SUPER JOGOS

Número 27 - 26 de Agosto a 8 de Setembro - QUINZENAL

Ganhe 1 Playstation

Vias do Futuro
www.ciberlandia.com



Soluções

Frankenstein

Fallout 2

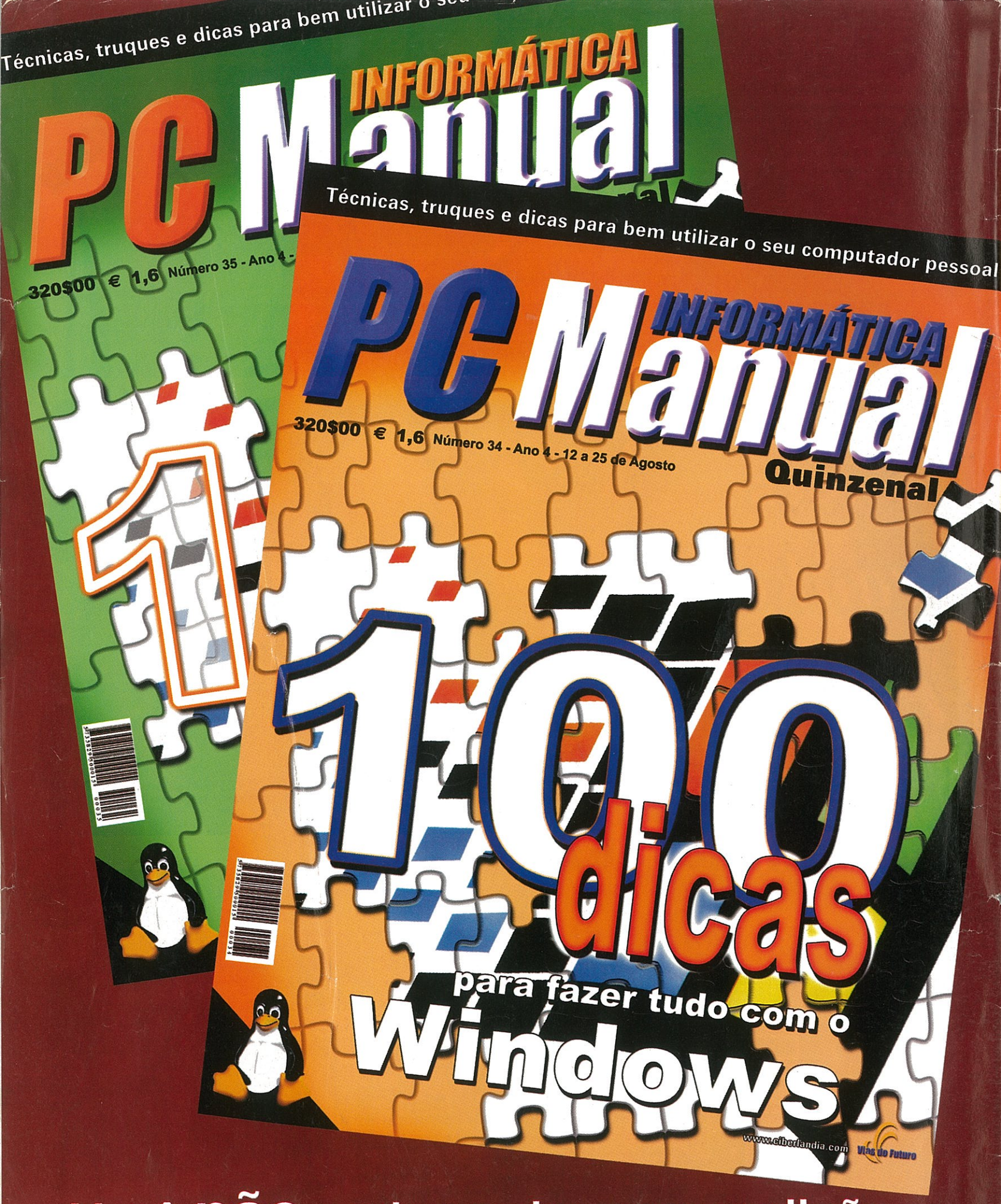
Resident Evil 2

DUNGEON KEEPER 2

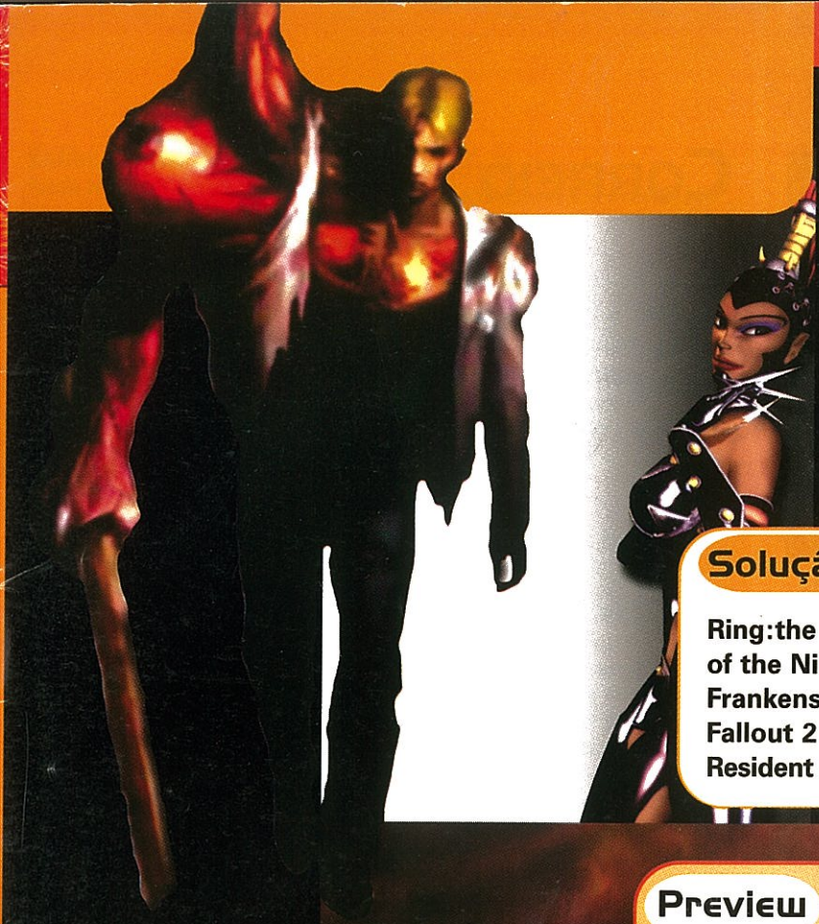
O poster

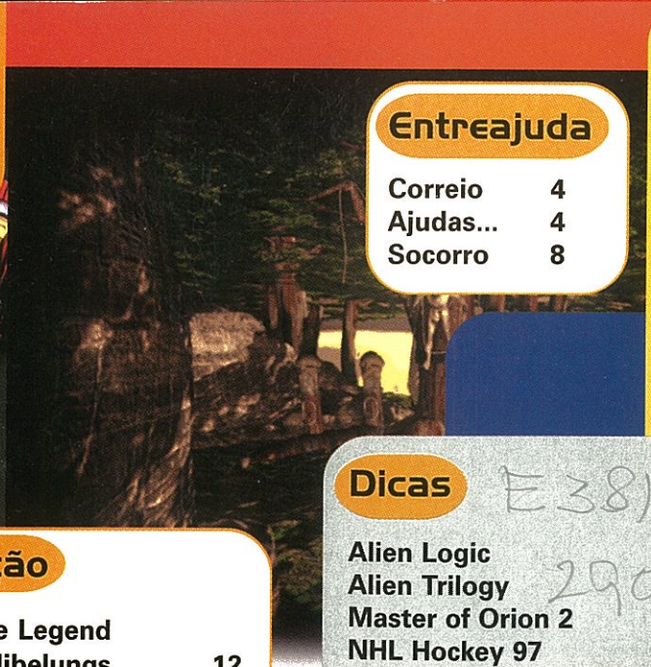
5 607853 026680 00027

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



Você não pode perder essas edições





Entreajuda

Correio	4
Ajudas...	4
Socorro	8

Solução

Ring:the Legend of the Nibelungs	12
Frankenstein	18
Fallout 2	22
Resident Evil 2: 3ª parte	25

Dicas

E3812

290.

Alien Logic	27
Alien Trilogy	27
Master of Orion 2	27
NHL Hockey 97	27
NHL Open Ice	27
Theme Hospital	27
Settlers 2	27
Motor Head	27
Moto Racer	27
Dominion	28
Incoming	28
Ignition	28
Sim Tower	28
Theme Park	28
Sim Farm	28
Rage of Mages.	28
Street Fighter Zero 2	28
Fury 3	28
Fifa 96	28

Preview

Crash Team Racing	9
Tomb Raider: Last Revelations	9
Resident Evil 3	9
Os primeiros 15 títulos lançados...	10
MDK2	10
The Need For Speed: High Stakes	10

Análise

Dugeon Keeper 2	14

Poster

Dugeon Keeper 2	16

Opinião

Star Wars Episode 1: Racer	11
Half-Life	11
Heart of Darkness	11

Magic

Multiplayer	29
Ajuda a leitores	29
Um baralho bastante bom	29
A Aposta no Destino de Urza	30
Sugestão de baralho	30
O meu baralho	30

Olá amigos



Olá Amigos,

Está a ser bom, não foi?!!
Pois é, eu avisei... as férias duram pouco e já começou a contagem decrescente. Deixem lá, para o ano haverá mais.

E, a contagem decrescente começou também por cá. A próxima edição deverá incluir algumas ideias vossas (tal como a lista de premiados de todo este verão) e, começamos a pensar que não conseguiremos colocar em prática todas as vossas excelentes ideias apenas numa edição. Não há problema, vamos aproveitando as boas ideias e colocando-as em prática aos poucos, edição a edição.

Entretanto, todos os que pensam poder ter algo para nos dizer, alguma sugestão a fazer, façam-no quanto antes para que possamos considerar as vossas palavras desde já (pois de resto elas são sempre levadas em conta, cheguem em que altura chegarem). É que, ainda há um longo caminho a percorrer e pretendemos percorre-lo a par convosco, de preferência de mãos dadas pois são vocês que nos guiam.

Como disse, a contagem decrescente começou...

Sérgio Alves
sergio.alves@mail.eunet.pt

Próxima edição:
5ª Feira, 9 de Agosto

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

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

Sugestões

Eu tenho todas as revistas da Super Jogos e venho com esta participação dizer algumas ideias minhas embora algumas sejam as mesmas de outras participações:

1ª - Devia ser criado um espaço onde os leitores poderiam enviar os seus desenhos sobre os jogos ou personagens que eles mais gostassem.

2º - Devia haver uma página do Top de Jogos mas individualmente consoante as consolas isto é o Top de Jogos da Saturn ,o Top de Jogos da PlayStation e assim por adiante.

3ª - Deveria também ser criado um espaço de Debates sobre Jogos entre os leitores.

4ª - As dicas deviam ser separadas por tópicos como jogos de Luta separados dos jogos de Acção e assim acontecendo o mesmo com os jogos de Desporto, Tiro, R.P.G, Estratégia e outros.
Hugo Cardoso

Da redacção: Como se vê, as boas ideias não deixam de nos chegar. Resta-nos saber aproveitá-las. É esse mesmo o nosso propósito e, como já dissémos, vamos deixar "o calor arrefecer", ou seja, vamos deixar passar o Agosto para em Setembro deitarmos mãos à obra com força.
Que a força esteja connosco (nós e vós).

Ajudas...

Tomb Raider III

Ajuda a João Ferreira - SJ n.0 24
Dos leitores CYBERFLYERS
- Algueirao, Mem-Martins

Olha, para não ocupar espaço para os outros leitores aconselhamos-te a leres a Super Jogos n.0 12 pág. 20 do leitor Alix. Essa revista é de 22 de Janeiro a 7 de Fevereiro.
Nota: Tens a hipótese de esperares pela revista com a solução interactiva desse nível: Nevada Desert.

Vários Jogos

Ajuda ao leitor João Rosalho (SJ.21)
Do leitor Francisco Estanqueiro - Lisboa

Grand Theft: Auto London 1969

notourettes ou asawindow ou ohmatron ou pieandmash tourettes - vidas infinitas; se carregar em * dá todas as armas
Flashmotor ou superwell - todos os níveis
Travelcard - todos os níveis e vidas infinitas
Iamfilth ou Tithead - vidas infinitas
Iamgod - multiplica a pontuação por 10 e vidas infinitas; se carregar em * dá todas as armas
Averyrichman - 999.999.999 pontos
Silence - 999.999.999 pontos e todas as armas ; se carregar em * dá todos os items
Rommel - Modo Debug

Ants!

Durante os jogos insira os seguintes códigos:
Ctrl + l - ver os pontos de vida da formigas
Ctrl + a - seleccionar todas as formigas
Ctrl + n - escolher uma única formiga

FIFA' 99

Vídeo de Apresentação
Para ver o vídeo de apresentação de Inverno, digite win várias vezes enquanto o jogo está a ser carregado.

Triple Play 2000

Equipa de Sonho
No ecrã de selecção de equipas dique várias vezes na barra de scroll com o bota o direito do rato. Se introduzir o truque correctamente deverá ouvir um som indicativo.

Astérix e Obelix

Fronteira Suiça
Para passar a fronteira suíça sem ter de jogá-la insira o seguinte código, no ecrã de passwords: Astérix, Obelix, Dogmatix e Getafix.

Roller Coaster Tycoon

Renda Mensal

Use o comando das finanças ou pressione F. Em seguida carregue em M + Enter para a sua conta bancária ser acrescida de $5,000.Infelizmente este código só funciona uma vez por mes...

Gex 3:Deep Cover Gecko

Modo Debug

Pause o jogo e, mantendo L2 pressionado, carregue em Cima, Círculo, Direita, Cima, Esquerda, Direita, Baixo. Deverá ouvir um som a confirmar a correcta inserção do código. A partir de agora, ao pressionar Select terá acesso a um menu onde poderá seleccionar, entre outras opções, o nível em que pretende jogar.

Invencibilidade

Pause o jogo e, mantendo L2 pressionado, carregue em Baixo, Cima, Esquerda, Esquerda, Triângulo, Direita, Baixo. Deverá ouvir um a confirmar a correcta inserção do código.

Frases de Gex

Pause o jogo e, mantendo L2 pressionado, carregue em Baixo, Direita, Esquerda, Círculo, Cima, Direita. Se introduzir o código correctamente ouvirá um som. Agora cada vez que quiser ouvir Gex a fazer um comentário pressione Select.

Selecciona Gex

Insira Quadrado, Círculo, Círculo, Triângulo, X, X, como código.

Dez Vidas

Insira Quadrado, X, Circulo, Círculo, Triângulo, Quadrado, como código.

Super Mário 64

Transformar borboletas em 1 -Ups

Este truque funciona nos Níveis 2,12 e 13. As vezes quando o Mário caminha algumas borboletas saem da erva e árvores. Se o Mário lhes der um murro elas transformam-se em bombas que te perseguem. Elas podem explodir ou transformar-se em 1-Ups.

Apanhar o Yoshi

Há uma maneira de apanhar o Yoshi sem ter 120 estrelas. Vai para o lado direito do Castelo da Princesa Toadstools.
Perto da ladeira que leva ao fosso há uma forma em V. Usa o movimento "wall-kick" para subires a curva e encontrares o Yoshi.

Voar com uma coruja

Vai ao "Whomps Fortress". Aí sobe à primeira árvore que tu vires. Uma coruja aparece. Salta para onde ela está e ela vai te levar para qualquer lugar do jogo.

Yoshi's Story

Partir bolhas sem ovos

Para partires as bolhas sem utilizares ovos, bate-lhes muitas vezes.

Matar o teu Yoshi

Para o matares carrega nos botões B,A,Z e L todos juntos.

Tomb Raider

Dos leitores CYBERFLYERS - Algueirao, Mem - Martins
Ajuda a David Pinto - SJ n.0 24

Desta vez, começamos por agradecer à Super Jogos por nos ter publicado os artigos da SJ n.0 24 e esperamos que tenham ajudado a esses leitores. Voltamos a escrever para ajudar mais leitores. Até à próxima!
Bem a melhor maneira de respondermos a isto é dividir em tópicos:

Tomb Raider 1

Neste primeiro jogo da Saga serve tal como no segundo para termos as armas mais poderosas mais depressa e muitas munições. Quando acabares o jogo apanha os 3 segredos do 1º nível e ficas com armas infinitas. Em resposta à tua pergunta, não, infelizmente.

Tomb Raider 2

Neste jogo apenas servem para apanhares as armas e munições (como dito anteriormente) mais depressa. Em resposta à tua pergunta não.

Tomb Raider 3

Desta vez serve como nos outros para apanhares... blá-blá-blá. Em resposta à tua pergunta SIMMM!!! Se apanhares todos os 59 segredos (ou 60 contando o "esquecido" da Eidos) tens direito ao nível secreto "All Handoms" (ou coisa assim).
Para teres esses segredos basta acompanhares a solução interactiva que está na SJ desde o n.º 14.



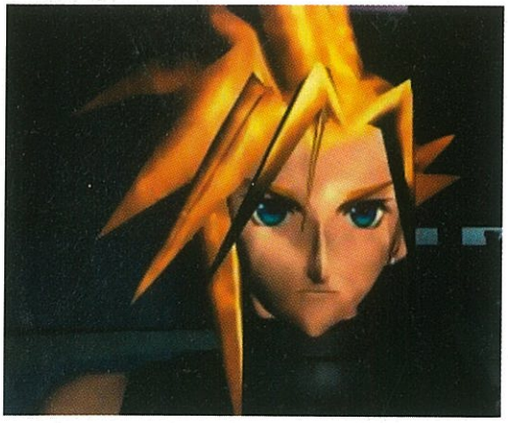
Dragon Ball Final Bout

Ajuda ao leitor Fábio Real (SJ 23)
Do leitor Starfighter

Eu não tenho uma PlayStation, só tenho uma Sega Saturn mas eu consegui "chatear" o meu primo para me dar a dica:

No ecrã de titulo prime Di, Es, Ba, Ci, Di, Es, Ba, Ci.
Carrega em start e no ecrã de selecção de personagens irás encontrar novos personagens como o Super Saiyajim Trunks e o Super Saiyajim Vegeta
Para teres acesso ao Super Saiyajim 4, Son Gokou, carrega, no ecrã de titulo, em Di, Es, Ba, Ci, Di, Es, Ba, Ci, T(5x) e X(9x).

Legenda:
Ci - Cima
Ba - Baixo
Di - Direita
Es - Esquerda
T - Triângulo
X - Cruz



Final Fantasy VII

Ajuda ao leitor Diogo José (SJ 17)
Do leitor Marco António Freitas - Roliça

A Yiuffie esconde-se em três sítios:
1. Numa casa onde tem um velhote sentado e um rapazito aos saltos ou a corre, ela está escondida atrás de um cortinado (azul).
2. Está numa loja de armas, mas tens de abrir o cofre que lá está para abrir e abre-o.
3. Está dentro de um vaso na rua ao pé do restaurante, até o vaso está a tremer.
Desculpa mas eu não tenho a certeza qual das duas a primeira.

Sim City 3000

Ajuda ao leitor Horácio (SJ 22)
Da leitora Mariana - Lisboa

Horácio: para construir uma ponte no Sincity 3000, têm de tomar atenção a duas coisas:
1 - Não pode construir ao pé de edifícios, porque causa "danos", nos próprios.
2 - O terreno de um lado e do outro o "rio" tem de estar ao mesmo nível.
Depois de verificares estes dois pontos, escolhes para construir estradas. Então "clicas" no rato (como se faz para construir!) e sem tirares o dedo, vais de uma margem à outra. Vais ver quando começares a passar a água, a barra azul, fica vermelha, mas quando chegares ao outro lado (já em terra!), a barra vermelha ficará azul novamente. Aí, deixas de "clicar" e aparece um quadro a perguntar se queres construir uma ponte por um dinheiro. Basta dizer que sim.

Tomb Raider III

Ajuda à Inês Raquel (SJ 21)
Do leitor Pedro João Ribeiro - Paços de Ferreira

Olá, eu sou o Pedro e primeiro quero felicitar-vos pela vossa fabulosa Revista. Inês, agora vou dizer-te o que deves fazeres para chegares ao fim do nível Caves of kalike, no Tomb Raider 3 (PSX). Este nível é complicado, por isso tem de ter atenção. Logo que comeces o nível segue em frente e depois vira à esquerda. Quando chegares ao fim, segue pela esquerda até chegares a um fosso. Desce-o para apanhares uns flares e depois sai. Depois do fosso, vira a primeira passagem à direita e depois na primeira à esquerda. Segue em frente e desce pelo buraco à tua esquerda. Quando chegares ao fundo do fosso, percorre a passagem. Depois segue pela direita e em seguida pela esquerda. Continua pela primeira à direita e depois na encruzilhada em forma de T, vira novamente à direita.
Aproximas-te de outro cruzamento em T, vira para à direita. Salta para baixo e percorre o caminho. Apanha o save crystal e os flares e graciosamente, como só a Lara sabe fazer, desce pelo buraco. Lá embaixo encontras dez cobras.
Mata as quatro mais próximas e depois acende um flare. Agora corre na direcção das outras sei cobras. Assegura-te de que fazes um sprint, de forma a conseguires trepar pela breche no final do túnel, dando tem-

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 Metal G. Solid
3º F. Fantasy VII

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

po suficiente para que o rochedo não te caia em cima. Podes gravar o jogo, porque te aproximas do boss. Desliga e começa a disparar. Dispara algum tiros e depois salta para a plataforma, antes que ele riposte com fogo. Continua a atirar, alcançados e e mando os medifeck, conforme necessário, e deves conseguir mata-los sem grandes problemas. Quando o Boss morrer, dá um salto longo para a ilha dele e apanha o artefacto. Chegaste ao fim do nível!
Quanto ao ultimo nível da Antárctida, não te posso dar informações, porque ainda não cheguei a esse nível.

