1 a 14 de Novembro - QUINZENAL
Número 30

Ganhe 1 Playstation

290$00
€ 1,45

SUPER Jogos

Vias do Futuro
www.ciberlandia.com

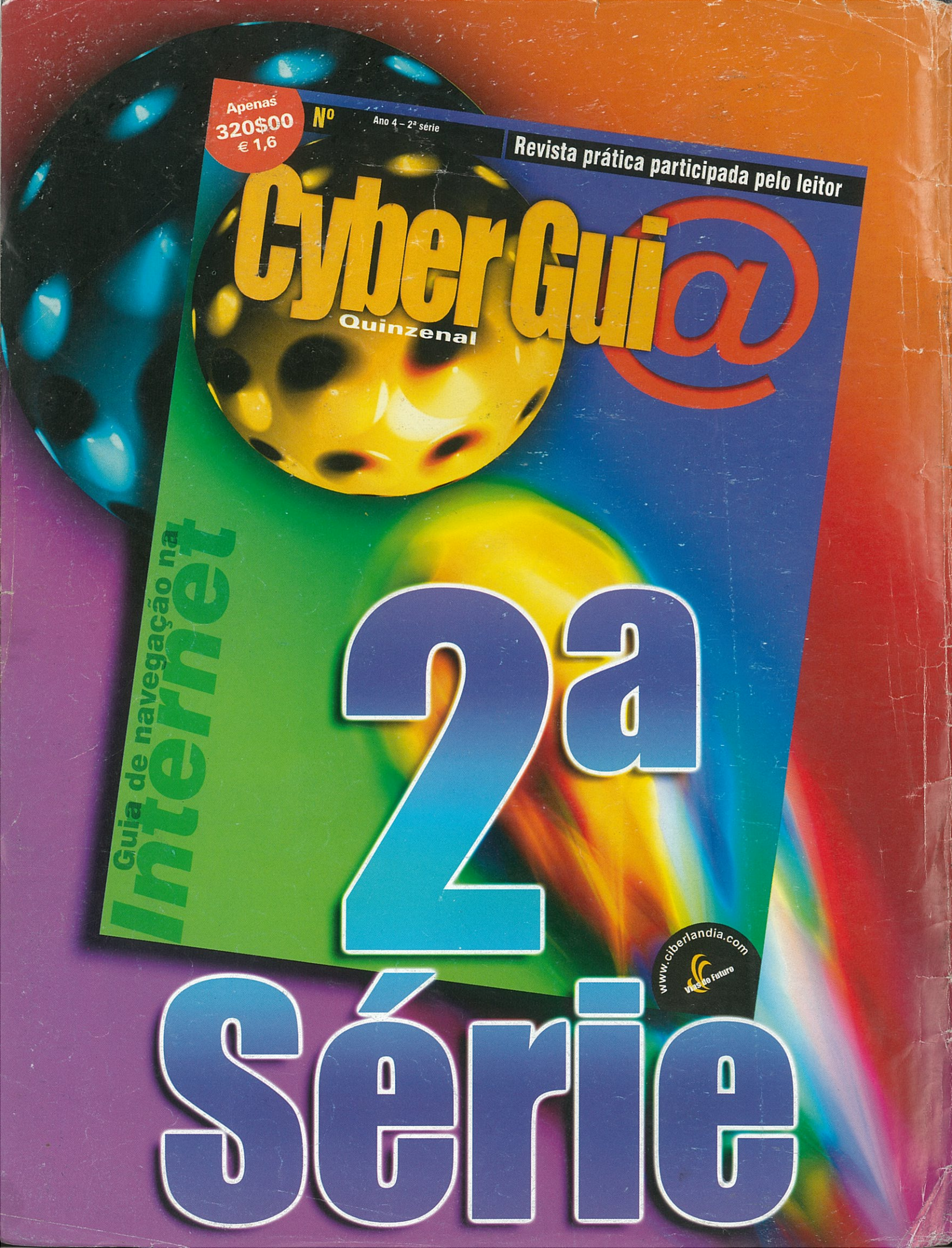
Silver
Magic
Códigos
Syphon Filter
Final Fantasy VII
Little Big Adventure 2

