - QUINZENAL

Soluções

Full Throttle

Resident Evil 2

Zelda

Tomb Raider III

Super Mario 64

Opiniões

Entreajuda

Truques e Dicas

Poster

TEKKEN 3

Vias do Futuro
www.ciberlandia.com

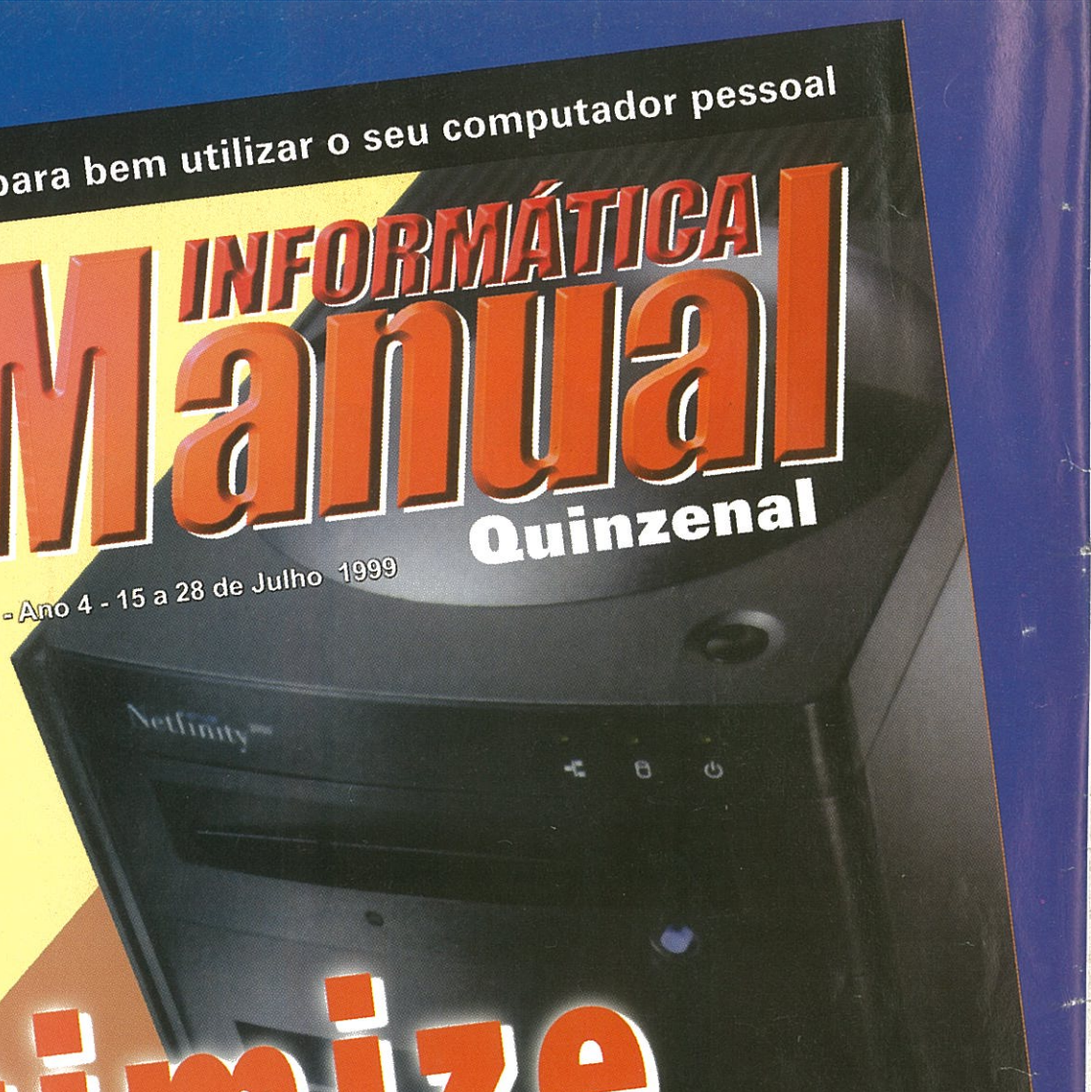
Novidades e soluções para jogos de PC e Consolas • Revista participada por todos os leitores interessados

Técnicas, truques e dicas para bem utilizar o seu computador pessoal

PC Manual INFORMÁTICA

Quinzenal

320$00 € 1,6 Número 32 - Ano 4 - 15 a 28 de Julho 1999



Optimize o seu computador

Brinque com as macros

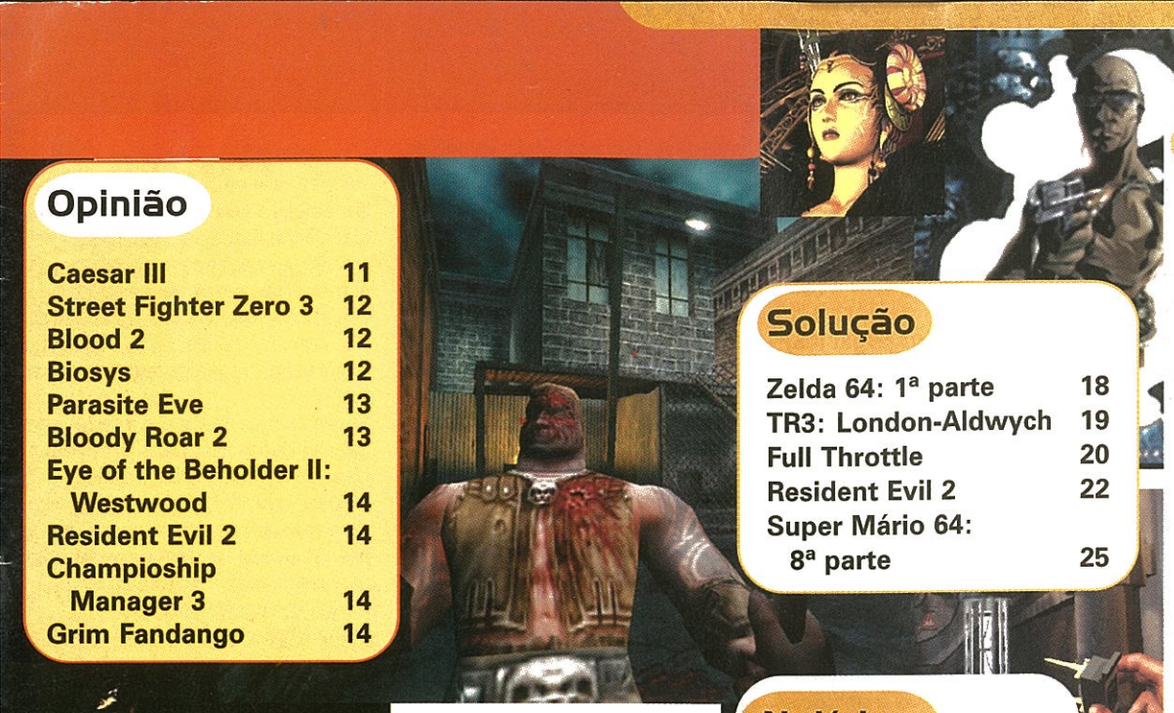
Dicas e Truques para dominar os seus programas



Linux

Os mitos
O ambiente gráfico

Para bem utilizar o seu computador



Opinião

Caesar III	11
Street Fighter Zero 3	12
Blood 2	12
Biosys	12
Parasite Eve	13
Bloody Roar 2	13
Eye of the Beholder II: Westwood	14
Resident Evil 2	14
Championship Manager 3	14
Grim Fandango	14

Solução

Zelda 64: 1ª parte	18
TR3: London-Aldwych	19
Full Throttle	20
Resident Evil 2	22
Super Mário 64: 8ª parte	25

Notícias

Kingpin finalmente pronto!	15
Eidos na E3	15
Ultimate 8 Ball lançado	15
Acclaim retorna à B.D.	15
Eidos extende acordo com Capcom	15

Dicas

Actua Soccer 2	26
Age of Empires	26
Age of empires: Rises of Rome	26
Total Annihilation	26
Klingon Honor Guard	26
Triple Play '98	26
Get Medieval	26
NHL 99	26
SuperKarts	26
101st Airbone in Normandy	26
War Wind	26
Zorro	26
Uprsing	26
Rage of Mages	26
Roller Coaster Tycoon	27
Final Fantasy VII	28
Panzer Dragon Saga	29
Duke Nukem 3D	29
Ghost in the Shell	29
Final Fantasy VII	29
Commandos: Beyond the Call of Duty	29
Need for Speed III	29
One	29
Nightmare Creatures	29

Magic

As Cartas de Magic em português - 1ª parte	30

Entreajuda

Correio	4
Ajudas...	5
Socorro	10

Olá amigos



Para quem já está em pleno gozo de umas merecidas férias, aproveitem-nas bem e, lembrem-se que um "joguinho" para "desenferrujar" não faz nada mal ;)
Entretanto, novidades não são muitas, a não ser o facto (sim, tenho de o repetir, salientar e louvar, pois... vocês merecem) dos Super leitores da Super Jogos não darem "tréguas" ao carteiro e continuarem a inundar-nos com as vossas cartas.
Mas, nós também não dormimos, muito menos "à sombra da bananeira" (e, que bem que apetecia, principalmente se fosse à sombra de um coqueiro à beira-mar plantado... numa praia tropical!). A data em que muitas das vossas ideias sejam colocadas em prática (e, os muitos vencedores de muitos prémios notificados) é a primeira edição de Setembro. Mas, outras ideias vão tomando forma e...

"Hablas Castellano???" Sim, esta outra ideia, que não vamos ainda divulgar, a não ser o apelo para aqueles de entre vós que saibam ler e escrever... em "espanhol", para que nos digam e se manifestem (se assim for) disponíveis para connosco colaborar numa iniciativa inédita em Portugal (e arredores). Logo, logo a conhecerão!!!
Portanto, como vêm, há motivos de sobra para continuarem connosco em cada quinzena, mesmo durante estas férias grandes, pois isto promete!!!
Um abraço deste vosso amigo,

Sérgio Alves
sergio.alves@mail.eunet.pt

Próxima edição: 5ª Feira, 29 de julho

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

Eu e os Jogos
Breve história!

O Inicio

Olá. O meu nome é Maria Elisa.
Julgo que o início é o início de tudo e comigo funcionou ou funciona assim. Admito que sou bastante básica em termos de informática, não percebo lá muita coisa é uma verdade, por ex.: apenas sei que o meu computador é um pentium!?
Mas julgo que uma coisa não implica a outra! Sempre fui muito curiosa em tudo o que se relacionava com tecnologia só que para falar a verdade nunca tive dinheiro para comprar um computador, tive de esperar até aos 21 anos para o fazer. Até para escrever esta carta é um início para mim porque não sinto o "á vontade" que eu leio nos vossos leitores e colaboradores. Mas vou tentar dar a minha opinião. Quando decidi escrever esta carta tinha pensado em dividi-la em tópicos e este é o primeiro tópico o" inicio" pelo mundo da informática. Admito que é difícil aprender sozinha mas "a viagem vai continuar".

A descoberta

É uma coisa sem descrição, para mim foi tudo sem explicação, a única maneira que eu consigo explicar a sensação é com aquela frase "onde nós temos medo do que não conhecemos", e foi isso que eu senti medo. Medo de ao ligar o computador ele explodise, ou então tocar em algum sitio e aquilo desaparecesse tudo.
Mas não, era tudo só medo.
Comprei livros (ainda bem que trabalho porque isto é uma paixão muito dispendiosa) e mais livros, fui fazendo experiências, perguntando umas coisas aqui, outras ali e fui ganhando o "ávontade".
Confesso que a minha próxima meta ou descoberta vai ser a net. Esta é que eu penso que me vou dar um pouco mal, porque sinceramente eu sinto que não estou nada preparada. A ver vamos.

O jogo

E como qualquer outra pessoa apaixonei-me por um jogo: TOMB RAIDER III.
Vou vos confessar uma coisa, como eu sei que isto vai só ficar aqui para nós é o seguinte; eu comprei o jogo para aí à 6 meses e ainda não consegui passar do primeiro nível? Ok, pronto eu já sei que me vão considerar mesmo burra mas não tem nada a ver, digamos que é a descoberta pela descoberta, aliada ao facto de não conhecer muita gente com o jogo, depois quando encontro alguém que me possa explicar (digamos rapazes) pensam que estou a meter com eles, que aquilo é conversa fiada ou estudada! Vá-se lá entender porquê?
Mas não faz mal, daqui a 3 ANOS escrevo-vos a dizer que já terminei o jogo.

Conclusão

Pronto, o intuito desta carta foi dar a partilhar a minha experiência um tanto ou quanto resumida com os jogos, computadores. . . mas o que eu apoio é a vossa iniciativa, se possível gostava de ter alguma participação nela, gostava que vocês me ajudassem no jogo com dicas ou então que me indicassem alguém, gostava de fazer parte aí da "turma".
Só para finalizar, mesmo que a minha carta não seja lida fica como para a posteridade e como força a mim própria que eu desta vez consegui resumir e exteriorizar uma coisa tão complexa como é escrever uma carta a pessoas especializadas em jogos, etc.,... por uma pessoa que não percebe nada.
Um grande obrigado e beijinho.
Maria Elisa - Setúbal

Da redacção:
Aqui está uma participação bem interessante, que a Maria Elisa teve a excelente ideia em nos enviar: a história do seu interesse pelos jogos de computador.
Uma ideia que vos desafio, a todos vós, a seguirem: enviem-nos a vossa "pequena" história no mundo dos jogos de computadores e/ou consolas, os "porquês", os "como" e os "com quem".
De preferencia, se o desejarem, juntem uma foto vossa para que todos nós vos conheçamos melhor.

Teste: Sabes tudo sobre jogos?

Colaboração dos "Jogomaniacos"

"Somos nós, os Jogomaniacos. Apoiamos com todo o coração a ideia da Ana Mano (SJ 18) acerca do teste e as ideias do leitor André Pita (SJ 18).
Para provar que apoiamos essas ideias está aqui alguns sites interessantes e um teste.
PS:. Não dizemos aquelas coisas todas de que a SUPERJOGOS é a melhor revista de videojogos do mundo porque vocês isso já sabem. E, já agora, quem quiser ser sócio dos Jogomaniacos basta telefonar para o (01)2021389"
Hernani Correia e Fábio Carvalho - Lavradio

1 - Como se chama o criador de Tetris?
a) Luri Gagarine
b) Sergei Balachnikov
c) Alexey Pajitnov

2 - No teu quarto colarias primeiro...
a) Um póster da Pamela Anderson de Biquini
b) Um póster da Lara Croft.
c) Um póster dos X-Files (the film)

3 - Desligas a consola(computador) sempre que.
a) Dá um bom jogo de futebol.
b) Quando «ela(e)» está ao telefone.
c) Nunca desligo a consola (computador).

4 - Projecto Reality foi o nome provisório de uma consola. Qual?
a) Playstation
b) Nintendo 64
c) Saturn

4 - Qual o significado da palavra SEGA?
a) Silly Games
b) Sell Games
c) Service Games



5 - Na tua semana há uma verba para...
a) A SUPER JOGOS.
b) Jogos, jogos e mais jogos.
c) Doces, doces e mais doces.

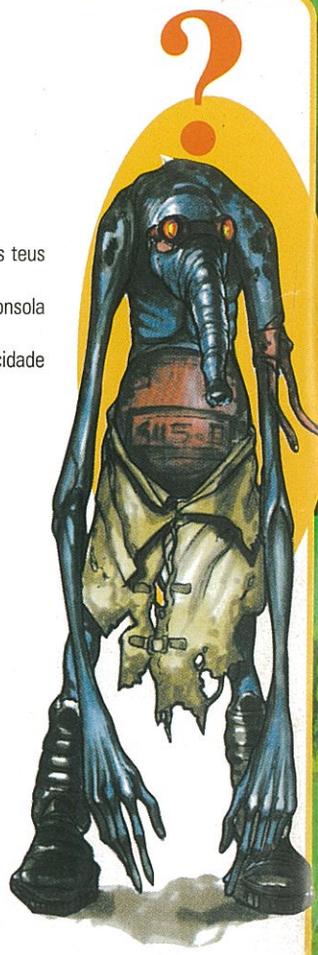
6 - Se fores um fim-de-semana a casa dos teus avos...
a) Ficas tão contente que te esqueces da consola em casa.
b) Perguntas aos teus avós se têm electricidade para ligar a consola.
c) Vais a correr com a consola às costas.

7 - Sonic, a mascote da Sega, é um...
a) Rato
b) Porco-espinho
c) Gato

8 - Quem fez o jogo V2000?
a) David Braben
b) Neil Armstrong
c) Bill Gates

9 - Quantos botões tem comando da Nintendo 64?
a) 9
b) 6
c) 10

10 – RPG é a abreviatura de...
a) Role Playing Games
b) Real Potent Games
c) Road Power Games



Soluções (só vale espreitar no final do teste):
1c) ; 2b) ; 3c) ; 4c); 5a) e b) ; 6c) ; 7b) ; 8a) ; 9c); 10a).

AJUDAS...

Tomb Raider 3

Ajuda à leitora: Ana Lia (SJ 19)
Do leitor Flávio Bessa - Maia

Na verdade, eu encontrei a sala por acaso, é assim:
No interior da casa, vais à sala da piscina e, por detrás da prancha, vais reparar num botão. Carrega nele e vai-se abrir uma porta, na zona das escadas. Não tenhas pressa (para já). Vai até essa porta e puxa a alavanca, logo de seguida, rola e corre para a frente, estará lá à frente a tal sala. MAS!!! Depois de rolares, corre durante um segundo (nessa direcção). Depois mete o speed (numpad 1) e vai em frente, quando vires que a tal porta vai-se fechar (tens de estar perto) carrega em saltar, e então tu vais rolar por um bom bocado, até ao interior da sala. Lá dentro encontras outro botão, onde tens de carregar nele 2 ou mais vezes até a porta ficar definitivamente aberta (podes querer ir lá outra vez, e assim não precisas da "técnica").

Motohead

Ajuda ao Rafael Velho (SJ 22)
Do leitor Psiu (JB)

Todos os Carros e Pistas: Nas Opções pessoais, utiliza o nome "R Pettersson" e a equipa "Swe".
Super Carros: Nas Opções pessoais, utiliza o nome "Supercars" e a equipa 'Grem'.
Super 'Springs': Nas Opções pessoais, utiliza o nome "Demon" e a equipa 'Grem'.
Suspensão "à la" Los Angeles: Nas Opções pessoais, utiliza o nome "gride" e a equipa 'west'
Gravidade Lunar: Nas Opções pessoais, utiliza o nome "Buzz Aldrin" e a equipa 'NASA'
Modo Ignição: Nas Opções pessoais, utiliza o nome "Ignition" e a equipa 'UDS' (Somente Placas 3D)
Vingador: Nas Opções pessoais, utiliza o nome "Avenger" e a equipa 'Zx'
Modo Água: Nas Opções pessoais, utiliza o nome "Ramlosa" e a equipa 'H20'
Modo Inferno: Nas Opções pessoais, utiliza o nome "Lemmy" e a equipa 'Ace'

Tunel BI

Ajuda ao Leandro Tavares (SJ 22)
Do leitor Psiu (JB)

Prime L1+R1+L2+R2+S+O+X+T ao mesmo tempo para todas as armas e vida.

Half-Life

Ajuda ao leitor Hugo Martins (SJ 19)
Do leitor Diogo Melo - Póvoa Sto Adrião

Para ajudar o leitor Hugo Martins (SJ 19) a arma que se parece com uma máquina fotográfica é um explosivo plástico que explode quando se atravessa o laser. Para a pores a funcionar, vira-te e encosta-te contra uma parede e carrega em Ctrl para a activares, aconselho que não atravesses o laser. Se já jogaste Duke Nuken 3D, lembras-te de uma arma semelhante.
Agora ajuda-me: estou encravado no nível Apprehension, na parte em que já matei todos os monstros marinhos e não sei mais o que fazer pois não consigo subir para mais nenhum lado.
Já agora, a maneira correcta de por os códigos no Half-Live é: iniciar o ficheiro hl.exe com o parâmetro -console, depois escrever na consola -sv_cheats 1 e depois /god (invencibilidade), /impulse 101 (todas as armas).

Worms 2

Ajuda ao Rafael Velho (SJ 22)
Do leitor Psiu (JB)

Activar o CAPS LOCK e premir Shift em simultâneo com... (PS: os * fazem parte do código)
SUPERSHOPPER, para caixas de armas secretas, contendo cada uma, uma arma secreta.

WARCRAFT 2

Ajuda ao Miguel Relvas (Ilha do Jacaré)
Do leitor Psiu (JB)

Pausa o jogo e na opção PASSWORD escreve, usando o botão C...