Resident Evil 2 (demo)

Ajuda ao Pedro Miguel (S.J. n023)
João Cruz - Sta Maria da Feira

Pedro, o teu jogo, por se tratar de uma demonstração do jogo original, não deve permitir a entrada de qualquer tipo de truque ou dica. Por se tratar de uma versão incompleta de RE2 não é possível eliminar o tempo limite de 10 minutos (que não existe na versão original) nem ser invencível. O original traz dois CD's, um para cada personagem, portanto só podes jogar com Leon.

WorldCup98

Ajuda ao Pedro e ao António Carlos Manso (S.J. nº20)
João Cruz - Sta Maria da Feira

Os códigos seguintes são introduzidos como nome do jogador. Depois de introduzires os códigos premindo Enter, prime Back de modo a que se desfaçam as alterações e o nome real do jogador permaneça.
Volta ao menu principal e prime Scroll Lock e o menu de cheats fica activado.



Códigos:
Kyle - esqueletos
Kenny - bola em chamas
Mr Hat - bola louca
Gabo - cabeças grandes
Neila - modo extraterrestre
Cartman - mergulhar
Powder- movimentos malucos
Gonzo - batata quente
Zico - activa jogo clássico de 1982
Hurst - clássicos de 66, 70, 74 e 82

Carpocalipse

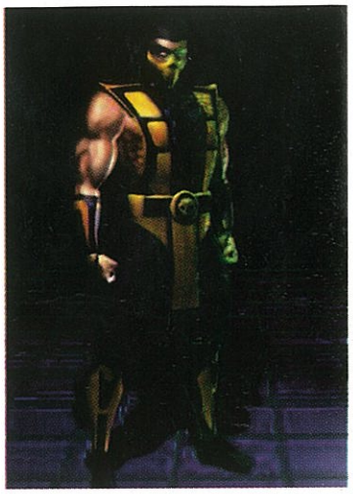
Ajuda ao leitor Tiago Silva (SJ24)
Do leitor Nelson David - Alenquer

Quanto ao Carpocalipse não tens desculpa, pois está tudo na S.J. n.º 23. E quanto aos outros, peço desculpa mas não posso ajudar
Acho a vossa revista espectacular! Pois para mim é a melhor no mercado, e desde a n.º 16 que é a única que compro! Acho pena vocês dizerem que sai no dia 29 (por ex) e só sai no dia 1 ou 2. Não sei se é vossa culpa ou se é do quiosque ou vossa ! Espero que continuem a fazer o vosso óptimo trabalho e que cada vez melhor!

Carmageddon 2

Ajuda ao leitor Rafael (SJ24)
Do leitor Nelson David - Alenquer

Rafael, quanto ao Carmageddon 2, para ter todos os carros, o que precisas de fazer é ires para um nível qualquer e ganhar créditos (dinheiro que ganhas sempre que danificas ou destrois um carro, sempre que matas pessoas e sempre que apanhas caixas com uma espécie de círculo branco), mas não te esqueças que existem também caixas iguais a estas que te dão tempo em vez de créditos.
Ao ganhares créditos podes comprar carros, mas tens que destruir os teus adversários (os outros carros em jogo). Quando os destruíres a todos aparece um ecrã com os carros que destruíste e se tiveres suficientes créditos por baixo do carro aparecerá o seu custo e os créditos que possuis. Se não tiveres créditos suficientes por baixo do carro aparecerá o seu custo, os créditos que possuis, e uma frase a dizer: "DREAM ON". É tudo o que sei quanto a obteres todos os carros. Se estas informações não bastarem será necessário pedires ajuda.



Mortal Kombat 4 (PC)

Ajuda ao leitor Emanuel Araújo (SJ 11)
Do leitor Miguel Jorge - Leiria

É assim, quando começas o jogo tens de ir logo ao "Kombat Theather" e começas por ver o vídeo da Sonya Blade, depois o do Sub-Zero. Se conseguires ver estes dois, então deverás conseguir ver todos os outros.

Carmageddon (PC)

Ajuda ao leitor João André (SJ 16)
Do leitor Miguel Jorge - Leiria

(Retirada da SJ 11)
No menu, antes de começar a corrida, escreve "ENABLE". Se a dica tiver entrado, de-

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

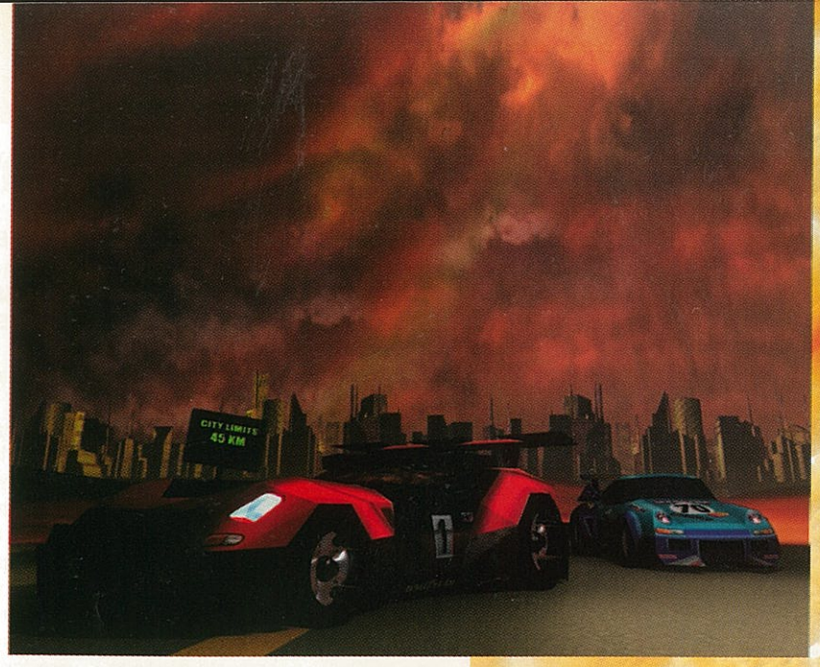
Os meios que a Net proporciona não devem ser ignorados e, portanto:
a) Vamos criar o nosso próprio espaço (na Ciberlandia: www.ciberlandia.com) e, colaborar em parceria com todas as páginas pessoais (e, porque não, comerciais) que incluam o tema dos jogos de computador;
b) Vamos criar listas de e-mail, 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"?!!

verás ouvir um som. Agora explora o menu e vê as surpresas que há.

(Dica retirada da SJ 1)
Se quiseres estar na pele de um alemão a jogar este jogo, no MS-DOS escreve o mesmo para entrar no jogo, mas acrescenta "-german".
Para começares a corrida antes dos teus adversários pressiona a tecla "z".



Tomb Raider III

Ajuda do leitor Renato Conde

Quanto ao TR3, já passei esse nível, mas posso dizer-te que ele se divide em 2 (isso acontece no 1º portão que tens de abrir saindo da mota) e é o caminho da esquerda que tens de seguir, não saltes o rio (o caminho da direita). Existem 5 secrets.

Mortal Kombat 2

Ajuda ao leitor João André (SJ 16)
Do leitor Miguel Jorge - Leiria

Na imagem, do principio do jogo, em que aparece a palavra "ACCLAIM" escreve muito rapidamente "AICULEDSSUL" (se a dica entrou ouvirás um som) e depois carrega no "F9" para um menu secreto.

Die Hard Triology

Ajuda ao Luís Veloso (SJ 23)
Do leitor Francisco Miguel Costa - Santo Tirso

Luís, Só conseguir arranjar-te truques para o "Die Hard Triology".
Espero que gostes:

Die Hard
Invencibilidade: seta para a direita, seta para cima, seta para baixo, Q
50 granadas e cinco balas: seta para a direita, Q, seta para baixo, O
Modo gordo: seta para a direita, Q, Q, Seta para baixo
Os inimigos vão para o céu: seta para baixo, Q, T, seta para baixo
Todos os controlos reservados: seta para direita, Q, T, seta para direita
Modo esqueleto: 10 vezes T, 4 vezes seta para direita
Modo slapstick: seta para baixo, O, O, seta para baixo, T, seta para baixo
Armas de fogo ilimitadas: seta para direita, seta para cima, seta para baixo, seta para baixo, Q, seta para direita

Die Harder
Map editor: seta para direita, seta para cima, seta para baixo, Q
Modo Skeleton: seta para baixo, Q, T, seta para baixo
99 rockets e 99 granadas: seta para direita, Q, seta para esquerda, O T seta para baixo
Invencibilidade: seta para baixo, T, seta para direita, Q

T - Triângulo
Q - Quadrado
O - Circulo



Gran Turismo

Ajuda ao leitor Paulo Eloi
Do leitor Ricardo Manuel Pedro - Abrantes

Para teres acesso aos carros secretos terás que proceder da seguinte forma: ganhar todas as medalhas de ouro na licença A e assim terás acesso ao Tyota TRD 3000 GT, posteriormente farás o mesmo na licença A internacional e terás acesso ao Nissan Nismo 400 R. Se fizeres o mesmo na licença B, ou ganhares o campeonato U.K. VS U.S.A. poderás comprar o Concept car da Dodge Viper.

Pela Internet...

Uma mensagem à Maria Elisa - Setúbal (SJ 34)
Do leitor Ricardo Machado - Marinha Grande

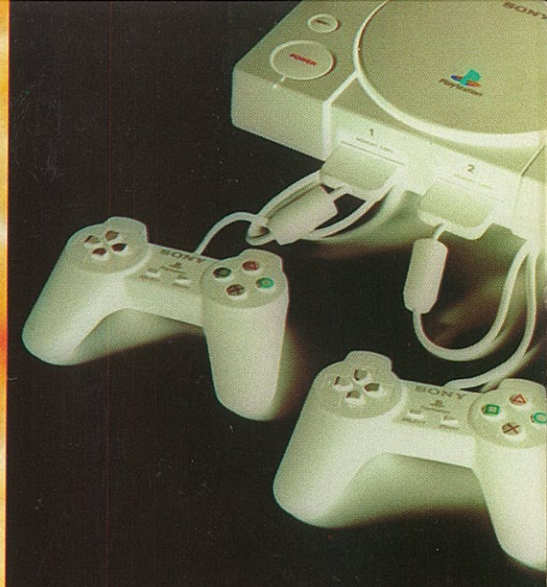
Maria, de certeza que não te vais dar mal na Net, vais antes arrepender-te de não teres entrado antes na "Rede", eu tenho apenas 16 anos (faço dia 4 Agosto), e até chegar aos 21 ainda vou percorrer muitos obstáculos, e por isso te digo: ATREVE-TE, tu e todos os outros. E se precisares de ajuda já sabes escrever para o meu mail: maveco @ mail.pt, mas se não souberes o que é... tens aqui a minha morada:
Est. Principal, n.º 21 Fonte santa
2430-134 Marinha Grande

Pequenos Anúncios Gratuitos

Vendo jogo «Ultimate Race Pro» por 2500$00.
Pedro Dionísio - 086 322334

Procuro todo o tipo de material relacionado com a ATARI, jogos, acessórios, publicações, emuladores, etc. Por favor, se conhece alguém que queira ver-se livre de material deste género ou que pretenda vender algum, contacte-me! TUDO que esteja relacionado com a ATARI, me serve! Procuro alguém que venda, também, Emulador + jogos da ATARI (XS, XE, ST, etc.) e de outros sistemas. Para resposta a qualquer um destes pedidos, enviem um mail para contacto@netscape.net - Ricardo J. Governa

Troco os jogos Men In Black, Commandos, Syndicate Wars, Frankenstein-Trough the eyes of the Monster, Starcraft, Starcraft Broodwar pelos jogos Gangster, Phantasmagoria, Diablo, Diablo II ou outros RPGs ou jogos de estratégia.
Contactar: Rodolphe Marques Tel. 052/962262



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

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!).

Socorro!

Vários jogos

"Olá eu sou o Luís Miguel e não é a primeira vez que escrevo para aí porque acho que é uma revista maravilhosa e barata também e tem várias novidades sobre novos jogos que aparecem no mercado e especialmente dicas para os mais variados jogos e também qualquer pessoa que queira participar nela pode o que eu acho maravilhoso. Mas enfim eu queria pedir algumas dicas se fosse possível aos leitores da Super Jogos para os seguintes jogos: NBA99, Silver, Half Life. Em especial para o NBA99 queria saber se é possível jogar com o Michael Jordan."
Luís Miguel

Vários jogos (2)

Chamo-me Diogo e também (como toda a gente) gosto muito da Super Jogos. Venho perguntar se alguém tem dicas para os seguintes jogos: Dark Reign, Contructor, Dracula, Red Alert, Gp2, Need For Speed 2, Rayman.Twisted Metal 2 e Mortal Kombat Trilogy. Agradeço se alguém me poder ajudar.
Diogo Botelho

Oddworld: Abe's Oddysse

"Olá super jogos! A vossa revista é espectacular!
Queria que me pudessem ajudar no Oddworld: Abe's Oddysee (pc), no nível Lineas Mosaic. Como consigo passar por aquele mudokon, sei que tenho de repetir o que ele diz mas não tenho placa de som, logo no principio do nível e no resto do nível todo só aquelas que aparecem mudokons. Por favor ajudem-me! E também gostava de saber se sabem algum truque para o Constructor (pc)."
Paulo

Tomb Raider I e Actua Soccer 2

"Antes de mais eu queria dar-vos os parabéns pela vossa maravilhosa revista. Eu comecei a jogar Tomb Raider1 há



Tomb Raider III

Ajuda ao leitor Rui Costa (SJ 21)
Do leitor Fábio Abreu - Funchal

Composto de alta segurança
Estás trancado numa cela sem qualquer arma, vai até à janela para que os laser avisem o guarda, desvia-te dele abrindo logo depois as celas dos prisioneiros para que eles tratem da saúde do guarda . Abre todas as celas porque os presos vão te ajudar neste nível, pelo menos até agarrares uma aguilazinha e umas pistolinhas, ou até uma lança granadinha.
Agora entra na cela onde há uns cubos numa passagem. Empurra o 1º cubo e verás uma paragem à esquerda, agacha-te e empurra o 2º cubo. À direita fica disponível o 1º cubo. Empurra o 2 vezes e passa pela passagem à direita. Volta ao 2º cubo e puxa 2 vezes.
Agora dá a volta e descobre o 1º segredo que esta por baixo do cubo (1estoja médicos pequeno). Agora sobe para a plataforma em cima e solta o arame farpado. Mais à frente há mais arame, vai andando devagar e puxa o interruptor que abrirá o alçapão atrás de ti. Pendura-te na escada e entra na abertura à esquerda, segue o caminho sem te deixares cair no 1º alçapão, cai no 2º para ficares mais perto do interruptor. Acciona-o para abrir a porta para os presos tratarem do guarda que te deixara um cartão para abrires o portão que aí se encontra. Abre-o e vira no fundo à esquerda. Abre a porta e chegas a uma sala com cubos: desloca o cubo que dá para puxar até à outra entrada no tecto para poderes subir. Puxa o interruptor e volta a sala e nada até a outra entrada.
Sobe e salta o buraco com fogo virando à direita. Salta os poços de arame farpado e chegarás a um interruptor que apagará o fogo, refaz os teus passos até ao buraco sem fogo agora deixa-te cair nele. Encontrarás uma porta, abre-a pelo interruptor e abre mais uma porta a tua direita e depois à tua esquerda. Foge para à direita e espera que os presos cheguem para liquidar o guarda, apanha o estojo médico que ele deixa. Vaii ao local de onde o guarda saiu. Há lá um interruptor que abre as grades ao pé das ventoinhas. Dirige-te para lá,
Passa com cuidado pelo meio das ventoinhas, apanha o cristal e vira-te de frente para a ventoinha do meio, deixa-te carregar de costas e agarra-te. Anda para a esquerda e deixa-te cair. Ao teu lado está uma abertura. Entra e quando saíres estarás diante de uma escada. Sobe e verás um alçapão fechado.
Anda para a estrada à tua esquerda e a prisioneira em cima abre-te o alçapão. Encontrarás uma rede para subires, sobe-a e apanha o estojo médico pequeno e segue o corredor virando rapidamente à direita porque virá um guarda, no próximo cruzamento vira à esquerda porque à direita estão laser de alarme.
Vai descendo plataformas e abre a cela do prisioneiro para ele tratar dos guardas. Apanha o cartão que ele deixa, volta à parte onde encontraste o guarda e viraste à direita. Localiza ai uma porta para meteres o cartão. Lá dentro desligas o alarme e apanha uma bolsa médica grande. Sai daí e onde viraste à esquerda vira agora à direita, desce a escada, vira à esquerda e abre a cela para que mais uma vez o prisioneiro trate da saúde do guarda. Apanha o passe amarelo que ele te deixa e agora onde viraste à esquerda para abrir esta cela vira à direita. Localiza aí uma porta para usares o passe amarelo. Entra aí e chegarás a um interruptor, puxa-o e abrirás uma porta mas tem cuidado porque também accionarás um laser, salta por cima do laser, entrem na porta e sigam o corredor. Na saída do corredor, deixem-se cair na plataforma em baixo, sobe os degraus até acabar, à esquerda há uma entrada segue por aí e deixa-te cair no buraco e puxa o interruptor ao pé da janela que fará deslocar a parabólica.
Nessa sala abre a porta para sair, verem à direita e voltem a subir os degraus até ao topo e subam para a parabólica, cai no buraco. Cuidado para não serem puxados para o buraco da ventoinha. Sobe para a plataforma e salta para o lado mais escuro. Salta agora de plataforma em plataforma e entra na abertura verde. Segue o corredor para puxares o interruptor. Localiza um buraco debaixo de água, (sem ser aquele que te puxa no meio) e nada até atingires a superfície, apanhado um pequeno estojo médico. Entra na abertura que aí está, rasteja e quando saíres sai rápido para à direita por causa do guarda e sobe as escadas que encontras e segue o corredor, quando saíres, localiza uma escada sobe-a, seguindo mais um corredor virando à direita no fim do mesmo. Cuidado com o guarda, (este guarda tem um cartão que te dá acesso a um segredo, mas como não tem armas, vais ter de voltar quando as tiveres) localiza aí uma abertura verde e apanha um passe amarelo.
Agora volta ao local onde subiste a 1ª escada e segue em frente metendo o passe amarelo ao lado esquerdo, e sobe esta escadas e atira-te à água agora com o buraco da ventoinha protegido, entra e apanha o cristal. Segue esse canal apanhado flores, abrindo uma porta por uma alavanca e apanhando um pequeno es-

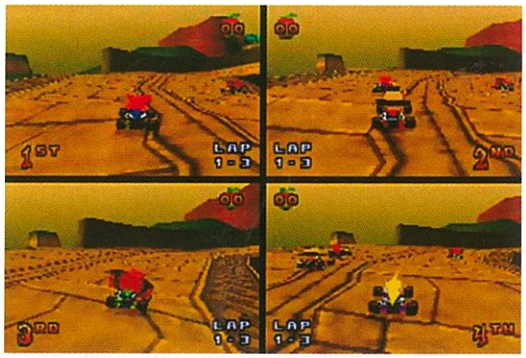
CRASH TEAM RACING

Preview dos leitores PowerPlayers (PowerPlayers@portugalmail.pt)



Estilo: Corrida
Editora: Naughty Dog
Plataforma: Playstation
Disponível entre: Setembro/Dezembro 99

"Certamente haverá um jogo da Naughty Dog nas prateleiras este natal, e será para o Playstation"
Essa foi a frase de um funcionário da Naughty Dog, que deixou muita gente imaginando algo como Crash Bandicoot 4. Não é exactamente isso de que se trata esse jogo.
Aproveitando a experiência adquirida com as fases de Jet Ski e Moto no Crash Bandicoot 3, a Naughty Dog vai lançar um jogo de corrida de karts estrelando o marsupial mais famoso do Playstation. Julgando pelas fotos e pelo estilo de jogabilidade, Crash Team Racing parece uma cópia exacta de Mario Kart 64.
A história resume-se a isso: Um cientista chamado Nitrous Oxide tem um plano maligno. Ele pretende acelerar o tempo no planeta terra até o fim do mundo. Não é exactamente um épico, mas vindo de um jogo de corrida o que queria?
Ao contrário de Mario Kart 64, os personagens em CTR são totalmente poligonais e texturizados, e o sistema de "power-ups" é diferente. Em vez de apanhar itens em caixas ou balões, terá de os adquire derrapando e concluindo saltos. São 20 pistas e 4 modos (Battle, Grand Prix, Adventure e Time Trial) onde 8 corredores podem disputar as suas corridas. O jogo inclui até um modo de 4 jogadores, que pode ser usado caso tenha um Multitap.