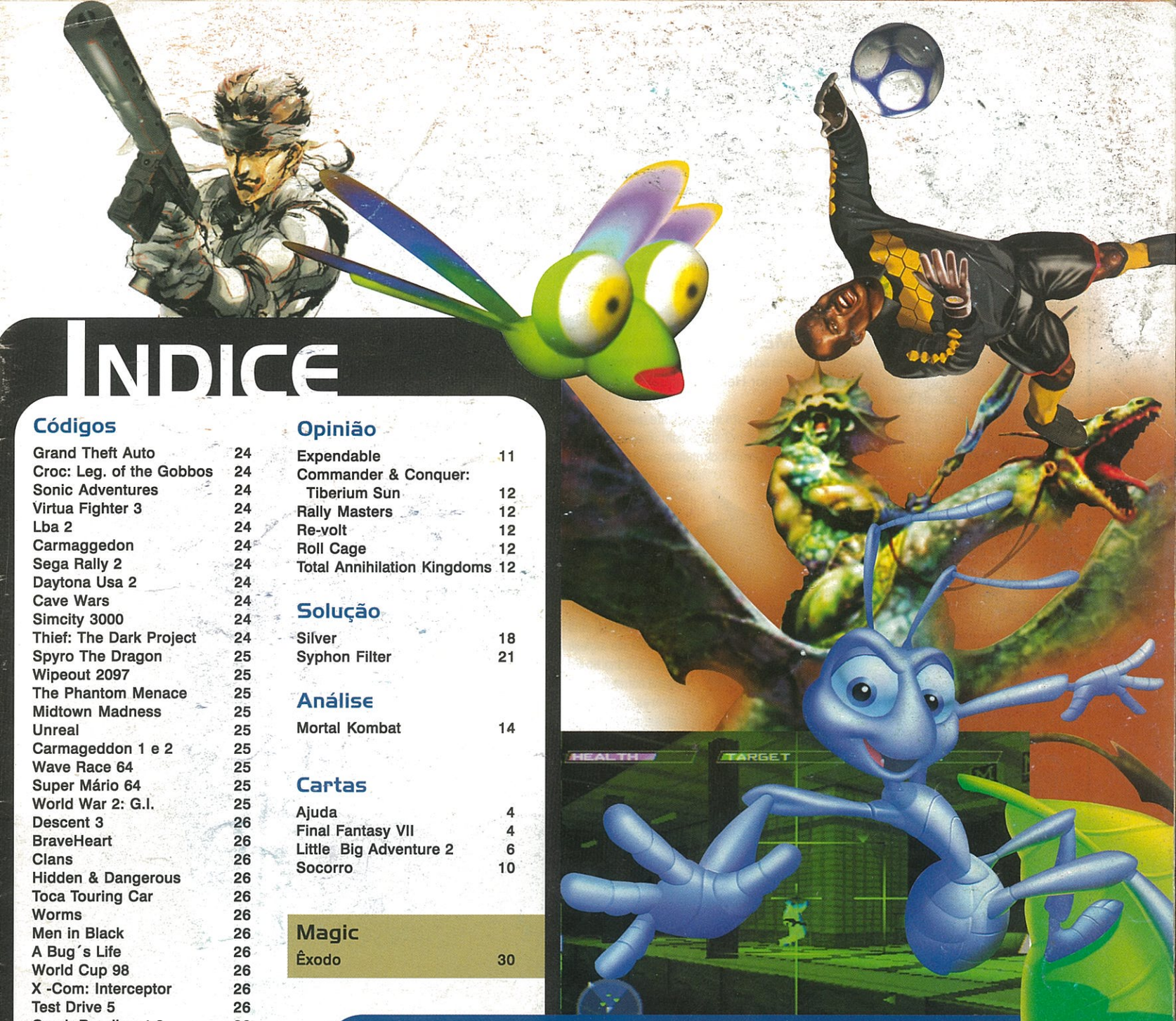


MORTAL KOMBAT

A história dos jogos

5 607353 026680 000030


Apenas
320$00
€ 1,6
Nº
Ano 4 – 2ª série
Revista prática participada pelo leitor
CyberGui@
Quinzenal
Guia de navegação na Internet
2ª
Série
www.ciberlandia.com
Via do Futuro