DCKMT - Todos os Upgrades
VRYLTTL - Todos os Feitiços e Manas Infinitas
NSCRN - Ver mapa completo
GLTTRNG - 10,000 ouro, 5000 madeira and óleo
TSGDDYTD - Unidades invencíveis
MKTS - Upgrade e Construção SUPER rápida
NGLS - Desactivar RUNES e outros
NTPRF - Espectáculo de laser
NVRWNNR - Remover a fim de nível, níveis sem limite dos objectivos
NTTCLNS - Vitoria instantânea
YPTFLWRM - Derrota instantânea
THRCNBNL - Ver Final
VLDZ - Receber óleo
HTCHTXNS - Receber madeira

Para ver todas as sequências em FMV do jogo, escrever estas passwords
no menu principal.
Introduction sequence CLMX
Tides Of Darkness introduction TDPNNG
Tides Of Darkness Human part 2 HKHZMD
Tides Of Darkness Human part 3 NRTHLN
Tides Of Darkness Human part 4 RTNTZR
Tides Of Darkness Human victory HTDVCT
Tides Of Darkness Orc part 2 RCKHZM
Tides Of Darkness Orc part 3 QLTHLS
Tides Of Darkness Orc part 4 TDSFDR
Tides Of Darkness Orc victory RCTDVC
Beyond The Dark Portal introduction DPPNNG
Beyond The Dark Portal Human part 2 DRNRTH
Beyond The Dark Portal Human part 3 HWRNTH
Beyond The Dark Portal Human part 4 HMSRFV
Beyond The Dark Portal Human victory HDPVCT
Beyond The Dark Portal Orc part 2 BRNNGF
Beyond The Dark Portal Orc part 3 RCGRTS
Beyond The Dark Portal Orc part 4 PRLDTN
Beyond The Dark Portal Orc victory RCDPVC

As senhas de todos os níveis para o Warcraft, Tides Of Darkness

Nível	Humano	Orc
1	HLLBRD	ZLDR
2	MBSHTM	RDTHLL
3	HSTHSH	RCSTHS
4	TTCKNZ	SSLTNH
5	HTLBRD	RCTLBR
6	DNLGZ	BDLNDS
7	GRMBTL	FLLFST
8	TYRHND	RNSTNT
9	BTTLTD	RZNGFT
10	PRSNRS	DSTRCT
11	BTRYLN	DDRSSQ
12	BTTLTC	TMBFSR
13	SSLTNB	SGFDLR
14	GRTPRT	FLLFLR

A senhas de todos os níveis para o Warcraft, Beyond The Dark Portal

Nivel	Humano	Orc
1	LLRSJR	SLYRFT
2	BTTLFR	SKLLFG
3	NCMRNT	THNDRL
4	BYNDTH	RFTWKN
5	SHDWSS	DRGNSF
6	FLLFCH	NWSTRM
7	DTHWNG	SSFZRT
8	CSTFBN	SSLTNK
9	HRTFVL	DPTMBF
10	BTTLFH	LTRC
11	DNCFTH	YFDLRN
12	BTTRTS	DPDRKP

Pequenos Anúncios Gratuitos

Vendo cartas de Magic The Gathering muito baratas, se quiserem uma lista enviem uma carta para Diogo Melo - Al. Fernando Namora n.º 5 R/C Drt. 2675-107 Póvoa de Santo Adrião

Compro ou troco o jogo Full Throttle (PC), da Lucas Arts e vendo verdadeiros clássicos para PC.
Compro o fio que liga um Super Nintendo à televisão (não precisa de ser o original, basta servir para tal)
Contactar: 02-8306154 - Tiago Magalhães

JB

VIDEOJOGOS
CATÁLOGO GRÁTIS CORES
MEGA Mania
JOGOS PSX DESDE 2.990$
JOGOS N64 DESDE 3.990$

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

GODMODE, modo DEUS, apenas se morre por afogamento, infelizmente o adversário também é Deus ;)
REDBLOOD, modo Sangrento (hehehe)
HIGHJUMP, saltos mais longos
BACKFLIP, ginastica??? Experimentem
SUCIDEBOMBER, kamikaze Explosivo
SHEEPHEAVEN, sheeps para toda a gente, Tudo tem Sheeps, Sheepsgeddon :)
... Após cada código premir BackSpace (<-) para confirmar a activação do código. Quando confirmado ouve-se OKAY.

Theme Park

Ajuda ao leitor Vitor Leite
Do leitor Tiago Magalhães - Porto

Para introduzirmos os seguintes códigos, grava o jogo primeiro, com o nome de HORZA. Depois, quando fores começar um parque novo, e quando tiveres de introduzir algum nome, escreve novamente a HORZA.
Para obter $50.000, pressiona Ctrl + C. Usa e abusa este truque.
Para obter mais WC, pressiona Shift + Z
Para obter mais lojas, pressiona Ctrl + Z

Final Fantasy VII

Ajuda ao José Diogo (SJ 17)
Dos leitores Ricardo e Mauro Caeiro

A Yuffie está escondida debaixo ao que se assemelha com um coreto na 2ª parte da cidade em frente à torre da cidade, tens que subir umas pequenas escadas e tocar no gongo (com o circulo) e abrir-se-á uma pequena porta ao lado do mesmo.
A combinação do cofre é 36, 10, 59 e 97 (atenção quando estiveres a colocar a combinação não podes saltar o número em questão, por exemplo, depois de marcares o 36, quando voltares para trás não podes ir passar do 10 para baixo, tens de parar no dez).

SIM CITY 3000

Ajuda ao Horacio (SJ 22)
Dos leitores CYBERFLYERS - Mem-martins

Não há nada mais simples. Basta fazeres uma estrada e passá-la pela água!
Nota: Truques Need for speed 3? Basta veres a Super jogos nº10!

Shinobi X (SAT)

Ajuda a Nuno André (SJ nº22)
Dos leitores CYBERFLYERS - Mem-martins

Para poderes escolher o Nível basta pausares o jogo e carregar em: A, B, A, B e C.

Tomb Raider I

Ajuda a P. Donísio (SJnº22)
Dos leitores CYBERFLYERS - Mem-martins

Solução : "The Great Pyramid"

Estás no último nível! Mata o ALIEN gigante com as UZIS de forma a não caíres no abismo. Entra por onde a porta se abriu. Empurra o bloco 3 vezes, sobe a rampa e empurra uma vez o próximo bloco e escala o túnel acima. Grava o jogo, e tenta passar sem seres esmagado. Empurra o bloco de forma a conseguires mover a alavanca. Salta pelos buracos de forma a conseguires entrar no corredor.(evita que as bolas de lava te acertem) Se quiseres apanhar o segredo#1 tens que saltar atrás e cruzar a ponte.
Para te esquivares das pedras rolantes, volta atrás de modo a conseguires te esconder. Deixa-te cair nas pedras soltas de modo a não te aleijares muito.
Grava o jogo e dá tiros para o scion. Sai daí, evita os monstros e na ponte, deixa-te cair para as rochas e cai no buraco.
Agarra a fenda, vai para a direita, larga-te e dá um salto para trás. Continua.
Salta para a lâmina oscilante, faz um salto cronometrado por algumas espigas. A próxima ponte é feita de pedras soltas. Na parede esquerda está um fenda em que podes saltar vai pela direita e encontras o segredo#2.Salta para trás de fora da fenda ao pilar inclinado, e salta até ao último. Grava o jogo.
Salta para o túnel à direita. Para evitares a pedra salta por cima dela. Continua pela direita. Desce a rampa e dá tempo de salto de forma a agarrares a fenda e que a pedra não te atinja. Corre pelo túnel evitando a lava. Salta e agarra-te de forma a pedra não te atingir. Vais dar a uma zona com uma série de plataformas com chamas.
Fica perto da parede e faz os saltos. Agora, salta para a frente agarra-te, sobe e salta logo para a caverna evitando a lâmina e encontras o segredo#3.Volta e salta para a piscina minúscula em baixo. Grava o jogo.
Agora irás encontrar a Natla, Mata-a evitando as bolas de fogo dando saltos mortais para a esquerda e para a direita. Natla irá ressuscitar mas já não voa. Mata-a outra vez utilizando o mesmo truque.
Salta pela passagem ao fundo e salta de pilar em pilar até chegares a uma rampa.
Parabéns chegaste ao final do Tomb Raider 1
Não foi assim tão difícil, pois não?

Hablas Castellano?

Se és jovem, ambicioso e tens a quarta-classe.... perdão, dominas o idioma escrito pelos "nuestros hermanos", vem inscrever-te na... equipa da Super Jogos.

Efectivamente, procuramos a ajuda de pessoas que dominem o castelhano (espanhol), a nível escrito, para que nos possam ajudar na tradução e escrita de alguns textos nesse idioma.

Objectivo???
Uma "Super Surpresa" que a seu tempo será divulgada!!!

Os interessados devem contactar-nos para:
Super Jogos
Av. da Republica, 83 – 5º
1050-243 LISBOA
Tel./Fax: 01-793 52 24

Discworld

Do Leitor Nuno Rendeiro
Em ajuda ao leitor Vítor Varela (SJ 10)

"Antes de mais queria dar os parabéns à vossa revista pois é sensacional! Sou um grande admirador de jogos de aventura gráfica. Uma das minhas sagas favoritas é a de Discworld, venho por isso dar a minha ajuda ao leitor Vítor Varela de Lisboa, pois pelo que li na Super Jogos N.º 10 está com dificuldades, está um pouco atrasada esta solução, mas mais vale tarde do que nunca. A solução do segundo jogo (Discworld 2 - Missing Presumed...) foi publicada na Super Jogos N.º 7 , quanto ao primeiro jogo aqui vai o minha resposta ao pedido de socorro."
Nuno

Acto I

Tira o saco de dinheiro do guarda roupa. Sai do quarto e vai visitar o Arch Chancellor que se situa por cima da biblioteca. Vai à dispensa e apanha a vassoura. Volta ao quarto e usa a vassoura na bagagem. Vai à biblioteca e dá a banana ao macaco e ele dá-te o livro. Vai mostrar o livro ao Arch Chancelior. Vai à sala de jantar e troca vassoura pelo pau mágico mas faz isto quando o feiticeiro se virar para tirar comida.
Sai da Universidade e fala com o aprendiz de feiticeiro para que ele te ensine a abrir o portão. Leva contigo a rã. Vai até ao estábulo (Livery Stable) e tira milho do saco. Vai ao Alley e fala com o Alquimista, não pises na placa que salta. Usa o milho no frasco de óleo. Vai à Market Square e apanha um tomate. Atira o tomate ao Tax Colector. Volta e apanha outro tomate para ficares com uma minhoca, ela cairá algures perto de onde estás. Vai ao vendedor de bonecos nas ruas e pega a bola de fio. Ata a minhoca ao fio e dá ao diabrete.
Vai ao palácio, para passares pelos guardas basta fazeres perguntas sobre as mulheres deles. Leva contigo o espelho que se encontra na sala dos fundos. Coloca o espelho contigo e não com a bagagem. Vai outra vez ao Alley e posiciona-te na placa que salta. Sobe à torre e usa o espelho na ponta do pau da bandeira. Empurra a escada quando estiveres a ir para baixo.
Fala com o rapaz da praça para ele te ensinar o truque do roubo. Vai às ruas e examina o rolo de metal no cabelo da mulher fala com ela acerca dele. Fala com o barbeiro e quando este tiver distraído usa o teu novo truque no seu bolso. Vai à praça e visita o psiquiatra e fazendo isto duas vezes leva a rede de borboleta. Vai à parte de trás da Universidade e coloca a rede contigo e usa a escada na janela. Apanha a panqueca com a rede. Volta à cozinha e leva a fritadeira. Vai ao Arch Chancellor e entrega o pau mágico, o diabrete o rolo do cabelo, o espelho, e a frigideira. Usa o detector para localizar o esconderijo do dragão. Encontra-se a sudoeste na cidade.

Acto 2

Volta à biblioteca. Fala com o sujeito estranho sobre a banana na sua orelha. Troca o ouro pela banana . Dá a banana ao macaco e entra no L-space repara no roubo do livro. Sai da universidade e segue o ladrão. Vai ao parque e usa a rã no Rincewind bêbado. Usa a rede na borboleta. Usa a borboleta na lâmpada da rua onde o monge se situava. Pega no pote. Regressa ao presente e volta à rua, vai à casa de banho. Pega no robe. Vai ao Broken Drum e pede algo para beber. Guarda o tanque de cerveja. Repara na bebida atrás do balcão e fala com o barman acerca dela. Pega no copo de cristal. Regressa ao passado, vai imediatamente ao esconderijo do ladrão. Vira o cano da esquerda na direcção da porta. Espera até chegar o ladrão. Usa o copo de cristal no cano da direita. Ouve a password. Usa o robe em ti e assiste à cerimónia. Tens que roubar os objectos de ouro de cada um. Volta ao presente e fala com o rapaz assustado do Broken Drum. Vai ao Inn e tira o lençol da cama. No passado vai ao Inn e usa o lençol em ti.
Regressa ao presente e volta a falar com o assustado e repete o passo anterior, para receberes o gatepass. Mostra o gatepass aos guardas e vai ao Edge of the World. Examina os cocos e abana a árvore. Usa a rede no coco. Vai ao moutain pass e leva o ovo e a pena. Vai ao Barn e pega na chave de fendas. Usa a chave no coco. Volta à praça e fala com o rapaz para aprenderes o aperto de mão. Vai ao psiquiatra e fala com este. Repara nas gravuras na parede. Usa as figuras nos soldados do palácio. Fala com o pedinte. Já podes entrar nas Shades. Vai à universidade e na cozinha apanha a flor de mi-

Top de Jogos

Este o top dos jogos mais preferidos pelos leitores da Super Jogos. São, pelo menos, os que foram votados pelos leitores que se manifestaram.

E, quais os teus 3 jogos preferidos???

1º Tomb Raider III
2º Colin MacRae
3º Metal G. Solid

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

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

lho. Volta ao passado. Vai à casa de banho da rua e lê a grafite da porta. Vai às Shades e localiza a House of Negotiable Affection e fala com a Big Sally. E dá-lhe o coco, o ovo e o saco de flor de milho. Regressa ao presente e dá as calças ao rapaz da praça. Ficas a saber o aperto de mão. Visita o homem das Shades que desenha na parede e usa o aperto de mão nele. Usa o sutien com as escadas e as escadas na casa que fica à direita onde está o ladrão a dormir. Tenta tirar a chave. Usa a pena nele. Apanha a escada.

Compra um donut ao vendedor na praça e dá ao homem da máquina. Vai falar com a rapariga do psiquiatra e recebe um bilhete. Dá o bilhete ao barbeiro. Usa a máquina no Bunnyman. Vai à parte de trás da universidade, pega numa lata de lixo. Leva o produto de bolhas de banho do Inn. Vai para o palácio. Mostra a outra gravura ao outro guarda. Usa a lata de lixo no bobo. Usa o produto de banho na banheira. Pega no chapéu do bobo. Vai ao homem dos brinquedos e leva o boneco, vai ao portão da cidade e leva os foguetes e o pó explosivo e os fósforos do bar. Leva o boneco contigo e vai para os telhados novamente, usa o boneco na chaminé. Desce até à casa do alquimista e usa o pó explosivo na lareira e a bola de fio na lareira, conduzindo o fio pelo cano até lá fora. Usa os fósforos com o fio. Regressa ao passado e ao bar. Repara na gravura atrás do homem ao lado dos brutamontes e quando ele não estiver a olhar vira-lhe o copo.

Vai lá fora e usa a escada no tambor, usa o pau do tambor no gongo da universidade na sala de jantar e depois do aprendiz subir vai buscar o que ele estava a comer. Vai à casa da bruxa nos bosques escuros (Dark Woods). Usa o pote no caldeirão. Volta ao vendedor de peixe e usa o fio com o polvo, vai à casa de banho e usa o pote na sanita assim como o polvo e usa a comida do aprendiz com o caviar que o peixeiro está a comer. Pega no cinto de ouro. Dá ao dragão, o cinto de ouro, o dente de ouro, a escova de ouro, o chapéu, a chave de ouro, e o pincel. Fala com o dragão. Vai para a praça. Fala com a bruxa e quando esta esperar um beijo rouba o tapete e o livro que ela tem. Viaja ao passado e apanha o livro que o ladrão roubou. Troca as capas dos livros e coloca o falso livro no local do verdadeiro. Esconde-te.

Acto 3



Fala com o guarda mais pequeno do portão da cidade e resolve o seu enigma, passas a saber dos objectos de que necessitas. Vai ao esconderijo dos ladrões. Bate à porta. Receberás uma tarte. Visita o alquimista. Diz-lhe onde arranjar mais milho. Pega na câmara. Vai ao Livery Stable e lê o numero que está no cart ao pé do milho. Vai a casa da Lady Ramkin e bate à porta. Fala com ela. Vai à volta da casa. Volta a bater na porta da frente e corre lá para trás antes que ela atenda. Leva a etiqueta azul, a trela e o prego. Vai ao bar e compra sumo do que está à venda.

Vai ao vendedor da praça e compra um saco de vermes. Faz clique no saco para obter os vermes. Usa o saco nos guardas do palácio. Procura as masmorras dentro do palácio. Usa a minhoca no buraco do rato. Clique no rato para obter um diabrete. Use o diabrete na câmara. Vai ao vendedor de peixes e obtém o quadro do polvo. Volta à casa da bruxa. Pergunta-lhe sobre a poção da verdade. Come da tarte quando ela espera por um beijo. Segue o fio de lã que ela cose. Usa o laço azul na ovelha e usa a câmara na ovelha. Pega no martelo. Volta ao bar e junta a fotografia da ovelha à do polvo. Usa o martelo e o prego na estaca de madeira e fala com o homem de bigode e mistura na bebida a poção da verdade.

Dirige-te ao Temple of Ofller e fala com o monge, usa o tapete na ponte. Dentro do templo pega na venda usa a trela na bagagem e usa a venda em ti. Usa o saco de dinheiro na areia e troca o saco com o diamante. Vai à floresta e enche o pote com água do poço.

Vai ao Inn e usa o pote no produto que está na banheira. Usa o saco de vermes nos guardas do palácio. Vai buscar a escova do banho. Usa a escova no pote e depois usa-a nas letras escritas no cart no Livery Stable, para saberes o numero que está escrito. Vai às Shades e na casa do ladrão tira de lá a faca. Leva a faca contigo para os telhados e usa-a nas escadas que lá estão. Vem para baixo e quando o assassino cair diz-lhe o numero.

Vai ao barbeiro e tira de lá a tesoura. Vai à praça e usa a tesoura na cauda do burro. Tira um osso do esqueleto da masmorra do palácio. Usa o osso com a cola na loja dos brinquedos. Vai ao Inn e dá o osso ao cão. Fala com o pirata acerca da tatuagem. Pede ao homem do balcão um copo de leite e dá-o ao pirata. Recebes um apito. Vai à praça tenta apanhar um ovo e recebes uma cobra. Vai à universidade e no armário usa os fósforos na lanterna e pega no objecto da estante. Vai à parte de trás da universidade e apanha o fertilizante, usa-o na cobra e usa a cobra com o objecto da estante. Troca a cobra com o pau de vassoura e usa a vassoura com a rede. Vai à sala de Arch Chancellor e pega no chapéu. Vai ao Edge of The World e sopra o apito, usa um foguete no papagaio. Usa a rede no papagaio. Volta a falar com o marujo. Volta ao Edge of the World e apanha a lâmpada do garfo, usa o chapéu no garfo. Repara no chapéu intensivamente. Desce ao fim do mundo e pega no apito. Dá o apito ao marujo e pergunta sobre as tatuagens. Pega no livro de apontamentos que está na barbearia. Vai à rapariga do psiquiatra (Milkmaid) e usa o livro nela. Vai à floresta e usa o livro assinado no barbeiro.

Vai à barbearia e pergunta sobre tatuagens. Vai ao rapaz da praça e pergunta o que fazer para ter tatuagens. Usa a faca no elástico da máquina do Bunnyman. Leva contigo o elástico para os telhados e usa-o na ponta do pau da bandeira. Vai à livraria e pega no livro perto de onde o homem da banana estava. Vai à cozinha da universidade e pega na espátula. Vai às Shades e usa a espátula na sombra da parede. Vai aos bosques e usa a chave de fendas no poço.

Vai às masmorras e usa a manivela na máquina de tortura. Fala com o guarda do portão. Vai às minas dos duendes. Fala com eles. Vai falar com o empregado do bar. Vai ao Inn. Fala com a pessoa atrás da porta. Usa a chave de fendas na porta. Fala outra vez com ele. Volta ao bar e desce à arrecadação de vinho. Usa o tanque de cerveja no vinho que os doentes pretendem. Leva-o contigo de volta às minas. Dá ao duende, depois dá-lhe a espada. Sai da mina.

Acto 4

Tira do bolso da Lady Ramkin a chave. Vai a casa dela e usa a chave na gaiola. Tem cuidado com a poça. Leva o dragão contigo para a praça. Põe um foguete na boca dele. Sai da praça e volta. Usa a tarte no dragão.

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 à s 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"?!!

Final Fantasy VIII

Colaboração do leitor Hugo Freire

Como prometido na edição anterior, "saboreiem" algo mais do muito esperado FF8 e... aguardem pelas próximas edições onde "a saga continuará"!

As personagens



Cid Kramer
Idade 35
Altura Desconhecida
Data de Nascimento Desconhecida
Tipo de Sangue Desconhecida
Ocupação Presidente do Balamb Garden
Arma Desconhecida

Características
As crenças de Cid sobre o desenvolvimento dos soldados da Garden são relativamente humanos. Os seus estudantes são a elite mais temida ao longo da Garden. Cid tem um posição alta na Garden, como presidente.



Edea
Idade Desconhecida
Altura Desconhecida
Data de Nascimento Desconhecida
Tipo de Sangue Desconhecida
Ocupação Desconhecida
Arma Desconhecida

Características
Edea vem de uma família poderosa de Bruxas e aparece numa "Witch Parade" durante o jogo. Ela exibe um sentido de vulnerabilidade. Crê-se que Edea esteja por detrás das intenções maléficas de Galbadia, como a declaração de guerra ao mundo. Num ataque contra Dollet e controlo do sistema de satélite, o presidente de Galbadia fez um broadcast oficial ao mundo sobre a sua declaração guerra. Bruxas também são conhecidas por terem poder em controlar a mente.

Irvine Kinneas
Idade 18
Altura 6' (185cm)
Data de Nascimento 24 de Novembro
Tipo de Sangue O
Ocupação Desconhecida
Arma Shotgun



Características
Irvine é estudante na Galbadia Garden, responsável pelo não provocado ataque e control do sistema de satélite em Dollet. Um bocado convencido, Irvine afirma ser o melhor pistoleiro que anda ai. Ele usa um chapéu à cowboy.



Laguna Loire
Idade 27
Altura 5' 11" (180cm)
Data de Nascimento Desconhecida
Tipo de Sangue Desconhecido
Ocupação Jornalista
Arma Desconhecida

Características
Uma vez um soldado orgulhoso, Laguna tornou-se num famoso e determinado jornalista. Entre os seus amigos e camaradas, Laguna é uma figura optimista e bem respeitado. Laguna vem de Galbadia, uma força oposta ao SeeD.
Laguna tem uma certa relação com Squal, que o encontrou no sonho. Mas a extensão de esta relação e o seu propósito ainda é desconhecida.

Quistis Trepe
Idade 18
Altura 5' 6" (172cm)
Data de Nascimento 4 de Outubro
Tipo de Sangue A
Ocupação Professora na Garden
Arma Chain Whip

Características
Juntado-se à Garden no começo do 10, o fantástico talento de luta da Quistis garantiu a posição no SeeD aos 15. Agora ela ensina no Garden e ela é chamada "Trepe Teacher" pelos os seus alunos.

Rinoa Heartilly
Idade 17
Altura 5' 4" (163cm)
Data de Nascimento Desconhecida
Tipo de Sangue Desconhecida
Ocupação Desconhecida
Arma Blaster Edge



Características
Embora tímida, Rinoa é muito destemida e honesta com os seus. No decorrer do jogo ela parece desenvolver uma espécie de relação com Squall, embora pouco saiba-se sobre ela. Ela é equipada com uma arma projéctil chamada Blaster Edge.
Rinoa vem de uma aldeia floresta chamada Timber. Os soldados da Galbadia assumiram controle da aldeia, como resultado, Rinoa criou um movimento de resistência chamado Owl of the Forest. A sua resistência apanhou a atenção do Balamb Guarden e de SeeD, que ela e Seifer tornaram-se "aliados".
Galbadia assume o controle do sistema de satélite em Dollet e publica um broadcast sobre a declaração de guerra contra o mundo. Sabendo que uma Bruxa está por detrás das decisões, Rinoa procura ajuda de SeeD para a destruir. Seifer, Squall e Zell são mandados para Dollet acompanhados por Rinoa.