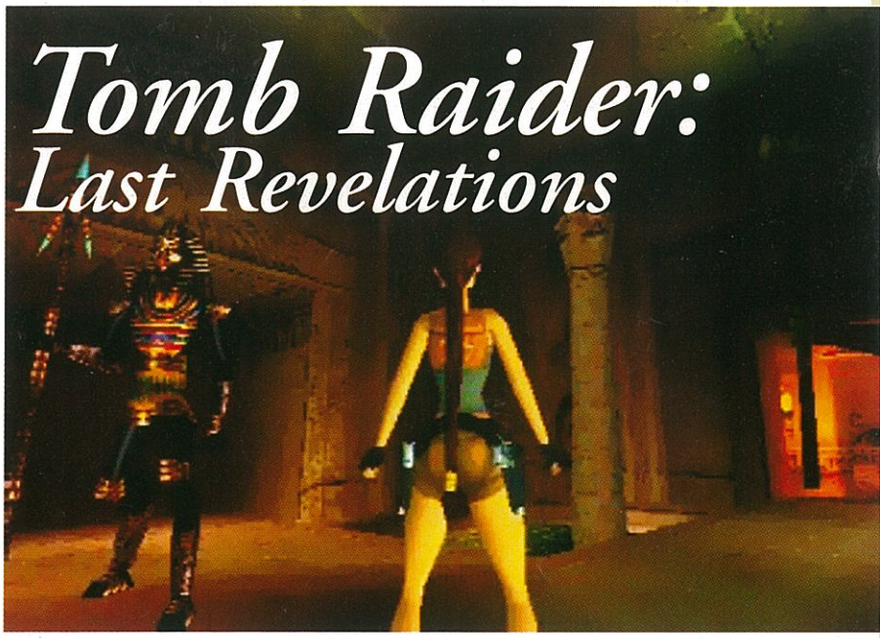
RESIDENT EVIL 3

Preview dos leitores PowerPlayers (PowerPlayers@portugalmail.pt)

Estilo: Terror
Editora: Capcom
Plataforma: Playstation
Disponível entre: Janeiro 2000

Resident Evil 3 ainda não está nem perto de ser lançado, mas todos que já estiveram na E3 (Electronic Entertainment Expo) consideraram o jogo mais do que satisfatório. Ao que parece, os controlos serão os mesmos do jogo anterior, mas os gráficos estão bem melhores. Pelas imagens do jogo, parece que a Capcom se impressionou com Silent Hill da Konami, que está prestes a ser lançado aqui em Portugal, então decidiram não parar a série Resident Evil no número 2.
Os inimigos também estão melhores. Os tradicionais zumbis estão obviamente presentes, mas o interessante é que eles não andam enquanto vai em direcção deles. Eles podem estar deitados e encostados em uma parede, parecendo mortos e quando você passa por eles apanha um susto, eles acordando e atacam de surpresa. Outra coisa é que eles não parecem agarrar o pé imediatamente quando são derrubados, mas será preciso muitas mais balas para os mandar desta para melhor, o jogo promete ser o mais difícil da série.
A palavra final por enquanto é que se gostas dos outros jogos da série, provavelmente vai adorar este. Aguarda o seu lançamento para o inicio do ano 2000.

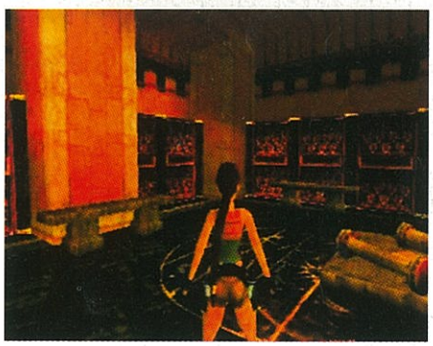
Tomb Raider: Last Revelations



Preview dos leitores PowerPlayers (PowerPlayers@portugalmail.pt)

Estilo: acção
Máquina: Playstation/Pc
Fabricante: Core Entertainment
Disponível em: Janeiro 2000 (ainda não está totalmente confirmado)

Tomb Raider está de volta. De novo. Tomb Raider: Last Revelations é o quarto capítulo da saga de Lara Croft, a sexy symbol virtual mais conhecida do mundo.
Tomb Raider: Last Revelations (ou Tomb Raider IV para encurtar) traz de volta a arqueóloga Lara envolvida em mais uma expedição, e desta vez o destino é o Egipto. Na verdade, ao contrário dos dois Tomb Raiders anteriores (nos quais Lara viajava pelo mundo inteiro), Last Revelations passa-se inteiramente no Egipto, este episódio envolve mitologia e o alinhamento dos astros no novo milénio.
Mas não é só na localização em que Tomb Raider IV se diferencia dos anteriores. De acordo com a Core, a próxima aventura de Lara Croft terá um foco muito maior na solução de quebra-cabeças do que as últimas versões. Para isso, a Core está preocupada em desenvolver melhor os cenários do jogo, fazendo-os maiores e mais profundos, sem a enorme quantidade de mudanças de fase que havia nos outros Tomb Raiders.
Uma novidade interessante sobre Tomb Raider IV é um sistema de full motion vídeo (FMV) o qual permite que cenários gerados em tempo real do jogo misturem-se aos vídeos em qualquer parte do jogo. Ainda não se sabe exactamente como isso será feito, mas é provável que o processo seja semelhante ao de Final Fantasy VII, que transformava cenários 2D em vídeos. Outras boas novas para os fãs da série inclui também uma mudança no sistema de inventário, pois agora é permitido que os itens sejam combinados uns com os outros. E para completar, de acordo com a Core, os loadings foram praticamente eliminados nesta versão.

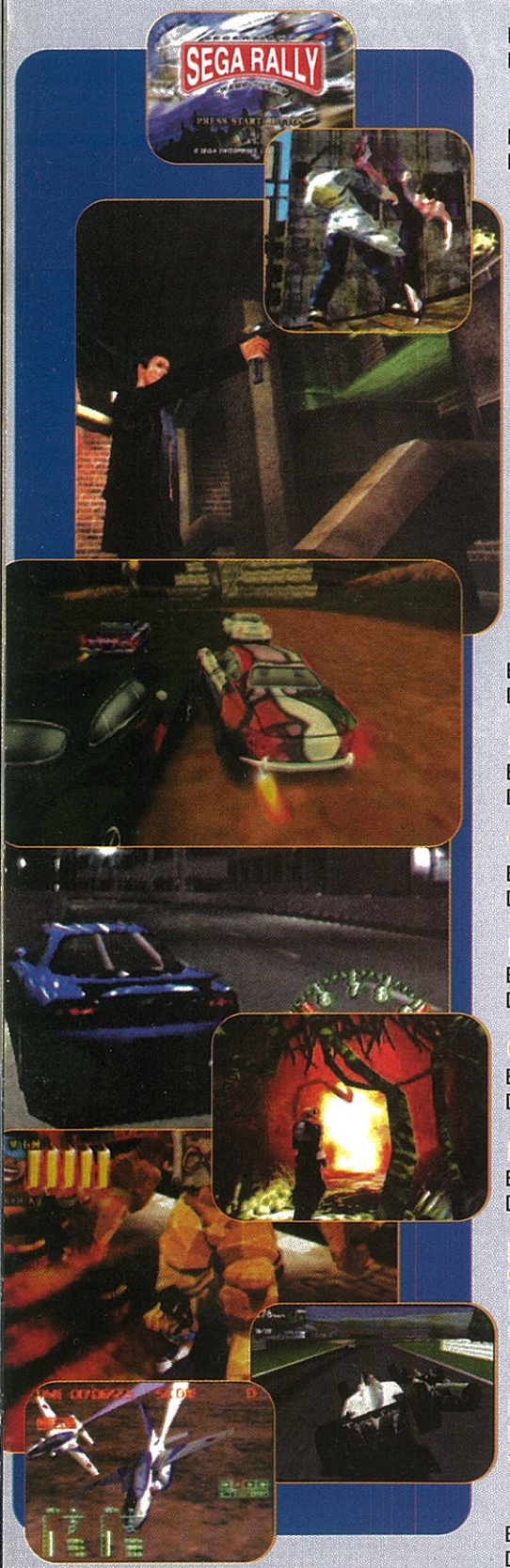


Os gráficos de Tomb Raider melhoram a cada versão, mas o quarto título da série promete dar um grande salto neste requesito.
Para começar, Lara foi completamente remodelada, ganhando novas habilidades e movimentos. O novo motor traz também efeitos de luz melhorados, o que deve ajudar na criação de fases com mais atmosfera. O efeito Bump Mapping é outra novidade no novo Tomb Raider, serve para melhorar a definição das texturas para que elas não pareçam tão "pixeladas".
Este titulo sai no inicio do ano 2000 na Europa para a PSX e para o PC.



Os primeiros 15 títulos lançados para a Dreamcast

Dos leitores Power Players



Sega Rally 2
Editora: Sega
Data de saída (na Europa): Setembro 99

Sonic adventure
Editora: Sega
Data de saída (na Europa): Setembro 99

Virtua Figther 3TB
Editora: AM2
Data de saída (na Europa): Setembro 99

Virtua Striker 2 Ed. 99
Editora: Sega
Data de saída (na Europa): Outubro 99

Shenmue
Editora: Sega
Data de saída (na Europa): Outubro 99

Hidden & Dangerous
Editora: Take 2 Interactive
Data de saída (na Europa): Outono 99

Max Payne
Editora: Take 2 Interactive
Data de saída (na Europa): Outono 99

Speed Busters
Editora: Ubi Soft
Data de saída (na Europa): Natal 99

The House of the dead 2
Editora: Sega
Data de saída (na Europa): Não disponível

Highway Battle
Editora: Genki
Data de saída (na Europa): Não disponível

Carrier
Editora: Jaleco
Data de saída (na Europa): Não disponível

Power Stone
Editora: Capcom
Data de saída (na Europa): Outubro 99

Monaco GP Racing Simulation 2
Editora: Ubi Soft
Data de saída (na Europa): Setembro 99

Aero Dancing
Editora: CRI
Data de saída (na Europa): Não disponível

Street Figther Zero 3
Editora: Capcom
Data de saída (na Europa): Não disponível

MDK2

O novo MDK já está pronto a ser lançado nos E.U.

Preview do leitor José A. Martins

"Olá Super Jogos. Não vou começar a fazer elogios senão ocupo a revista inteira. Mando algumas dicas, opiniões, novidades e sugestões para melhorar a nossa revista."
José martins

Desta vez o jogo já não é tão estratégico como o primeiro era. Já não temos de estar a pensar: "Agora se eu der um tiro naquele guarda ele morre e por isso os outros vêm para me matar e abrem-me aporta e então...".BAH!!!Desta vez a componente estratégica foi moderada para que possamos " andar aos tiros".

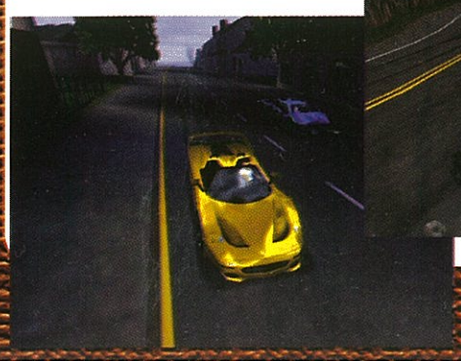
Outra novidade é que já não temos de andar sempre com a mesma personagem; agora temos mais de 40 personagens diferentes com características diferentes. Os gráficos estão soberbos e os inimigos mais monstruosos do que nunca. Irá ter um modo de deatmatch online onde promete haver cadáveres por toda a parte.
Promete ser um grande jogo de 1999.

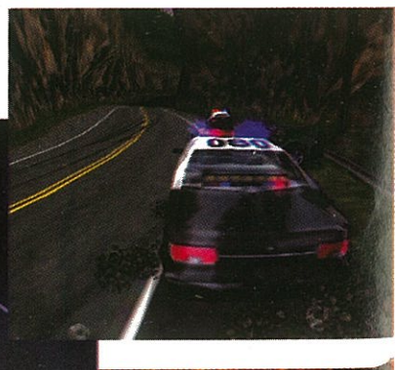
The Need For Speed: High Stakes

Preview dos leitores PowerPlayers (PowerPlayers@portugalmail.pt)

Estilo: acção
Máquina: Playstation/Pc
Fabricante: Core Entertainment
Disponível em: Dezenbro 99

The Need For Speed: High Stakes é uma aula sobre como se fazer uma seqüencia. Ela não elimina a fórmula criada no jogo anterior, mas sim complementa-a, de forma que o usuário já inicia o jogo e sai pilotando sem muitos problemas
Para iniciantes, o jogo é mais compreensivo do que os outros títulos da série, desta vez, o usuário deverá comprar os carros antes de correr, e existem diversos tipos de competição, bem no estilo do Gran Turismo. Existem também eventos especiais, que são caros para entrar, mas também dão prémios maiores.
Hot Persuit é basicamente o mesmo que no jogo anterior, sem grandes novidades, excepto que se pode pilotar o carro de polícia, em vez de ficar a fugir da lei, inclusive com modo de dois jogadores, sendo um o policial e o outro o fugitivo.
O som é extraordinário, os efeitos sonoros e música encaixam-se perfeitamente no jogo, e os gráficos são bem melhores que no NFS3, os efeitos de luz e detalhes são extraordinários. Os controles compatíveis com Dual Shock fazem justiça à tecnologia da Sony.
Já quanto aos carros, o usuário tem uma gama de veículos a disposição para fazer inveja a qualquer ricaço. Começa-se podendo escolher um BMW Z3 ou um Mercedes SLK230, o que não é nada mal, mas os outros modelos, como a Ferrari F50, a McLaren F1 ou o Lamborghini Diablo devem ser adquiridos. O problema é que o jogo começa com 20.000 dólares, o preço dos dois primeiros carros, o restante pode custar até 500.000, ou seja, vai ter que ganhar muitas corridas para poder pilotá-los.
Esse sistema, na minha opinião, é bem melhor que o do jogo anterior, que, confesso, deixava-me um pouco farto quanto à possibilidade de conseguir os carros mais rápidos.
The Need For Speed: High Stakes é um excelente jogo de corrida, que vai deixar o jogador preso muitas horas á frente do sua Playstation, definitivamente um jogo que deve ser adquirido pelos fãs de corridas.







STAR WARS EPISODE I: RACER

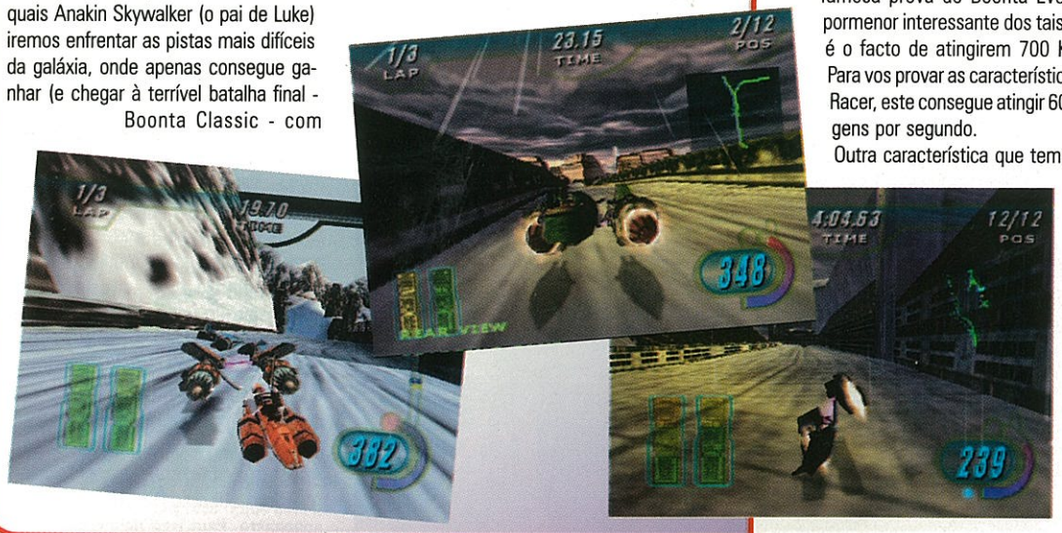
Opinião de Jose A. Martins

Este é o novo jogo da Guerra das Estrelas, e baseia-se numa das mais memoráveis cenas do filme: A corrida de POD.
Neste jogo viajamos pela galáxia, onde teremos de ganhar três campeonatos, cada qual com 8 pistas, e um campeonato especial com 4 pistas. Portanto, o jogo é constituído por um total de 38 pistas.

O nosso inimigo é Sebulba, o actual campeão da galáxia, e teremos de o enfrentar na terrível "Boonta classic", a pista mais mortal do Universo.
Com mais de 20 pod's diferentes, entre os quais Anakin Skywalker (o pai de Luke) iremos enfrentar as pistas mais difíceis da galáxia, onde apenas consegue ganhar (e chegar à terrível batalha final - Boonta Classic - com Setulba) os jogadores que tiverem óptimos reflexos.

Trata-se de um jogo impossível de jogar com teclado, o que torna obrigatório a presença de um joystick ou gamepad, obrigando igualmente a presença de uma placa gráfica de qualidade, por exemplo uma Riva TNT I ou II.

Em alternativa a estes "requisitos" para a versão PC, há a considerar a versão N64 do jogo, pois embora seja graficamente mais pobre continua a ser um bom jogo..
Que a força esteja convosco.



Opinião de Pedro Miguel Antunes - Lisboa

Ao abrir a embalagem de Star Wars Episode 1: Racer e colocar o CD no meu computador fiquei espantado com este jogo pois tem uma grande fluidez e gráficos excelentes. Apenas por ser Star Wars e da LucasArts, leva metade da pontuação pois são sinais de qualidade.
Star Wars : Racer transporta-nos para a pod racing que se destaca em Star Wars Episode 1 The Phantom Menace (filme) onde Anakin Skywalker (exacto, o Luke Skywalker dos filmes anteriores, agora em criança) na famosa prova de Boonta Eve. Um pormenor interessante dos tais pods é o facto de atingirem 700 Km/h! Para vos provar as características de Racer, este consegue atingir 60 imagens por segundo.
Outra característica que temos de ter em conta é o arrefecimento do motor dos pods. Se o jogador utilizar um pod com uma taxa de arrefecimento muito baixa, ao utilizar o "boost", o pod poderá não aguentar e um dos motores incendiar-se, podendo, ao embater com obstáculos ou participantes, explodir. O único defeito é mesmo a falta de circuitos. A favor estão a fluidez, os gráficos, ser Star Wars (a quem não dá prazer jogar os filmes de George Lucas, eu confesso), ser da LucasArts (que é para mim a 2ª melhor empresa de jogos) e um número de pods razoável. Para mim, no momento, é o melhor jogo do género. Mas para quem não gosta de saber o conteúdo dos filmes antes de os ver, então comprem Racer após The Phantom Menace sair em Portugal."

Requisitos mínimos:
Pentium 166 Mhz
32 mb RAM
DirectX 6.0
Placa aceleradora 3D compatível com Direct 3D
Pontuação: 98%

Dicas

by **Power Players**

Códigos de Cheat Menu
Primeiro deverá ter uma bateria vazia (aparece a inscrição Empty). Entre numa bateria vazia e, na hora de colocar o nome, insira os seguintes códigos pressionando Z e apertando L para entrar com cada letra do código. No final, aperte Z + L na palavra "End" para entrar com o código. Escolha as suas iniciais e comece o jogo. Para trazer o menu de Cheat, durante a corrida dê uma pausa e digite esquerda, baixo, direita, cima no direccional digital.

Códigos:
Pistas invertidas - RRTHEBEAST
Invencibilidade - RRJABBA

HALF-LIFE

Opinião do leitor José Lança - Foros de Amora

Este jogo não tem palavras para descrever os seus espectaculares gráficos.
O Half-Life tem um ambiente mesmo aterrador, os seus monstros são mesmo lindos (desculpem queria dizer feios), não acho que este jogo tenha algum defeito. Half-Life é um jogo tipo Quake (mas nem se compara com ele).
Somos um cientista que trabalha numa base do governo ultra-secreta com tecnologias avançadas, no principio do jogo damos um passeio de combóio para chegar até ao seu emprego em que, logo se vê óptimos gráficos. Depois ao fazer uma experiência que corre mal, a base fica quase toda destruída e uns seres esquisitos (os monstros) são atraídos à base. O objectivo do jogo é conseguir sair da base (de preferência vivo), quando aparece uma brigada especial para matar todas as coisas que têm vida (incluindo você). Este jogo é obrigatório a todas as pessoas que tenham um computador com capacidade para isso.

Nota de 0 a 10: 20



HEART OF DARKNESS

Opinião do leitor Luís Pedro - Entroncamento

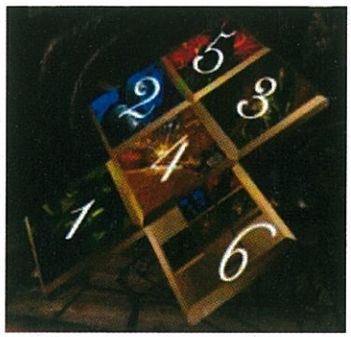
"Heart of Darknes (HOD) é um jogo para PC e PSX pouco falado. No entanto, é um jogo bastante bom mas com gráficos iguais aos do Earth Worm Jim 2. Além de ter bons vídeos, animações de jogo, som e personagens, este jogo editado pela OCEAN tem uma excelente jogablidade e encontra-se à venda para PC por 7.990 escudos e é fácil de descobrir o que se tem de fazer. Por esta razão dou-lhe nada mais nada menos que 95%.