Indice

Códigos

Grand Theft Auto	24
Croc: Leg. of the Gobbos	24
Sonic Adventures	24
Virtua Fighter 3	24
Lba 2	24
Carmaggedon	24
Sega Rally 2	24
Daytona Usa 2	24
Cave Wars	24
Simcity 3000	24
Thief: The Dark Project	24
Spyro The Dragon	25
Wipeout 2097	25
The Phantom Menace	25
Midtown Madness	25
Unreal	25
Carmageddon 1 e 2	25
Wave Race 64	25
Super Mário 64	25
World War 2: G.I.	25
Descent 3	26
BraveHeart	26
Clans	26
Hidden & Dangerous	26
Toca Touring Car	26
Worms	26
Men in Black	26
A Bug´s Life	26
World Cup 98	26
X -Com: Interceptor	26
Test Drive 5	26
Crash Bandicoot 3	26
Kings Quest VIII	27
Dungeon Keeper II	27
Tomb Raider I, II, III	27
GTA	27
Alone in the Dark 2	28
Carmageddon	28
Carmageddon 2	28
Duke Nukem 3D	28
Grand Theft Auto	28
G T A: London 1969	28
Worms2	28
FIFA 99	29
Earthworm Jim	29
Redneck Rampage	29
Screamer 1	29
Final Fantasy VII	29

Opinião

Expendable	11
Commander & Conquer: Tiberium Sun	12
Rally Masters	12
Re-volt	12
Roll Cage	12
Total Annihilation Kingdoms	12

Solução

Silver	18
Syphon Filter	21

Análise

Mortal Kombat	14

Cartas

Ajuda	4
Final Fantasy VII	4
Little Big Adventure 2	6
Socorro	10

Magic

Êxodo	30

Próxima edição:
2ª Feira, 15 de Novembro



Olá amigos,

Caminhamos a passos largos para o final de mais um ano e, para além desta passagem de ano ter um sabor especial (século e milénio... segundo alguns!), todos os finais de ano são amplamente saboreados por todos os amantes de jogos, que têm nesta época a oportunidade de uma maior e mais rica escolha.

Caminhamos então para o "apogeu" anual do meio em que a Super Jogos navega e, porque não um "virar de página" nesta mesma altura? Isso mesmo, porque não iniciar uma segunda fase da Super Jogos, vamos chamar-lhe de segunda série.

Para esta segunda série da Super Jogos vamos pedir a todos os super-leitores que se apresentem, não só para receber o seu cartão de sócio como para... fazer parte de uma super-equipa! Gostaríamos que todos aqueles que já antes se ofereceram para connosco colaborar mais assiduamente, e todos os outros que se sintam capazes de escrever uma linhas, que no-lo digam. Passaremos então a oferecer jogos novos a quem se comprometa escrever algumas linhas sobre os mesmos, e manter uma colaboração regular.

Quem se sentir apto e pronto a aceitar o desafio... apresente-se!

Sérgio Alves
sergio.alves@mail.eunet.pt

Ajuda

PC vs. PSX

Ajuda ao leitor João Pedro Rodrigues (SJ 26)
Do leitor Helder Manuel

Não é possível por um comando do PSX no PC (quem te disser o contrário mente).No entanto existe um comando igual (uma cópia exacta do analógico) ao da PSX. É da Gravis e custa 10.400 na Vobis (no entanto já o vi na Roma Megastore a 8.400). Não tentes ligar o comando da PSX ao PC!!!
Tenho exactamente o mesmo sentimento que tu no que toca a este assunto. Vale sempre a pena ter uma PSX. Mas agora só vale a pena se puderes pôr aquele acessório Óptimo que dá pelo nome de chip!!!
Os jogos serão aos montes. Mas se não puderes por o chip, bem ,irá depender da tua carteira (é que são 10 contos para cada jogo, no entanto os da PSX correrão na PSX 2 e esta só irá sair lá para fins de 2000 principio de 2001, na Europa, e o preço só será convidativo lá para fins de 2002)