Seifer Almasy
Idade 18
Altura 6' 1" (188cm)
Data de Nascimento Desconhecida
Tipo de Sangue A
Ocupação Lider do "Squad B"
Arma Gunblade



Características
Embora Seifer seja muito talentoso e um guerreiro poderoso, o seu mau temperamento e falta de responsabilidade fez o perder o direito de juntar-se ao Seed. A sua inveja pelo talento de Squall tornou-o egoísta. A sua rivalidade contra Squall alimenta o seu ego sem fim e ele precisa de ser o melhor. Seifer tem uma cicatriz feita por Squall durante um treino antes do exame de graduação de Squall, o que também podemos reparar que Squall tem uma feita por Seifer no mesmo treino.
Seifer é um law enforcer no Balamb Guarden, assistido por Raijin e Fuujin.

Selphie Tilmitt
Idade 17
Altura 5' 1" (157cm)
Data de Nascimento 6 de Julho
Tipo de Sangue B
Ocupação Estudante na Balamb Garden
Arma Nuncaku



Características
Selphie junto-se ao Garden como recomendação de SeeD. Colega e amiga de Squall.

Squall Leonhart
Idade 17
Altura 5' 10" (177cm)
Data de Nascimento 23 de Agosto
Tipo de Sangue AB
Ocupação Graduado da SeeD
Arma Gunblade



Características
Este jovem procura uma posição em SeeD. A sua ambição é demasiada, mas Squall irá envolver-se em tópicos ou eventos que lhe interessam. Transportando a Gunblade, a combinação de um espada e uma pistola, Squall esta determinado a graduar-se na Garden e perseguir uma carreira promissora com SeeD. A um rumor de que Squall tem um espécie de ligação com Laguna Loire, fundada a partir de um sonho. Mas a extensão de esta relação ainda é desconhecida.

Zell Dincht
Idade 17
Altura 5' 6" (167cm)
Data de Nascimento Março 17
Tipo de Sangue B
Ocupação Membro do SeeD
Arma Fists Gauntlets

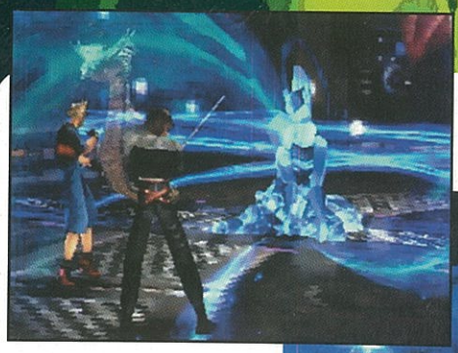


Características
Crescendo como um rapaz rico, Zell juntou-se ao Garden ao principio dos 13 para seguir as pegadas do avô como um poderoso e orgulhoso soldado. A sua honra e integridade cabem nos ideais militares como uma luva na mão. Embora ele tenha um temperamento, Zell tem um certo sentido-de-humor. Tal como a sua atitude arrogante e a sua estagnada experiência. Mas Zell é um Mestre nas artes marcias e poderoso, o que põem ao ter dispor um grande guerreiro.

Guardian Forces



A função de "Summon Spells" foi significativamente alterada no Final Fantasy VIII. Summon-type Magic tem sido popular e vem desde o Final Fantasy II mas, os aspectos de ambos, o seu uso e o actual "summon monster" são novos como o seu novo nome, Guardian Forces.
Guardian Forces são como personagens individuais. Embora eles tenham como função proteger a tua equipe com ataques ofensivos que causam danos significativos, eles também tem as suas características físicas. Estes Status podem ser desenvolvidos e amadurecidos ao longo do tempo. Eles também têm o seu HP e experiência (EXP).





Magic

Ao contrario do FFVII não há "Materia". Magic é retirada do inimigo através do comando Draw que te deixa tirar Magic do inimigo para guardares para uso mais tarde ou para usares imediatamente. Magic guardada pode ser eventualmente organizada numa Library. Retirar Magic não é tão fácil como parece, com inimigos poderosos pode ainda ser mais difícil.

Weapons (Armas)

No antecessor do Final Fantasy VIII, tu tinhas de encontrar novas e melhores armas para as tuas personagens melhorarem, entre outras coisas, quantos Hit Points (HP) tu tiravas dos inimigos. Final Fantasy VIII irá usar um sistema diferente. Tu melhoras o Status da tua arma, fazendo "Upgrade". Vamos dizer, por exemplo, que tu começas o jogo a arma do Squall, a Gunblade. Para fazer um "Upgrade", tu precisas de ler uma "Weapon Magazine" (mensalmente) para tu aprenderes como o fazer e para saber que componentes tu precisas.
O primeiro "Upgrade" da arma de Squall é para um "Revolver". Para isto acontecer, tu precisas 6 "Fragments of a Magic Stone" e 2 "Screw". Quando tiveres estes items dirigi-te a uma "Weapon Shop", e eles irão fazer-te o "Upgrade" por um preço (o preço varia pelo nível do "Upgrade").

Limit Breaks

Limit Breaks existem no FFVIII idênticos ao FFVII e com a mesma função. Embora alguns, Limit Breaks sejam activados com combinações de botões do controlador idêntico ao Blitz mostrado no Final Fantasy IV.

Final Fantasy IX

Numa surpreendente declaração oficial, correm rumores de que a DigiCube confirmou o desenvolvimento do próximo Final Fantasy. O seu objectivo será então para que o lançamento deste FF9 seja efectuado algures no ano 2000. Este Final Fantasy não será lançado para a PSX2, mas sim para a Playstation. Nenhuma data oficial é disponível por agora.
De facto, tem havido um numero considerável de rumores sobre o Final Fantasy IX, mas nenhum foi confirmado oficial.

O ultimo passo foi contratar actores qualificados para providenciar vozes para as suas personagens CG. De acordo com Hironobu Sakaguchi, Vice-Presidente da Square e produtor executivo da series Final Fantasy, a Square não se poderia poupar em arranjar as pessoas certas para completar as suas (fora do extraordinário) animações CG.

Final Fantasy: The Movie
Vozes Reveladas

A Square tem feito grandes passos em frente sobre o lançamento do seu Final Fantasy: The Movie em 18 de Junho de 2001.

Embora nada tenha sido revelado sobre a historia do filme, sabemos que as vozes principais em Final Fantasy: The Movie serão:
- Alec Baldwin (Hunt for Red October)
- James Wood (John's Carpenters Vampires)
- Ving Rhames (Mission Impossible)
- Steve Busceni (Armageddon)
- Ming Na Wen (The Joy Luck Club)
- Peri Gilpen (Frasier)

Irónico o facto disto ser falado 2 anos exactos antes de ser lançado o filme, não? Mas se a Squaresoft tem este grande elenco, tu já sabes que este filme será uma BOMBA!!!

Socorro!

Vários jogos
"Eu sou o Tiago Silva e escrevo-vos pois gostaria que me dessem dicas para os seguintes jogos: Kinights and Merchants (PC), Carmageddon 2 (PC), Tunnel B1 (Saturn), Turok (PC) e Shadow of the Empire (PC).
Desejo-vos as maiores felicidade e a continuação de uma revista que se tornou a melhor na matéria."
Tiago Silva - Seixal

Tomb Raider
"Gostava de saber, se apanhar todos os segredos, em qualquer dos Tomb Raider, trás alguma vantagem (um final diferente)? Sabem quando sai os "X-Files" para a PSX?"
David Pinto - Porto

Theme Park e Courier Crisis
"Olá Chamo-me Mário bronze e tenho 15 anos e possuo uma Sega Saturn e queria pedir algumas dicas e truques para Theme Park e Courier Crisis."
Mário Bronze - Lisboa

Tomb Raider III - Nevada
"Chamo-me João Ferreira e sou um fanático por jogos e sou um dos fãs de Tomb Raider III. Estou no 1º nível do deserto de Nevada - Área 51 após ter encontrado uma tenda no cimo de um monte. E agora o que faço?"
João Ferreira - Coimbra

Little Big Adventure 2
"Olá, o meu nome é Renato Páscoa. Queria dizer-vos que achei a vossa ideia fabulosa de fazer uma revista no qual os leitores participam. Gostaria que alguém enviasse a solução do Little Big Adventure 2. Obrigado."
Renato Páscoa - Póvoa Sto Adrião

NBA para Mega drive
"Olá, eu chamo-me Armando, moro em Oliveira de Azeméis. Queira saber como se joga com Air Dog no NBA para Mega drive. E também gostaria que a revista tivesse mais dicas para Mega Drive."
Armando - Oliveira de Azeméis

Fallout I
Tenho um problema no Fallout 1, é que seguindo a solução do leitor João Guimarães em Boneyard eu não encontro nenhuma biblioteca nem ninguém me fala na Laura nem sei onde é a Catedral. AJUDEM-ME!!!!!! Please !!!!!
Outra coisa que eu SEI, a sul de Shady Sands existe uma cidade dos Raiders (ladrões do deserto) e garanto-vos que vale a pena chaciná-los pelas suas armas e armaduras. Um conselho: em Shady Sands convençam lan a ir convosco e vão ao Cofre 15 buscar a arma sub-automática e assim terão uma maior facilidade em acabar com eles.
Diogo Melo - Póvoa Sto Adrião

Socorro mais pormenorizado

Primeiro que tudo gostaria de saudar a redacção da SJ, mas também todos os jogadores de PC e consolas que lêem esta oitava maravilha do mundo! Há já algum tempo que pensava escrever para a Super Jogos, mas só agora o consegui fazer. Venho fazer uma critica e uma sugestão.
Gostaria que os leitores, principalmente aqueles que escrevem para a Secção do Socorro, nos dessem mais indicações dos jogos, nomeadamente: Nome do Jogo, Plataforma, Nível e Outras (sítio exacto onde estão). Ex:
Jogo: XXX
Plataforma: PSX, PC, N64, SS, MD, etc...
Nível: YYY
Situação: ZZZZZ

Seria muito mais fácil para todos os que querem ajudar, saber estas informações. Não teríamos frases do tipo: "Como não dizes onde estás, mando-te a solução completa do nível...".
Para a Super Jogos seria melhor, dado que não encheria as páginas com respostas que já foram publicadas em outras edições, publicando só a resposta exacta.
Espero que aceitem a minha sugestão, para melhorarmos cada vez mais a "Da nossa" revista.
Joana Santos - Lisboa

Da redacção:
Uma excelente ideia, realmente mais dirigida aos leitores do que a nós. Mas, fazemos eco das tuas palavras, e embora um socorro possa ser simplesmente um pedido de dicas, truques ou soluções para determinado jogo, seria muito bom que em caso de dificuldade vocês especificassem melhor quer o jogo (plataforma, versão) quer o problema exacto com que se deparam. Assim, mais facilmente outros leitores responderão, e com maior certeza de vos ajudarem.

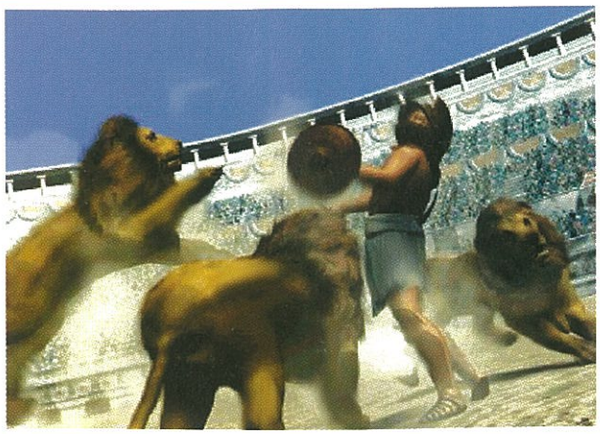
Megadrive
"Queria pedir dicas e truques dos seguintes jogos: Sonic 1,2, Sonic & knuckles, Revence of Shinobi, Super Monaco GP, Streets of Rage, Dragon Ball Z, Separation Anxiety, Sonic 3D (tudo para a MEGADRIVE)"
Marco António Caçador

Gran Turismo (PSX)
"Ajudem-me !!! Por favor ajudem-me pois eu já estou desesperado, estou mesmo a pensar em fazer greve de fome. Como é que se ganham os carros secretos em Gran Turismo? E uma boa pergunta não é? Ficarei muito grato a quem me ajudar."
Paulo Eloi - Vila Nova de Gaia

Silver
"Chamo-me Jorge e sou um leitor assíduo da super jogos.
Venho por este meio pedir uma ajuda no jogo Silver: quase no fim do jogo, tenho que " matar o Rend the Boar ", já tentei milhentas vezes e não consigo, será que alguém sabe?"
Jorge Brito

CAESAR III

(PC)



1) Opinião do leitor Tiago Magalhães - Porto

Vini, Vidi, Vinci. Ele veio, viu e venceu. Claro está que falo do 3º título da saga Caesar, que tem tudo o que os outros Caesar deveriam ter. Começando por cititizen, clerk e engeneer, os primeiras designações, até sermos Imperadores de Roma, este titulo empolgante retracta de forma única a rotina diária de uma cidade Romana, começando com habitações pobres como tendas e barracas e desenvolvendo para casas relvadas, com acesso a termas, mercadores e até ao barbeiro.

Este é um jogo em que quando se resolve um problema, nasce outro. Ou a nossa população está triste e temos muito dinheiro, ou temos pouco dinheiro e a nossa população está feliz da vida. Neste jogo, existe também uma forma peculiar de sabermos rapidamente como se sente o povo. Enquanto na maioria dos jogos temos de consultar tabelas e gráficos, neste basta perguntarmos directamente à população o que se passa. Realmente muito prático. Existe, neste título, um rigor histórico nunca visto, com o menu Help a funcionar também para desenvolver a nossa cultura gerai acerca da vida dos romanos. O jogo está bem conseguido na forma como é simples construir a cidade, mas torna-se muito difícil controlar, embora com o tempo isso vai ao sítio. Nas batalhas, simplesmente temos que mandar as nossas tropas para o local, escolher a formação de ataque (ou de defesa), que eles começam a lutar com bravura e dignidade.

Os requerimentos mínimos até dão para rir, pois basta um Penfium 90 com 16 Mb de Ram para o correr, embora seja recomendável um Pentium 133 a 32 Mb de Ram. Os pontos fortes do jogo são

- A interactividade que temos com a população;
- Os imensos sons wav. utilizados para o jogo, com cada cidadão com várias coisas para dizer, dependendo da situação e sons característicos de cada edifício;
- As batalhas estão bem conseguidas, nada brilhante, mas cumpre o trabalho;
- A variedade de construções disponíveis em cada nível são bem extensas, desde estruturas militares até estruturas agrícolas.
- Músicas sugestivas da época, que nos fazem com que nos tornemos ainda mais "Romanos";
- Quando existe alguma notícia de destaque, é-nos fornecido um pequeno vídeo, o que é realmente muito agradável.

Mas, como em tudo na vida, os seus defeitos são:

- Os seus gráficos poderiam ser bastante melhores, pois graficamente parece um título do ano passado;
- Por vezes o jogo pode tornar-se repetitivo e enfadonho, devido à sua dificuldade e rotina quase sempre igual.

Mas prometo, quem gosta do Settlers e do Age of Empires, não ficará desapontado.

Pontuação Pessoal : 89%
Ficha Técnica:
Distribuidora - Sierra
Produtora - Impressions
Preço-9.990$00 (não é preciso dizer os euros, pois não? Just joking!)

UM PEQUENO MANUAL

2) Do leitor Pedro Cavaco - Lavradio.

Há já algum tempo, que adquiri um jogo o seu nome é III, Caesar III. O jogo é um excelente jogo, a marca é uma boa marca (Sierra) mas sempre houve necessidade de temos no mercado um jogo assim.

Caesar III não é um jogo em que nos limitamos a construir e a manter bonita a nossa cidade. É mais que isso, Caesar 3 é um jogo de construção de uma cidade mas onde tudo é levado ao pormenor. Para aqueles que conhecem o jogo de Anno 1602 (que é um jogo óptimo) fiquem sabendo que é parecido.

O jogo

Em Caesar 3, somos o chefe de uma cidade onde temos de fazer tudo por ela. O jogo vai do pormenor, de termos por exemplo de construir um templo para os vários Deuses para que eles não se zanguem connosco pois se não eles começam a por pragas na cidade, do tipo de esvaziar o nosso armazém de comida, que por sua vez vai levar as pessoas a manifestarem-se destruindo casas ou criando doenças, tais como a peste, que por sua vez, vai levar a cidade ao caos que por sua vez, vai levar as pessoas a abandonar a cidade, o que nos vai levar a desgraça como governador, que por fim nos fará perder o jogo.

O que dizem é fantástico não é?

Caesar, não é daqueles jogos, que tem uma banda sonora que nos faz chorar e gritar por mais, mas sim uma banda sonora adequada ao tipo de jogo, que por exemplo varia quando chegamos aos 1000 habitantes na nossa cidade e por aí adiante.

Os gráficos são bons, a jogablidade igual, e por isso podemos dizer que Caesar III é um jogo bom (Ainda está por chegar um jogo de estratégia que mereça 100%).

O começo

No começo temos duas opções de jogo: começar um Jogo normalmente indo pelos níveis, ou então a de simplesmente jogarmos um nível à nossa escolha, mas cada um com as suas características (guerra, província etc.). Bem mas vamos lá jogar.

Noção básica: quando aparecer árvores, onde vocês, querem construir, carreguem no símbolo da pá e toca a destruir tudo (excepto as pedras) o que esteja a atrapalhar a construção.

A primeira coisa a fazer, é construir uma(s) Farm(s), para podermos alimentar as pessoas da nossa futura cidade; para isso temos que achar campos amarelos, ou seja aqueles espaços que no mapa são mais amarelos.

Quando encontrados os campos amarelos e construídas as Farms, convém construir um armazém (Granary) para as farms e seguidamente um mercado (market). Agora está na altura de "mandar" vir as pessoas, para cada farm façam três casas, mas atenção essas casas tem de estar perto das farms para que assim as pessoas que lá se instalarem se tornarem trabalhadores das próprias.

Atenção tudo tem de ter caminhos à volta, para que haja circulação. Façam casas, ao pé de tudo: do armazém, do mercado, das farms, de todos os futuros edifícios que construírem (excepto, aqueles que são só para embelezar a cidade, mas para mais pormenores cliquem com o botão direito do rato sobre o edifício).

Depois de construírem as farms e os outros edifícios, construam os edifícios da Raw Materials, depois desses façam um Reservatório (Resovoir) ao pé do mar e outro perto das Farms e liguem-nos com um aqueduto. Assim, as farms terão água; (entre as Farms construam também poços, pois os mesmos também possuem água que é necessária, tal como a dos aquedutos).

Logo a seguir ao aqueduto construam uns Enginiers Post, esses convém estar perto das casas e com uma média de um, de quatro em quatro casas (mas quantos mais melhores), construídos os EP, construam umas Perfecture(s) com a mesma média, também perto das casas; o Ep e a Perfecture são os bombeiros e a policia da cidade, daí que sejam muito importantes.

Depois construam as estatuas (small statue) de todos os Deuses, mas não esqueçam nenhum. Para começo já temos as bases (edifícios principais) construídas excepto um que eu me esqueci que são os poços (well), pois esses são também de muita importância. Se tiverem perto da vossa cidade o mar, construam wells ao longo de toda a costa para que o mar não vá destruindo a costa, e construam alguns dentro da cidade pois eles serão úteis para alguns trabalhadores.

Agora é que já estão feitos os edifícios principais da nossa cidade.

Passemos agora aos que já são secundários mas de igual importância.

O primeiro edifício, a construir agora, é o hospital para que se as pessoas da cidade adoecerem terem um centro de tratamento, ao lado do hospital façam a casa do doutor (doctor), seguido-se depois um barbeiro (barber); agora já temos os edifícios de higiene e protecção das pessoas prontos (um concelho: se fizerem mais que um terão mais eficiência nos tratamentos, mas reparem bem que os empregados que o hospital necessita são 30 o que implica muitas casas junto dele).

Já é tempo de construir um edifício de banhos e um reservatório (o qual deverão ligar com o reservatório que tem água, por aquedutos) perto dele para que haja água no edifício, assim as pessoas podem tomar o seu pacifico banho.

Por esta altura o dinheiro, deve começar a



escassear, por isso façam os truques da Super Jogos nº 16, os quais eu vou repetir para que a solução os possua, mas os truques foram tirados da S.J 16, atenção:

Com o botão direito do rato, clique sobre um poço (well) e façam alt + k para activar o modo truque:

- Façam alt + c para ganhar dinheiro, o qual não ultrapassa os 5000 dinars
- Façam alt + v para ganhar o nível. (este agora, não é muito importante)

Entretanto convém ir fazendo uma visitinha aos vossos "deputados" (advisors), nos quais, podem fazer, o que eu aconselho, uns festivais aos vossos Deuses para que eles vos darem umas regalias, do tipo, encher-vos os vossos depósitos de comida, destruir alguns dos inimigos que iam fazer ataques a cidade etc.Como podem ver só têm a ganhar.

Mas continuemos com a construção, chegou agora o tempo de construirmos os fortes da cidade. Para isso, construam uma "Barraks" e uma academia militar, ponham-lhes umas casitas ao pé e depois construam um forte dos soldados, montados e outro, dos raposa, só por último construam um simples ou seja um "Legionnares".
Os fortes convêm ficar em locais críticos de ataques, em que por exemplo, haja muitos monumentos, para que, quando o inimigo atacar seja fácil o deslocamento dos nossos soldados, para lhes fazer frente.
Os fortes não devem ficar muito perto uns dos outros, para uma melhor distribuição de soldados.
Os fortes implicam dois monumentos a funcionar a 100%: um são as minas, e o outro, é uma "WorkShop" a das armas (Weapons), só assim poderão ter armas para poderem fazer novos e mais soldados.

Dica:uma academia militar perto de cada forte não fica nada mal.
Em relação aos Deus da guerra (Mars), se lhe fizerem uns festivais ele ajuda-vos nas batalhas, do tipo destruir os inimigos (por artes desconhecidas) mal eles acabem de entrar no mapa, restando depois os seus insignificantes esqueletos.
Depois façam um Senado, um casa do imperador, um palácio do imperador etc., enfim embelezem a vossa cidade.
No menu onde constroem estes edifícios, há outros do tipo um coliseu etc. mas a esses edifícios, há outros que se ligam, pois só assim eles funcionarão mesmo bem, os quais são:

Coliseu - Casa de leões (lion house).
Hipódromo - Casa dos Cavalos (Charrot house).