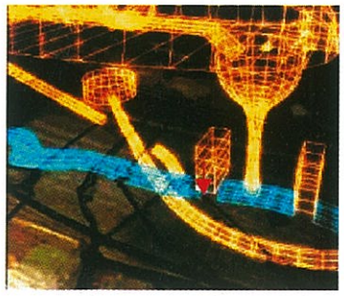
Ring:
the Legend of the Nibelungs

Solução do leitor João Luis Rebelo - Lamego

Alberitch

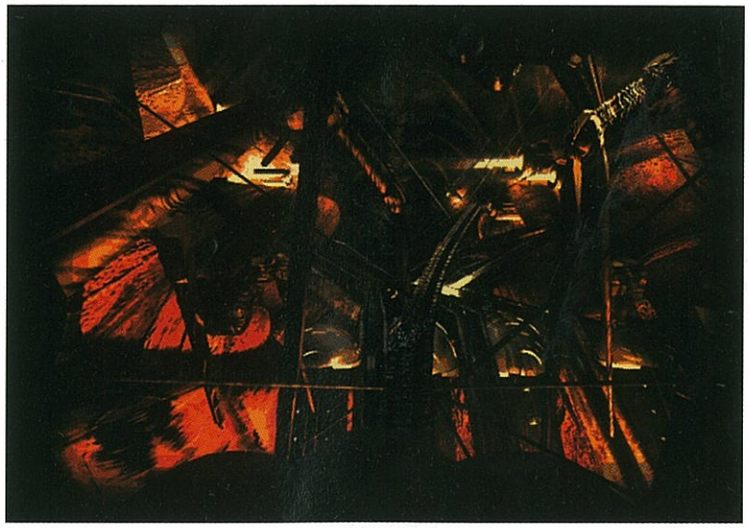
Começa por dirigir-te a um local atrás do teu escravo e apanha tudo o que lá encontrares (3 objectos). Ele não te dará o objecto que está pendurado na parede por isso espanca-o usando a Brutalidade para ele to dar. Senta-te na mota e carrega no botão para abrir o "motor". Põe lá dentro o Golem e dá-lhe 1 diamante. Vai andando com a mota até chegares a uma sala, não saias da mota, dá a volta e vira na 1º curva à esquerda para falares com o duende (cuidado ao subires o elevador pois apenas tens que puxar a alavanca até aparecer uma luz no 1º quadrado). Depois de falares com ele repete o processo anterior mas em vez de virares à esquerda continua sempre em frente até chegares a uma sala de controlo. Carrega num botão para activares o puzzle e coloca o quadrado que tens na tua lista de objectos no sitio em que ele falta. Agora carrega nos botões pequenos pela seguinte ordem:





Agora desactiva o puzzle carregando no botão ao pé da luz verde e em seguida carrega no botão em baixo desse para activar um sistema, que não deve funcionar. Para o pores a funcionar dá um murro no painel. Liga os túneis como mostra a imagem em cima. Desactiva o holograma vira-te e continua pelo túnel que agora está à tua frente. Resolve o puzzle e uma vez na sala secreta abre todos os compartimentos e apanha as Células Anti-G que estão dentro do ovo. Volta para a sala de controlo e volta a colocar o túnel na sua posição inicial e desce a barragem (aquela que tem a seta) para inundar a outra sala. Puxa a alavanca para saíres da sala de controlo e segue até à primeira sala que visitaste. Aí sai da moto e segue sempre em frente, até não poderes andar mais e aí apanha o elevador. Passa uma porta e deves ver água. Salta para a água usando o capacete respiratório (aquela coisa que tem a rã lá dentro) e dá um passo em frente.





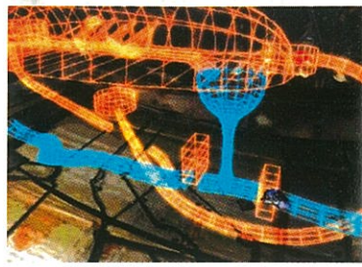
Passa pelas raparigas sem as ouvires (carregando para ires para a frente) para apanhares as chaves. Logo depois do vídeo apanha outra chave, e nesta altura tens que ter um total de 4 chaves.

Na 1ª sala logo a seguir à entrada retira o peixe do aquário pequeno e coloca-o no aquário grande. Atravessa a porta, dá uma volta de 180º e coloca uma das chaves na porta (repete este processo cada vez que passares por uma porta destas). Na sala a seguir há 3 piscinas. Carrega na 1ª e dá o medalhão à rapariga, na 2ª só tens que a escutar e na 3ª carrega nela com o capacete respiratório e dá outra vez o medalhão à rapariga. Na sala seguinte há um espelho onde te vez reflectido. Utiliza nela a tua brutalidade e dá à rapariga o medalhão. Continua em frente e na sala seguinte salva a rapariga. Em seguida passa pela porta e fecha-a desobedecendo aquilo que disse a rapariga. Apanha o ouro e voltarás directamente para a tua mina. Aí volta à sala onde existia o elevador, sai da mota e de lado deves notar umas placas de cor diferente dos tubos. Levanta-as e puxa a alavanca para cima (há uma de cada lado). Depois segue em frente aproxima-te o mais possível, abre o tubo que se encontra à tua frente e põe lá dentro a lágrima do Loge e pronto. Eis o fim do 1º capítulo.



Loge

Mal chegas à mina dirige-te ao sitio onde estava o duende. Desce pelo elevador, fala com ele e diz-lhe que vais acabar com o seu sofrimento. Utiliza o fogo nele. Volta a subir e dirige-te à sala de controlo. Activa o holograma e liga os túneis como é mostrado na imagem seguinte.



Vira-te e desce pelo túnel secreto. Para resolveres o puzzle atira fogo nele. Carrega na gaiola para apanha aquela coisa amarela com um nome um bocado esquisito e abre as 3 portas de metal para apanhares os 3 símbolos. Volta à sala de controlo, puxa a alavanca e vai ter ao sitio do principio. Dá ao Mime aquela coisa amarela e ele dá-te uma gaiola. Agora vai à sala onde terminaste o jogo com Alberitch e tira a lágrima do Loge do painel e toda a mina parará de trabalhar.

Ao saíres da sala vais enfrentar Alberitch utilizando os símbolos que apanhaste. Para isso deves utilizá-los pela seguinte ordem: Centauro, Dragão, Fénix. Agora estás de novo na rocha dos deuses. Aí carrega no ovo e utiliza o fogo para o abrir. Existem 2 puzzles dentro do ovo para tu resolveres. O primeiro é um puzzle com as estações as quais deves co-





Carta

"Olá pessoal da Super Jogos, espero que a minha contribuição sirva para ajudar muitos dos leitores "enrascados" em algumas partes do jogo e que ela seja do vosso agrado"
João

locar pela seguinte ordem:
Depois disto tens que por um número que é 000365. Agora coloca o anel e a coroa na plataforma. Quando já tiveres feito isto sobe umas escadas que te conduzem a uma máquina. Aí gira os quadrados 1, 3, 4 e 6. Agora pega no braço mecânico e carrega em todos os quadrados da esquerda para a direita, ouvirás uma frase e depois aparece uma espécie de órgão. Deves carregar nas teclas da 1ª até à 10ª e depois 15ª, 14ª, 13ª, 11ª e 12ª.
Mais um capitulo resolvido.

Siegmund

Começa por te dirigir a uma grande casa na árvore. Sobe até ao 1º piso e abre o armário ao pé do trono. Tira tudo o que está lá dentro. Depois abre as 2 gavetas do trono e apanha tudo o que elas contêm (da 2ª gaveta tiram-se uns metais que depois reaparecem por isso não te preocupes se ainda lá ficam coisas). Agora dirige-te aos mecanismo, carregando no do meio. Agora à tua direita deves ver uma espécie da manivela, puxa-a para encheres os mecanismos de água. Põe a lágrima do Loge na máquina, depois põe lá aquela espécie de prato e depois os metais, para obteres metais fundidos, antes de te afastares volta a puxar a manivela da água. Agora olha para o mecanismo da esquerda, que é um cofre, abre-o e deve sair de lá um boneco aonde tens que colocar os metais fundidos como indica a figura.

Agora tens um Golem que te ajudará mais tarde. Agora sai da casa, dá um passo em frente e vai para a esquerda para entrares no barco e visitares dois lugares do lago. Num deles utiliza o teu instinto de lobo nos arbustos para apanhares as frutas laranjas e azuis e um lingote. Volta ao 1º piso da casa da árvore, coloca as frutas azuis na prensa e esmaga-as para obteres sumo. Agora olha para o buraco debaixo do trono o mais que puderes e envia para lá o Golem. Quando ele voltar todo assustado dá-lhe o sumo azul e ela trará outro lingote. Agora vai até ao 2º piso e aponta o nome, as palavras e os símbolos de todos os planetas. Agora volta ao sitio onde começaste, e uma vez lá chegado alimenta o lobo que te trará o 3º e último lingote. Agora segue sempre pelo caminho até ao topo da pirâmide. Quando lá chegares tira os 7 objectos cilíndricos e volta a colocá-los no seu devido local utilizando as notas que tiraste sobre os planetas.

Agora carrega no único objecto que consegues ver e verás uma coisa com uma espécie de chave lá dentro. Agora utiliza o teu instinto de lobo para poderes ver e gira o medalhão de modo a que a cabeça do lobo fique direita e carrega nela para poderes sair de lá. Agora estás de volta à casa da árvore. Sai de lá, entra no barco e dá a volta de modo a entrares na casa da árvore pelo buraco. Agora puxa a alavanca para aquele objecto esquisito cair dentro do barco. Volta a sair da casa, vai até à doca e utiliza a seta no fogo. Dispara a seta ardente contra o barco. Mais uma vez para a casa, até ao 2º piso e daí até ao meio da ponte para tirares de lá o equipamento de pesca que está lá dentro da caixa.

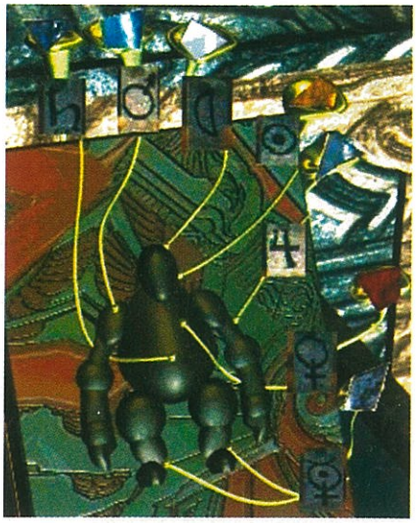
Volta a subir vira-te outra vez para a casa só que agora em vez de desceres passa ao lado da casa para ires até ao fim da ponte. Quando lá chegares utiliza o teu instinto de lobo e manda o teu Golem apanhar algumas minhocas. Agora volta ao sitio onde apanhaste o equipamento de pesca e apanha o peixe que comeu a chave utilizando a cana de pesca com a minhoca. Agora volta à pirâmide e aproxima o teu campo de visão do 7º pilar e abre a portinhola com a chave. Agora verás 3 ranhuras. Insere os 3 lingotes por ordem 1º no topo, 2º no meio e 3º no fundo. Apanha o emblema de lobo.

Agora vai até à casa da floresta, bate na porta e carrega no emblema de lobo. Fala com a mulher que veio abrir a porta e ela vai convidar-te para entrares. Volta a falar com ela. Quando o seu marido entrar e estiverem sentados à mesa olha para baixo e utiliza a poção dos sonhos no copo de cerveja do homem. Agora selecciona o emblema de lobo e carrega na tua mão com ele.
Vai até ao sitio onde há uma espécie de máquina (depois de sair da casa carregas uma vez para a direita e depois para a frente) utiliza o teu instinto de lobo e depois utiliza os 2 emblemas nas espada. Aí tens o final do 3º capitulo.



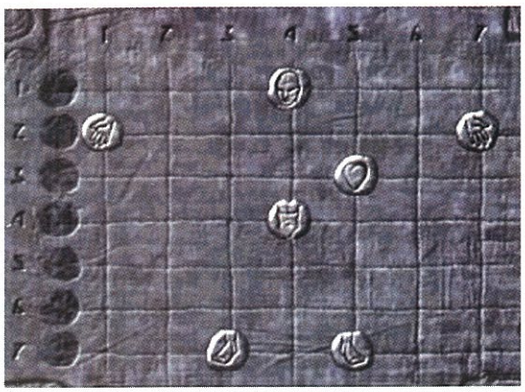
Brunhilde

Depois de ouvires a introdução entra no palácio e carrega 2 vezes para a frente. Vira à esquerda e fala com o monstro. Volta ao túnel e segue outra vez 2 vezes para cima. Vira-te à direita, entra na porta e sobe a colina. No cimo da colina apanha a flor à direita e abre uma porta secreta que está no fundo da roda onde o homem está preso. Coloca o Golem na cadeira e põe as suas partes nos respectivos locais. Depois disso deve sair outro puzzle e para o completares segue a imagem seguinte:









Quando completares o puzzle vais receber uma pena. Volta ao túnel, carrega uma vez para cima e entra no compartimento à direita. Aí apanha a espada do dragão e uma maçã. Volta a sair para o túnel e desta vez desce 2 vezes e entra na porta à esquerda. Anda uma vez para a frente, sobe as escadas à direita, aproxima o teu campo de visão do fénix e utiliza nela a lança mágica. Agora desce, apanha um pedaço do que está no chão e segue para a porta secreta, depois da qual deves ver uma fonte. Agora utiliza a lança mágica e a espada do dragão na parte esquerda da fonte, para a água correr e poderes tirar a concha que está no centro da fonte. Antes de voltares ao túnel tira a espada do dragão da fonte. Agora de regresso ao túnel volta a descer 2 vezes e entra na porta à esquerda. Aí deves ver um cadáver, utiliza primeiro a espada do dragão nas cordas e depois a concha no céu. Se tudo correu bem deves ter visto o fénix a chegar e se olhares para o teu inventário tens lá uma folha morta.

Volta ao local onde encontraste a espada do dragão, onde deves encontrar 4 colunas ao pé da árvore (2 de cada lado). Na 1ª a contar da esquerda colocas a flor na 2ª a maçã, na 3ª a folha e na 4ª a substância que apanhaste depois de libertares o fénix. Agora deves ter ganho uma corda. Volta ao túnel e sobe-o até ao máximo. Passa pela porta e a seguir resolve o puzzle da seguinte forma. No fundo há dois espaços vazios um com forma hexagonal e outro triangular. Coloca o hexágono retirado da parte inferior esquerda no local hexagonal e as outras peças no local triangular. Depois pega no triângulo completo e coloca-o no hexágono. Depois é só ires carregando na ampulheta até a porta se abrir. Uma vez lá dentro olha para a parte inferior do poço, onde circula uma bola. O teu objectivo é parar a bola, carregando nas 4 pirâmides que estão à volta do circuito de forma a que quando olhes para dentro do poço vejas um corpo adolescente. Se já fizeste isso, anda uma casa para a direita e utiliza a corda nas rodas pendentes na parede. E aqui a solução da 4ª e ultima aventura.

FINAL

Para veres o final só tens que utilizar a "morte" que está no teu inventário no espaço entre a zona de selecção da aventura.



DUNGEON KEEPER

O Horny está de regresso, e mais vicioso que nunca!

Após o primeiro episódio do simulador de masmorras, a Bullfrog voltou a meter mãos à obra para construir a sua sequela. Tendo sido aclamado pela crítica e jogadores de todo o mundo como um dos mais originais e viciantes jogos alguma vez editados, esta sequela era ansiosamente esperada pelos seus seguidores.

Como se devem lembrar, no original o jogador encarnava um Keeper diabólico que tinha como objectivo construir uma masmorra que tivesse condições para atrair criaturas malévolas, que depois serviriam para proteger as nossas instalações dos ataques dos heróis piegas e para derrotar os outros Keepers que se atravessavam no nosso caminho. Mas isto tinha um preço: o ouro. Sim, porque isto das forças do mal não funciona de borla, e no dia de pagamento é vê-los largar tudo o que estão a fazer para ir buscar o que lhes pertence. E se o dinheiro começar a faltar, assim como a comida, começam a desertar e deixam-nos à mercê dos inimigos.



Novidades

Isto era a história antiga. Quais as mudanças que foram feitas para esta versão? Pois bem, poucas. O sistema de jogo é praticamente idêntico (construir divisões, minar ouro, recrutar criaturas, atacar inimigos), e para os fãs do primeiro, a sensação de déjà-vu é enorme. Mas passada a primeira impressão podemos constatar que o jogo continua viciante, e temos agora uma narrativa que nos fala de um Keeper rival -Nemesis- que tem espalhado o pânico por onde passa, e de um rei justo e bondoso que será o nosso derradeiro objectivo.

Os primeiros niveis do jogo são como de um tutorial se tratasse, e a introduzir cada um encontra-se uma sequência feita com o motor do jogo a indicar-nos o objectivo e um pouco da história do nivel. A história encontra-se dividida em vinte niveis, mais os niveis secretos, que consistem em pequenos jogos como o tiro ao boneco ou a fuga de um labirinto. Ao completarmos cada nivel temos também direito a um pequeno video de excelente qualidade e a puxar por vezes para o humor (negro, obviamente). A dificuldade está muito bem planeada, crescente como se quer, e apesar de ser exigente em certos niveis, não irá desesperar quem acabou o primeiro DK.

Os gráficos melhorados!

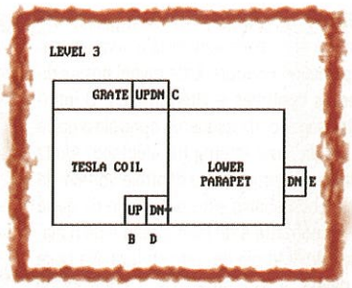
Um dos pontos fortes do jogo reside nos gráficos, com a aceleração 3D a fazer maravilhas com este motor da Bullfrog. Os personagens passaram de simples sprites para multifacetados bonecos, com uma animação excelente. Vêmo-los a perseguir galinhas para matar a fome, a treinar nos bonecos de madeira e até a divertirem-se no casino, tudo de uma maneira convincente. A rotação e o zoom do cenário fazem-se na perfeição e o jogo não se ressente com isso. As sombras e o detalhe dos personagens estão extremamente cuida-dos, e é um prazer passear pelas masmorras na primeira pessoa (através de um feitiço que obtemos passados alguns niveis) só para ver as criaturas que temos sob o nosso controlo. Mas esta visão, ao contrário do primeiro DK, não serve apenas para passear, já que podemos facilmente partir para a batalha, sozinhos ou mesmo chamando alguns dos nossos subordinados para nos acompanhar.

Os "monstros"

As criaturas malignas que iremos controlar são na sua maioria velhos conhecidos. Temos os insubstituiveis "imps", que são autênticas formigas atómicas. Eles cavam, minam ouro, conquistam territórios, arrastam feridos e mortos do campo de batalha, reforçam paredes e ainda combatem, mas

Carta

"Olá, a todos os que fazem fazem a Super Jogos, e a todos os leitores que contribuem para esta revista.
Esta é a primeira solução que eu envio a todos os leitores que passam horas em frente ao computador tentando acabar ou simplesmente avançar só mais um bocado no jogo em que estão a jogar."
Rodolphe

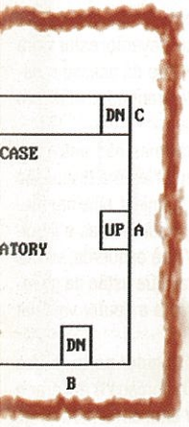


te ao seu quarto e explore a passagem escondida (basta abrir uma cómoda). Faça um mapa cuidadoso pois é meio complicado achar o caminho de volta.

Passagem secreta 2

Quando você entrar em uma passagem secreta do seu quarto, encontrará um portão. Poderá ver a ante-sala do outro lado. Se você sair pelo caminho à esquerda da porta secreta encontrará um lugar para olhar seu quarto. Se você for pela direita vai chegar a uma bifurcação. Indo pela direita chegará a uma escada que vai para a bobina Tesla. Você apenas poderá espiar esta sala ou ir até ao quarto onde tinha acordado. Você poderá abrir o portão e mover o armário para abrir a passagem e terá um caminho para entrar e sair deste andar.

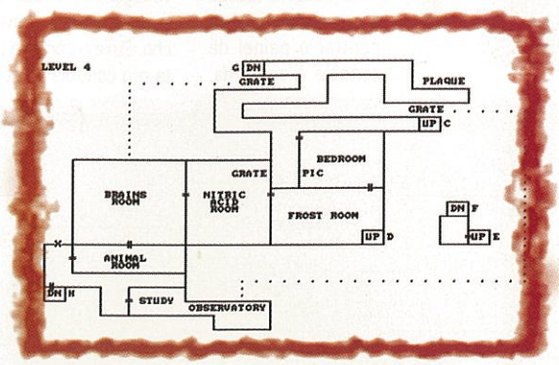
Ao virar à esquerda na bifurcação, verá outra bifurcação. Indo pela direita você encontrará um portão de onde poderá ver um observatório. À esquerda há uma escada, desça e encontrará outra bifurcação.



A passagem da direita vai para a lareira. Na passagem frontal há outra escada que desce.

Para alcançá-la você precisa usar o pé de cabra para abrir caminho. Pegue a próxima escada, vire à direita e puxe a alavanca para ter acesso a uma outra passagem secreta que leva ao salão principal. Se você decidir ir mais longe na passagem secreta, será barrado por um vapor quente em uma tubulação com defeito. Saia do castelo e vá para a corda que está na frente de uma árvore e use o gancho com a corda no chão. Suba na árvore e entre pela janela. Olhe o local e veja as anotações em cima da mesa. Empurre a pequena mesa que está ao lado da entrada até as armaduras com machados. Eles vão despencar sobre a mesa.

Agora olhe no aquário e remova a peça de madeira em baixo dele. O aquário se moverá embaixo de um enorme lustre. Olhe na lareira e desenrole a corda. O candelabro vai cair no aquário e quebrá-lo. Isto irá apagar o fogo e o caminho para a passagem nº 2 estará aberto. Vá para a porta de saída. Vá em frente, vire à esquerda, depois e siga pela porta à sua frente.