CM2

Ajuda ao leitor Alexandre Martins (SJ 26)
Do leitor Helder Manuel

O cm2 é muito mais viciante que o cm3, no entanto o cm3 surge com muitas mais opções e tem um look muito mais atractivo. Tendo em atenção a configuração do teu PC talvez o cm2 seja mais indicado, pois o cm3 puxa muitíssimo pelo processador. No entanto lembro-te que o cm3 na versão inglesa não precisa do Cd para correr, logo se tiveres um amigo podes experimentar (a configuração mínima ocupa 60-70 megas no disco).



Constructor

Ajuda ao leitor Paulo (SJ 27)
Do leitor Markus Braun

Sabotagem: Logo que um dos rivais comece a construir, "mete" um dos teu trabalhadores na obra deles, passado algum tempo a obra irá pelos ares matando todos os operários que estiverem lá dentro (um teu e a equipa rival), e danificando as casas nas redondezas. Se fizeres isso duas vezes logo no inicio numa das equipas, ela fica sem trabalhadores e vai à falência.

Mais marcas brancas: Constrói uma casa de nível dois (sem cerca) e põe lá dentro os Punks. Quando eles se começarem a queixar (principalmente da cerca) resolve-lhes os problemas, assim receberás mais marcas brancas

Para dar uma missão aos rivais: Constrói três indesejáveis do mesmo tipo, para dares uma missão aos rivais. Agora concentra todas as tuas forças para defender os indesejáveis para os rivais perderem a licença de construção.

F1'98

Ajuda ao leitor Hugo Oliveira (SJ 26)
Do leitor Diogo Neves

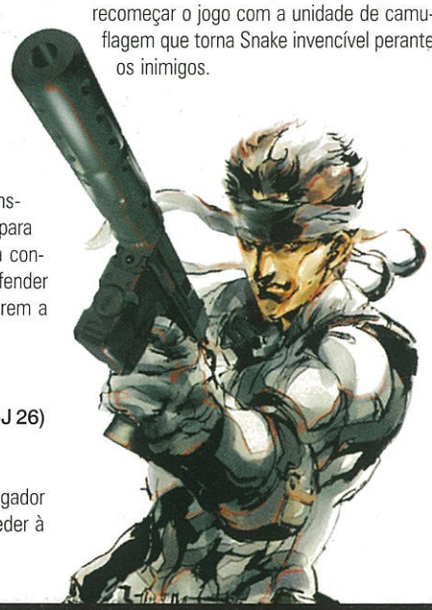
Pista secreta - Muda o nome do jogador para Cheesy Poofs. Podes agora aceder à Stunt tract.

Metal Gear Solid

Ajuda ao leitor Jorge Gonçalves (SJ 26)
Do leitor Diogo Neves

Munições Infinitas
Completa o jogo no nível de dificuldade easy, após passares o teste de tortura, como prémio terás um save game que te permite recomeçar o jogo com a bandana o que te dá munições infinitas para todas as armas.

Invencibilidade
Completa o jogo no nível de dificuldade easy após falhares o teste da tortura. Como prémio terás um save game que te permite recomeçar o jogo com a unidade de camuflagem que torna Snake invencível perante os inimigos.



Final Fantasy VII

Ajuda ao leitor Arthur Wey
Do leitor Mykas0
O general é um homem que está doente, perto da casa de Aeris, e vive num tubo.