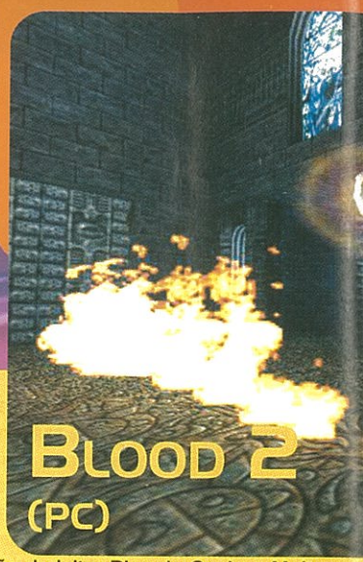
Agora chegou a altura de fazer umas muralhas para a cidade e as respectivas torres para uma melhor defesa da cidade em caso de ataques, as torres têm de ter caminhos para a Barraks. Mandem para lá os homens de torre.

E pronto têm a vossa cidade lançada, a partir daqui é convosco.

Deixo aqui umas dicas o jogo, que poderão dar jeito:
Construam o maior número de Farms possíveis pois, quantas mais forem, mais pessoas poderão ter.
Estabeleçam comércio, com outras cidades, para isso vão ao mapa, escolham a cidade e digam que querem abrir uma rota de comércio, se for por terra começaram a ver uns homens a cavalo a passar pela cidade, se for por mar construam um porto e uma casa de barcos (ship yaird).
No comércio não troquem armas se não as possuírem em excesso, pois elas são necessárias para que sejam feitos novos militares.
Quando poderem, construam um templo dos grandes para os deuses, pois senão eles ficaram zangados e...
Quando Casear mandar um mensageiro para, lhe dar-mos uma oferta: recusem e preparem os homens para a guerra, aceitem e terão mais paz e menos produtos. No mapa vão sempre vendo se os inimigos estão à porta. Se estiverem tenham atenção, pois há vezes em se juntam e atacam em manada (perdão.. juntos).
Tenham uma cidade pacifica, feliz e satisfeita e terão umas surpresas.



Ficha Técnica;
Editora - Sierra
Tipo - estratégia
Banda Sonora- Boa
Gráficos - Bons
Requisitos mínimos: P133, 32Ram, Win 95/98
A minha opinião 93%



Blood 2
(PC)

Opinião do leitor Ricardo Caeiro - Moita

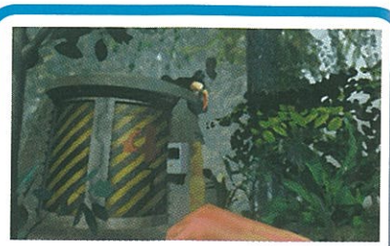
O "in your face" mais sangrento da história dos videojogos está de volta, estamos a falar é claro de Blood, agora na sua versão seguinte, Blood 2. A história é simples, um gajo muito mau, quer matar toda gente e nós somos um mercenário que o vai impedir e as novidades começam aqui, agora temos à nossa escolha nada mais do que quatro meninos e meninas que são tudo menos anjos. O visual é claro, graças às placas aceleradoras excelente, para não dizer perfeito, pois depois de tudo o que já vi já pouco me sur-

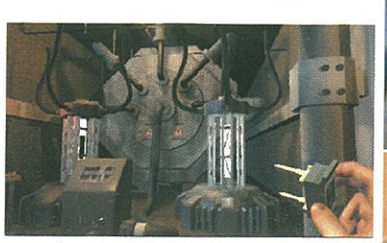
Biosys
(PC)

Opinião do leitor Diogo Melo - Póvoa Sto Adrião

"Escrevo para vos felicitar por este excelente projecto e que tenha muito tempo de vida, mas também queria compartilhar convosco a minha opinião acerca do novo jogo da Jumpstart, Biosys."
Diogo

O jogo passa-se no ano 201x e nós somos cientistas num projecto chamado Biosphere 4. O projecto baseia-se em cúpulas de vidro que cobrem uma amostra de uma biosfera terrestre, e desta forma estuda-se o desenvolvimen-





Street Fighter Zero 3
(PSX)

Opinião do leitor Ricardo Caeiro - Moita

Ryu e Ken estão de volta, e com eles vieram quase (para não dizer todos) os lutadores de Street Fighter já existentes, sendo impossível dizer o nome deles todos pois tinha que gastar muito papel, além desses ainda vieram uma mão cheia de lutadores novos. Pois é a Capcom arrependeu-se da experiência e voltou ao 2D tradicional (graças a Deus), sendo o seu aspecto dos seus antecessores Street Fighter Alpha 1 e 2. Mas não são só os lutadores que são muitos, as opções são tantas que já lhes perdi a conta, tendo além dos habituais modos Arcade, Training e Team Battle, o modo World Tour onde o lutador é convidado a dar uma volta ao mundo para bater em toda a gente, tendo inclusive algumas características de RPG, como ganhar poderes especiais e outros modos secretos de jogo. Além disso temos agora três estilos de jogo, e cada um deles com características muito especiais, aumentando assim a duração do jogo consideravelmente. Uns gráficos muito bonitinhos e animações perfeitas fazem-nos esquecer que são em 2D, sendo esse o único "defeito" do jogo. A Capcom voltou a acertar em cheio, criando um rival 2D para o grandioso Tekken 3 "D". Indispensável para todos os maníacos de jogos luta, e para todos os outros, leva um uppercut de 95%.







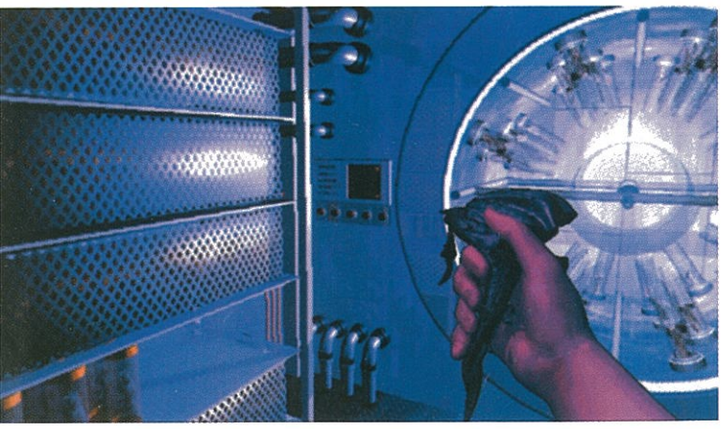


preende. A música é para esquecer, aliás, se eu não estivesse a escrever esta critica já me tinha esquecido dela, e é aconselhável a baixar o seu volume para não se ficar traumatizado. O que é simplesmente genial é as pessoas eventualmente inocentes a implorarem para não as matar. O aspecto do jogo em geral faz lembrar Shogo misturado com Half-Life, sendo este titulo melhor que o primeiro não chegando no entanto aos calcanhares do segundo. Muito sangue é o que as pessoas vão ver certamente se comprarem o jogo, aconselho e recomendo, Blood 2 é um bom jogo. Leva um tiro de 90%.

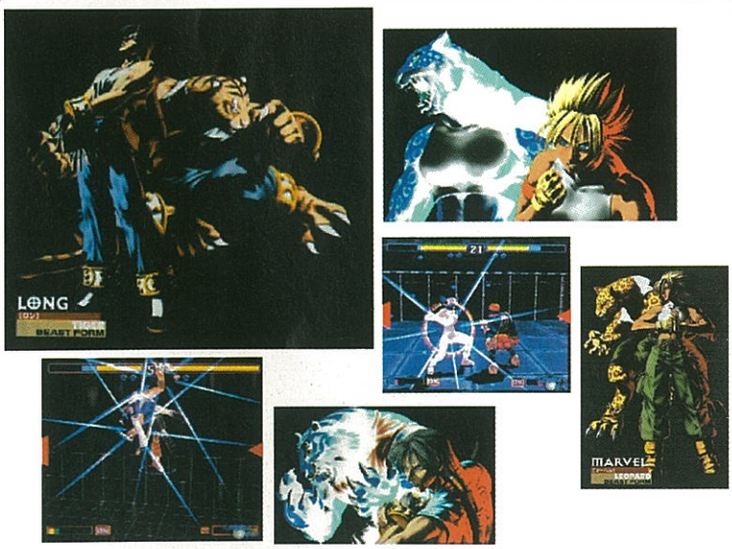
Parasite Eve
(PSX)

Do leitor Ricardo Caeiro - Moita

Pois é, a Square Electronics resolveu finalmente lançá-lo na Europa, para muita felicidade minha (e de muita gente também).
Esta fantástica mistura de Final Fantasy VII com Resident Evil 2, deu um jogo absolutamente genial; aproveitando o melhor de cada um destes géneros, a qualidade dos argumentistas da Square, mostrou-se mais uma vez ao criar um jogo que mais parece um filme.
A acção passa-se na ilha de Manhatan, onde somos uma jovem detective que ainda há pouco tempo deu os primeiros passos no mundo da lei, e tudo começa quando vamos ver uma ópera que tem uma cantora muito especial, Eve, a vilã do jogo, esta tem uma mutação genética que lhe atribui alguns poderes especiais (como pegar fogo às pessoas), entre outras coisas, mas para azar dela nós também temos alguns poderes jeitosos. Como arma utilizamos várias pistolas e metralhadoras e lança-rockets. Como em todo o RPG que se preze ao longo do jogo e das batalhas as nossas características vão aumentando com o n.º de inimigos combatidos. Com um ambiente muito Resident Evil, torna este jogo uma delicia para todos os maníacos por RPG (e não só).
Só esperemos que não demorem muito tempo a lança-lo em Portugal.



to dessa biosfera. O projecto é acompanhado por cientistas que se fecham lá dentro durante um certo tempo.
Em Biosphere 4 existem 4 biosferas separadas que são: Savana (Savannah), Advance Evolution Biome (Evolução Avançada), Ocean (Oceano) e Ram Forest (Floresta das Chuvas).
A história inicia-se quando os financiadores de Biosphere 4 (a Subtech Corporation) querem construir uma estância de férias na Advance Evolution Biome, mas na sua construção um incêndio deflagra e destroi toda a biosfera, nós só temos tempo de fugir pelas condutas de ligação das biosferas e quando lá chegamos não nos lembramos de nada, nem sequer do nosso nome e o objectivo é «ressuscitar» a Advance Evolution Biome, sairmos de Biosphere 4 intactos e simultaneamente controlar todas as biosferas de uma maneira saudável (controlando a chuva, o vento, a temperatura, a qualidade do ar, a humidade, etc.). Parece chato, não é? Experimentem jogá-lo. Gráficos de sonho, sem necessidade de placa 3D, nem de um computador topo de gama (P133 serve), a personagem tem fome, sede, pode ficar doente, sente calor e frio, cansaço, precisa de dormir, tem sonhos, tudo..., «puzzles» complicadíssimos. Já agora se alguém souber de um site onde exista a solução ou se a enviar para a S.J., agradecia :)) e ainda a natureza é muitíssimo real, existem frutas e vegetais (alguns tem de ser cozinhados e outros são venenosos). O jogo é excelente e por mim merece a pontuação de 90%.



Bloody Roar 2
(PSX)

Opinião do leitor Ricardo Caeiro - Moita

Os monstros estão de volta, e com eles todo o seu poder e garras, muito sangue e golpes espectaculares, sim estou falar de um dos mais divertidos e originais jogos de luta para a Playstation, o violento Bloody Roar 2. Com a continuação vieram também alguns personagens novos, aparecendo também alguns personagens do primeiro jogo, lembram-se da coelhinha cor de rosa, sim Mice está presente para delicia dos muitos dos seus admiradores. O principal aspecto do original, e que o tornava único continua presente é claro, podendo transformar os nossos meninos e meninas num autêntico jardim zoológico, passando desde tigres, coelhos e insectos. Muitos golpes especiais e golpes não tão especiais fazem o seu trabalho, os efeitos de luz estão presentes em toda a sua glória, sendo este um dos jogos mais ricos neste aspecto que já passou pela minha Playstation, chegando às vezes a iluminar a sala toda com uma transformação. Um dos defeitos é a pouca quantidade de lutadores (apenas oito), defeito esse que já vem do primeiro, diminuindo assim a duração, algo compensada pelo mundo de opções disponíveis. Para concluir, Bloody Roar é um excelente jogo de luta, não sendo imprescindível para os possuidores do antecedente, leva uma dentada de 87%.



Eye of the Beholder II
WESTWOOD

Opinião de Jorge "Ancient Jedi" Cordeiro - Sintra

Devo confessar que, como amante de estratégia e RPG, foi com muito agrado que adquiri, não há muito tempo, uma colecção de 4 CD's reeditando todos os clássicos Advanced Dungeons & Dragons: The Forgotten Realms Collection. São jogos antiquíssimos, alguns ainda da década de 80, muitos deles com gráficos considerados hoje-em-dia "ranhosos" e sons "inaudíveis", mas que para a época foram verdadeiros fenómenos.

De toda a colecção há a destacar Eye of the Beholder II, um dos mais populares RPG's de sempre, o "avôzinho do Diablo".

Temos uma história convincente, organizamos um grupo de aventura, podemos customizar as personagens uma-a-uma, tal e qual como as queremos, temos à nossa disposição dezenas de armas, feitiços, artefactos, armaduras, etc.

A aventura começa numa floresta, até que chegamos a Darkmoon, aparentemente um pacato mosteiro, mas na realidade um antro do mal (hummm... algo me diz que algumas ideias do Diablo vieram daqui), ao entrarmos no mosteiros ficamos deslumbrados, os gráficos são lindos (relembrando, VGA, princípio dos anos 90...), os níveis sempre a descer, catacumbas, salas, monstros cada vez mais tenebrosos, novos feitiços, enigmas, dores de cabeça, um ambiente de terror, o suspense de não saber o que nos aguarda no nível seguinte, há que reconhecer que este é um dos avôzinhos que ficaram para a história.

O melhor a fazer é mesmo começar com um grupo forte, a minha sugestão é: Um fighter, um fighter/cleric, um mage/thief e um mage/cleric, deste modo temos um grupo versátil e muito equilibrado, o pessoal tem que estar sempre bem alimentado e tem que descansar muito, os mages devem ir atrás dos fighters, pois são mais fracos na luta corpo-a-corpo. É quase impossível fazer o jogo sem realizar um mapa, é que ao contrário do que acontece no Diablo, aqui não temos um mapa sempre à nossa disposição a dizer-nos para onde devemos ir, temos que fazer os nossos mapas, de preferência em papel quadriculado, marcando as zonas, as portas, os perigos, tudo tal e qual como num verdadeiro RPG jogado com um grupo de amigos.

É um jogo para nos roubar várias horas, que nos vão transportando para mundos de fantasia, de imaginação, de magia...



O melhor: Os gráficos são excelentes atendendo à época. O jogo tem um ambiente envolvente.
O pior: É irracionalmente difícil

Gráficos 5
Som 2
Duração de Vida 5
Total 4

Resident Evil 2
(PC)

Opinião de Jorge "Ancient Jedi" Cordeiro - Sintra

Provavelmente um dos melhores jogos do mundo!

Não hesito sequer um segundo em dizê-lo.

Resident Evil 2 é a receita perfeita para quem gosta de um bom jogo, de terror e de bons momentos de suspense e susto!



Os cenários são talvez a coisa mais fabulosa no jogo, começando na apresentação, ela própria com uma enorme componente de suspense e terror, passando de imediato ao jogo em si. Os cenários têm uma qualidade que muitas fotografias não têm, é a perfeição adquirida.

A banda sonora que acompanha o jogo é demasiado bela para um jogo, digna de um filme, e de um Oscar!

Estamos na cidade Racon, uma empresa realizou testes clandestinos em humanos, o resultado; uma invasão de zombies!

Assim que o jogo começa, a adrenalina sobe, estamos no meio de uma rua, um acidente fez o nosso carro despistar-se e explodir, o carro, ainda está a arder no meio da rua, pelo meio das chamas avança um grupo de zombies na nossa direcção, mas não é só das chamas, eles também vêm de frente, e da esquerda, e de trás, e quando damos por isso... estamos rodeados de zombies, não temos saída! E eles não morrem! Disparamos contra eles, eles caiem, mas levantam-se. E enquanto estes se levantam, outros avançam para nós, e estamos tão ocupados a fugir e a disparar que não temos tempo sequer de contemplar o cenário onde nos encontramos. Mas conseguimos escapar à primeira vaga, mas a seguir a esta vem mais uma, e depois outra, e mais outra...

Continuamos a avançar pelo meio dos zombies, zombies esses que são polícias, mulheres, novos, velhos, tudo, a cidade inteira está zombificada, e pelo caminho vamos (quando podemos) observando o cenário, carros destroçados, vidos partidos, lojas destruídas, carros com uma definição tão perfeita que parecem reais.

Ao longo do percurso vão-nos surgindo algumas sequências de vídeo que vão dando desenvolvimento à história, todos eles com uma definição inigualável.

Ao sairmos das ruas, chegamos ao nosso objectivo, a esquadra da polícia, e pensamos que está quase a acabar... não, não... está é agora a começar!

Dentro da esquadra acabam os zombies, começam os enigmas, começa a história, começam as dores de cabeça!

A esquadra é enorme, tem vários andares, inúmeras salas, os enigmas são bem elaborados, o divertimento é garantido.

Um pormenor que é digno de se referenciar: ao longo do jogo vamos obviamente perdendo energia, o personagem vai ficando mais fraco, ao contrário do que acontece em quase todos os outros jogos, aqui o "bonequinho" é realmente afectado, começa a cambalear, curva-se em agonia, e caminha mais devagar, é perfeito.

O único aspecto menos bom no jogo, é talvez um pouco de falta de acção dentro da esquadra, pois assim que entramos, deixa de haver massas de zombies, um ou outro de vez em quando aumentava o ritmo do jogo.

De qualquer forma, Resident Evil 2 é uma obra-prima, uma resposta à altura de Tomb Raider, um jogo a jogar e a amar.

O melhor: Tudo!
O pior: Ainda estou à procura...
Gráficos 6
Som 6
Duração de Vida 5
Total 6

Championship Manager 3

Opinião do leitor João André Costa - Amadora

Todos já ouviram falar de CM2, um jogo espectacular, de estratégia de futebol, em que nós somos o treinador de uma equipa; esse passou à história, por duas razões:

estamos na época 98/99, e esse jogo é de 97/98 e também porque saiu no dia 24 do mês de Março o novo CM2, só que se chama CM3.

Demorou a sair, mas valeu a pena esperar, pois está super actualizado, com todos os jogadores, com todas as ligas do mundo, incluindo a Portuguesa, com muitas mais imagens de tudo a mudar a cada momento, milhares de opções, novos comentários de jogo, etc. Quem gostou do CM2, vai adorar o CM3, pois é um excelente jogo.

Grim Fandango

Opinião do leitor João André Costa - Amadora

A LucasArts lançou um novo jogo, chama-se Grim Fandango, é composto por 2 CDs e é exactamente o mesmo estilo que o "The Curse of Monkey Island III". Tal como no Monkey Island, aqui também é impossível morrer, mas neste, para não passares horas e horas em frente ao teu monitor, quando entras numa sala, automaticamente ele olha para os objectos importantes. Graficamente, o jogo está bom, apesar da LucasArts não se ter esforçado muito, pois o jogo mesmo com placa aceleradora 3D, a tua cara não é nada semelhante a de uma caveira, Ah! Esqueci-me de dizer, que neste jogo tu és a morte em pessoa, e ao mesmo tempo és uma «pessoa» de negócios. É um excelente jogo sem dúvida.

3) Entra na porta desse andar, mata o inimigo e segue pela porta que se abriu
4) Abre o baú dessa sala (Fairv slingshot) e sai da sala. Para sair da sala acerta com os Deku Seeds (através do Fairy slingshot) nas escadas que estão na parede por cima da porta.
5) Retoma ao local onde apanhaste o mapa e sobe pela parede com trepadeiras até ao 2º andar.
6) Entra na porta desse andar e carrega no botão para alcançares o outro lado da sala e apanhares a bússola.
7) Sai da sala e mata um Skultula que está no 2º andar. Salta desse local para o centro da entrada, de forma a caíres em cima da teia; deste modo vais quebrá-la e aceder a um piso inferior.
8) Carrega no botão que aí se encontra para acenderes a tocha.
9) Acende um Deku Stick e com ele incendeia a teia que se encontra do outro lado para conseguires aceder à porta que aí atrás se esconde; entra na porta.
10) Sai dessa sala acertando no olho por cima da porta de saída com os Deku seeds.
11) Atira-te para dentro de água e acciona o botão do lado esquerdo, que fará descer o nível de água para poderes passar por baixo do ferro que ai se encontra. Podes agora passar para a outra margem.
12) Mata o Skultula e coloca o bloco no seu lugar. Sobe e passa à sala seguinte.
13) Acende as tochas dessa sala e passa para a seguinte.
14) Nessa sala queima as teias que te abrirão duas passagens: uma com um buraco e outra com uma planta carnívora; esta última será para mais tarde rebentar a parede com bombas e aceder a uma sala secreta. Entra agora na passagem com um buraco.
15) No local onde vais dar empurra o bloco para a água, passa para o outro lado e acende o Deku Stick
16) Com o Deku stick a arder volta para trás e com uma cambalhota queima a teia que está no chão e vais ter a um local com 3 inimigos.
17) Mata os inimigos segundo a ordem 2, 3, 1 (da esquerda para a direita) e entra no Boss.

Itens necessários para o boss

Fairy slingshot
Deku shield
Kokiri's sword

Modo de matar a GOHMA

1) Utiliza o Z Targeting e selecciona a GOHMA como alvo
2) Com a fisga acerta-lhe no olho (quando está vermelho) para ela ficar atordoada
3) Aproveita para lhe dar uns golpes na cabeça com a tua espada
4) Quando ela subir para o tecto vai ficar uns segundos com o olho vermelho, acerta-lhe então com a fisga e ela vai cair.
5) Golpeia-a com a tua espada
6) Repete o que foi dito até a matares.
Nota: Se no passo 4 não lhe acertares a tempo ela vai lançar filhotes, mata-os rapidamente e prossegue o combate segundo o que foi dito.