Biblioteca

Pegue um bastão no suporte de armas e use-o na estante móvel. Agora desça e olhe em volta. Leia e pegue todas as notas que encontrar. Vá até o fundo da biblioteca e olhe a tabela. Pegue o peso e coloque-o na bandeja da direita. Uma porta escondida será aberta, entre e você estará perto da tubulação com defeito. Desligue a roda. Isto abre o caminho para a passagem nº 2.

Volte para a biblioteca e saia pela porta à sua frente (aquela no fundo da sala de leitura). Esta porta leva ao primeiro andar do castelo. Agora vá para o salão principal, onde o Dr. Frank vai pega-lo e trazê-lo de volta à biblioteca. Você será preso no calabouço e açoitado.

Escapando do calabouço

Depois que o Dr. sair alguém vai lhe jogar uma chave. Remova o braço da corrente, utilizando um de seus braços (o de uma mulher). Pegue a chave e livre a outra mão. Volte até a escada e use a chave, vire à direita até uma grade, remova-a e siga pela passagem secreta n.º 3. Você estará em uma sala com duas saídas. A da direita liga o 1º andar à passagem n.º 2 e o buraco logo à frente leva a outra sala. O buraco da direita vai levá-lo a uma escada que desemboca em um jardim. O buraco à esquerda vai levá-lo a um labirinto de cerca-viva (para saber o layout deste labirinto, basta olhar na entrada do castelo). Neste labirinto você vai precisar colectar alguns objectos.

Procure por um crânio e pegue um besouro negro. Ache as plantas carnívoras e coloque o besouro na planta da direita. Depois que ela pegar o besouro, a da esquerda vai abrir e você deve pegar uma tesoura que será usada para cortar plantas que impedem outra passagem secreta, a de n.º 4.

Sala do Planetário

Depois que você achar a passagem secreta coberta por plantas, corte-as utilizando a tesoura. Desça e puxe a alavanca que está no lado esquerdo. Você ouvirá o som de uma porta se abrindo. Siga em frente e suba a escada para chegar ao planetário com quatro portas numeradas de 1 a 4. Aqui você deve comparar as anotações das placas, que estão ao longo do jogo, com as do quadro que encontrará nesta sala. Você notará que há quatro pequenas portas que ao serem abertas mostrarão um número (das placas). Para abrir as portas você deve alinhar os planetas conforme suas anotações com as que estão na tela. Feito isso, puxe a alavanca, quando ouvir um som, você teve sucesso, caso contrário terá que tentar de novo.

A porta 1 leva até à mina, a porta 2 ao túnel em ruína, a 3 o conduz à câmara de fusão e a porta 4 vai levá-lo ao mausoléu.

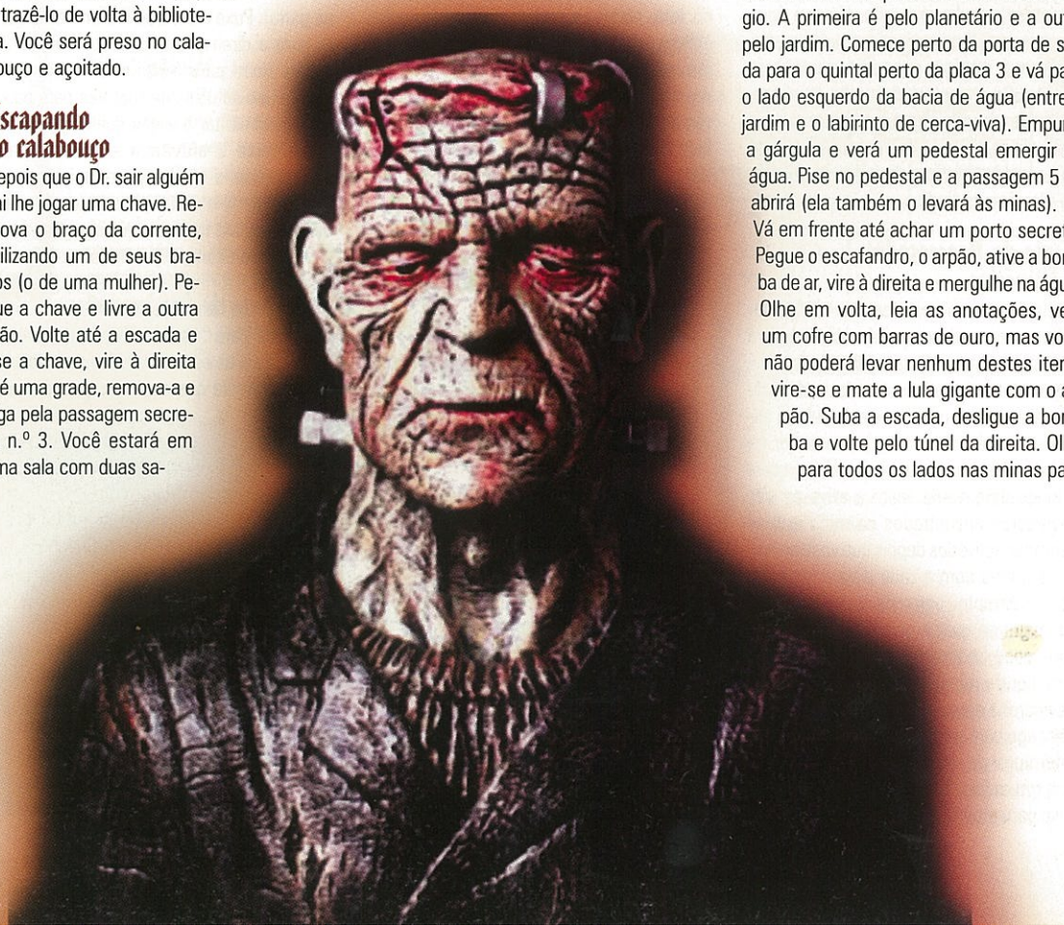
Sugerimos que você vá ao mausoléu para ler as anotações. Depois abra a porta 3, que leva ao labirinto da adega. Para que você não se perca basta seguir estas direcções logo que chegar à entrada do labirinto: em frente, frente, frente, direita, frente, esquerda, frente, direita, frente, esquerda, frente e direita. Você chegará à uma pequena sala que o leva à câmara de fusão. Olhe em volta e puxe a alavanca para abrir as portas de aço que levam até a mina. Vá para o fundo, siga até a bobina de resistência e ligue o interruptor.

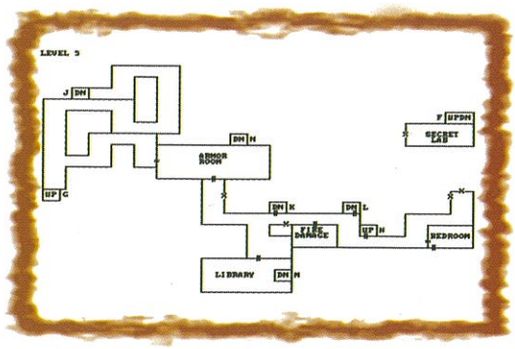
Agora vá até a escada da direita e procure a sala para ler mais anotações. Volte para o planetário e abra a porta que dá acesso às minas. Se você voltar pelo labirinto de cerca-viva, vai encontrar uma passagem recém criada que o levará para fora, directo para a entrada do castelo. Deixe a porta 1 aberta ao sair do planetário, pois isso poupará tempo e uma caminhada quando voltar através das minas.

As Minas

Há duas entradas para as minas neste estágio. A primeira é pelo planetário e a outra pelo jardim. Comece perto da porta de saída para o quintal perto da placa 3 e vá para o lado esquerdo da bacia de água (entre o jardim e o labirinto de cerca-viva). Empurre a gárgula e verá um pedestal emergir da água. Pise no pedestal e a passagem 5 se abrirá (ela também o levará às minas).

Vá em frente até achar um porto secreto. Pegue o escafandro, o arpão, ative a bomba de ar, vire à direita e mergulhe na água. Olhe em volta, leia as anotações, veja um cofre com barras de ouro, mas você não poderá levar nenhum destes itens, vire-se e mate a lula gigante com o arpão. Suba a escada, desligue a bomba e volte pelo túnel da direita. Olhe para todos os lados nas minas para





familiarizar-se com todas as passagens. Vá em frente até encontrar a passagem da esquerda que dá acesso à três passagens e entre na da esquerda. A passagem do meio leva a um condutor e lembre-se dessa localização, pois terá que voltar mais tarde para activá-lo.

Mais dois caminhos como esses podem ser encontrados nas minas, um está na sala do processador de minério e deverá ser activado primeiro. Vire-se, siga em frente, encontre uma passagem à direita que o levará à roda d'água e a porta com as correntes (esta porta está trancada) e voltaremos a este local mais tarde. Se você continuar até o fim do corredor vai encontrar uma porta trancada (está é a porta 1 do planetário). Vire à direita e siga este corredor lateral até o fim e achará outro transmissor. Volte até a porta 1 (do planetário), siga até a roda d'água e antes de chegar a este local se deparará diante de três caminhos: o central levará a um transmissor (volte mais tarde para activá-lo); o da esquerda leva até um alçapão que você não poderá entrar ainda e o da direita é o corredor principal.

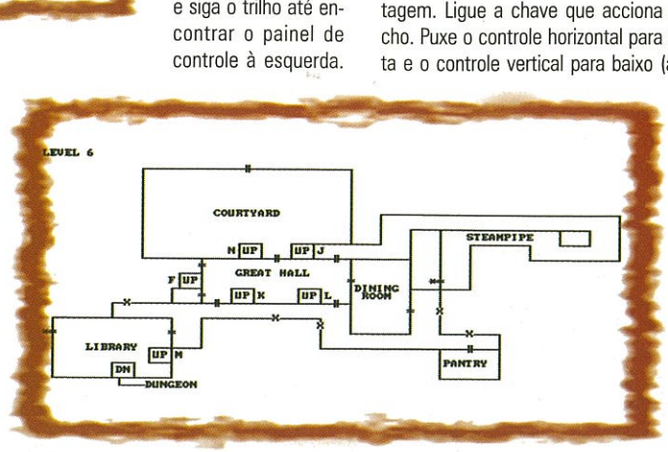
Ao chegar na roda d'água, pare-a, pegue a corrente e prenda-a na roda. Ligue a água para que as portas sejam arrancadas. Antes de entrar no túnel, puxe o interruptor para a direita. Se encontrar uma mão de monstro rastejando, não jogue a pedra nela, pois é uma aliada e o ajudará a salvar Sara. Você pode segui-la para fora da mina até ao cais. Ela voltará mais tarde.

Planta do Processador de Minérios

Ao chegar em um corredor com trilhos, pegue o caminho da esquerda até chegar a uma porta de aço. Se ela não funcionar é porque o interruptor da entrada está desligado. Quando a porta for aberta suba a escada e vá até a planta do processador de minérios. Olha em volta e ative o conversor do fundo da caverna. volte e ative os três conversores encontrados na mina que só podem ser activados depois que você arrombar as portas com a roda d'água e depois que o interruptor perto da roda for ligado. Assim que os quatro conversores forem ligados você poderá carregar pedras até o conversor de minérios.

Vire à direita e aperte o botão preto da máquina; agora vá ao painel de controle e puxe o interruptor da esquerda para activar a máquina trituradora. Use os botões preto e vermelho para triturar o minério com o triturador da esquerda ou da direita. É necessário triturar cada pedra duas vezes. Se a planta processadora for desligada, puxe a alavanca e reinicie a máquina do início.

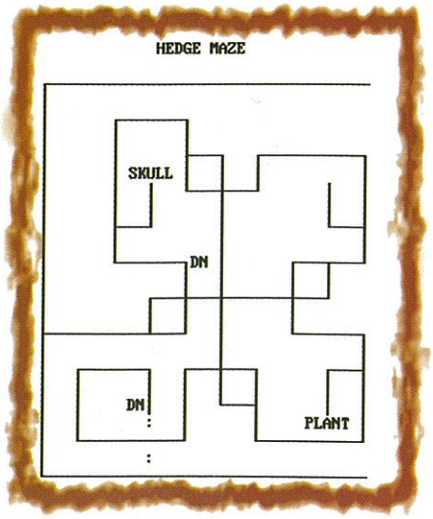
Depois que o minério suficiente for processado, você ouvirá um sinal. Desça a escada e siga o trilho até encontrar o painel de controle à esquerda.



Continue descendo o túnel até encontrar dois caminhos. No primeiro, o trilho da esquerda leva até a câmara de fusão (lembre-se que a porta de aço deve estar aberta se você foi pela porta 4 do planetário). No próximo caminho (em formato de forquilha) puxe a alavanca para dirigir os trilhos para a passagem da esquerda.

Volte até ao local onde há um painel de controle e puxe o interruptor esquerdo para accionar um vagão de minério que virá da direita. Vá até uma sala com portas fechadas no teto, prenda a corrente no vagão, volte até ao painel de controle e accione os dois interruptores para cima e para baixo novamente, pois isso fará com que o vagão arrombe a porta do teto. Puxe a alavanca ao lado do painel de controle. Accione o interruptor da esquerda para cima. O vagão vai voltar para a câmara de fusão.

Vá para lá.



Câmara de Fusão

Vá até a escada da esquerda e verá um outro painel de controle. Este painel possui diferentes controles e interruptores. O interruptor superior da esquerda controla a garra e o da direita o interruptor eléctrico. Ainda no lado esquerdo está o controle vertical da garra. Logo abaixo está o controle da garra e o termómetro e do lado direito está a alavanca de controle de temperatura. Na base do painel, à esquerda está o controle de voltagem e a direita está o controle de voltagem. Ligue a chave que acciona o gancho. Puxe o controle horizontal para a direita e o controle vertical para baixo (a garra vai pegar o minério), depois para cima, para levantar o minério. Puxe o controle para baixo, para colocar o minério na máquina de fusão. Agora puxe de volta para cima. Aumente a temperatura ao máximo accionando a alavanca de temperatura. Aumente a voltagem para 80, accionando o controle de temperatura.

Ligue o interruptor eléctrico para aumentar o ângulo da garra, puxe para baixo o controle vertical da garra e para cima novamente (você verá uma massa branca e brilhante na garra). Puxe o controle horizontal da garra para a direita para colocar a massa no vagão. Volte para o painel de controle da mina. Puxe os dois interruptores para baixo para movimentar o vagão que irá para a direita. Puxe a alavanca esquerda para redireccionar o trilho e puxe os interruptores para cima e então puxe o da esquerda para baixo, isto fará com que o vagão vá até a sala com portas no teto.

Sala de Mistura

Vá para a sala com portas no teto, suba as escadas e vá até o painel de controle que está no canto da sala.

Há muitos controles neste painel e se eles não funcionarem você deve ir para a câmara de fusão e puxar o botão na base da bobina. De volta ao painel de controle da sala de mistura, o interruptor que está no canto superior esquerdo indica que a máquina está ligada. O controle da garra está no canto superior direito, a garra que faz o cristal está abaixo no lado direito, o medidor de voltagem está no meio e o controle de voltagem está abaixo, no centro do painel.

O controle de rotação está no lado direito do painel de controle. Puxe o controle da garra para a direita para pegar o cristal que está no vagão. Puxe esta alavanca para a esquerda para colocar o cristal na tina de mistura. Vá para a máquina de mistura e vire a roldana da esquerda para colocar água no recipiente. Vire a roldada da direita para colocar ácido nítrico na tina, accione o botão para começar a mistura e depois puxe o interruptor para encher o container.

Volte ao painel de controle e puxe o controle da garra para a esquerda e depois para baixo. Puxe para baixo a garra em que você está fazendo o cristal. Ative o interruptor eléctrico e ajuste a voltagem para 80, ative também o controle de rotação. Você acaba de criar uma grande pedra da vida.

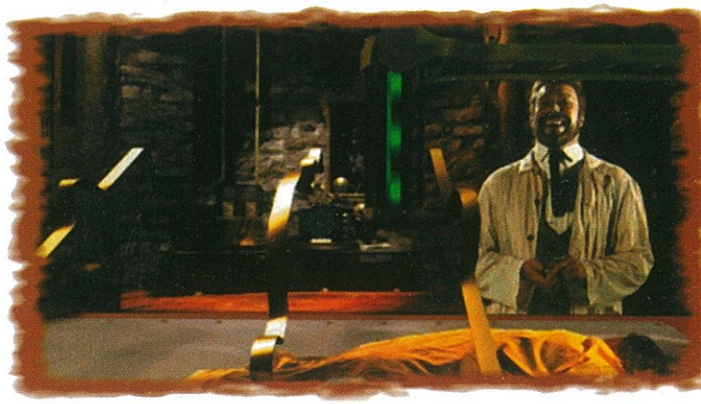
Use os controles para dirigir a garra, pegar o cristal e colocá-lo no elevador. Ligue o elevador accionando os botões que estão no lado esquerdo.

Encontrando o Dr. Frankenstein

Chegou a hora de acertar as contas com o Dr.Frankenstein. Vá para o primeiro andar da torre, passe pela ante-sala. Coloque a primeira, segunda e quarta alavancas para cima (começando da esquerda para a direita). As alavancas três e cinco deverão estar para baixo. Abra esta porta que dá acesso a esquerda, ela estará destrancada, olhe em volta.

Há uma porta à direita, mas não entre por ela ainda. Vá até o doutor e uma discussão vai acontecer. Quando terminar, olhe nas jaulas para ver algumas perturbadoras e inquietantes sequências. Vire à esquerda, vá até à mesa e tome as notas que estão na gaveta. Vire para a esquerda e o doutor vai falar com você novamente.

Salve o jogo e vá até a outra porta, a que você não entrou, e será forçado a encarar o doutor. Ele vai apontar uma arma para você. Vire-se e saia rápido pela porta, você estará seguro lá fora.



Vertical Passages

		A	B	C	D	E	F	G	H	J	K	L	M	N
	1	A												
	2	A	B	C										
Level	3		B	C	D	E								
	4			C	D	E	F	G	H					
	5						F	G	H	J	K	L	M	N
	6						F			J	K	L	M	N

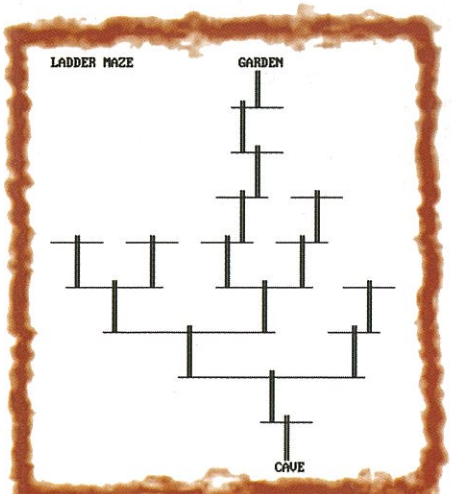
See maps for locations.

Encontrando os criminosos e salvar sua vida

Vá para perto das portas de saída para o quintal e salve o jogo novamente. Volte para o castelo e você receberá as boas vindas de um criminoso que está com um rifle, outro criminoso vem pela sua esquerda, vá pela direita até as portas do castelo. Você saberá por onde ir, pois um criminoso sempre vai bloquear seu caminho se ele não for um caminho certo. Suba a escada da esquerda, siga em frente, vire à esquerda e vá directo para a porta que está aberta, ela vai se fechar quando você entrar. Vire à direita e olhe no espelho, mas faça isso rápido, pois os bandidos logo vão arrombar a porta. Uma garota irá aparecer (Sara) no espelho, irá quebrá-lo, siga a moça até a caverna secreta (não é longe do planetário). Sara vai falar várias vezes, pegue o copo de água e beba, ela vai perguntar pela garrafa na prateleira superior, empurre um dos barris e use um galho para pegar a garrafa.







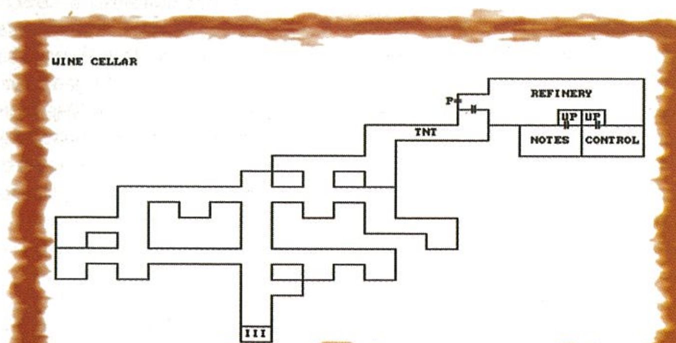
Depois de mais um pouco de conversa a mão aparecerá novamente e a vida de Sara depende do que você fizer. Se você jogar uma pedra na mão, Sara vai morrer. Se esperar a mão ir embora, Sara estará segura e a mão será morta mais tarde.

Sara vai querer falar com o doutor. Vá para o mausoléu (porta 4 do planetário), olhe na gaveta e leia as notas. Vai haver um terremoto que bloqueará as portas, excepto a n.º 2. Siga Sara por um túnel que o levará para uma grande caverna com uma escada. Você pode salvar seu jogo pois estará diante de um labirinto e se você se perder um monstro vai tentar acabar com você. A rota exacta é para cima, para cima, esquerda, suba, suba à esquerda, suba à direita, suba à esquerda, suba, suba, suba e pegue a mão de Sara para livrá-la do monstro. Você estará de volta ao jardim.