Ajuda ao Ricardo (SJ 26)
Do leitor Bruno Badarra
Caro Ricardo, a chave que procuras encontra-se no GOLDEN SAUCER no parque de diversões. Para acederes a ela terás de falar com o dono de Golden Saucer. Depois terás de lutar na arena para que em troca ganhes a chave (mesmo que não ganhes ele dá-te a chave na mesma). Quanto à parte de apanhares um Chocobo terás de ter a matéria CHOCOBO LURE e também ter Vegetais (Greens). Para teres os tais "Greens" terás de comprá-los na Quinta no continente de MIDGAR ao pé do pântano ou no Continente Norte na casa de CHOCOBO SAGE. Depois de fazeres o que te disse terás de ir em busca de pegadas de pássaro que existem em todos os continentes. Aí irás lutar onde aparecerá o CHOCOBO. No combate terás de dar os "Greens" ao Chocobo e matar os teus outros adversários. Se fizeres cuidadosamente matando e dando os "Greens" ao Chocobo, conseguirás apanhá-lo!

Ajuda ao leitor João Teixeira (SJ 28)
Do leitor João Caxaria
Para ganhares a matéria W-Summon não há qualquer tipo de truque. Terás de combater várias vezes na Battle Square para ganhar Battle Points suficientes para trocares pela matéria. Apenas te aconselho a fazeres várias corridas de chocobos para ganhares bastantes GP pois, depois de começar as batalhas, se saíres do Battle Square, perdes os Battle Points ganhos.
Na Ancient Forest tenta primeiro levar os insectos para mais perto da Planta Carnívora e só depois começas a "dar de comer" à planta.
Quanto às outras perguntas creio estarem todas relacionadas com a "Key to the Ancients". Vai até ao Polo Norte e procura um desfiladeiro que tem um círculo azulado. Essa é a "City of the Ancients" e depois de explorares um pouco verás o uso da "Key to the Ancients" e o porquê do avô do Red XII ir convosco.

Ajuda ao leitor Tiago Conde (SJ 28)
Do leitor João Caxaria
1º Em vez de entrares em Midgar, tenta sobrevoar com a nave, e deverás ver Cloud e os outros a atirarem-se de pára-quedas...
2º Pessoalmente acho que a matéria Hp-Mp não tem utilidade, pois se 999 Mp poderiam dar jeito, lutar com apenas 99 Hp pode ser fatal!
3º No jogo do holograma acho que apenas se ganham Gp.
4º Não faço ideia de como poderás correr contra o Joe, mas de qualquer modo porque é que haverias de querer?
5º Para os Enemy Skills aqui vai uma pequena ajuda:

Estrela	Enemy Skill	Aprende-se com	Localização
1	Frog Song	Touch me	Gongaga
2	L4 Suicide Um	Chocobo	Chocobo tracks
3	Magic Hammer	Razor Weed	Western Continent
4	White Wind	Zemzelett	Junon District
5	Big Guard	Beach Plug	Costa del Sol Beach
6	Angel Whisper	Pollen Salitas	North Crater
7	Dragon Force	Dark Dragon	North Crater
8	Death Force	Adamantaimai	West Continet
9	Flame Thrower	Ark Dragon	Mythril Mine
10	Laser	Death Claw	Coral Prison
11	Matra Magic	Custom Sweeper	Midgar Area
12	Bad Breath	Molbor	Gaia's Cliff
13	Beta	Midgar Zolom	Farm Area
14	Aqualung	Harpy	Coral Prison Area
15	Trine	Materia Keeper	Nibel Mountains
16	Magic Breath	Stilve	Frozen Mountains
17	????	Jersey	Nibelheim Mansion
18	Goblin Punch	Goblin	Goblin Island
19	Chocobuckle	Chocobo	Chocobo tracks
20	I5 Death	Parasite	North Crater
21	Death Sentence	Bound Fats	Zango Valley
22	Roulette	Death Deale	North Crater
23	Shadow Flare	Dragon Zombie	North Crater
24	Pandora's Box	Dragon Zombie	North Crater

Modo Demo
Completa todos os treinos na realidade virtual (training, time trial, gun shoothing, e survival), para poderes assistir a uma demo técnica, onde a Playstation jogará sozinha obtendo os melhores tempos.

Fatos alternativos
Acaba o jogo e ganha um final, continua a partir do sitio onde gravaste e ganha mais um final. Recomeça o jogo (a partir do novo pont) e quando Snake tirar o equipamento subaquático no elevador, verás que ele veste um fato estilo James Bond. Volta a jogar e continua a partir do save que recebeste no fim. Desta vez poderás ver Snake vestido de Ninja.