Solução Interactiva

Tomb Raider III

London-Aldwych

Do Leitor Vítor Nuno Mafra

No início do nível agarra-te à saliência e recolhe as munições antes de entrares para o túnel. Rebenta a grande no primeiro corredor e escala para a área superior onde Há vários artigos.
Mata as ratazanas. Dá uma volta, puxa a caixa escalável e deixa-te cair na área de bilheteira. Mata mais ratazanas e depois sobe para a área por cima das bilheteiras onde está a chave da manutenção. Sai e segue pela escada rolante, á direita. Salta e foge e depois passa a porta. Um botão na sala liga as luzes, repara então numa moeda junto ás pistas. Deixa-te cair junto ás pistas de baixo, corre e esquiva-te para a direita para evitares o comboio. Recolhe os objectos nessa sala e sobe as escadas e salta para trás para a saliência. Executa um balanço à macaco pelo tecto e vira á direita deixando-te cair junto á parede. Tenta uma queda segura para a sala do perfurador e depois salta para o lado esquerdo o chão desaba.
Desliza salta e depois agarra-te á saliência e oscila para a direita quando uma lâmina descer. Quando estiveres á direita deixa-te cair e agarra-te ao rebordo do declive eleva-te e logo faz um salto trás com reviravolta para ficares virado para o lado oposto e agarra-te depois deixa-te cair e tens o SEGREDO 1. Volta á câmara superior, escala até às saliências e anda de lado para a direita. Depois mete-te em cima do bloco quando as chamas apagarem. Escala e acciona o botão que abre uma porta na sala vermelha e activa outra armadilha. Escala até ao quarto por cima da plataforma do comboio, mata as ratazanas e apanha os objectos antes de desceres para a plataforma. Nesta sala mata o homem e encontra a área para descer e puxar o bloco para Ter acesso ao corredor. Segue em frente até uma área verde com um par de botões. Pressiona o botão da direita e faz um sprint para a porta do meio e para as mais da direita para teres acesso á primeira chave Salomão.
No regresso ao passar pela sala vermelha faz um balanço a macaco até a sala do perfurador e no corredor por cima deste está a Segunda chave Salomão. Regresse a bilheteira e usa a moeda para comprar um bilhete. Vai para a outra escada rolante e quando vires lama Há de haver uma grande deves rebentar, ai está o SEGREDO 2, depois segue as pistas para baixo e mata o guarda, antes que este te atropele com o comboio.
Na sala pequena, para entrar na próxima sala pressiona o botão. Pressiona o botão da direita dentro do corredor, desce o corredor e liga o segundo botão á esquerda, regressa ao corredor e pressiona o botão á direita da esquina. Atravessa o corredor e pressiona o primeiro botão e depois pressiona novamente o anterior. Está na sala dos pedreiros. Apanha as Uzis. Cuidado com o chão. A estrela ornamentada está por detrás da cortina. Corra para a apanhar mas saltando pata trás. Cuidado com os cães.
Deves encontrar uma Segunda porta, nada aí até chegares a uma nova área. Corre salta e agarra-te á falha na parede e oscila para a direita, salta para o painel do tecto e deixa-te cair para o sítio de rastejar até chegares a barreira. Usa o bilhete e mata as ratazanas. Utiliza a estrela para obteres o SEGREDO 3. Use as chaves para obter o malho de pedreiro. Use este para abrir a porta trancada. Siga até chegar ao comboio. Mate o Guarda e na Zona escura está o SEGREDO 4. Entra no comboio e pressiona o botão. Segue pela passagem do fim de nível mas não saias ainda. Deves ver um homem com uma tocha, não dispares contra ele! Cuidado com os homens na esquina. Pressiona os dois botões na sala pequena para abrir o último segredo na sala vermelha. Siga o caminho através do comboio por uma passagem suspensa e através de um alçapão. Vê agora uma nova prata aberta com alvo na intersecção, aí o SEGREDO 5. Sai do nível através da rampa.

Carta

"Super Jogos, já vos escrevi uma vez mas ainda não publicaram a solução embora compreenda, pois devem receber centenas se não milhares de cartas por dia. Mas como gostava de contribuir para a vossa revista aqui vai a solução de nível do Tomb Raider 3, para a solução interactiva (com segredos e tudo), cuja ideia acho genial."
Vitor





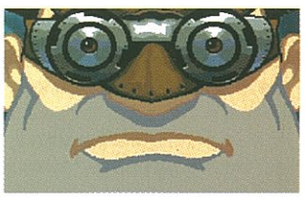
Full Throttle

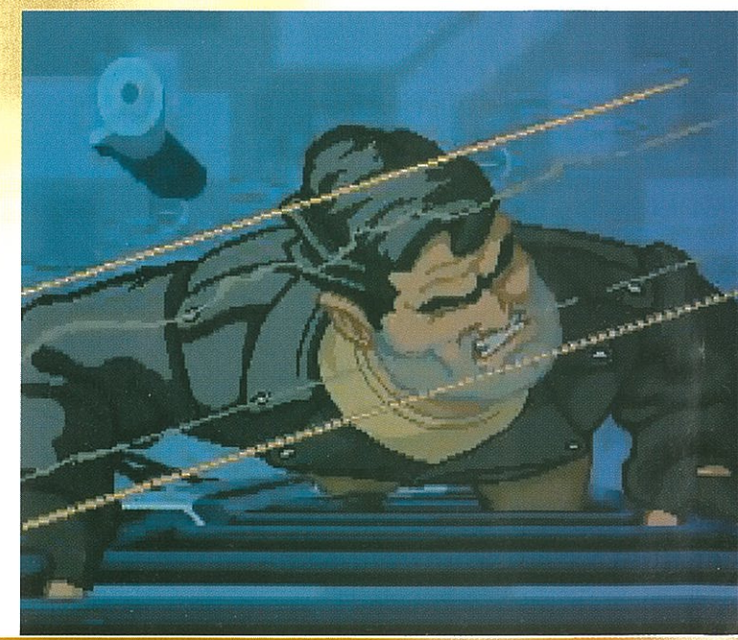
Carta

"Olá Super Jogos Chamo-me Nuno Miguel de Sousa Bastos. Queria-lhes enviar os meus parabéns pelo trabalho que têm vindo a realizar. Sou vosso leitor assíduo desde a revista nº 1 e só espero que continuem com a força e dedicação com que nos têm prendado até à data. Força, malta. De seguida apresento-lhes a solução do Velhinho mas sempre querido Full Throttle. Espero enviar-lhes mais algumas soluções que ainda estão na forja. Até sempre."
Nuno

Solução de Nuno Bastos - Batalha

Logo após uma cena animada que te explica em que consiste o jogo, começas com o Ben dentro de um contentor do lixo. Dás um murro na tampa do contentor para poderes sair. Uma vez cá fora entras no bar pontapeando a porta. Dentro do bar agarras o barman para que ele te dê as chaves da tua mota. Sais e usas as chaves na mota.
Na tua curta viagem vais ter de derrubar um motoqueiro que se atravessa no teu caminho. Logo após vais ter um acidente do qual ficas inconsciente, recuperando os sentidos mais tarde numa casa estranha. Aí vais conhecer a Maureen que se vai disponibilizar para arranjar a tua mota, mas para isso vai precisar que tu lhe arranjes 3 coisas: a gasolina; as forquilhas da mota e que recuperes o maçarico que lhe foi roubado. Examinas a fotografia que está pendurada na parede, apanha a lata de gasolina e a mangueira.
Uma vez obtidos os objectos, sai para a rua onde vais encontrar Miranda. Fala-lhe acerca da emboscada, dizendo onde é e pede-lhe boleia. Ela diz que não pode. Avança para a esquerda. Miranda foge surrateiramente no seu carro. Avança novamente para a esquerda e vai até à caravana do Todd. Bate à porta e espera que ele responda. Uma vez que ele não está disposto a abrir a porta, arromba-a dando-lhe um pontapé. Quando pontapeias a porta esta acerta no Todd e ele cai redondo no chão.
Entras e vasculhas a caravana de ponta a ponta, na qual vais encontrar a carne (dentro do frigorífico), e o arame para abrir fechaduras (lockpick) dentro do armário. Do lado direito, por detrás da porta encontra-se um elevador que dá acesso para a cave. Usa-o. Na cave vais encontrar o maçarico que havia sido roubado a Maureen. Pega-lhe e vais entregá-lo a Maureen.
Neste momento já só faltam duas coisas (a gasolina e a forquilha da frente da mota), sendo assim vais dirigir-te até à torre de combustível (fuel tower) para ver se consegues roubar um pouco de gasolina.
No cenário da torre vais usar o arame no cadeado que se encontra a fechar o portão.
Após esta operação delicada o cadeado dá de si e cai no chão. Apanha-o e passa para o outro lado do portão.Uma vez lá dentro tentas subir pelas escadas, o que não vais conseguir, pois a polícia chega logo que tu toques nas escadas. Sendo assim corre rapidamente a esconder-te por detrás do cenário que está situado junto ao canto superior esquerdo do ecrã. Mal a polícia pouse o seu hovercraft, vai até ele e tira-lhe a tampa do depósito da gasolina, usa a mangueira no depósito e a lata na mangueira. Agora basta puxar a gasolina usando para isso a boca na mangueira.
A polícia vê-te e vais ter de fugir com quantas pernas Deus te deu. Chegas a casa de Maureen e entregas-lhe a gasolina. Por fim vais até ao ferro velho e usas o cadeado no trinco do portão. Sobe pelas correntes. Salta para o chão vai até ao amontoado de peças soltas (parts pile) e vasculha-as. O cão virá atrás de ti, pelo que vais ter de correr para o muro para que ele não te morda. Vais sorrateiramente pelo lado direito até poderes avistar o cão.
Muito rapidamente atiras a carne para o carro azul/violeta (1º carro que está no canto inferior esquerdo). O cão vai comer a carne que tu lhe atiraste instalando-se confortavelmente dentro do carro.
Neste momento vais subir à grua e vais conduzir o electromagneto para cima do carro que tem o cão. Uma vez feita esta operação desce o electromagneto sobre o carro, activa-o e sobe o carro.
Agora já podes ir vasculhar o ferro velho sem que corras perigo algum. Vais encontrar a forquilha que te faltava para a tua mota no amontoado de peças soltas. Voltas a casa de Maureen para que esta te entregue a mota prontinha.Com a mota nova em folha vais ter de ir até à torre de gasolina e fazer despelotar o alarme (tocando para isso nas escada) para distraires a polícia que se encontra a barricar a estrada. Uma vez soado o alarme foges e fazes um compasso de espera para poderes seguir o teu caminho à vontade.
Após uma cena animada que te põe a par e passo do que se está a passar vais ter a casa de Maureen.
Vasculha o entulho que está cá fora no qual vais encontrar a fotografia de Maureen. Vais até à mota que se encontra do teu lado esquerdo e arrancas rumo norte (cima). Seguindo essa estrada vais ter ao bar. Assim que lá chegues vai até às suas traseiras onde vais ouvir alguém a chamar-te.É Miranda que está escondida dentro do contentor do lixo. Ela vai dar-te um bilhete de identidade falso. Entras no bar e entregas o B.I. ao camionista que está sentado à mesa. Ele aceita levar-te às escondidas para que passes pela barricada policial sem seres detectado. Leva-te até uma quinta a Mink Farm onde te rouba uma peça da tua mota fugindo logo de seguida. Sozinho vais investigar dentro da quinta. Lá dentro arredas a almofada e descobres uma chave pneumática (tire iron). Pega nela e usa-a para abrires o baú que se encontra aos pés da cama. Enquanto vasculhas o baú olhas pela janela e vês Maureen. Tentas ir atrás dela mas ela consegue fugir.
Durante a perseguição entras na área de acção dos cavefish. Eles explodem com o camião que te deu boleia para o assaltarem. Como verificam que este não tem um carregamento valioso, vão-se embora.





Usas a chave pneumática na roda do reboque dando de seguida um pontapé no reboque do camião fazendo com que este se volte.
Pegas uma amostra do fertilizante derramado. Regressa agora à quinta. Ao chegares à quinta vês que estão à tua espera e foges estrada fora. Durante a perseguição os maus da fita derrapam no fertilizante derramado pelo camião e despistam-se, enquanto isso, nós já nos encontramos a safo ao pé da ponte explodida. Apeamo-nos da mota e examinamos o placar que se encontra à nossa direita. Examinamos ao pormenor todas as figuras e brochuras que se encontram lá afixadas. Pega na mota e dirige-te até ao local do acidente dos "bad boys". (aguarda pelo sinal de STOP)
No local do acidente usa a chave pneumática no guarda lamas do carro. Sacado o guarda lamas fora retiras-lhe a ventoinha. Ruma agora para Sul e entras para a estrada da mina, onde vais encontrar-te com o pai dos Polecats, ou seja o pai Torque. Pergunta-lhe tudo o que fores capaz, caso contrário ele está sempre a aparecer e a chatear-te. Ele vai dar-te várias dicas para que prossigas o jogo.
Agora entras numa fase do jogo em que vais ter de ganhar duelo a duelo aos vários motoqueiros, até chegares ao cavefish. Não vais conseguir bater o cavefish sem obteres primeiro a tábua. Não poderás vencer o vulture sem teres ganho primeiro a corrente. Vais conseguindo arranjar esta tralha toda batendo os motoqueiros um a um.

Continuas a andar até conseguires bater o vulture e o cavefish. Se tiveres dificuldades para conseguires passá-los, podes sempre premir a tecla LEFT SHIT + V (atenção que podes ter de efectuar esta operação mais

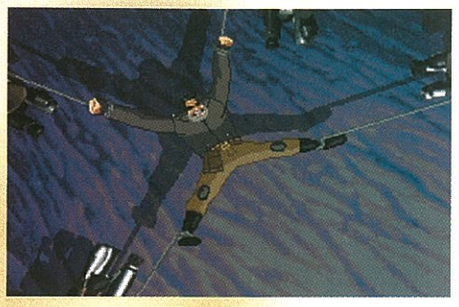
Armas a utilizar — Motoqueiro

Corrente	Vulture
Fertilizante	Rapariga com o motoserra
Motoserra	Motoqueiro com a tábua
Tábua	Cavefish



do que uma vez).Uma vez conseguidos os 2 objectos, (Turbo Booster; Óculos Especiais) clica no botão direito do rato, para utilizares os óculos especiais que te vão indicar o caminho para a gruta dos cavefish e quando aparecer escrito no visor "CAVE" e não "EXIT", pressiona o botão esquerdo do rato.
Dentro da gruta segues para a direita, e depois para SW. Agarra a rampa duas vezes; uma para a pores atrás da mota e outra para a atrelares. Na mota segue rumo Este. Solta a rampa. Agora que te livraste dos cavefish dirige-te para a ponte partida a fim de a saltares. Usa aqui a rampa para passares de um lado para o outro.
Já do outro lado, vai ao estádio e dirige-te ao quiosque de lembranças. Olha para as T.shirts. Quando o vendedor se virar de costas, aproveita e pega no coelho. Depois pega no joystick e anda com o carro até gastares





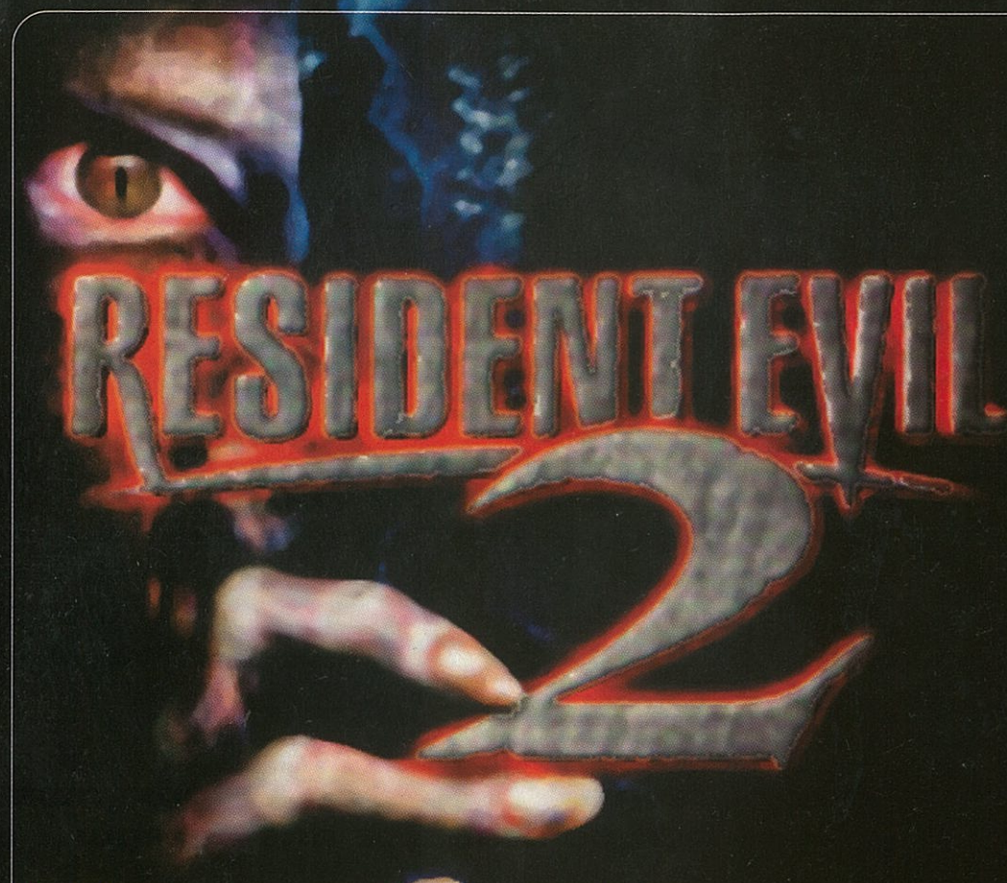
as pilhas todas. Volta para a mota e vai para Norte. Usa o coelho no campo minado. Quando ele atinge uma mina, rebenta só se aproveitando as pilhas. Apanha-as. Segue para Sul e volta até ao quiosque. Usa as pilhas no carro telecomandado e guia-o para N.E. para dentro da porta que tem os torniquetes. O vendedor vai atrás do carro e deixa-nos à vontade para ir buscar a caixa com os coelhos. Já com a caixa vamos uma vez mais até ao campo minado. Chegados lá usamos a caixa no campo. Logo de seguida apanha todos os coelhos excepto o último. Espera que ele exploda e andas mais um bocado para a frente. Repetes esta operação até conseguires passar para o outro lado. Lá és apanhado pelos vulture (Maureen) que pensam que tu é que mataste o Malcolm, pelo que vais ter de provar a tua inocência. Sendo assim diz à Maureen para ela te deixar, caso contrário "Let me go or else"; Eu chamo-te nomes "I'll call you names"; Diapered Dynamo. Depois vão esboçar um plano para derrotar o Ripburger. Plano definido é passá-lo à prática.
Já quando tens de controlar o carro, salta com este a rampa que está mais à esquerda e com o timing exacto aterras em cima do carro castanho. Depois empurra-o para a rampa que se encontra no canto inferior direito e projecta-o rampa acima para que ele caia sobre o carro dos maus.
Se isto for muito complicado para ti, basta premir a tecla V para ganhar este derby.
Corre para as boxes para as incendiar. Os dois homens do carro azul irão perseguir-te até ao carro castanho, mal o carro azul se aproxime salta-lhe para cima e só sais deste na altura que ele se aproximar do fogo. Esconde-te no fogo. Depois disto há lugar a mais uma cena animada que te põe a par do que se está a passar. Já com Maureen falas com ela e examinas cuidadosamente as peças da mota do Pai dela (Malcolm). Toma atenção aos números.
Vai até à fábrica pela parte de trás. Uma vez lá pontapeia a pedra que se encontra por debaixo do poste que está mais à esquerda do ecrã. Só pontapeias a pedra, quando os medidores verdes pararem.
Se efectuaste esta tarefa bem, abrir-se-á um alçapão. Entra nele e examina o cofre que está embutido no chão junto à secretária. Marca o seguinte número - 154492 - como código.Apanhas automaticamente o conteúdo do cofre e segues pela porta da direita. Usa o passe para conseguires ter acesso à primeira porta.Lá dentro move a alavanca da direita duas vezes e a da esquerda uma vez, para a fita se incendiar.Sobe agora ao segundo andar e coloca as fotografias no projector de slides (Cavalete).Agora vai ser revelado para toda as pessoas a verdadeira faceta de Ripburger.Ao tentar fugir do Ripburger somos atropelados por ele, ficando Ben agarrado à frente do camião.
Abre o painel do camião e agarra rapidamente a bengala do Ripburger. De seguida abre a grelha e usa a bengala para encravares a ventoinha do camião. Entra para o motor e usa a chave pneumática na terceira válvula.
Após mais uma cena animada encontramo-nos a bordo de um avião. Sobes a escada e examina o monitor do avião e escolhe "Take Off"; "Post Take Off"; "Gear"; "Raise Gear".

Entra para o camião e usa o computador deste escolhendo: "Main Menu"; "Defense"; "Machine Guns"; "Control"; "System Off". Entra agora para o avião e anda para a esquerda. Pega na mota.
FIM









1ª PARTE DA SOLUÇÃO COM LEON

Esta solução lista todas as munições, armas, que nós encontramos após terminar o jogo com Leon e Claire no nível de dificuldade fácil e normal, por isso, provavelmente existem coisas no jogo que não descobrimos. Também te indicaremos como derrotar os inimigos e onde encontrar os vários artigos de que precisas para completar o jogo.

Recomendamos que comeces no nível de dificuldade fácil por causa das munições extras e dos sprays curativos. Podes escolher a Claire ou Leon, pois a dificuldade é praticamente a mesma com qualquer uma destas personagens.

Caso saibas algo sobre este jogo que não esteja nesta solução, participa e envia o teu contributo para esta "tua" revista para ajudares os restantes leitores a desvendar todos os segredos deste excelente jogo.

Muitas das coisas a que faremos referência nesta solução podem parecer bastante óbvias, mas como nem todos os jogadores são iguais, explicamos tudo detalhadamente para que não restem dúvidas.