Observatório

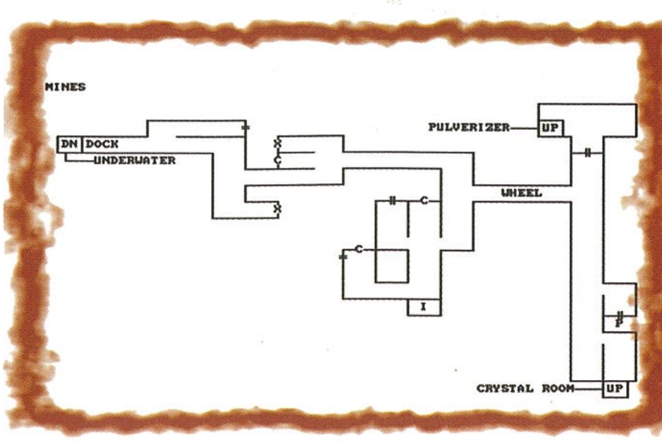
Vá para o porto secreto utilizando a passagem secreta 5, olhe em volta para ver se acha alguma nota, olhe mais um pouco e encontrará uma bomba, mas não poderá desactivá-la. Vá para o observatório no terceiro andar do castelo e encontre o doutor, pois Sara vai falar com ele. Mova-se um pouco para começar novas conversas. O Dr. sairá e trancará você no observatório. Fale com Sara, olhe no telescópio para ver os bandidos forçando Gabrielle (sua filha) a seguí-los ao porto secreto. Vá para perto da porta e empurre a mesa embaixo da grade. Abra a gaveta, pegue a chave e use-a no mecanismo de tranca do portão. A chave vai cair na grade do chão. Empurre a mesa de volta para recuperar o imã em forma de ferradura, perto do telescópio. Use na grade do chão para recuperar a chave, empurre a mesa de novo e use a chave para destrancar a porta do observatório. O que virá a seguir depende de suas acções: se você jogar a pedra na mão do monstro, Sara vai ser assassinada; se você não jogar a pedra, a mão será morta.

Vá para o porto secreto e achará Gabrielle morta no chão. Leve-a com você para o laboratório no terceiro andar da torre.



Ressuscitando Gabrielle

Coloque Gabrielle na mesa, vá para o elevador, pegue a pedra da vida e coloque-a no suporte em cima da mesa. Vá ao painel de controle principal, puxe os três interruptores da esquerda e os dois da direita para cima. Puxe a alavanca que está à sua direita para erguer a mesa em que Gabrielle está, até o telhado. Suba a escada, olhe o indicador do vento, espere ele atingir 10 ou 20 e desenrole a linha da pipa. Desça para a sala da bobina Tesla (no segundo andar do castelo), puxe o interruptor para baixo para carregar a bobina e puxe-o para cima quando o ponteiro do display estiver ainda na área vermelho claro ou mais perto da área vermelho escuro. Volte para o painel de controle no terceiro andar, vire os três interruptores da esquerda para a direita e veja os resultados. Esta sequência de acções é necessária para salvar sua filha.



O fim

Olhe o final do jogo, em que você, finalmente, deixará o castelo e viverá feliz para sempre. Há um outro fim para esta história. Se você puxar o interruptor para cima, na câmara da bobina Tesla, quando o ponteiro estiver na área vermelho-escuro e então puxe os três interruptores da esquerda para a direita, poderá morrer novamente e será aprisionado pelo Dr. Frankenstein.

GUIA FALLOUT 2

Parte 2

Do leitor Vitor Manuel - Ponta Delgada

Vault City (3ª Vez)

Vai falar com McClure e diz-lhe que resolveste o problema em Gecko. Ele far-te-á um cidadão, fala-lhe sobre a optimização do reactor e pede-lhe permissão para o fazer.
Agora entra no Vault. Se tens boa Medical Skill , procura a informação médica que há num computador no 1º andar. Irás descobrir pormenores acerca de implantes de combate. Continua explorando por um pedaço até ganhares 500 XP. Podes também falar com o doutor sobre medicina.
Fala com a enfermeira. Pergunta-lhe ácerca da cidade (tenta direccionar a conversa para o facto de a cidade não ter crianças e as mulheres não ficarem grávidas).Ganhas 300 de XP se a convenceres que eles podem estar estéreis devido à radiação. Ganha outros 300 XP se a convenceres a ver o mundo e sair daquele Vault. Fala outra vez sobre a esterilização e ganhas 500 XP se fizeres um "donativo".
O doutor também irá pedir-te "Jet" para as suas pesquisas, sempre que tiveres algum que possas dispensar dá-lo ao doutor ("Jet" pode ser encontrado nos cadáveres do ladrões que te tentam assaltar quando viajas pelo "world map"). E visto que já és cidadão podes entrar com drogas sem ser revistado.
No Vault explora todos os cacifos e caixas dos andares 2 e 3. Um cacifo escondido contem um "voice module" que usarás mais tarde para reparar o computador de Vault 13 por isso encontra-o, apanha-o e guarda-o.
No 3º andar, certifica-te que tens o disco do reactor pronto a ser utilizado, antes de clicar no computador central (é o que fala). Utiliza o sience skill no terminal junto ao canto a sudoeste se o fizeres bem ganharás 300 XP. Depois de utilizares o disco no computador sai do Vault. No lado de fora fala com um "geezer" que está pregando num cruzamento, finge estar interessado e ele dar-te-á uma mala para dares à família Bishop em New Reno, sai da cidade e parte para Gecko.

Gecko Village (3ª vez)

Não há muito mais a fazer aqui. Vai falar com Festus e utiliza o disco optimizador no computador central.
Fala outra vez com Harold, pergunta-lhe o que é que ele faz, e diz-lhe que não queres ver a sua cidade (a de Harold) ser destruída e ele te dará alguma coisa.
Volta ao Den e pára em Modoc.

Modoc (2ª vez)

Vai falar com o tipo da "Genereal Store", escolhe a missão da "Haunted Farm". Depois fala com Bathlas "The Tanner" e pergunta-lhe qual é o seu problema. Fala com o cão. Clica na tábuas do poço, usa a corda no poço e usa a corda para desceres.
Não há muito a fazer aqui, apenas explora a caverna e apanha o que te aparecer. Sobe a corda e volta à superfície. Dirige-te para a "Haunted Farm" vai pelo World Map. Examina os corpos e verifica que são falsos. Agora ou falas com os guardas ou deixas-te cair num buraco que está debaixo de um tapete, irás ter de ir ter com Vegeir.
Fala com Vegeir e faz-lhe umas perguntas , como, para que é que utiliza corpos falsos e porque é que eles próprios não o fazem. Aceita a missão que ele te dá. Antes de ires embora vai para norte. Um cão correrá na direcção de um miúdo, fala com o rapaz, o seu pai é Balthas, infelizmente terás de falar com Vegeir para levares o rapaz de volta para o pai mas para isso tens de resolver primeiro o problema de Modoc.
Volta a Modoc e fala com o tipo da loja. Diz-lhe que os corpos são falsos. Ele dá-te a missão de encontrares Karl dentro de um mês. Não há tempo a perder, vai imediatamente para o Den.



Den (2ª Vez)

Fala com Smity. Dá-lhe o controlador de Gecko e 2000$. Depois faz-lhe instalar o "injection system" de Klamath. Parabéns tens um carro.
Vai à casa perto do posto da Brotherhood of Steel. Usa o lockpick numa porta que dá para um quarto de modo a evitares os rapazinhos ladrões. Fala com um tipo que está atrás de um caixão e diz-lhe que queres ver a múmia, é Woody o ghoul desaparecido em Gecko. Acorda-o e diz-lhe para sair dali.
Vai à casa da Mom na parte este da cidade e fala com Karl ácerca dos fantasmas.
Nesta altura do jogo já deves ser suficientemente forte para derrotares Metzger. Arranja uma arma com Burst Mode, põe-te atrás de Metzger e enche-o de balas, atenção que ele tentará fugir se não o matares rápido.
Agora mata o resto do gang de Metzger. Se achares que não os consegues vencer espera até ficar de noite e usa a arma com visão nocturna que te dá bastante vantagem em relação aos guardas de Metzger e a Metzger. Dá boas armas a Sulik e ao Vic para eles te darem uma boa ajuda.
Acaba o combate e diz aos escravos que estão salvos.
Vai falar com Becky, diz-lhe que Metzger deu luta mas já está morto, recebe a tua recompensa e parte com o teu carro para Modoc.

Modoc (3ª Vez)

Fala com o tipo da "General Store" e diz-lhe que no Den há um bêbado que se chama Karl e diz-se ser agricultor.
Vai à cidade fantasma falar com Vegeir, ele dá-te uma arma ("assault rifle").Pede-ihe para levares o miúdo para casa (o Johny filho de Balthas). Leva sempre que puderes o carro contigo porque se o deixares em certos sítios roubam-te o carro.
Fala com o "tanner" ele dá-te um "combat Leather Jacket" que é uma porcaria comparado com a armadura que já deves ter.
Agora escolhe, ou vais a Gecko e recebes um remédio anti-radiação por teres salvo Woody, ou vais ao Den e diz a Karl para voltar para casa e com isto ganhar 500 XP. De uma maneira ou de outra quando acabares vai para Redding.

Redding

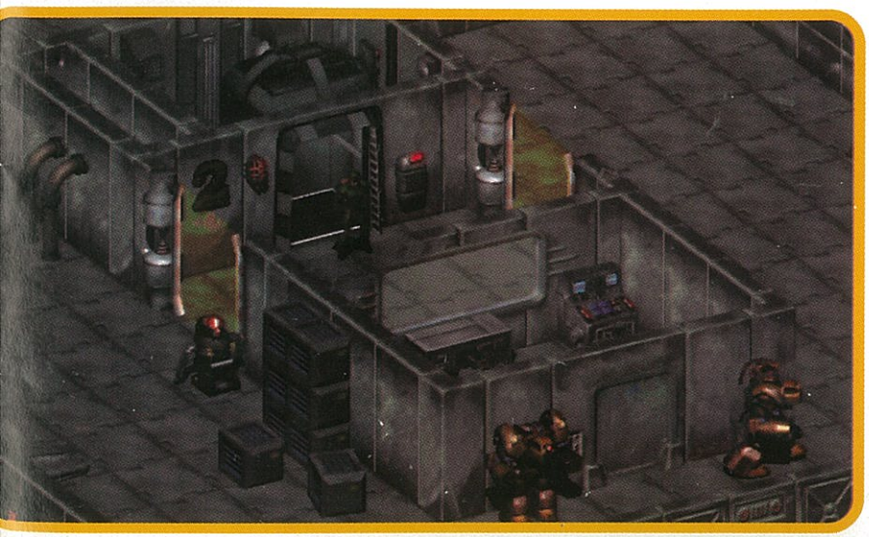
Redding é uma cidade próspera com duas minas de ouro e com um enorme problema de toxico-dependência, devido aos mineiros gastarem o lucro das minas a comprar drogas e a consumi-las. De qualquer forma as missões aqui são mais difíceis por isso convém estares num nível superior a 10.
Este é um sitio que mais cedo ou mais tarde terás de vir aqui devido à grande quantidade de pontos de XP que há a serem ganhos.
Vai falar com o sherife e oferece-lhe ajuda.
A tua primeira missão é desalojar uma viúva que está atrasada no pagamento da renda. Ela só deve 120$, sendo tão pouco tu próprio podes pagar a renda, podes pagá-la ou dando o dinheiro à viuva ou dando o dinheiro directamente ao Mayor, se fizeres isto ganhas 1500 de XP.
A tua próxima missão é acabar com uma briga no bar Malamute. Começa por pedires delicadamente para acalmarem e depois diz-lhes que só perguntas delicadamente uma vez e que se eles não acalmarem tu irá usá-los com alvos para praticares a tua pontaria, se fizeres tudo bem irás levar o mineiro com que estás a falar para a prisão. Há uma opção que é prender os dois mineiros mas não o faças porque dá-te cabo da reputação.
A minha escolha foi pôr o mineiro de Morningstar na cadeia, assim decidi apoiar o dono da outra mina que é um aliado da NCR. Fala com Madame Modjeska que podes encontrar dentro de uma casa, ela falar-te-á dos jogos políticos em Redding, agora faz a tua escolha de lados e diz quem apoias.
A próxima missão é descobrir quem magoou uma prostituta no bar. Vai falar com a senhora que está atrás do balcão. Agora vai para norte, para a mina Morningstar. Assim que conseguires fazer conversa com um indivíduo leva-o para a cadeia com uma conversa simpática, educada mas firme.
Antes de o prenderes, podes ir a oeste e eliminar todos os ratos à beira de Wannamingo. Não desças as escadas pois ainda não estás preparado para o desafio que te espera lá. Mata todos os ratos que



encontrares e explora a área. Faz isto porque a tua próxima missão vai ser eliminar um gang que vai estar neste sitio e se os ratos permanecerem aqui Sulik e Vic irão à caça dos ratos e deixar-te-ão sozinho a lutar contra o Gang.
Depois de levares o indivíduo para a prisão, será uma boa altura para falares com o doutor, para adquirires instrumentos para te curares, e para conhecer mais alguma coisa sobre Jet (a droga).
A próxima missão é matar Frog Morton e o seu gang que estão na área onde acabaste de matar os ratos. Não é muito difícil mas também não é fácil, A melhor maneira de atacá-los é por sul matando primeiro os guardas e depois matando o resto do gang incluindo Frog (usa sempre que puderes Burst mode se tiveres uma arma que o tenha). Frog tem uma arma 4.7mm que não é má mas também não é excelente, um dos seus compadres tem uma modelo E que é uma arma muito melhor especialmente porque as suas munições são extra leves, mas por enquanto não te deixes depender dela pois munições para ela só as irás encontrar mais para a frente.
Quando fores dizer que acabaste com o gang ao sherife ele diz-te que Frog tem 3 irmãos e que eles querem-me matar (agora é que ele diz!!).
Há ainda algumas missões a serem cumpridas nesta área mas têm todas a ver com aquela parte de Wannamingo onde disse que não poderias ir ali ainda, não podes ir ali pela simples razão que lá irás encontrar uns ET armados como o Diabo e mais fortes que o Hulk por isso só poderás ir ali quando tiveres uma arma decente tipo uma Minigun ou uma Bazor´s que arranjarás em NCR (quando o fizeres não deixes ficar atrás a Mark2 Metal Armour que está no canto a noroeste).
Aqui segue como é que as fazes:1º compra ao Mayor por 1000$ um documento (deed) da mina Wannaming. Depois de acabares com todos os Aliens da mina, vende o documento novamente por 2500$. 2º, na mina há uma máquina de minas. A partir dela consegues obter um chip e poderás vendê-lo a Marge e recebe 1000$ pelo chip.
Quando estiveres pronto parte para Broken Hills.

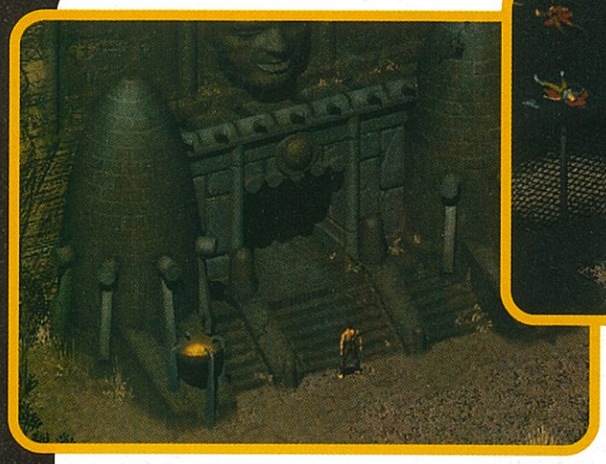
Broken Hills

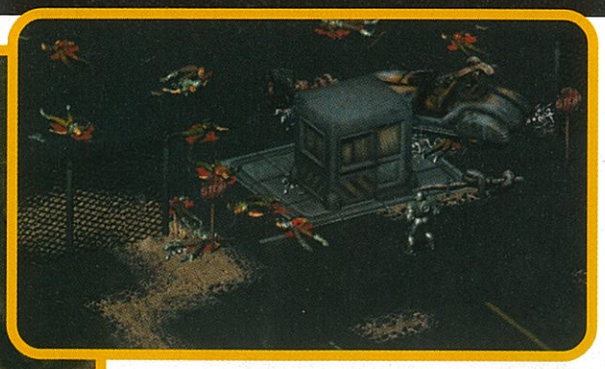
Broken Hills é uma comunidade mista de humanos, mutantes e ghouls.
No canto Sudoeste, podes alistar-te como guarda para uma caravana, isto se ainda não souberes o caminho para NCR; se já sabes, não te alistes que não é preciso.
Fala com Marcus (o super mutante na 1ª Zona) e recebe a missão para encontrares as pessoas desaparecidas, oferece-te a fazê-lo de graça. Se tiveres bastante força luta com Francis que está num Pub e terás uma recompensa se ganhares. Não te esqueças de salvares porque até tendo 10 de strengh é possível perderes.
Vai para Este. Aí está um ghoul que se queixa das moscas (flies?). Vai para oeste e encontra um computador na zona norte de um edifício. Usa a sience skill no computador e reencaminha a energia para a casa do ghoul, também aproveita e melhora a rede de energia da cidade. Só conseguirás fazer isto se tiveres uma boa Sience Skill.
Volta a este. Fala com uma planta falante, se tiveres uma pá muda-a de lugar como ela quer que o faças, ela irá ensinar-te uma jogada de xadrez. Agora vai falar com um cientista com um escorpião e diz-lhe que queres testar a tua inteligência com a do escorpião, se usares a jogada que a planta te ensinou, ganhas e o escorpião atacar-te-á, não o mates, foge dele. Não sei o que acontece se o matares mas o meu conselho é não o fazeres.
Encontra um desgraçado que te pede para lhe encontrares a mulher. Encontra uma maneira de entrares no labirinto subterrâneo, eu entrei através de um "manhole" numa casa de banho a sul. Mata as formigas e encontra os corpos. Examina todos os corpos e examina um corpo duas vezes para descobrires que ele foi baleado primeiro. Num dos corpos encontrarás uma carta, lê a carta. Vai confortar Francis, e conta tudo o que viste ao sherife e ao tipo que queria que lhe encontrasses a mulher. Diz ao sherife que não queres recompensa e ele dá-te uma "Hunting Rifle" com um "scope" como prémio.
Volta à secção oriental e fala com o super mutante numa casa que julgo ser uma oficina perto da entrada da mina. Ele vai perguntar-te se consegues arranjar um sistema de ventilação (que encontrarás em New Reno) para a sua mina. Ela irá dizer-te com quem deverás falar e o que deverás dizer.
Parte para New Reno.