Meryl em Cuecas
Existem 2 maneiras de ver as cuecas da Meryl. Olha para ela através da conduta de ar que se encontra em cima da cela. Depois sai da conduta mas em vez de ires ao encontro do chefe Darpa, volta a entrar na conduta e volta a olhar para ela. Cada vez que repetires este processo ela estará a fazer um exercício diferente e à 4ª vez ela terá tirado as calças.
Quando te encontrares com Meryl na casa de banho do edifício Nuke dirige-te rapidamente ao cubículo dela e muda para a visão da primeira pessoa, pára para a veres mudar de roupa.

Câmara Fotográfica
A câmara é-te automaticamente atribuída se terminares o jogo pela primeira vez sem Meryl. Mas se quiseres ficar com algumas recordações antes de terminares o jogo, só tens que fazer o seguinte: Antes de explodires com a parede que te dá acesso ao combate com o Ocelot, explode com a parede no fundo do corredor, essa parede não consegues ver por causa do ângulo da câmara. Se fizeste tudo bem vais ter a uma sala com 2 portas, numa delas encontras a câmara.

Resident Evil 2

Ajuda ao leitor Jorge Gonçalves (SJ 26)
Do leitor Diogo Neves

A 3ª Personagem, Hunk:
É necessário acabares o segundo cenário em 2 Horas e Meia e salvar o jogo menos de 12 vezes.

Novas Armas:
Tenta ultrapassar o 2º cenário em menos de 3 Horas salvando o jogo até um máximo de 12 vezes. Se o fizeres dão-te 3 pistolas com Munições infinitas - o Lança Foguetes, uma Metralhadora e a poderosa pistola Gatling.

Zelda

Ajuda ao leitor Mário Silva (SJ 26)
Do leitor Diogo Neves

Para encontrares o homem que está a correr em Hirule, tens que chegar a grande, até à parte onde podes voltar de novo a pequeno. A seguir vai pelo caminho de terra que vai para Gerudo Valley, nesse caminho existe um monte, quando aí chegares já deves conseguir vê-lo. Se não o conseguires ver continua por esse caminho só que em vez de curvares para Gerudo Valley continuas em frente até ao fim do caminho e depois espera que ele apareça (Atenção: certifica-te que enquanto esperas está de dia). Depois de o veres segue-o até ficar de noite, e assim já lhe podes entregar as orelhas de coelho, que é a 4ª máscara que tens que trocar.

Sim CITY 2000

Ajuda ao leitor Tiago (SJ 26)
Do leitor JATibec

Durante o jogo escreve...
cass: Cada vez que escreveres 'cass' recebes $250 mas cuidado, se o fizeres muitas vezes seguidas, podes activar as catástrofes.
gilmartin: Base militar.
imacheat: $500000.
joke: Conta uma piada.
mrsoleary: Provoca um incêndio.

FI Manager

Ajuda ao leitor Bruno Miguel (SJ 26)
Do leitor JATibec

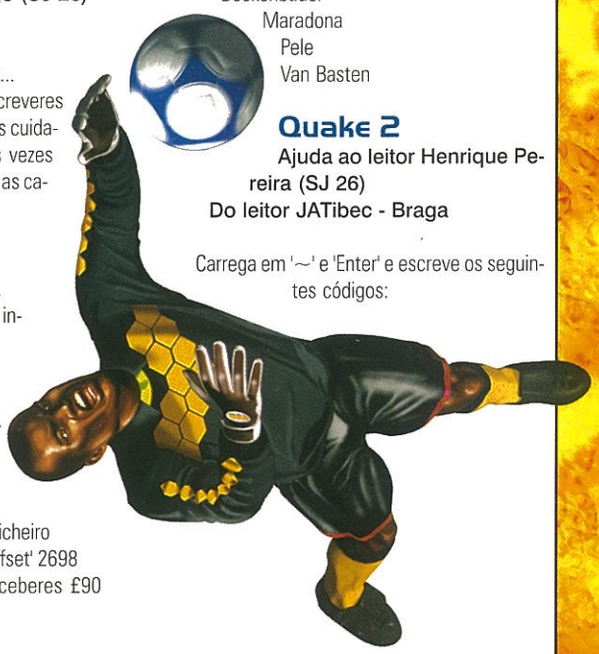
Grava o jogo, edita o ficheiro gravado e substitui o 'offset' 2698 por 804a5d05 para receberes £90 milhões.