Algumas dicas antes de começares:

1. Deixa os zombies dirigirem-se para ti, especialmente se estes estiverem for a do ecrã. Como não sabes onde eles estão, podes acabar por colidir com eles e as consequências podem ser catastróficas.
2. Mantém sempre a tua arma completamente carregada, especialmente a espingarda, a Magnum, a bésta e o lança-granadas. Se vierem 5 zombies na tua direcção, podes não ter tempo para recarregar a tua arma. Tanto o Leon como a Claire fazem isto automaticamente, mas o problema é que o podem fazer na altura errada. Se sentires que as munições estão a acabar, dirige-te ao inventário e recarrega a arma.
3. Se te perguntarem algo como " Will you push this?" (Queres empurrar isto?) ou " Will you switch this?" (Queres ligar isto?), responde sempre que sim. Em caso contrário, nós te avisaremos.
4. Apanhe sempre as ervas vermelhas e verdes. Mantém uma provisão destas e sprays curativos no teu toráx.
5. Nunca carregues as fitas da máquina escrever, ou armas para as quais não tenhas munições, ou a faca, ou artigos para os quais não tenhas uso. Se encontrares coisas que precises de apanhar, terás que voltar ao cofre para te livrares das coisas inúteis, para poderes apanhar aquelas de que realmente precisas. Poupa-te ao esforço e não carregues material que não é importante ou que não interesse.
6. Quando os zombies estão mortos (outra vez?), estes sangram. Por vezes é difícil ver se um grupo destes simpáticos personagens se encontra junto. Escolha a faca, aponte para abaixo e apunhale os zombies. Se estes estiverem vivos e os atingires, ouvirás um som adorável e eles levantar-se-ão e tentarão te matar. Se não se quiser aborrecer com esta tática, evite-os ou caminhe por entre eles.
7. Quando a música parar, para também. Toma precauções, porque quando não há música significa que algo de mau vai acontecer.
8. Grava as vezes que quiseres, provavelmente as fitas da máquina de escrever nunca acabarão. Convém gravar depois de matar um guardião ou depois de passar alguma parte importante do jogo. Mas cuidado que o número de vezes que gravares o jogo afectará a tua classificação.
9. Se te perguntarem "This item/key is useless now. Discard?" (Este item/chave é agora inútil. Remover do inventário?), responde que sim. Não vale a pena carregar items que já não possas utilizar.

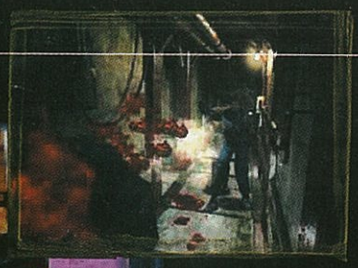
Área da cidade

Convém fugires do primeiro grupo de zombies que vires. Não vale a pena os matares porque estes são muitos e porque nunca mais voltarás aqui. No entanto, podes sofrer danos consideráveis se fores apanhado. Matá-los talvez seja a melhor opção. De qualquer forma, vira à tua esquerda. Se eles te agarrarem, empurra-os e se quiseres abate-os. Quando chegares ao fim da estrada, vai para a esquerda descendo uma pequena ruela. Depois de desceres a ruela, passa pelos zombies ou mata-os. Entra na loja de armas. Fala com o homem da loja e depois rouba-lhe todas as munições. Vai para trás do balcão onde o homem estava e apanha as balas que aí estão. Por trás do balcão oposto, na parede adjacente, estão mais balas perto da janela. Quando voltares para trás, aparecerá um grupo de zombies que irá comer o homem. Podes os matar todos e gastar imensas munições ou então fugir pela porta das traseiras. Se não os quiseres matar, não podes apanhar a caçadeira do homem da loja. Mas não te preocupes que existe outra caçadeira não muito longe. Desce a rua, passando pelos zombies que estão atrás do portão fechado no campo de basquete. Não os mates através do portão porque eles continuam sempre a vir. Continua a andar em frente até encontrares a mala de um carro. Dentro da mala encontrarás mais munições. Volta para trás e mata os zombies que saiem do campo de basquete. Como sempre, nós sugerimos que os deixes virem até ti. Ficará um dentro do campo, por isso aproxima-te da vedação e mata-o através desta. Não existe nada no campo de basquete para apanhares (nem mesmo a bola de basquete). Atravessa o campo para o portão no lado oposto. Acabarás numa ruela cheia de lixo. Continua a andar por esta rua. Ouvirás um zombie, mas como este não te pode atingir, continua em frente e sobe as escadas. Anda pela saida de incêndios. Desce pelas escadas do lado oposto. Quando saires da escada, apanha as balas que estão nos caixotes de lixo à direita. Isto pode parecer um pouco estúpido, mas pode poupar munições utilizando a faca e saltado para cima do bloco em frente dos zombies. Mantém-te próximo da parede e mata-os com a faca. Eles irão te atirar lixo, mas não te preocupes que nada te atinge onde estás. Até os matares ainda demorará um pouco de tempo, por isso, se não tiveres paciência, usa outra arma. Mas olha que as balas que gastares aqui podem vir a fazer-te falta mais à frente.

Depois de estes estarem (finalmente) mortos, muda de arma (se tiveres a faca) e sobe pela grade. Desce a ruela. Dirige-te para o portão e passa por este. Quando saires da ruela, acabarás numa estrada com alguns carros partidos. Continua em frente e desce até encontrares um grupo de zombies a comer um homem. Mata-os com a pistola. Continua em frente na direcção de um autocarro e entra neste pela porta. Alguns zombies começarão a vir na tua direcção. Dispara para baixo para matares um que rasteja até ti. Pisa-lhe a cabeça se quiseres (Splosh!). Dispara em frente pelo corredor do autocarro até os matares todos. Apanha as balas que estão atrás de ti. Não existe mais nada no autocarro. Sai pela porta onde está o condutor morto. Estarão cinco ou seis zombies fora do autocarro. Não recomendamos que tentes passar pelo meios destes. Mata alguns primeiro e tenta passar depois. Corre para o lado posto onde encontrarás um portão. Atravessa-o para entrares no recinto da esquadra da policia. Os zombies que não tiveres morto virão atrás de ti, mas não te preocupes porque eles não conseguem passar pelo portão. Não percas tempo e munições a matá-los.







Ao passares estas portas entrarás num género de sala de instrução. À tua esquerda está um relatório que podes ler. As secretárias estão vazias. Dirige-te ao quadro onde encontrarás uma porta. Continua pelo corredor até chegares a uma lareira. Usa o isqueiro para fazeres fogo. O fogo alastrará ao quadro no topo e cairá uma jóia vermelha. Apanha-a, vai ao teu menú e verifica-a. Depois da descrição da jóia, esta transformar-se-à num "Virgin Heart" (Coração de Virgem). Caminha na direcção do canto do corredor. No chão estão mais munições. Retorna à sala de instrução e sai para o corredor. Desta vez continua pela tua direita. O corredor só tem uma direcção. Entra pela porta ao fundo. Encontrarás um grande grupo de zombies. Mata o que estiver mais próximo de ti e depois a mulher zombie atrás deste. Mata os outros dois que veem de trás da esquina do corredor.

Estarás numa sala com uma secretária no canto e uma escada larga. Vai pelo corredor

Desce as escadas à tua direita. Continua a andar debaixo de uma ponte e sobe os degraus seguintes. Quando acabares de subir estas escadas, encontrarás umas plantas. Se estiveres estiveres num nível de cautela ou perigo, usa-as. As plantas seguintes não têm nada. Continua a andar até veres a esquadra e entra nesta. Não vás em frente, porque só existem zombies nessa direcção.

Esquadra da Policia

A primeira coisa que precisas de fazer é apanhar o cartão-chave para abir as portas laterais do corredor. Desce as escadas e sobe pela rampa da esquerda. Logo à esquerda encontra-se uma porta. Entra nela. No interior encontrarás um dos teus colegas policias a agir de um modo um pouco estranho. Ele dar-te-à o cartão-chave e apontar-te-à a sua arma. Ele diz-te para saires e procurares os sobreviventes. Assim que tiveres o cartão-chave, dirige-te aos terminais do escritório. Uma vez lá, encontrarás um computador e uma máquina de escrever. Grava o jogo utilizando a fita da máquina de escrever. Também se encontram munições no balcão. Dirige-te ao computador e usa o cartão-chave para abrir as portas laterais do corredor. Desce a rampa à tua direita e abre a porta do lado direito. Acabarás numa sala com um género de pedestal e um baú. Abre-o. Se estiveres a jogar no nível de dificuldade fácil, encontrarás três sprays curativos. Troca as fitas de máquina de escrever pelo spray. Se não estiveres a jogar no nível fácil, deixa as fitas no baú. Na bancada atrás do baú, estará uma folha de papel. Lê-a se quiseres. Anota o número que se encontra na última página, pois vais precisar dele depois. No canto encontra-se uma secretária fechada à chave, na qual utilizarás uma chave que vais apanhar mais à frente. Caminha em frente atrás da parede. Se olhares pela janela verás um personagem com o qual lutarás mais tarde.





Passa pela porta e continua pelo corredor. Verás janelas partidas e uma caixa de fusíveis à qual falta um fio. Ignora esta caixa por agora. Ao virares a esquina, encontrarás um corpo decapitado no chão no qual se encontram algumas balas. Continua em frente e verás qual é a fonte do som de pingas que tens vindo a ouvir pelo caminho. Espera até que a agradável sequência de filme acabe e dispara dois tiros de caçadeira para matares esta simpática personagem. Sete tiros de pistola também servem para o mesmo efeito. Quando disparares, se o teu inimigo ficar de costas, não dispares porque não o podes atingir. Espera até que este se vire e vá na tua direcção, e então sim dispara. Claro que se esta coisa te infligir muitos ferimentos, utiliza o spray curativo. Se utilizares a caçadeira e apontares bem, não deverás de ter nenhum problema. Quando acabares, se não tiveres mais cartuchos na caçadeira, volta ao baú e deixa-a aí. Caso contrário, continua pelo corredor. Passarás por uma porta que se encontra trancada. Ao pé do lixo que está próximo da porta no fim do corredor, está uma erva verde. Apanha-a e usa-a se necessário. Abre a porta. Anda pelo corredor estreito até chegares às portas duplas.



por trás da escada e encontrarás ervas no canto das quais provavelmente deverás de precisar após o combate com os últimos zombies. Entra na porta no corredor. Nesta sala estará uma máquina de escrever e um baú. Põe as ervas, o "Virgin Heart" e as fitas (depois de os teres usado para gravar) no baú. Apanha o segundo relatório que está na secretária. Estão mais munições no gabinete com o vidro ao lado do baú. Não está mais nada nesta sala que possas utilizar agora. Sai pela porta por onde entraste e sobe as escadas.

Das escadas, vai pelo corredor. Passarás por uma porta selada. Finalmente verás uma entrada com três estátuas, possuindo uma destas uma pedra vermelha. Lê a inscrição na estátua do meio. Por esta incrição poderás compreender que tens de mover as estátuas nas paredes opostas de modo a ficarem viradas para a estátua do meio. Puxa a estátua com um aspecto ferrugento para trás e para a direita, e posiciona-a de modo a ficar sobre a pedra colorida ao pé da parede. Faz o mesmo

para a estátua de prata com a parede oposta.
Após teres feito isto, a estátua do meio largará a jóia vermelha. Apanha o "Virgin Heart". Agora vai para a porta no lado direito por trás das estátuas. Acabarás num corredor onde ouvirás zombies a aproximar-se. Espera até que eles estejam no ecrã para os matares. Quando estiverem mortos, continua no corredor até chegares a uma porta com um sinal que diz "S.T.A.R.S.". Uma vez dentro desta sala, dirige-te para a frente da sala onde está o emblema azul "S.T.A.R.S." na parede. Poderás encontrar munições debaixo do emblema do chão. No outro lado da sala poderás apanhar um spray curativo na parede no estojo de primeiros-socorros. No lado oposto, junto à maquina, está uma caçadeira. Apanha-a mesmo se tiveres já uma. Nas prateleiras do meio desta sala, está o diário de "Chris". Apanha-o e à medalha que está debaixo deste.
Depois do encontro com "Claire", dirige-te para a entrada principal da esquadra. No caminho, no corredor onde todas as janelas estão partidas, umas mãos tentarão agarrar-te. Mas não te preocupes que elas não te podem ferir. E não os tentes matar porque não os podes atingir. Continua a dirigir-te para a entrada principal, ou seja, aquela por onde entraste. Vai para a fonte central e coloca a medalha no local onde ela encaixa. A estátua da mulher mover-se-á para a frente e cairá uma chave. Apanha esta chave. Agora entra na porta do corredor oposta àquela de onde vieste. Uma vez lá dentro encontrarás imensos zombies. Desta vez não esperes que eles se aproximem de ti. Em vez disso, caminha em frente para o ecrã seguinte. Se tiveres as duas caçadeiras, usa a que tiver menos cartuchos até acabarem as munições para a colocares no baú. Caso contrário, usa a pistola.
Se passares por esta cena sem quase seres atingido, entra nas portas azuis que estão do teu lado direito. Se estiveres razoavelmente ferido, estão algumas ervas mesmo em frente no canto. Se estiveres em perigo de vida, retorna ao baú e cura-te. Dentro da sala estarão três zombies próximos de ti. Abate-os rapidamente. Depois de os matares, avança para a tua direita. Verás uma pessoa no chão que ainda está viva. Mata-a com a pistola ou com a faca, mas nós sugerimos que uses a pistola porque são precisas muitas facadas. Continua em frente e verás outro zombie perto da porta no lado oposto da sala. Mata-o antes de ele sair da porta. Entra na porta de onde o zombie saiu. Encontrarás um cofre no canto. O código do cofre é o número que viste no primeiro relatório, ou se tiveres sido muito preguiçoso para o leres, é "2236". Dentro do cofre estão cartuchos para a caçadeira e um mapa. Se tiveres a caçadeira que não tem munições, não a carregues. Se tiveres espaço livre para pôr alguns items, apanha a erva que está por trás da secretária.
Sai pela sala com uma ventoínha no tecto e depois para o corredor. Está um homem



morto perto do fim do corredor de onde vieste. Estão algums balas neste corpo. Depois de apanhares as balas, se tiveres espaço suficiente, estão algumas ervas na porta próxima do corpo ao pé da saída de incêndio. Não te dês ao trabalho de subir a escada da saida de incêndio porque a porta está







fechada. A outra porta na outra ponta do corredor não pode ser aberta sem a "Heart Key" (Chave do Coração). De volta ao quarto com a ventoínha no tecto, nas secretárias opostas ao escritório onde estava o cofre, poderás encontrar fitas de máquina de escrever próximas de um atendedor de chamadas. Esta é uma boa altura para procurares um baú e dexiares os items de que não precisas agora, como as fitas e as ervas. Caso não o queiras fazer, sai da sala da ventoínha e vai para o corredor onde combateste com os zombies. Desta vez dirige-te às ervas. Vai para a direita e deverás de estar numa sala com umas máquinas. Segue pelo corredor até à porta que se encontra no fim. Entra. Do outro lado estarão zombies que caminhão lentamente na tua direcção. Caminha até ao próximo ecrã para os poderes ver.
Depois de teres morto todos, contiua pelo corredor e vira à esquerda até encontrares um zombie. A primeira porta que vires, a porta de metal, está fechada. Vira à esquerda e segue pelo corredor. Entra na porta cinzenta à tua direita. Agora está numa sala de interrogação. Apanha a chave pequena da secretária que está no meio da sala. O objecto que está do outro lado do espelho de uma face ainda não pode ser apanhado. Deixa esta sala e apanha a erva vermelha. Esqueça a porta verde ao fundo do corredor porque está fechada. Retorna por onde vieste até à sala principal da esquadra. Vai para o outro lado da esquadra através da porta da esquerda. Acabarás na sala com o pedestal e o baú. Troca a chave pequena pela erva verde. Combina a erva verde com a vermelha e põe as ervas misturadas no baú. Apanha a chave pequena outra vez.
Dirige-te para a secretária do canto e abre-a. Dentro desta estão balas. Retorna ao corredor onde viste o personagem que estava no tecto. A porta do lado direito pela qual passaste antes, pode agora ser aberta com a "Spade Key". Dentro desta sala dos ficheiros, dirige-te para a direita e apanha o relatório que está na fotocopiadora. Na cabina que está à esquerda da porta, encontrarás algumas fitas. Não as apanhes se não tiveres dois espaços no teu inventário. Estão munições na cabina mais afastada da sala, no outro lado da estante. Vira-te e deverás de encontrar uma escada de metal. Puxa-a na direcção da cabina e sobe. Encontrarás uma manivela de que precias no topo da cabina. Sai desta sala para o corredor. Continua pelo corredor e pelo próximo com as janelas partidas. Passa eplas portas duplas e sai pela porta ao fundo do corredor. Segue pela esquerda e entra na sala por trás da escada com o baú, ou quarto escuro. Coloca as fitas e a manivela no baú.
Sai da sala e sobe as escadas. Segue pelo corredor na direcção das estátuas e entra na porta por trás destas. Continua pelo corredor seguinte, passando pela porta da "S.T.A.R.S.". Antes de abrires a porta ao fundo do corredor com a "Spade Key", carrega a caçadeira. Dentro desta sala estão cinco zombies a comerem-se uns aos outros. Usa o mesmo truque com a caçadeira que utilizaste antes. Não dispares até eles se levantarem. Caminha pelo corredor que é direito. Este tem uma porta vermelha no fim e um armário no seu lado esquerdo onde se encontram balas. Volta atrás e segue pelo outro corredor. No fim deste está uma secretária trancada que podes ignorar. Entra na porta próxima. Esta sala é a biblioteca. Sobe pelas escadas para o andar superior. Ignora a porta ao canto da sala e continua a andar. Caminha na direcção da secção que se encontra partida até caires para o piso inferior. No local onde caíres, estará um prato de bronze com uma imagem. Observa o padrão das coisas azuis e douradas por baixo do personagem com uma espada e uma cabeça. Segue pela tua esquerda e caminha até chegares a um interruptor na parede. Liga-o. A estante sai do caminho. Agora escolhe a estante com o personagem que tem a cabeça e a espada (move-as na mesma ordem com os interruptores vermelhos). Podes fazer isto usando o interruptor na segunda da esquerda para a direita. Depois move a primeira prateleira da esquerda para a direita.
Volta ao local onde caíste e encontrarás um "Bishop Plug". Apanha-o, sai e vai a direito em vez de subires as escadas, e na esquina verás um vaso. Apanha a erva vermelha que aí está. Sai pelas portas duplas com a tua pistola carregada. Mata o Zombie em frente de ti e segue pela esquerda. Espera que o zombie se aproxime de ti. Mata os outros dois e espera que mais dois se aproximem ou então, segue em frente. Tem cuidado que é um pouco difícil fazer pontaria nesta sala. Depois de os matares, dirige-te para o meio do caminho e usa o butão na escada de emergência. Continua a andar e entra na porta seguinte. Põe o "Bishop Plug" no baú mais próximo. Apanha a erva verde e combina-a com a vermelha e põe tudo no baú. Apanha o objecto brilhante que está no sofá, que é uma chave. Lê o diário. Apanha as fitas que estão ao pé da máquina de escrever e grava o jogo se quiseres...

Na próxima Super Jogos poderás continuar esta assustadora aventura.

SUPER MÁRIO 64

GUIA DEFINITIVO!!! 8º PARTE

Nível Interruptor 3
- A cave do boné de transparência

Pressuposto: A chave do Nível 1 de Bowser
Lugar: Vai para a cave do castelo e sempre para a direita até veres uma porta de madeira. Entra nela e vais alcançar um quarto com água e duas colunas. Faz um ataque pateado nas duas colunas para a água sair. Agora já podes entrar na porta de metal. Depois de atravessar a porta de metal vai para a direita onde fica a entrada para este Nível.
Descrição: Este Nível constitui-se por uma grande pista de escorregar e várias pequenas plataformas. Em baixo ainda ficam plataformas rolantes.

Interruptor Azul
Objectivo: Tens de activar o interruptor azul para que todas as caixas azuis do jogo te dêem bonés de transparência.
Indicação: Como na Estrela 1 só que tens de ignorar as moedas vermelhas.

Estrela 1 (Estrela 108)
Objectivo: Recolhe todas as oito moedas vermelhas.
Indicação: Na primeira parte da pista estão as primeiras quatro moedas. Na primeira plataforma ao pé do fogo estão a quinta e sexta moeda vermelha. Pula na próxima plataforma que sobe e já vais encontrar a sétima moeda vermelha. Agora pula na próxima plataforma e antes que ela rode, pula para o chão seguro ao pé do interruptor azul. Faz um ataque pateado no interruptor azul e vais assim activá-lo. Agora tira um boné de transparência da caixa e anda pela grade para a oitava moeda vermelha. Assim que pegares na oitava moeda vermelha, a Estrela vai aparecer ao pé de ti.

Nível Secreto 1
- A pista de escorregar da Princesa Toadstool

Pressuposto: 1 Estrela
Lugar: Vai na escada central para cima e pela primeira porta da direita. Aqui estão três quadros de Toadstool. Em baixo à esquerda, está uma notícia que a princesa necessita a tua ajuda. Agora pula pelo quadro da direita.
Descrição: Uma grande pista, fácil de passar só com algumas curvas perigosas.

Estrela 1 (Estrela 109)
Objectivo: Tens de chegar ao fim da pista sem ver no tempo e velocidade.
Indicação: Aqui não tenho muito para dizer. Entra normal na pista e vai devagar conduzindo. Chegando embaixo tira a tua Estrela da caixa amarela.

Estrela 2 (Estrela 110)
Objectivo: Tens de chegar ao fim com igual ou menos de 20.9 segundos.
Indicação: Sim, não parece mas podes tirar mais uma Estrela deste Nível. No início, faz um grande salto para a frente para não começares mesmo do início que isso custa muito tempo. Durante toda a corrida carrega o direccional para a frente para mais velocidade. Só nas últimas curvas sem barreira, tens de travar um pouco . Vais tirar a segunda Estrela do sítio onde também tiraste a primeira.

Nível Secreto 2
- As Estrelas do coelho

Pressuposto: A chave do Nível 1 de Bowser e Estrelas
Lugar: Na cave do castelo quando tiveres 15 Estrelas, o coelho já aparece.
Descrição: Este não é bem um Nível. É apenas o coelho na cave que te dá duas Estrelas, mas isso é o que interessa, não é?

Estrela 1 (Estrela 111)
Objectivo: Tens de apanhar o coelho que pula divertido na cave do castelo.
Indicação: Bem, este coelho é muito difícil de apanhar e nem há uma técnica principal. Tudo depende de ti e a tua rapidez e esperteza. Mas posso dar um pequeno conselho. Assim que ele parar de correr, porque não pode mais por causa de, por exemplo, uma parede, chega devagar bem pertinho dele e faz um pulo para a frente. Isto é difícil mas é mais fácil do que só correr atrás dele. Assim que o apanhares, ele dá-te o que mereceste.

Estrela 2 (Estrela 112)
Objectivo: Tens de apanhar o coelho mais uma vez na cave do castelo.
Indicação: Assim que conseguires 50 ou mais Estrelas, o coelho aparece novamente na cave do castelo. Apanha-o outra vez e ele dá-te mais uma Estrela.