New Reno

Se julgavas que o Den era mau, BEM VINDO à capital do crime neste jogo.
Só para não teres um ataque aqui vai um aviso: Quando abandonares esta área o teu carro será roubado, mas, não te preocupes, segue as marcas do teu carro e vais encontrá-lo numa garagem onde poderás fazer upgrades ao carro. Poderás reaver o teu carro se o comprares outra vez ao dono da garagem, se fores para a cama com o dono da garagem (isto se tiveres a personagem feminina), ou então poderás matar o dono da garagem mas homens mortos não fazem upgrades a um carro.
Fala com Kitty, que está na Cat´s Paw. Se tiveres uma "Cat´s Paw magazine" faz-lhe

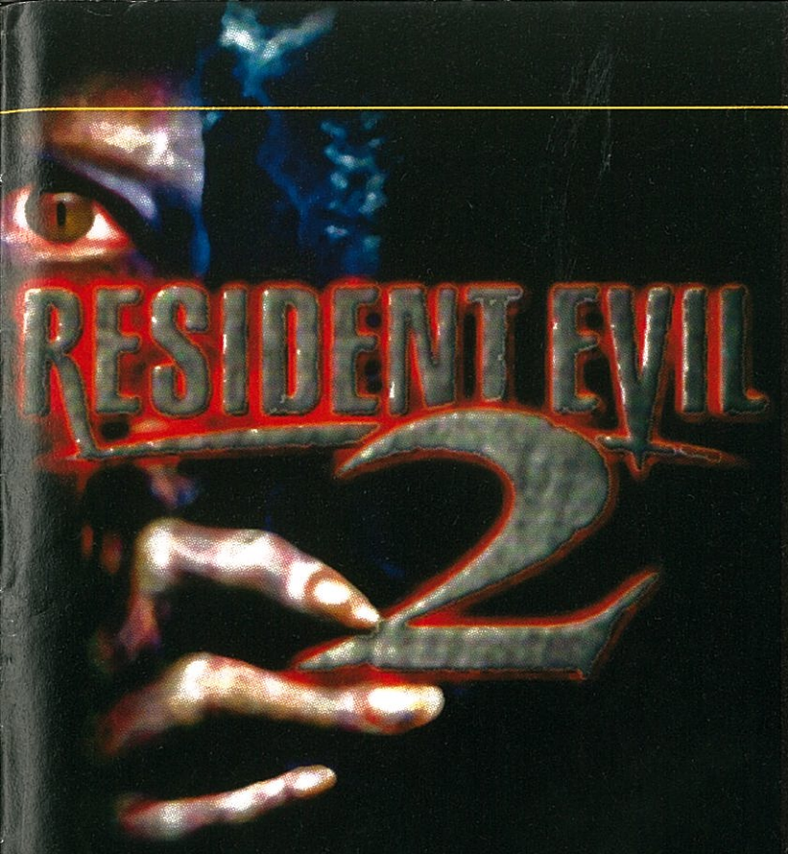




perguntas acerca dela. Ela vai dar-te uma missão que consiste em encontrares 10 assuntos diferentes da revista, se as conseguires encontrar todas Kitty dá-te 750$ e ganhas 1000 XP, (mas se me perguntares acho que o tempo que demora a encontra-las é muito, e não compensa o sacrifício).
Fala com um tipo que está vestido com uma camisa vermelha que se encontra na rua de Cat´s Paw, faz-lhe perguntas sobre as famílias da cidade em particular da família Salvatore e das pistolas laser que ele tem. Desta maneira terás acesso a uma missão de encontrares o dono de uma loja de armas. Também a partir deste tópico consegues falar sobre os estábulos da família Mordino sem teres de pagar mais.
Podes ir juntar-te à família Mordino que está no casino Desperado. Se tiveres uma personagem feminina terá que implorar e arrastar-te para conseguires ser contratada (aparentemente os Mordino têm alguma coisa contra as mulheres). Mas se conseguires engolir o teu orgulho, ganhas 500 XP.
Se fores aos estábulos, consegues enganar uma mulher dizendo-lhe que és um investigador, assim consegues que ela te dê um passe para ires lá abaixo ver o Myron. Podes juntá-lo ao teu grupo, para além da XP que ganhas, ele consegue fazer stimpacks e super-stimpacks e tem uma boa "sience skill", mas ele é uma mega-aberração em combate. Seja como for não o juntes agora ao teu grupo senão algumas das missões que te faltam não estarão disponíveis.
A tua próxima missão dos Mordino é ires pedir dinheiro aos Carsion Brothers. Elas estão na área a seguir à que te encontras num estúdio de filmes porno. O que tens a fazer é ir lá e pedir-lhes o dinheiro (é simples).
A tua próxima missão dos Mordino é matares o Salvatore. A má noticia é que a família Salvatore tem pistolas laser, a boa noticia é que a armadura que deves ter agora que será uma "Mark2 Metal Armour" é super eficaz a parar tiros laser, mas mesmo assim o teu HP está ainda muito baixo por isso não o faças ainda, também vais precisar de Salvatore para te dar mais missões e se o matares não terás a oportunidade de as concretizar.
Então não mates AINDA Louis Salvatore. Diz ao guarda de Salvatore que queres trabalhar para ele. Fala com Salvatore e ele irá pedir-te para matares um homem chamado Lloyd. Ele está na parte de baixo do casino dos Mordino. Faz lockpick à sua porta e fala com ele, leva-o para Golgotha, faz-lhe cavar a sepultura onde ele escondeu o dinheiro, fá-lo ir buscar o dinheiro e larga-lhe uma mina em cima. Agora vai lá abaixo, abre o footlocker e apanha os chips. Vai ter com Louis Salvatore fala com o guarda à frente fala com Salvatore dá-lhe 1000$ e recebes 500 de volta como recompensa.
A próxima missão para Salvatore é ir buscar algum dinheiro a Renesco. Renesco não tem o dinheiro, se tiveres dinheiro suficiente diz-lhe que pagas a divida por ele se ele fizer-te desconto na sua loja. Não que precises do desconto mas se fizeres isto ganhas 750 XP. Volta atrás, fala com Mason, fala com Louis, dá-lhe 1000$ e recebe 25% como recompensa.
Quando voltares à cidade não fales com Louis Salvatore outra vez. Se falares ou serás Made Man dos Salvatore e perdes a opção de fazeres outras missões, ou então terás de matar a família Salvatore e eles ainda são muito fortes para ti.

Na área dos Carsion Brothers não te tornes numa estrela porno ou perdes os teus companheiros de viagem.
Também podes praticar boxe, deixa isto para o fim porque não só é preciso teres mais XP e ficares mais forte mas também se o fizeres não consegues usar mais o Sneak em New Reno. Quando estiveres fisicamente pronto volta aqui e arranja umas luvas, vai à parte de baixo do casino e vasculha um locker. Depois derrota todos os que tiveres de vencer.
Já que estás no casino, entrega a mala a Mr.Bishop. Sobe as escadas, fala com os guardas e pede permissão para veres Bishop. Antes de ir, vai ao quarto mais a norte onde está Mrs.Bishop e dorme com ela, fala-lhe sobre Vault City e se podes ter o "Speech Enhacing Module". Ela dá-te uma combinação segura. Deixa-a adormecer. Isto também dá para fazer coma personagem feminina.
Agora usa o lockpick no cofre e apanha tudo o que estiver lá dentro. Usa o module. Vasculha o resto do quarto e apanha tudo. Vais aos outros quartos, mas cuidado que há um cofre armadilhado, desarma-o e tira tudo o que estiver no cofre, examina o disco e usa o mapa (para descobrires a localização dos Raiders.
Entra no quarto onde está Mrs.Bishop, fala com ele e dá-lhe a mala. Ela dá-te algum dinheiro e uma missão para matares Westin que está em NCR e para fazeres com que o assassinato pareça um acidente. Eu não cumpri esta missão!
Desce as escadas, usa o lockpick e rouba tudo o que tiver nos quartos à beira das escadas.
Há um tipo com uma camisa vermelha chamado Jimmy nesta área. Se lhe falares da cicatriz e se o encorajares ele dá-te algum Jet. Não que precises de Jet mas tudo o que é de graça é bem vindo.
Vai para oeste e estarás à beira do sítio do Renesco. Entra e diz a password que te foi dada por Zaius em Broken Hill.
Vai a New Reno Arms, faz lockpick na porta das traseiras e rouba tudo o que estiver nesse quarto. Aguarda até ficar de dia (se for de noite) entra no quarto quando um tipo cheio de cães sair de lá. Atrás das prateleiras há umas escadas no fim destas escadas encontrarás um tipo que acho que faz upgrades a armas de graça.
Depois disto entra pela porta da frente do estabelecimento e negoceia se quiseres, não te esqueças de perguntar pela família Salvatore e as suas armas, assim poderás receber a missão de ires buscar uma delas. Para cumprires essa missão ou dás-lhe a pistola que tens ou então terás de dar-lhe quando matares a família Salvatore depois de ires à Sierra Depot. Podes também comprar-lhe um "Speech Recognition Module" mas se já tens um que possivelmente encontrarás em Vault City não compres mais nenhum.
Fala com Keith, Diz-lhe que vens da parte de Chris. Entra e fala com o seu pai. Ele irá dar-te uma missão para descobrires quem é que está vendendo droga ao seu filho. Fala com Keith até conseguires falar-lhe sobre o quarto de Richard. Vai lá e vasculha o quarto e descobrirás uma pista que te faz ganhar 500 XP. Fala com Renesco, e fala-lhe sobre a cápsula e sobre o sumo de radscorpion, e descobrirás que Salvatore está metido nisto. Ganhas 1000XP. Vai outra vez falar com o pai e diz-lhe que é a familia Salvatore que está vendendo drogas ao filho e ganhas 2000 XP. Ele dá-te uma recompensa e dá-te a tua próxima missão que será explorar a Sierra Army Depot.
Não vás ainda a Sierra Army Depot, daqui a algum tempo terás que ir lá.
Salta para o teu carro e vai para Broken Hills.





3ª Parte da solução com Leon

A cave da esquadra

Segue para o ecrã seguinte e espera que eles se aproximem. Virão três zombies na tua direcção, dos quais um virá sozinho. Mata esse e segue pelo corredor. Continua até chegares a uma intersecção. Mantém-te na junção do corredor até matares pelo menos um. Mata primeiro aquele que está à tua esquerda. Como o próximo virá a correr na tua direcção, provavelmente ficarás ligeiramente ferido. Utiliza uma erva se necessário. Segue pelo corredor à tua esquerda. No fim deste encontrarás um monte de lixo e uma porta de metal. Do outro lado estão cães, por isso carrega a tua arma. Está uma erva vermelha num pote amarelo à tua esquerda. Quando a apanhares mistura-a com a verde.



Segue o teu caminho. Os cães só te atacam quando chegares a meio do ecrã. Um virá de cima e outro virá a correr na tua direcção. Mata-os. No fim do corredor verás uma tampa de esgoto por onde terás de entrar. Segue pelos esgotos até veres uma porta de metal à tua esquerda. Lá dentro está uma máquina de escrever e um baú. Põe a erva misturada no baú e grava o jogo.

Sai pela porta e sobe a escada para voltares para a cave. Ignora a porta com a luz vermelha. Segue pelo corredor até chegares a uma porta dupla. Lá dentro, à tua esquerda, está uma erva verde. Apanha e continua a andar até veres um painel com umas luzes. Estes painel irá acender as luzes da esquadra. A sequência para acender as luzes é a seguinte: cima, baixo, cima, baixo, cima. Continua a andar para a direita e encontrarás um mapa numa prateleira. Sai desta sala e segue pelo corredor à tua direita. Verás uma porta com um sinal luminoso que diz "Parking". Entra neste porta. Aqui encontrarás a bela Ada. Quando ela te pedir para mover o camião ajuda-a. Agora ela irá te seguir para todo o lado (até que enfim alguma companhia agradável!). Na rampa de entrada do parque de estacionamento está uma erva verde junto à parede. Sai da sala pela porta que descobriste.

A Ada comecará a correr, por isso segue-a para todo o lado. Quando chegares ao fim do corredor, apanha as munições que estão na secretária. Abre o portão e entra na última cela, onde encontrarás Ben. Depois do filme terminar, volta-te e apanha a ferramenta que está na prateleira cinzenta. Na primeira cela também está um erva verde. Sai e vai para o canil, como Ben te aconselhou. Uma vez no canil ouvirás cães (!!!). Não te dês ao trabalho de matar os cãe.s porque eles não saiem das celas. No final do corredor do canil encontrarás uma erva vermelha. Se examinares a porta da cela verás um aviso.



Se não tinhas espaço no teu inventário para apanhar a erva vermelha anterior, abre o tampa do esgoto e agora já a poderás apanhar. Mas cuidado que assim que a apanhares os cães soltar-se-ão. Quando os matares, poderás precisar de uma "super erva" que podes obter juntando a erva verde com a vermelha. Se não precisares da "super erva" mas estás ferido, podes voltar para o local onde está Ben e utilizar a erva verde. Em uma das celas dos cães estão algumas ervas azuis, mas não as apanhes. Depois desce pelo buraco do esgoto que abriste. Mata os teus novos amigos que aparecem assim que entras no esgoto. Se fores envenenado, não te preocupes. Segue pelo esgoto e sobe as escadas.

Esgotos

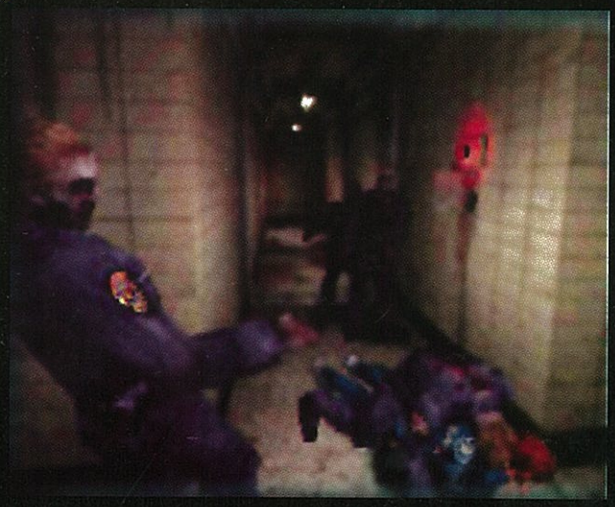
Verás uma porta castanha à tua esquerda. Entra e encontrarás um baú, uma máquina de escrever e uma erva azul. Também estão fitas em cima da mesa. Se tens seguido correctamente a nossa solução, deves de ter o seguinte no teu inventário: 3 F. Aid Spray, 3 Super weed, Green herb, 6 Ink ribbon, Valve handle, Crank, Shotgun, Rook plug, King plug, Knife, 112 H. Gun Bullets, Shotgun (com todas as munições), 12 Shotgun shells, Lighter.

A quantidade de balas e ervas é arbitrária. Se te faltar algum objecto importante, como as "plugs", volta atrás para o apanhares. Faz o que tens a fazer nesta sala e sai.

Segue pela esquerda e entra na sala que diz "Septic Pool". Mais tarde lutarás com um guardião aqui. Para já, passa pela ponte. No outro lado verás um painel com a forma de um tabuleiro de xadrez. Basicamente, a razão pela qual precisas de vir aqui é para que a Ada apareça, o que acontecerá quando fores a sair. Quando a Ada for a sair pela ventilação ficarás a controlá-la. Continua pelo corredor pequeno até chegares à "piscina". Cuidado com os dois cães. Espera até eles estarem próximos de ti e elimina-os. Continua pela direita até chegares a um elevador.

Na próxima sala encontrarás munições. Volta atrás e vai para a direita até chegares a uma porta que diz "JSA". Lá dentro está um mapa dos esgotos afixado na parede. Segue em frente até chegares aos blocos onde poderás vazar a "piscina". Sobe para cima de uma das duas alavancas próximas do canto esquerdo. Desce para o buraco no canto. No ângulo da câmera, a alavanca que precisas de puxar está à direita e



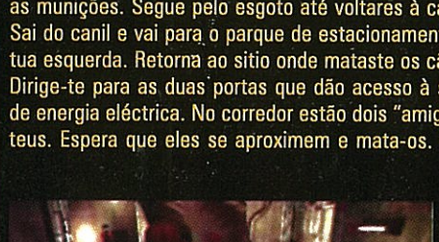


próxima da parede. Puxa-a um pouco para que possas puxar a outra alavanca para o sítio onde a Ada está. Faz isso e puxa a terceira alavanca na direcção da parede.

Se fizeste tudo bem, deverás de ter as três alavancas alinhadas com a parede. Sai deste local e prime o interruptor intermitente verde do painel de controle. A água subirá e formar-se-à uma ponte para o outro lado. Se fizeste algo mal, sai desta sala e retorna para tentares novamente.

Uma vez do outro lado, junto à parede e à tua direita estão umas estantes. Aí poderás encontrar a "Club precinct key".

Volta ao local onde passaste a controlar a Ada, para que ela mande a chave e as munições pela ventilação para que Leon as possas apanhar. Apanha a chave e as munições. Segue pelo esgoto até voltares à cave. Sai do canil e vai para o parque de estacionamento à tua esquerda. Retorna ao sitio onde mataste os cães. Dirige-te para as duas portas que dão acesso à sala de energia eléctrica. No corredor estão dois "amigos" teus. Espera que eles se aproximem e mata-os. De-



pois, vai para a sala das autópsias (aquela com uma luz vermelha sobre a porta). Lá dentro estão imensos zombies. Antes de entrares, assegura-te de que tens a arma carregada.



Vai para as câmaras frigoríficas. Quando seguires para o armário cinzento que está à tua esquerda, cairá uma das portas. Abre o armário cinzento e apanha o cartão-chave vermelho. Depois disto aparecerão zombies por todo o lado. Deixa-os alinharem-se e mata-os com um tiro. Mantém-te no canto e dispara. Quando a música acabar é porque já os mataste todos. Sai, vai para a esquerda e segue pelo corredor até à porta com uma luz verde a piscar. Utiliza o cartão-chave vermelho para abrir a porta. Acabaste de entrar no armazém de armas.

À tua direita, na prateleira, estão munições para a pistola e para a caçadeira. Nos cacífos que estão ao fundo desta sala encontrarás uma metralhadora e um "side pack". Aqui terás de fazer uma escolha. Se levares a metralhadora, Claire só terá uma no final do segundo cenário. No entanto, se não a levares não avançarás muito. Quanto ao "side pack" o problema é o mesmo, embora só exista um em todo o jogo. Ou levas-o tu ou leva-o a Claire. Ou podes ser egoísta e levar tudo, ou fazes um sacrifício e não levas nada. Nós sugerimos que apanhes a metralhadora porque a Claire tem acesso a muito mais armas e munições. Atenção que a metralhadora ocupa dois espaços no inventário.

Sai desta sala e vai para a esquerda. Vira à esquerda na intersecção do corredor e sobe as escadas que vão para a esquadra. Mas antes, procura um baú e livra-te da faca. É necessário que tenhas um espaço vazio no inventário para apanhares objectos.

Esquadra da Policia

Voltarás à sala com a estante no canto. Abre a porta que se encontra próxima desta. Lá dentro encontrarás uma mesa e alguns cacífos. Dirige-te ao cacífo do meio, o segundo a contar da parede direira, para apanhares munições. Vai para a outra parte da sala, onde estão duas camas e um corpo entre estas. Lê o diário que está na cama. Na secretária encontrarás uma Magnum. Apanha-a. Esta é a melhor arma do jogo. Também estão fitas na mesa. Se as quiseres apanhar e não apanhaste o "side pack", terás de voltar ao baú. Deixa esta sala e segue pelo corredor até encontrares um corpo. Entra na sala com a secretária e a ventoinha e segue pelas portas azuis. Certifica-te de que tens um espaço no teu inventário. Dirige-te para a sala de interrogatório, passa por esta e vira à esquerda no corredor. Utiliza a "Club key" para abrires a porta verde no final do corredor e depois livra-te dela. Na parede que está à tua direita, encontra-se o quadro de um homem numa carroça. Vai para o outro lado da sala. Por trás da secretária estão três bustos numerados de 11 a 13.

Liga a fornalha à tua esquerda. Depois a do meio, número 12 para a rainha, número 13 à direita para o rei, e 11 para o valete. Apanha a roda.

Em cima da mesa está um filme, mas não é preciso o apanhares, até porque precisavas de voltar à sala escura para o revelares. Retorna à entrada principal e sobe a escada. Cuidado que está um daqueles desagradáveis monstros no cimo desta. Vai para a esquerda e entra na biblioteca. Caminha até começar uma sequência de vídeo. Sobe as escadas até ao terceiro andar. Vira para a tua direita e caminha até à porta mais afastada. Deverás de estar numa sala com muitas máquinas e música. Na parede à tua esquerda poderás encontrar uma cavidade com a forma de um quadrado. Usa a manivela nesta cavidade para desceres as escadas.

Sobe e caminha até chegares ao pé de uma máquina grande cinzenta. Coloca a roda no encaixe ao pé do botão vermelho. Prime este botão para a máquina começar a funcionar e abrir a porta que se encontra à tua direita. Apanha a "Knight Plug" que aí se encontra. Retorna aos esgotos. Quanto te for feita a pergunta "Do you want to jump down the chute?", responde afirmativamente. Acabarás na cave.



Esgotos

Vai para a sala com a ponte e o painel que parece um tabuleiro de xadrez para enfrentares o guardião. Se apanhaste a metralhadora, selecciona-a. Se não, selecciona a pistola e escolhe "auto". Não existe nenhuma estratégia especial para o matares. Dispara contra ele e contra os outros "bichinhos" que saiem do seu corpo. Depois de o eliminares, dirige-te para o painel e coloca as peças neste. Volta ao baú para ires buscas as outras peças e coloca-as. Quando as quatro peças estiverem no painel, a porta próxima do painel ficará aberta. Entra nesta. Aqui voltarás a encontrar Ada.

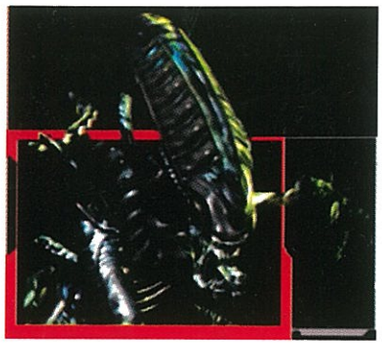
Salta para a água com uma côr esverdeada e sai pela porta que se encontra do outro lado da água. Há uma saliência no fim do esgoto. É um pouco difícil de vêr, mas está entre dois dos tubos grandes. Apanha as ervas azuis e entra na porta. Nesta sala podes gravar o jogo. Certifica-te de que apanhas a manivela que aqui está. Na mesa está um fax que podes lêr. No canto poderás encontrar munições. Não te esqueças de puxar a porta enferrujada do armário que está na parede mais afastada. Esta porta irá revelar uma....

Continua na próxima edição

Do leitor José Vilela - Praia de Mira

Alien Logic

Começar o jogo com "alien /j" e carregar em HOME para activar o modo batota. Enquanto estiveres na vista de lado introduz os seguintes códigos:
O - God mode
R - Full health
I - World map
L - Jump
C - Cheat menu
B- Check for collision off



Alien Trilogy

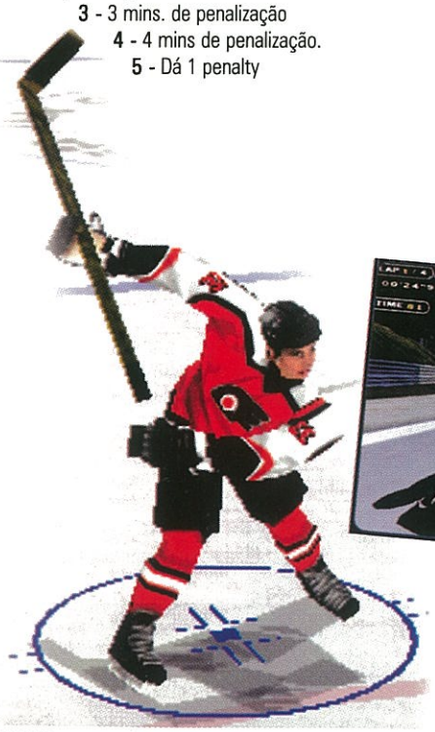
8009a0400064 - Vidas Infinitas
8009a0400064 - Escudos Infinitos.
GOLVL?? - Salta para o nível ??
IGOTPINKACIDBOOTSON - Mete tudo ao máximo
FILLMYPOCKITS - Munições infinitas
THEIRONLADY - Imortalidade

Master of Orion 2

Carregue em Alt e digite:
Einstein - toda a tecnologia.
Seeall - modo God
Menlo - Robots mineiros.
Moola - 1000 Bc

NHL Hockey 97

Shift + Wadg - Entra no Cheat Mode
H - Marca 1 golo para a equipa da Casa
V - Marca um golo para a equipa visitante.
P - termina o Periodo.
G - termina o Jogo.
O - Força o prolongamento
I - Causa uma lesão
F - provoca uma Briga
1 - 1 min de penalização.
2 - 2 mins. de penalização
3 - 3 mins. de penalização
4 - 4 mins de penalização.
5 - Dá 1 penalty



NHL Open Ice

Para jogar como Gordie Howe:
Cria um novo jogador. Introduz G H como inicias (não esquecer o espaço). Introduz March 31 como data. Introduz qualquer tamanho de cabeça. No final, o comentador diz Mr. Hockey para confirmar a entrada correcta do código.