Nível Secreto 3
- O Aquário

Pressuposto: 3 Estrelas
Lugar: Da parte direita do salão principal para a porta com o "3". Não entres no quadro porque este é o do Nível 3. Olha para cima e vais ver dois nichos. O da direita é a entrada para este Nível. Vais alcançá-lo com um salto de trás.
Descrição: Um grande aquário onde só podes ganhar oxigénio das moedas porque aqui não há ar. Só quem procura a Estrela sai vivo desse aquário.

Estrela 1(Estrela 113)
Objectivo: Recolhe todas as oito moedas vermelhas.
Indicação: Em volta do aquário há oito moedas vermelhas sempre em volta de moedas normais. Quatro em cima e quatro moedas vermelhas no fundo. Assim que recolheres todas as moedas vermelhas, a Estrela aparece ao fundo no meio do salão em volta de algumas moedas normais.

Nível Secreto 4
- A primeira Estrela de Toad

Pressuposto: A chave do Nível 1 de Bowser
Lugar: Na entrada do Nível 6 (aquela piscina de metal fluida esquisita) um Toad aparece ao pé dela.
Descrição: Este Nível é praticamente a entrada para o Nível 6.

Estrela 1 (Estrela 114)
Objectivo: Fala com Toad para ele te dar uma Estrela.
Indicação: Ao oposto do coelho o Toad não foge de ti. Claro, é um dos teus amigos. Fala um pouco com ele, ele dá-te alguns conselhos como, não podes perder o teu boné, isso é verdade mesmo o teu boné que tens sempre na cabeça é importante, se o perderes ficas lento e sem energia. Depois da conversa ele dá-te uma Estrela (já me vêm as lágrimas, que grande amigo).

Nível Secreto 5
- A segunda Estrela de Toad

Pressuposto: A chave do Nível 2 de Bowser
Lugar: Vai para a parte de cima do castelo, pela porta com a grande fechadura. No grande salão, Toad está ao pé da parede.
Descrição: O Nível é esse grande salão.

Estrela 1 (Estrela 115)
Objectivo: Fala com Toad para ele te dar uma Estrela.
Indicação: Fala um pouco com Toad e esse grande amigo dá-te a segunda Estrela que tem.

Nível Secreto 6
- A terceira Estrela de Toad

Pressuposto: A chave do Nível 2 de Bowser e 50 Estrelas
Lugar: Vai para o quarto com o grande relógio. Toad está no lado direito do quarto.
Descrição: Esse Nível é praticamente a entrada para o Nível 14 e 15 e o Nível Secreto 7 de que vamos falar a seguir.

Estrela 1 (Estrela 116)
Objectivo: Fala com Toad para ele te dar uma Estrela.
Indicação: Agora já chega. O Shigero Miyamoto mete demasiadamente muitas prendas no jogo. Já não fazes nada sozinho. Fala novamente com Toad para ele te dar, sem qualquer trabalho, a terceira Estrela que ele tem. Esta foi a última, senão o jogo era um descanso. Bem depois de tantas prendas do Toad, o próximo Nível Secreto (o último e mais difícil) é obrigatório conseguir.

Nível Secreto 7
- Arco-íris-Mano

Pressuposto: A chave do Nível 2 de Bowser e 50 Estrelas.
Lugar: Vai para o quarto com o grande relógio (como já disse no Nível Secreto 6) e pula no lado esquerdo da plataforma e depois pelo buraco na parede.
Descrição: No género do Nível 15, este é também um dos mais difíceis. Também no céu. O objectivo é voar de nuvem para nuvem e recolher oito moedas vermelhas.

Estrela 1 (Estrela 117)
Objectivo: Recolhe todas as oito moedas vermelhas.
Indicação: Na nuvem do inicio, está a primeira moeda vermelha. Também na sombra da Estrela, isso quer dizer que quando tens todas as moedas tens de voltar para esta nuvem para recolher a Estrela. Aqui também está uma caixa vermelha que te dá um boné de asas que dura um minuto. Em todas as nuvens estão caixas destas porque sempre tens de ter um boné de asas na cabeça para conseguir esse Nível. Bem primeiro vai para a nuvem debaixo e fala com o amigo rosa para ele activar o canhão. Ao caminho para aí já estão a segunda e terceira moeda vermelha em pequenas nuvens. A quarta moeda está ao pé do canhão. Agora deixa-te atirar com o canhão para a nuvem mais alta. Recolhe lá a quinta e sexta moeda vermelha e procura um novo boné de asas. Agora voa para a nuvem de chuva com a sétima moeda vermelha. Volta rapidamente e vai para a nuvem acima. Desce num poste verde abaixo da nuvem. Trepa para cima e vai para o poste central. Desce e procura a oitava moeda vermelha. Deixa-te cair para a nuvem debaixo e voa para a nuvem do inicio mais abaixo onde já se formou a tua Estrela. Recolhe-a , é claro.

Actua Soccer 2

Escrever os seguintes códigos no menu de apresentação:
Alterar as equipas italianas - Itscominghome
Coloca os jogadores anões - bilbobaggins
Coloca os jogadores gigantes - bigdaddy
Coloca os jogadores cabeçudos - brianclough
Modo futebol de salão - twisycontrol

Age of Empires

Pressione Enter e escreva o seguinte:
Reveal Map - Acesso ao mapa.
Pepperoni pizza -1000 unidades de comida.
Coinage -1000 unidades de Ouro.
Woodstock - 1000 unidades de Madeira.
Quarry - 1000 unidades de Pedra.
No fog - Mostra as outras unidades do mapa
Hari kiri - Suicida
Photo man - Sujeito com uma arma
Gaia - Controle sobre os animais.
Flying Dutchman - Põe os juggernauts a voar.
Steroids - Todos os upgrades e unidades.
Diediedie - Mata tudo.
Bigdaddy - Ganha um carro fantástico com um lança rockets.
Killx - O jogador morre. O X diz respeito à localização do Jogador.
Big Bertha - A catapulta adquire um alcance de 16 e um diâmetro de 10.
Hoyohoyo - o padre fica com a velocidade a 600 pontos.
Icbm - A catapulta fica com um alcance de 100.
Home run - Dá-lhe vitória imediata em qualquer cenário
Jack be nimble - Lança habitantes e vacas pelas catapultas
Medusa - Experimenta...
E=MC" TROOPER - tropa do futuro, com mísseis nucleares

Age of empires: Rises of Rome

Insira os seguintes códigos no menu de conversação:
King arthur - Transforma os pássaros em dragões(999HP)
pow big mamma - Dá-lhe uma nova unidade (Baby Prez -500HP, 50str, 10arm, 15rng)
convert this! - Dá-lhe um novo tipo de padre que mata os inimigos com um raio (Saint Francis -25HP, 200str, 0arm, 10nrg)
strombilly. - Dá-lhe um robô (Zug 209 - 100HP, 20str 10arm, 15nrg)
grantlinkspence - Surpresa!!

Klingon Honor Guard

Modo Cheat
Para activar o Modo Cheat Carregue no Tab.

Passwords
Allammo - Todas as munições
Behindvien1 - Visão Externa
Behindvien0 - Visão Interna
Flush - Retira as más texturas das paredes e criaturas
Fly - Modo Voar
God - Modo God
Hideactor - Esconde todos os monstros, armas e itens
Showactors - Mostra todos os monstros, armas e itens
Invisible1 - Activa a invisibilidade
Invisible0 - Desactiva a invisibilidade
Killall(nome do tipo de monstro) - Mata todos os monstros do tipo escolhido
Killpawns - Mata todos os monstros
Open(nome do mapa) - Permite escolher nível

Total Annihilation

Introduza os seguintes códigos na Message Box:
+atm - 1000 metais, mais energia
+cdstart - Começa a música do CD
+contour # - Mostrar contour # 3D de 1 a 15
+doubleshot - Todas as armas ficam com o dobro da potência
+ilose - Perde
+iwin - Ganha
+noenergy - A energia cai para zero
+nometal - O metal cai para zero
+noshake - Desactiva o tremer do ecrã
+nowise - Mapa completo e desactiva a guerra do nevoeiro
+radar - Cobertura de radar a 100%
+sing - Os maks cantam quando forem ordenados
+switchalt - Muda os esquadrões premindo Alt + teclas de #
+view# - Ver a energia e os metais que existem
No ecrã Single Player:
DRDEATH - Todas as missões

Triple Play '98

1212 - Ctrl - Permite-lhe jogar com a equipa de sonho da EA
1212 - Ctrl 21- 3 novos estádios
1212 - Shift - Ctrl - A equipa de sonho da EA em cuecas

Get Medieval

Protectme - Melhor armadura
Diediedie - Arma com upgrade total
Thereisnotry - Completa os níveis Dungeon 1 e Dungeon 2

NHL 99

AWAYGOAL - A equipa da casa ganha um golo
HOMEGOAL - A equipa de fora ganha um golo
MANTIS - Os jogadores ficam com pernas e braços maiores
NHLKIDS - Os jogadores ficam do tamanho de crianças
PENALTY - Causa uma grande penalidade
INJURY - Causa uma lesão
VICTORY - Inicia um fogo de artifício por cima do ringue
FLASH - Flash de uma câmara

SuperKarts

Pista Extras - Digite ORIEL no ecrã Go Karting e aparecerá uma pista extra em vez da opção EXIT.
Dinheiro Extra - Digite BRASE NOSE quando estiver na oficina e obterá $10.000 extra.
Turbos infinitos - Digite MANICMARTIN durante a corrida e obterá turbos infinitos.

101st Airborne in Normandy

YOUGOSQUISHNOW - Mata todos os alemães no mapa
BEEF - Mata todas as vacas no mapa
AIRNORMANDY - Os seus soldados voltam a saltar na Normandia
IKNOW - Mostra todos os alemães, sacos e interiores dos edifícios
HEKNOWS - O jogo volta ao normal
TRAITORTRAITOR - O jogador rende-se
PRISIONPOD - Remove todos os Paraquedas

War Wind

!pump an ahrn - Mais prestigio
!the great pumpkin - Vença a missão
!come all ye faithul - Recrutamento rápido
!golden boy - Mais dinheiro
!the sun also rises - Mostra tudo

Zorro

Para não morrer quando cai de uma superficie alta prima Esc e reponda não no Quit Menu.

Uprsing

Para introduzir os seguintes códigos pressione M, digite o código e depois prima Enter.
CHUMP - Invencibilidade
SUPER CHUMP - Super velocidade e invencibilidade (tem de entrar 2 vezes no modo Chump)
DANGEROUS - Armas infinitas
DANGEROUS CHUMP - Armas infinitas e invencibilidade (tem de entrar no modo Chump e depois no modo Dangerous)
DANGEROUS SUPER CHUMP - Armas infinitas, super velocidade e invencibilidade (tem de entrar no modo Chump e depois no Dangerous)
TUFF ASS - Super armas
TUFF ASS CHUMP - Super armas e invencibilidade (tem de entrar no modo Chump e depois no modo Tuff Ass)
TUFF ASS DANGEROUS SUPER CHUMP - Armas infinitas, super armas, super velocidade e invencibilidade (tem de entrar no modo Dangerous Super Chump e depois no Tuff Ass)

Rage of Mages

Modo Cheat
Para activar o Modo Cheat digite Chiken

Códigos
Modify self+god - Modo God
Modify army+god - Modo God
Create Gold - Ganhar ouro
Killall - Mata todas as unidades inimigas
Pickup All - Recolhe todos os sacos do mapa(à excepção dos sacos das unidades)
Snow Map - Revela todo o mapa
Hide Map - Esconde o mapa
Even X - Mostra as conversas entre unidades presentes no mapa





PC

Roller Coaster Tycoon

Dicas para um bom parque de diversões.

Colaboração da leitora Ana Lia Mano - Lavradio

"Olá a todos!
Tenho andado completamente viciada num dos meus jogos favoritos; o Roller Coaster Tycoon, e decidi partilhar convosco os segredos de um bom parque de diversões. Aqui ficam algumas dicas, que vos ajudarão com certeza a construir ou a melhorar o vosso parque."
Ana Lia

Tudo limpinho... que bonitinho!

A limpeza do parque é muito importante, pois as "doses" de vomitado nos passeios e os papelinhos e latinhas no chão dão mau aspecto ao parque. Lembrem-se, até há um prémio de "parque mais limpo"! Eis algumas dicas para manter o vosso parque de diversões limpinho e com bom aspecto:
1 - Adequar o número de handymen à área do parque. Para um parque como Forest Frontiers, aconselho-vos a terem pelo menos seis handymen;
2 - Distribuir as tarefas entre os handymen. Por exemplo, se tiverem seis handymen, ponham dois a tratar das flores e da erva e os outros quatro a tratar da "sujidade" em si (isto é limpar o lixo que há no chão e despejar os caixotes do lixo). A "vegetação" dá menos trabalho que a "limpeza";
3 - Coloquem muitos caixotes do lixo nos passeios, para evitar que os visitantes deitem lixo no chão. Não se esqueçam de pôr caixotes ao lado de cada loja;
4 - Não se esqueçam das casas de banho, para não encontrarem "necessidades" em locais "inadequados";
5 - Se houver muitas "doses" de vomitado, coloquem um ou dois handymen a trabalhar principalmente nessa zona. Se for preciso, contratem mais um handyman;
6 - Não pensem que não vão ver vomitado nem uma vez no jogo se seguirem estas dicas. Com certeza que, uma vez por outra, lá virão algumas... Não se preocupem com isso. Os handymen passarão por lá dentro de pouco tempo e limparão tudo. Não comecem a pôr os handyman em tudo quanto é vomitado!

"Montanhas-russas "com sensação"

Às vezes, há quem pense que quantas mais descidas a pique tiver uma montanha-russa, mais gente irá andar nela. É falso! Muitas das vezes, o esforço que tivemos a fazer uma montanha-russa "com sensação" não é recompensado, pois os visitantes nem chegam a pôr lá os pezinhos, receosos de que a tal "sensação" os ponha a vomitar a toda a hora. Não exagerem, façam uma coisinha mais simples (se não optarem pelas pré-modeladas), mas que terá muitos visitantes na fila para comprar o bilhete, o que significa dinheirinho à vista...!

Divertimentos "na moda" e máximo rendimento

Quando os divertimentos são recentes, há muita gente na fila entusiasmada que não se importa de pagar o que quisermos para lá andar (não exagerem nos preços!). Mais tarde, com o aparecimento de novas diversões, essa fila é reduzida a duas ou três pessoas. A questão é: como manter os divertimentos na moda? Fácil. Baixem os preços quando os divertimentos começarem a não render. Para divertimentos como as montanhas-russas e os Boat Hires, podem escolher novos carrinhos (ou barquinhos, para o segundo caso), que vão sendo investigados pela equipa de pesquisa. O vosso parque vai ser "O que está a dar!!"

Aceitam-se novidades!

Mal a vossa equipa de pesquisa descubra uma nova atracção, toca a tirar partido dela, ainda que seja só para "embelezar o cenário". É um aspecto importante para "actualizar" o parque, e os visitantes gostam de coisas actuais. Se quiserem tirar o máximo partido da equipa de pesquisa, ponham as investigações no nível máximo (mas também pagam mais, claro!).

Sistema Anti-Vandalismo

Não, não se trata de armadilhas camufladas que "caçam" os vândalos (apesar de não ser má ideia). Trata-se sim, de contratar alguns guardas de segurança para evitar bancos e candeeiros partidos e caixotes do lixo derrubados. Tenham pelo menos cinco guardas de segurança no vosso parque, e coloquem-nos em posições distantes umas das outras, para que todas as áreas sejam vigiadas. Se por acaso houver vestígios de vandalismo... retirem os objectos danificados e coloquem outros novos no mesmo sítio (não há mais nada a fazer!).

Divertimentos seguros, de preferência

Também há que manter a segurança dos divertimentos, principalmente das montanhas-russas, senão haverá uma explosão dentro de momentos! Existem duas medidas muito importantes para evitar que tal aconteça:
1 - Para cada cinco divertimentos, tenham pelo menos dois mecânicos;
2 - No tempo de intervalo entre cada inspecção dos divertimentos, mudem-no para dez minutos, no caso das montanhas-russas, e vinte minutos para os restantes divertimentos que já se tenham avariado mais de uma vez. Às vezes, os mecânicos são incompetentes, isto é, não arranjam os divertimentos devidamente quando eles se avariam. Neste caso, aparecerá no ecrã uma mensagem que vos aconselhará a contratarem mais um mecânico. Quando assim for, façam-no. Se num caso de "incompetência" um divertimento explodir, o melhor que têm a fazer é demoli-lo e colocar um novo no seu lugar.

Mamã!!!... Estou perdido!!!

Para evitar que os visitantes se percam, coloquem diversos centros de informações em várias áreas do parque e não façam caminhos muito largos. Façam ligações entre os caminhos, tipo atalhos, para que os visitantes não se sintam como se estivessem num labirinto e não tenham de dar de novo a volta toda ao parque quando quiserem ir para casa.

Tudo no momento certo

O momento ideal para abrirem o vosso parque é quando tiverem, pelo menos, uma montanha-russa, mais dois ou três divertimentos, um guarda de segurança, um mecânico e dois handymen. Ponham o preço de entrada mais ou menos a cinco dólares, ou valor equivalente noutra moeda que tenham escolhido.

Ufa!... Estou cansado!

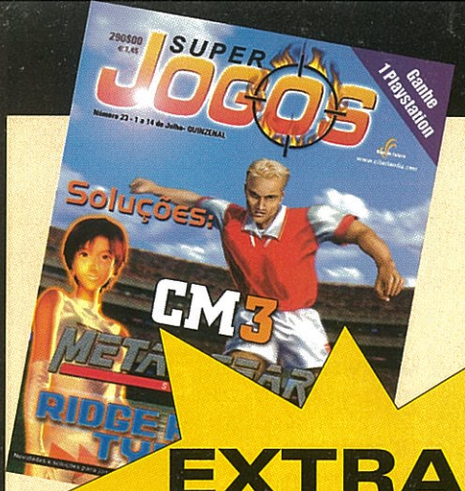
Ponham vários bancos no vosso parque, principalmente ao pé das lojas. Os visitantes gostam de comer e beber sentados. Para a localização das lojas, privilegiem as zonas verdejantes. Se não há "vegetação", arranjem umas árvores e uns arbustos. As zonas verdes são as mais frescas e transmitem calma e repouso aos visitantes.

Viva aos animadores!

Contratem um ou dois animadores como mascotes do vosso parque. Isso vai animar os visitantes "amuados".

Aproveitar o espaço

Aproveitem bem a área do vosso parque. Juntem os divertimentos o mais que puderem, sem os "colar". Tirem partido do espaço que o parque vos proporciona. Um terreno com altos e baixos pode ser ideal para uma montanha-russa, ou podem até ajustá-lo aos divertimentos que pretendem lá construir. Um pequeno lago é ideal para um Swinging Ship, por exemplo. Poupar espaço significa poupar dinheiro, pois assim não precisarão de gastar muito mais dinheiro na compra de terreno para expandir o parque.
E fico por aqui. Espero que estas dicas vos sejam úteis!



EXTRA
Só 229$00

Sabia que...
Pode poupar até 1.460$00 !!!

Basta fazer AGORA a sua ASSINATURA!

Ofertas Adicionais:
Para além do desconto efectivo no preço de capa desta revista, ao efectuar a sua assinatura oferecemos-lhe ainda:

- 1 Cartão de membro do Clube de Informáticos
- 1 Página Presença na Internet

Boletim de Assinaturas

Assinatura Anual (24 edições) **5.500$00**

Assinatura Semestral (12 edições) **2.880$00**

Nome:

Morada:

Código Postal:

Envio ☐ Vale Postal ou ☐ Cheque

à ordem de Vias do Futuro, Lda.

☐ Debitem no meu Cartão de Crédito nº

Valid.

NÃO SÃO ACEITES OS CARTÕES VISA ELECTRON OU MULTIBANCO

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

Super Jogos

REMESSA LIVRE 11016 – 1032 LISBOA CODEX

Complete a sua Colecção

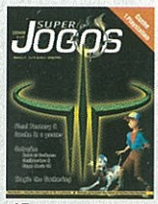
Cada revista: 320$00



Pacote 6 revistas:
1560$00

Pacote 12 revistas:
2880$00

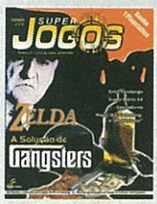
Pacote 18 revistas:
3960$00


17


18


19


20


21


21

Todos os outros números encontram-se diponiveis.

Edições anteriores

INDICAR QUAIS OS NÚMEROS PRETENDIDOS

Nome:

Morada:

Código Postal:

Envio ☐ Vale Postal ou
☐ Cheque
à ordem de Vias do Futuro, Lda.
☐ Debitem no meu Cartão de Crédito
nº

Valid.

NÃO SÃO ACEITES OS CARTÕES VISA ELECTRON OU MULTIBANCO

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

Super Jogos

REMESSA LIVRE 11016 – 1032 LISBOA CODEX

Final Fantasy VII

Do leitor Sandro Gonçalves - Lisboa

"Para já queria felicitar a vossa magnifica revista e dar os parabéns (atrasados) pelo 1º ano que a revista fez. Tenho as vossas revistas todas e sou fanático pelos jogos de computador principalmente os da Playstation. Esta vai ser a minha primeira contribuição para vocês e espero que ajude os fanáticos de RPG's.
Aqui vão algumas dicas para o melhor jogo de sempre da Playstation o FINAL FANTASY VII (para mim)."
Sandro

As matérias que vão ser mais úteis no fim do jogo são:
Mime; W- Summon; HPabsorb; W - Item; ZeroBahamut; Cure3; FullCure; Revive; FinalAttack; Double-Cut e Knights of the Hound.
Com estas já conseguem derrotar as Weapons todas e Sephiroth.

Personagens Secretas:

Yuffie
No mapa, se conseguirem ver alguns arbustos, vão para lá e lutem até conseguirem encontrar uma rapariga, lutem com ela. Depois de vencida ela irá falar com vocês respondam correctamente às perguntas e ela fará parte da vossa partv.

Vicent
Na mansão do Shinra em Nibelheim vão ao segundo piso e digitem bem o código (36 para a direita; 10 para a esquerda; 59 para a direita e 97 para a direita), lá dentro retirem a chave e lutarão com um mostro de 7000 HP. Na cave fale com Vicent até ele fechar o caixão pela segunda vez, aí saíam e ele irá fazer parte da vossa partv.

Também ouvi dizer que se pode ter na nossa parte o Zack (o amigo de Cloud) e Sephiroth. Mal eu saiba escrevo logo para a revista.

Outra maneira de derrotar a Emerald Weapon:
Para Rudy é só fazer aquilo que o leitor Pedro Dias disse na Super Jogos (7), para quem não a tem aqui vai uma ajuda. Tem de se ter 9999HP e 999MP, as matérias W-Summon; Mime e Knights of Round. A espada Ultima Sword e Sprint Shoes. Depois de terem isto é equipar no Cloud da seguinte maneira: numa armadura metam as matérias Knights of Round ligado a HPabsorb e W-Summon ligado a Mime. A seguir utilizem Knights of Round nos tentáculos e no Rudy, depois é só utilizar Mime nada mais fácil.
Para Emerald pode ser bastante mais difícil de a derrotar mas se fizerem o truque de duplicar os objectos e lutarem com os potes mágicos e os pontos vermelhos na caverna do Sephiroth vão ver que conseguem fazer isto:
ter as personagens com que vão lutar com 9999HP e 999MP, Sprint Shoes, Knights of Round no segundo nível ou mais alto(no meu caso eu tinha essa matéria no nível Master), 3 HPabsorb e 3 Mimes depois equipar Cloud da mesma maneira que fizeram com o Rudy mas numa espada, as outras duas personagens tem de ter equipada a matéria Mime ligada a HPabsorb. A seguir é só utilizar Knights of Round com Cloud e Mime com o resto das personagens. Pode ser mais difícil mas não é preciso a matéria Final Attack e a Underwater. Eu, com a forma do leitor Pedro Dias fiz tudo o que ele disse e tinha o nível 99, 2 matérias Luck Plus em Master e mesmo assim morria quando Emerald fazia o Aire Tam Storm.

A matéria Contain obtém-se dando greens ao chocobo branco em Mideel e fazendo-lhe festas atrás das orelhas.

Chocobo dourado obtém-se da seguinte maneira:
Chocobo Amarelo(Classe A ou S) + Chocobo Amarelo(Classe A ou S) dá um Azul ou verde, façam isto até dar um dois de cada cor.
Chocobo Verde + Chocobo Azul (Chocobo Preto);
Chocobo Preto + Chocobo Wonderful (Chocobo Dourado).
Se quiserem têm uma solução mais pormenorizada na revista Super Jogos (6).

Grutas Secretas:
Área de Wutai utiliza um chocobo verde, negro ou dourado para conseguires a matéria Mime.
Área de Corei utiliza um chocobo azul, negro ou dourado para apanhares a matéria HP/MP.
Área de Mideel utiliza um chocobo azul, negro ou dourado e apanharás a matéria Quadra Magic.
Gruta da Ilha KOR utiliza um chocobo dourado para apanhares a fabulosa e magnifica matéria Knights of the Round.

Derrotar Sephiroth é só preciso ter as matérias acima referidas e a matéria Destruct para destruir a barreira que ele cria no principio do combate. Depois é só utilizar Knights of the Round e Mime. Se não tiverem essas matérias conseguem derrotá-lo é mais difícil (na primeira vez que passei o jogo não tinha metade das matérias que tenho agora).

Enemy Skill CHOCOBUCKLE
1 - Precisam do Enemy Skill L4 Suicide;
2 - Vão até aos estábulos e comprem dois Mimett Greens;
3 - Vão até às pegadas perto de Mideel e andem à volta, eventualmente aparecerá um chocobo;
4 - Matem todos, mas um inimigo e chocobo têm de ficar (dê um green ao chocobo para ele não fugir);
5 - Dá outro green ao chocobo e utilizem o L4 Suicide no inimigo e no chocobo;
6 - O chocobo agora irá utilizar o CHOCOBUCKLE na personagem que activou o L4 Suicide.

Precisam de ter o Barret no nível 70 e equipá-lo com a Missing Score e Wizard Bracelet, depois dêem-lhe as seguintes matérias:
Cinco matérias HP Plus (1 Estrela);
Summon Phoenix (2 estrelas);
Time (2 estrelas);
Barrier (2 estrelas);
FullCure (2 estrelas);
Destruct (3 estrelas);

Usando esta combinação, Barret terá 7777HP e infligirá 7777 de pontos aos inimigos.

Conselhos:
Escolham as personagens que querem levar ao fim do jogo para eles serem mais fortes.
Lutem bastante no mapa para conseguirem cedo os limites e o vosso nível no máximo.
Se tiverem duas Vaccines dupliquem para que nos combates do GOLD SAUCER utilizarem e não serem afectados por as mudanças do status.
A espada Musamane Blade juntamente com Super Sweeper se forem a Gonganga, no reactor ele explode e sai de lá o Zack. Mas isto não consigo fazer, nas próximas edições da Super Jogos eu mando uma carta a dizer como se consegue o Zack e Sephiroth.

PC Duke Nukem 3D

Do leitor Eduardo Brito - Barroselas

Estas dicas são válidas para qualquer versão de Duke Nukem 3D, incluindo o Plutonium Pack (Atomic Edition). Estes códigos não funcionam na dificuldade Hardest e nem no jogo multiplayer. Em qualquer momento do jogo, basta digitar um ou mais códigos, que são:

DNGORNHOLIO: God mode invencível e jetpac infinito
DNGODLY: God mode (invencibilidade)
DNUNGODLY: Anula a invencibilidade
DNCOORDS: Coordenadas de sua posição
DNSHOWMAP: Mapa completo (tem que ser digitado no mapa)
DNWEAPONS: Todas as armas e munição completa
DNAMMO: Completa a munição
DNINVENTORY: Inventário completo
DNKEYS: Todas as chaves
DNDEBUG: Informações sobre problemas no jogo
DNUNLOCK: Abre as portas trancadas, funciona somente na versão completa do jogo
DNCASHMAN: Joga notas de dólar quando a barra de espaço é apertada
DNCOSMO: Jetpack infinito
DNENDING: Termina episódio atual
DNTODD: Aparece a mensagem "Register Cosmo Today!"
DNALLEN: Aparece a mensagem "Buy Major Stryker"
DNBETA: Aparece a mensagem "Pirates Suck"
DNKROZ: Invencibilidade permanente
DNSTUFF: Todas as armas, itens, munição completa e chaves
DNHYPER: Fornece esteróides
DNSCOTTYxyy: Pula para a fase desejada (x é o nº do capítulo e yy do episódio)
DNWARPxyy: Pula para a fase desejada (x é o nº do capítulo e yy do episódio)
DNRATE: Mostra os frames rate do jogo na tela
DNVIEW: Visão em terceira pessoa, o mesmo efeito de F7
DNSKILLx: Muda o nível de dificuldade (x=0 a 4)(0 = sem monstros). Reinicia a fase com a dificuldade
DNCLIP: Cliping mode (atravessa paredes, mas pode travar o jogo) (versão 1.1)
DNMONSTERS: Os monstros desaparecem quando são vistos, digite novamente para desativar (versão 1.1)
DNTIME: Mostra uma mensagem
DNEAT: Energia (health) completo
DNNUK: Munição completa
DNITEMS: Consegue todos os itens e cartões de acesso
Mensagem Secreta: Para uma mensagem secreta, segure o Shift e digite F
Armadura Duke Nukem: Entre com seu nome sendo "Duke Nukem" para ganhar uma armadura igual a armadura que Duke Nukem usa no jogo

Panzer Dragon Saga

leitor Ricardo Carapeto - Barreiro

gostarem muito de dragões, então aqui vos deixo o truque de como obter outro dragão a fazer companhia ao grandalhão.

jam-se para GEORGIUS, de seguida procura à volta da Grande nave, até achares umas quenas pirâmides. Depois de teres destruído todas essas pirâmides, dirige-te para a parte trás da nave e entra. Um dragão feito de energia indicar-te-á o caminho onde te deixará ao de uma porta. Entra e irás dar ao ninho de um dragão, onde irás encontrar um ovo. Destrói vo e aí terás outro dragão...

mo conseguir a última transformação do dragão.

a teres a última transformação, terás de encontrar todos os D-UNIT, que encontras com ilidade se explorares bem todas as zonas ao longo da tua aventura. Como eu sou muita igo, deixo-vos aqui como apanhar o primeiro D-UNIT que acho que é o mais difícil. Durante rimeira zona, vai até umas rochas onde estão umas aves brancas, quando lá chegares rega na mira e ela seleccionará automaticamente uma das aves que se encontra poleirada, assim que disparares começarás a segui-las automaticamente, passas numa rtura e irás dar a um sítio onde no meio encontrarás uma AMBRÓSIA e o primeiro D-UNIT.

s ainda não acabou!! Ainda poderás ter a última das últimas transformações do teu dra-. Para isso, terás que ter o dragão mais pequeno. Vai até à FOREST OF ZOHAN, segue para a no mapa até encontrares uma entrada subterrânea, irás encontrar no meio dessa zona, a estranha construção. Explora bem e irás encontrar vários itens, no meio irás encontrar objectos em cima de um suporte, destrói-os todos, ao todo serão 4. Entra nas várias tas da construção e destrói todas aquelas estranhas construções, numa das salas encon-ás um suporte onde terás finalmente que disparar. No mesmo instante o dragão pequeno fundirá com o grande.

mo obter o último especial do dragão.

da dentro do anterior sítio, e depois de teres feito todas as anteriores destruições, um fício ergue-se como terás observado. Entra nesse edifício e irás dar ao deserto, mas desta ele se encontrará de noite. Vai até onde encontras um carro ou aquilo que se valha ndonado e fazendo contas que já tens a última transformação, destrói-o. Entra numa rtura que se formou e seguindo o caminho encontrarás um item onde lá dentro se encon-o último especial, o PLASMA SWARM.

Dos leitores Ricardo e Mauro Caeiro

PSX Final Fantasy VII

Multiplicar os items:
Apanhar o W-item e durante uma batalha utilizar esse comando, depois de seleccionado o primeiro item utilizem-no, depois ao seleccionar o segundo item (igual ao primeiro) carreguem em circulo mas não o utilizem, voltem a carregar no x e depois outra vez no circulo, repitam isto muitas vezes.

PSX Need for Speed III

Escrever como nome no menu de opções para as seguinte dicas
Todos os carros e pistas normais - SPOILT
Pista do quarto - PLAYTM
Pista das cavernas - XCAVS
Pista Scorpio-7 - GLDFSH
Pista do espaço - MNBEAM
Pista de autocross - XCNTRY
Pista Empire City - MCITYZ
Mercedes-benz - AMGMRC
Jaguar - 1JAGX
Supercar - ROCKET



PSX Ghost in the Shell

Para escolher nível e ver todas as FMV:
No menu principal carreguem rapidamente em R2, R1, quadrado 2 vezes, cima, baixo, quadrado 2 vezes, R2, R2, agora poderão escolher o nível, para ver as FMV, ir às opções e escolher Movie Replay.

PSX One

Escolher nível - REVYFEET
Todas as armas - MAXPOWER

PSX Nightmare Creatures

Cheats:
No menu de passwords pressionar esquerda, cima, triângulo, baixo, circulo, triângulo, quadrado, baixo, agora vais poder fazer correr muito sangue das mais diversas maneiras.

PC Commandos: Beyond the Call of Duty

Do leitor Nuno Nobrega

Quando estiver a jogar com o Duke (o rager) escreve **gonzoopera** para activar o cheat codes. Depois carrege algum destes códigos:

SHIFT-X = Teleporta a unidade selecionada para a localização do cursor
CTRL-I = Invincibilidade
CTRL-SHIFT-N = Passa de nível.

Nível	Password
2	KXII7
3	GOH9O
4	HCOAU
5	TF4AO
6	T8TSN
7	TLESF
8	TUSLV

SUPER JOGOS
Ano 2
Edição nº24
Quinzenal
Edição
15 a 28 de Julho
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

MAGIC THE GATHERING

AS CARTAS DE MAGIC EM PORTUGUÊS - Iª PARTE

Colaboração do leitor Mário Flávio Bessa
Para a secção de magic the gathring, a tradução de cartas de magic, pela mão (caneta) do Mário Flávio.

Inglês	Português
A	
Abduction	Abdução
Abyssal Hunter	Caçador Abissal
Abyssal Specter	Espectro Abissal
Adarkar Wastes	Regiões Agrestes de Adarkar
Æther Flash	Clarão do Éter
Agonizing Memories	Lembranças Angustiantes
Air Elemental	Elemental do Ar
Aladdin's Ring	Anel de Aladim
Amber Prison	Prisão de Âmbar
Anaba Bodyguard	Guarda-costas de Anaba
Anaba Shaman	Xamã de Anaba
Ancestral Memories	Memórias Ancestrais
Animate Wall	Animar Barreira
Ankh of Mishra	Ankh de Mishra
Archangel	Arcanjo
Ardent Militia	Milícia Fervorosa
Armageddon	Armagedom
Armored Pegasus	Pégaso de Armadura
Ashen Powder	Pó Cinerário
Ashnod's Altar	Altar de Ashnod
B	
Balduvian Barbarians	Bárbaros Balduvianos
Balduvian Horde	Horda Balduviana
Birds of Paradise	Aves do Paraíso
Blaze	Labareda
Blight	Malogro
Blighted Shaman	Xamã Maligno
Blood Pet	Mascote de Sangue
Bog Imp	Diabrete do Pântano
Bog Rats	Ratos do Pântano
Bog Wraith	Aparição do Pântano
Boil	Ferver
Boomerang	Bumerangue
Bottle of Suleiman	Garrafa de Suleiman
Browse	Folhear
Brushland	Macegal
Burrowing	Escavar
C	
Call of the Wild	Chamado da Selva
Castle	Castelo
Cat Warriors	Guerreiros Felinos
Celestial Dawn	Aurora Celestial
Charcoal Diamond	Diamante de Carvão
Chill	Calafrio
Circle of Protection: Black	Círculo de Proteção: Preto
Circle of Protection: Blue	Círculo de Proteção: Azul
Circle of Protection: Green	Círculo de Proteção: Verde
Circle of Protection: Red	Círculo de Proteção: Vermelho
Circle of Protection: White	Círculo de Proteção: Branco
City of Brass	Cidade de Bronze
Coercion	Coerção
Conquer	Conquista
Counterspell	Contra-mágica
Creeping Mold	Bolor Invasor
Crimson Hellkite	Dragão Avérneo Escarlate
Crusade	Cruzada
Crystal Rod	Bastão de Cristal
Crystal Vein	Veio de Cristal
Cursed Totem	Totem Amaldiçoado
D	
D'Avenant Archer	Arqueiro D'Avenant
Dancing Scimitar	Cimitarra Dançante
Daraja Griffin	Grifo de Daraja
Daring Apprentice	Aprendiz Arrojado
Deflection	Deflexão
Dense Foliage	Folhagem Densa
Derelor	Derelor
Desertion	Deserção
Diminishing Returns	Rendimentos Decrescentes
Dingus Egg	Ovo Leteano
Disenchant	Desencantar
Disrupting Scepter	Cetro Desintegrador
Divine Transformation	Transformação Divina
Doomsday	Dia do Juízo Final
Dragon Engine	Dragão Mecânico
Dragon Mask	Máscara de Dragão
Dread of Night	Pavor da Noite
Dream Cache	Baú dos Sonhos
Drudge Skeletons	Esqueletos de Carga
Dry Spell	Seca
Dwarven Ruins	Ruínas dos Anões
E	
Early Harvest	Colheita Precoce
Earthquake	Terremoto
Ebon Stronghold	Fortaleza de Ébano
Ekundu Griffin	Grifo de Ekundu
Elder Druid	Druida Ancião
Elven Cache	Esconderijo dos Elfos
Elven Riders	Ginetes Élficos
Elvish Archers	Arqueiros Élficos
Enfeeblement	Enfraquecimento
Enlightened Tutor	Tutor Esclarecido
Ethereal Champion	Campeão Etéreo
Evil Eye of Orms-by-Gore	Olho Maligno de Orms
Exile	Exílio
F	
Fallen Angel	Anjo Caído
Fallow Earth	Terra Alqueivada
Familiar Ground	Solo Familiar
Fatal Blow	Golpe Fatal
Fear	Amedrontar
Feast of the Unicorn	Festim de Unicórnio
Femeref Archers	Arqueiros de Femeref
Feral Shadow	Vulto Feroz
Fervor	Fervor
Final Fortune	Último Recurso
Fire Diamond	Diamante de Fogo
Fire Elemental	Elemental do Fogo
Firebreathing	Hálito de Fogo
Fit of Rage	Acesso de Raiva
Flame Spirit	Espírito das Chamas
Flash	Lampejo
Flashfires	Tormenta Ígnea
Flight	Vôo
Flying Carpet	Tapete Voador
Fog	Neblina
Fog Elemental	Elemental da Neblina
Forbidden Crypt	Cripta Proibida
Forest	Floresta
Forget	Esquecer
Fountain of Youth	Fonte da Juventude
Fyndhorn Brownie	Duende de Fyndhorn
Fyndhorn Elder	Ancião de Fyndhorn
G	
Gaseous Form	Forma Gasosa
Giant Growth	Crescimento Desenfreado
Giant Spider	Aranha Gigante
Giant Strength	Força do Gigante
Glacial Wall	Barreira Glacial
Glasses of Urza	Óculos de Urza
Goblin Digging Team	Grupo de Goblins Escavadores
Goblin Elite Infantry	Infantaria de Elite dos Goblins
Goblin Hero	Herói dos Goblins
Goblin King	Rei dos Goblins
Goblin Recruiter	Recrutador Goblin
Goblin Warrens	Viveiro de Goblins
Gorilla Chieftain	Líder dos Gorilas
Gravebane Zombie	Zumbi da Tumba Amaldiçoada
Gravedigger	Coveiro
Greed	Cobiça
Grinning Totem	Totem Sorridente
Grizzly Bears	Ursos Cinzentos
H	
Hammer of Bogardan	Martelo de Bogardan
Harmattan Efreet	Efrite de Harmattan
Havenwood Battleground	Campo de Batalha de Havenwood
Healing Salve	Bálsamo Restaurador
Heavy Ballista	Balista Pesada
Hecatomb	Hecatombe
Hero's Resolve	Resolução de Herói
Hidden Horror	Horror Oculto
Horned Turtle	Tartaruga Marinha com Chifres
Howl from Beyond	Uivo do Além
Howling Mine	Mina Uivadora
Hulking Cyclops	Cíclope Desajeitado
Hurricane	Furacão
I	
Icatian Town	Cidade Icatiana
Illicit Auction	Leilão Ilícito
Infantry Veteran	Veterano da Infantaria
Infernal Contract	Contrato Infernal
Inferno	Inferno
Insight	Introvisão
Inspiration	Inspiração
Iron Star	Estrela de Ferro
Island	Ilha
Ivory Cup	Cálice de Marfim

Continua na próxima edição

Vai Nascer!

Em Setembro

Clube dos leitores

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!!!

Cyber Guia@

Quinzenal

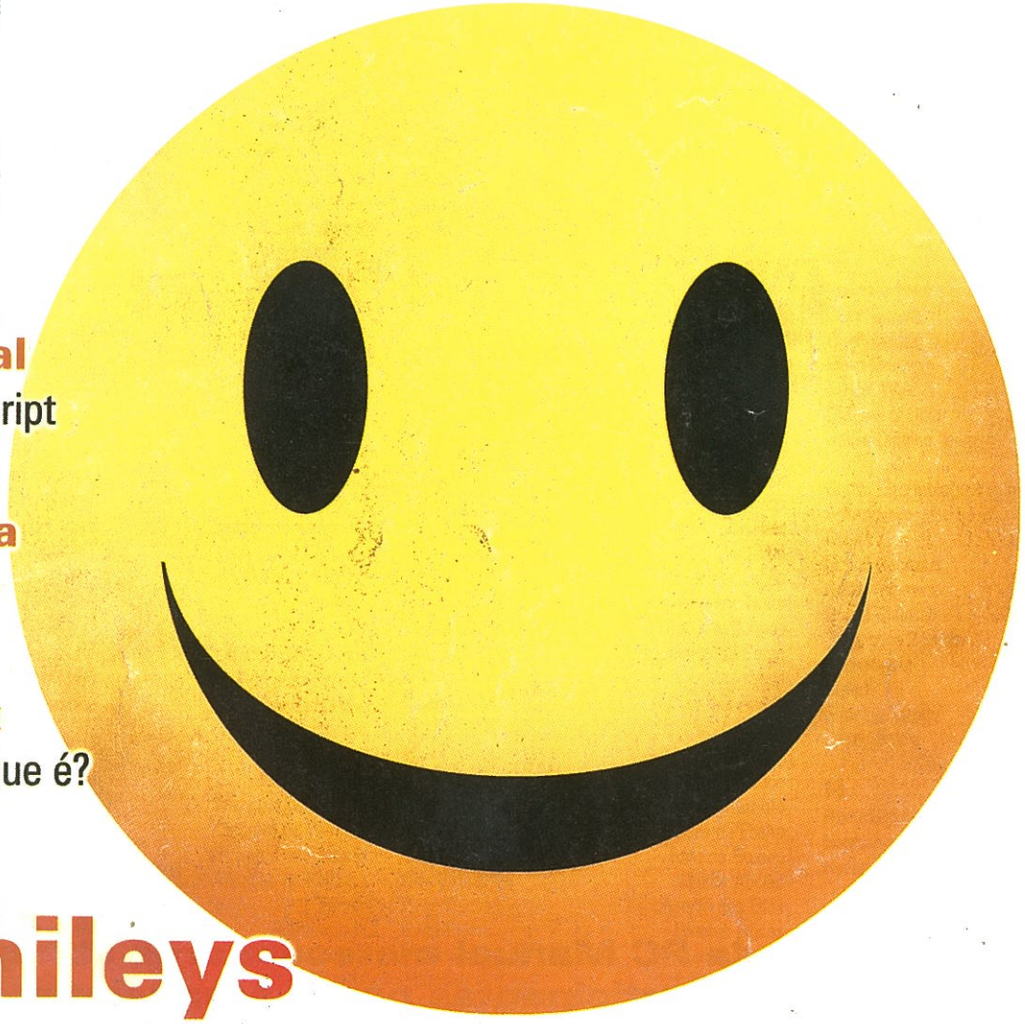
www.ciberlandia.com

Internet da Guia para utilizadores • Ano 3 - 15 a 28 de Julho 1999 - Número 23 • 320$00 € 1,6

Tutorial
mIRC Script

Música
MIDI

Matrix
Sabe o que é?



Smileys
A comunicação tornada fácil

Jeremias &
As incríveis consultas
do Dr. Reboredo

O Guia para utilizadores da Internet