Theme Hospital

Marca os seguintes números no FAX:
7287 - Depois de ganhares o nível poderá jogar ao nível de tiro aos ratos
24328 - Liga o modo Batota.
Depois de ligares o modo batota usa estas teclas:
CTRL+C - avanço tecnológico no máximo
F11 - Perdes o nível
F12 - Passas o nível
SHIFT+C - Ganhas $10.000
Mudança de nível - Lança o Theme Hospital no DOS com - L#, onde # e o nível para onde queres saltar.





Settlers 2

Escreva a palavra THUNDER enquanto jogo para activar as batotices:
[Alt] + [F6] - Revelar o mapa do jogo inteiro.
[Alt] + [6] - Modificar a velocidade do jogo.

Motor Head

No "personal configuration" escreve no nome "supercars" e, no team escreve "grem"para jogar em modo super carros. Para jogar no modo 4x4 escreve no nome "demon" e no team "grem".



Moto Racer

Quando te pedem o nome escreve um dos seguintes:
cdnalsi - Todas as pistas
cesrever - Muda o sentido de todas as pistas
ctekcop - Motas "pocket"
Depois ele fará um beep e poderás escrever o teu nome verdadeiro.



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

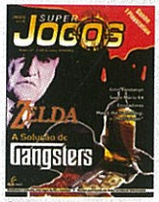
Pacote 12 revistas:
2880$00

Pacote 18 revistas:
3960$00





20



21



22



23



24



25

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

PC Dominion

Durante o Jogo carregue Enter, insira um dos seguintes códigose volte a carregar Enter.
Lushee - Aumenta os Recursos
Infrared - Mostra o Mapa
Combustion - Mata as unidades inimigas
Zipper - Aumenta a velocidade de construção
(O computador também benificia deste código)

PC Incoming

No ecrã principal do Incoming escreve:
NUMBERONEDACRESTREET - O menú modificar-se-á e terás acesso a opções "escondidas"
Em qualquer situação do jogo introduza estes códigos enquanto estás a premir "Shift"
WIREWEWAITING
WHATSTHEPOINT
SOLIDASAROCK
FLATBROKE
GOURAUD
OLDMACDONALD
FLYMETOTHEMOON
HAVEALL
SUPERDAISSY
SUPERSHOOT
INVUNERABILITY
INFINITELIVES
INFINITEWEAPONS
MASTEROFTHEUNIVERSE
EASYSHOOT
NOSTRAPLINE
CATWALK
IWEIGHNORMAL
FATWALK
TAKSALOT

PC Ignition

Banarme - carros altos
Skunk - só vê os pneus
Surmule - todas as pistas
Slasktratt - todos os carros



Do leitor Nuno Lopes

PC Sim Tower

Para se ter um "Lobby" maior, antes de se fazer qualquer coisa, carrega-se em SHIFT-CTRL-ALT e constrói-se um "Lobby"

PC Theme Park

No "nickname" insere-se HORZA e inicia-se o jogo.
ALT-Z: todas as lojas
CTRL-Z: todas as atracções
SHIFT-C: Mais dinheiro

No "nickname" insere-se DEMO e inicia-se o jogo e, depois veja o que dá!!!

PC Sim Farm

Escrevem-se durante o jogo:
CORN: $10.000
T e depois este código:
FUND: donativo de $10.000 à cidade, sem custos para nós

PC Rage of Mage

Do leitor Diogo Urgeiro
[diogourgeiro@portugalnet.com]

Como arranjar dinheiro fácil:
Quando no jogo matas alguem,deves sempre ficar com os sa
que eles deixam cair.No fim das missões aparece uma janela a c
VITORY! e CONTINUE.Escolhe sempre CONTINUE,porque deves s
pre procurar os sacos com coisas que podes vender

PC Street Fighter Zero

Do leitor Luís Vidal
- Guimaraes
Jogue como Shin Akuma
- Mova o cursor para cima de Akuma, aperte e
segure o botão Select/Taunt e mova o cursor
sobre Adon, Chun Li, Guy, Rolento, Sakura,
Rose, Birdie, Akuma, M. Bison, Dan,
Akuma e aperta qualquer botão.



Jogue com a Chun Li original
- Aperte e segure a chave Select em cima da face de Chun Li por aproximadamente 8 segundos e aperte qualquer botão.

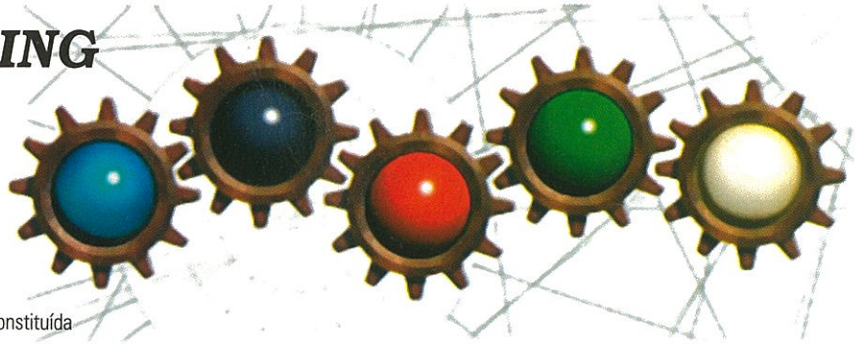
PC Fury 3

TRYMEON - Modo God
GIVITIUP - Todas as armas.
URDUSTD - Turbo
JUMPNIT - Salta para o próximo nível
WORMIT# - Salta para o nível #
SSMOKIN - Modo turbo
TUEENUF - Escudos
PACKIN1 - Munição servo
PACKIN2 - Munição isokinetic
PACKIN3 - Munição de laser rapidfire
PACKIN4 - Munição DOM
PACKIN5 - Munição viper
PACKIN6 - Munição baryon
PACKIN7 - Super bombas

PC Fifa 96

Para jogar com as cinco equipas escondidas EA Allstars, faça o seguinte:
Inicie o jogo normalmente. No écran de escolha de jogo, vai para QUIT TO DOS. Confirma a escolha. Vai aparecer uma pagina de créditos. Enquanto passa esse écran, digita XPLAY e em ENTER. O jogo vai para o écran de FRIENDLY GAME, e nele irão aparecer as equipas secretas

MAGIC THE GATHERING
MULTIPLAYER

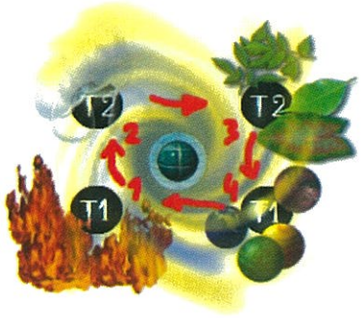


Dos leitores Luis M. Dias (MAD) e Rafael R. Fonseca

Nesta edição nós iremos falar de os jogos multiplayer em que cada equipa é constituída cada uma por dois jogadores.
Nesta modalidade existem dois tipos de jogo mais conhecidos que são:

"Team Magic"

Neste modo de jogo, tu e o teu parceiro, sentam-se lado a lado de frente para os dois jogadores da outra equipa e o objectivo é a eliminação dos jogadores da outra equipa.
Neste tipo de jogos, tem assim, que existir duas frentes de ataque, a tua e a do teu colega, e pouca chance que uma das equipas se concentre somente em causar dano em um dos oponentes. Sendo assim a estratégia do jogo concentra-se na movimentação de criaturas de uma frente para a outra para desencadear as ameaças e gerar ofensivas colectivas.



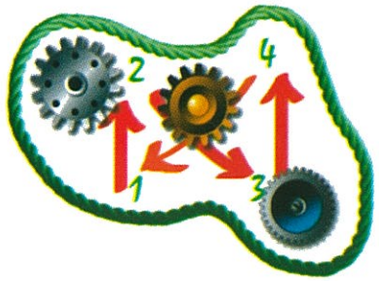
Neste tipo de jogo as criaturas só podem atacar os jogadores adjacentes a elas, e tu podes mover as criaturas que tu controlas para o território do teu colega de equipa.
Também neste tipo de jogo as magicas são tratadas de modo normal isto é se uma mágica referente a "você" ou "seu/sua", como "sua fase de manutenção" ou "as criaturas que você controla", apenas afecta o jogador que a controla e não o seu parceiro.

Como é a ordem de jogo?

Neste modo de jogo a ordem de jogo é como se vê na figura, isto é, primeiro joga o jogador da primeira equipa mais á esquerda, seguido dos jogadores da outra equipa e só depois é que joga o seu parceiro e por aí diante...

Gigante de duas Cabeças

Neste modo de jogo de equipa, cada jogador conta como uma das "cabeças" de um gigante e os turnos seguem uma ordem alterada. Aqui tu sentas-te ao lado do teu parceiro, mas ao contrário do "team Magic" as tuas criaturas podem atacar qualquer uma das "cabeças" da outra equipa a partir do teu território e, quando uma carta se refere a "seu oponente", tu podes escolher qual dos teus oponentes queres afectar com aquela mágica.



Outra diferença é a de que invés de começar cada jogador começar com 20 pontos cada um , cada equipa começa com 40 pontos e sempre que uma das cabeças recebe dano este é subtraído ao total de vida compartilho, a equipa em que o total de vida é igual ou menor a zero perde o jogo.

Como é a sequência de jogo?

Aqui, como vêmos na figura, começa a jogar o jogador mais à esquerda de uma das equipas, seguido pelo jogador que está adjacente a ele seguido pelo jogador da primeira equipa que ainda não jogou e por fim seguido pelo jogador que está adjacente a este.

Da próxima vez iremos falar de tipos de jogo ideais para quando aparecem lá em tua casa um bando de amigos teus que saibam jogar Magic.

AJUDA A LEITORES

Do leitor Leonardo Segurado - Portimão

"Olá!!! Chamo-me Leonardo e tenho 14 anos. É verdade, esta é a minha 1ª participação na SJ (para grande alegria dos meus fãs. .eh, eh, eh).
Bem não vou elogiar esta fabulosamente imaginativa, criativa e original revista, pois todos o fazem e não venho aqui «dar graxa», mas sim o meu contributo.
Nesta minha participação vou ajudar os meus «friends» a melhorar os baralhos na secção do Magic, certo?...
Certo!!.
Estão todos muito bons, mas podem ser melhorados."

Ajuda ao Marco:
Vou começar pelo baralho do Marco.
Acho que poderias tirar as chuvas de pedras, pois o objectivo do teu baralho é fazer dano e não destruir terrenos, o que só te atrasaria o jogo visto que são feitiços... Podias era tentar arranjar mais 2 reis dos Goblins e mais dano directo.



Ajuda ao Samuel:
Quanto ao baralho do Samuel, penso que tens cartas com custos de invocação muito elevados e outras que não fazem lá nada. Para o melhorar poderias tirar: 1 crash of rhinos, bruma faminita, craw worm, serpente t. escamada, 2 quedas atenuadas, carapaça, tempestade de areia, 2 minotauros de h., ogre cinzento, ogre de dentes serrilhados e o tremor.
Para compensar o espaço que estas cartas irão «abrir» no teu baralho tenta arranjar mais dano directo e muitas cartas de ganhar vida.

Ajuda ao Filipe:
O baralho do Filipe está «very good», mas contudo podes tirar o cave people, o heat ray e o choque de mágica. Para substituir o heat ray, arranja fireball, desintegrar ou rolling thunder que são muito melhores.

Um baralho bastante bom

Critica ao baralho de João Guerra - SJ n.º 17
Do leitor João André Costa - Amadora

Tens um baralho bastante bom, mas podes melhorá-lo, tentando pô-lo de uma só cor, ou, se não quiseres, trocares os dois Warrior en-Kor por mais dois Espectros Hipnóticos, ou se não tiveres, por uns Paladin en-Vec; podes também por uma criatura poderosa, como por exemplo uma sombra de Ishan, ou Commander Greven il-Vec, também podes tentar despachar os Jovens Cavaleiros, trocando-os por uns Soltari Priest ou, juntar um Anjo de Serra ou mesmo um Serra Avatar que depois de estar na mesa é uma criatura muito poderosa. E tudo o que tenho a dizer acerca do teu baralho.

Super Jogos
Ano 2
Edição nº27
Quinzenal
Edição
26 de Agosto
a 8 de Setembro
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, 83-5°
1050 LISBOA

Colaborações:
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Director: Sérgio Alves

Redacção:
João Telo,
Ricardo Sérgio,
Pedro Filipe

Recepção e assinaturas
Ana Cristina Mauricio

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

A Aposta no Destino de Urza

Colaboração do leitor João André – Santo André

"Olá Super Jogos! Eu sou um leitor atento às vossas revistas em especial à parte correspondente ao Magic. A vossa revista é fantástica, e como muitos outros leitores, chega de elogios senão nunca mais daqui saio. Fiquei preocupado porque nas vossas últimas revistas não apareceu a parte correspondente ao Magic. Porquê?
Gostava de vos mostrar o quadro que mostra tudo acerca das cartas do baralho "Battle Surge" que faz parte do Destino de Urza (última aposta da saga Magic The Gathering)."
João

"Battle Surge" (Destino de Urza)

Nº	Nome	Tipo	Raridade
9	Ilhas	Terreno	
14	Montanhas	Terreno	
1	Raven Familiar	Criatura	Incomum
3	Kingfisher	Criatura	Comum
2	Thieving Magpie	Criatura	Incomum
3	Vashino Standscout	Criatura	Comum
4	Wild Colos	Criatura	Comum
2	Goblin Berserker	Criatura	Incomum
2	Keldon Champion	Criatura	Incomum
2	Vashino Cutthroat	Criatura	Incomum
1	Thundering Giant	Criatura	Incomum
1	Goblin Marshal	Criatura	Rara
2	Curfew	Instantanea	Comum
2	Fatigue	Feitiço	Comum
1	Mark of Fury	Encantamento	Comum
1	Parch	Instantânea	Comum
3	Arc Lightning	Feitiço	Comum
1	Trumpet Blast	Instantânea	Comum
1	Aether Sting	Encantamento	Incomum
1	Jagged Lightning	Feitiço	Incomum
1	Urza's Incubator	Artefacto	Incomum
1	Opportunity	Instantânea	Incomum

Na minha opinião este capitulo do Destino de Urza tem cartas muito boas e aconselho os viciados de Magic a comprarem.

Sugestão de Baralho

Colaboração do leitor Miguel Duarte - Porto

"Aproveito para mandar um baralho da MAGIC que é bastante bom (pelo menos até agora nunca me deixou ficar mal). A principal carta deste baralho são as "Thran Lens" da "URZA' S LEGACY"

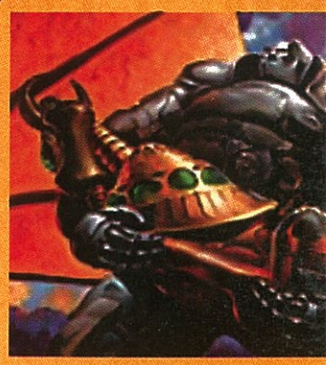
Terrenos:

26 (podem escolher a cor)

Artefactos:

4 Thran Lens (UL)
4 Phyrexian Splicer (TM)
2 Thran Turbine (US)
2 Defense Grid (UL)
2 Glasses of Urza (6ª)
2 Clawspace (UL)
4 Bottle Gnomes (TM)
4 Wall of Junk (US)
4 Cathodion (US)
4 Bajrrin's Codex (US)
2 Jinxed Idol (SH)
2 Cursed Scroll (TM)

UL – Urza's Legacy
US - Urza's Saga
TM -Tempest
SH - Stronghold
6ª - Six Edition



O meu baralho

Colaboração do leitor Ricardo Roch

"Olá, eu sou o Ricardo Rocha e gostar de dar os parabéns à «Super Jogos» pe bom trabalho. Escrevi para aqui porqu queria que alguém criticasse o meu ba ralho e me ajudassem a tirar e/ou acres centar cartas."
Ricardo

Baralho Verde e Vermelho

Terrenos

8 Floresta
7 Montanha
1 Mina de Urza
1 Torre de Urza
1 Usina de Urza

Mágicas Instantâneas e Feitiços

4 Explosão Sónica
4 Explosão de Fogo
4 Incinerar
4 Fluxo de vida
4 Fissura

Criaturas

4 Esfera de raio
2 Dragonete Cospe-Fogo
1 Dragão Avérneo de Shiv
2 Dragonete de Kysw
2 Dragão Viashiviano
3 Dragão Avérneo Escarlate
4 Goblin Enfurecido
1 Rei dos Goblins
1 Dragão Vulcano
1 Vorme Rompe-Raízes
3 Serpente terrestre de craw
4 Mogg Maníaco
4 Ents de Herdwood
2 Dragão Baldaquimo

Vai Nascer!

Em Setembro

Clube dos leitores

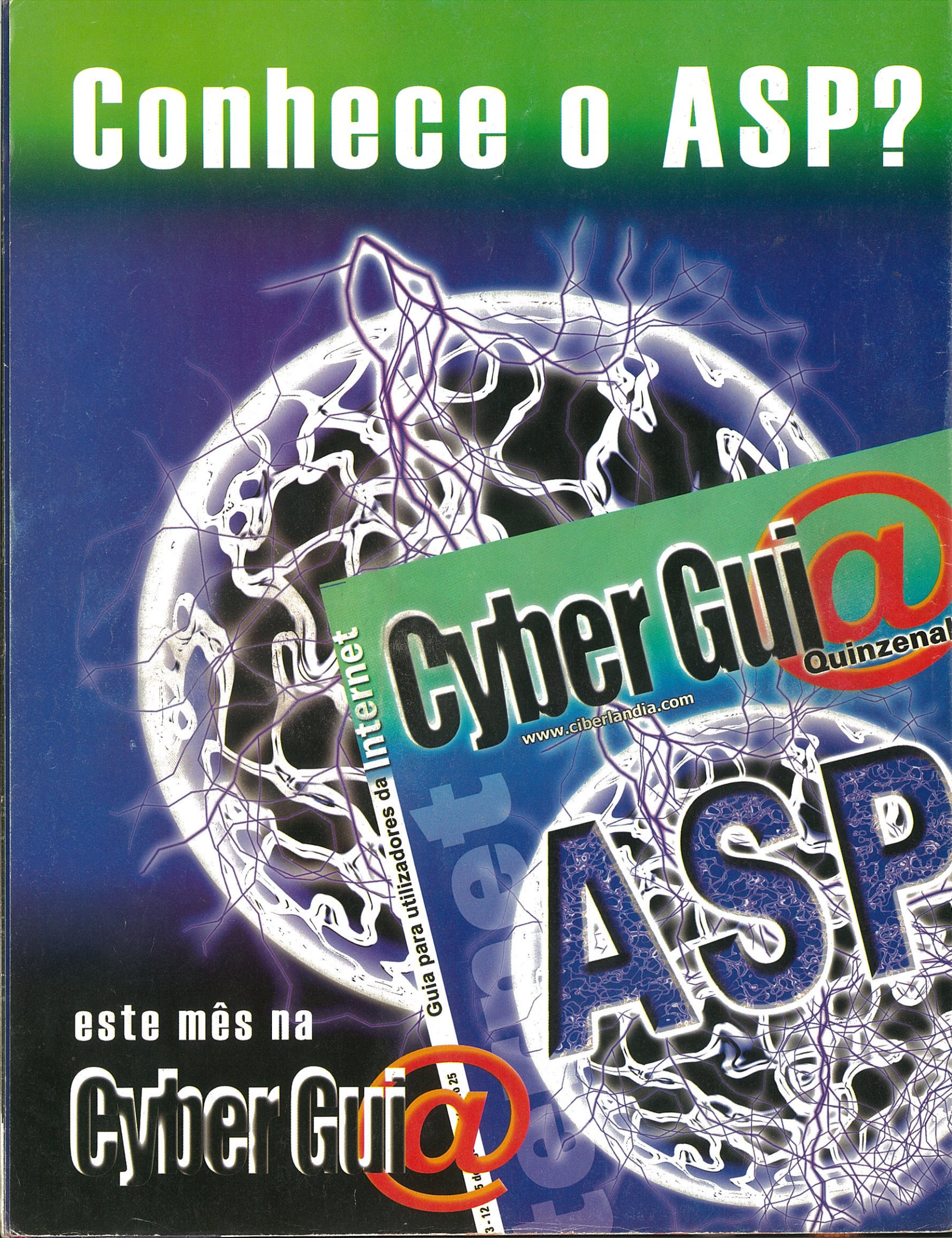
Todos os leitores da PC Manual merecem uma atenção especial. Todos os leitores participantes na PC Manual merecem uma retribuição justa.

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!!!

Conhece o ASP?



este mês na Cyber Guia