Fifa 99

Ajuda ao leitor Henrique Pereira (SJ 26)
Do leitor JATibec - Braga

Para fintares mais facilmente, durante o jogo premir a tecla 'Shift' e em seguida as teclas de cursor '®' direita e " esquerda.

Muda o nome de qualquer jogador para um dos da lista seguinte para lhe poderes aumentar os atributos ('Skills').
Cruijt
Beckenbauer
Maradona
Pele
Van Basten



Quake 2

Ajuda ao leitor Henrique Pereira (SJ 26)
Do leitor JATibec - Braga

Carrega em '~' e 'Enter' e escreve os seguintes códigos:

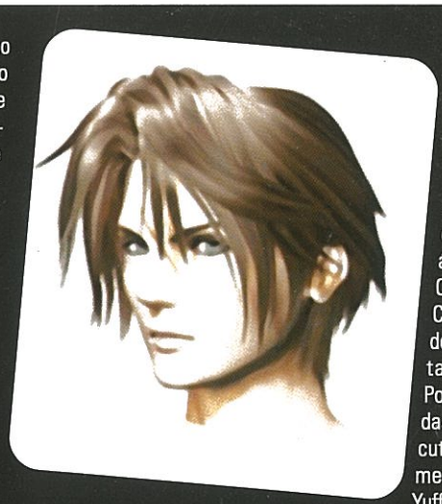
É claro que cada Enemy Skill pode ser aprendido com outros inimigos que não estes que servem apenas como sugestão...O melhor é manipular cada inimigo que encontres de modo a poderes aprender os Enemy Skills mais facilmente.

Já agora fica uma pequena ajuda: nas corridas de Chocobos se carregarem (sem largar) L1+L2+R1+R2 durante a corrida verão que o Stamina aumenta a olhos vistos!!!

Ajuda à leitor Natália Pires (SJ 29)
Do leitor Francisco Amaral
Natália no 3º cd já não podes apanhar nem a Huje matéria nem a matéria W-item.
Para acasalares os chocobos tens de apanhá-los com a matéria chocobo lure equipada, apanhas e vais ao Chocobo Farm ver se é macho ou fêmea. Para os acasalares tens de ter as Nuts...Mas é mais melhor bom veres a edição n.º 6 da Super Jogos para mais informações detalhadas.



Ajuda à leitora Natália Pires (SJ29)
Do leitor Francisco Amaral
- Para apanhares a Huge Materia do foguetão faz: ok, switch, cancel, cancel.
- A W-Item só a podes apanhar no 2º CD no teu raid a Midgar. Para a conseguires faz o seguinte: quando entrares nos túneis de Midgar em vez de ires para cima, vai sempre para baixo, abrindo todas as caixas e quando chegares ao fim apanha a tão desejada matéria e grava o jogo, depois é só subires tudo de novo e prosseguir normalmente.
- Para acasalares chocobos precisas de Nuts (é uma espécie de comida de acasalamento) de estábulos, para os alimentares precisas de Greens e naturalmente os próprios chocobos. As melhores Greens são as Sylkis que se podem obter no Chocobo Sage que fica no continente polar. As melhores Nuts são as Carob que se podem roubar a um monstro tipo dragão vermelho na zona de Bone Village, e as Zeio podes rouba-las a uns Goblins na Goblin Island que é uma pequena ilha no lado direito do mapa.
Em relação aos chocobos os melhores são os Good, os Great e os Wonderful. Os Good encontram-se na área do Gold Saucer, os Great encontram-se na área de Mideel e os Wonderful podes encontrá-los no continente polar ao pé da aldeia em que jogaste o jogo de Snowboard. E é claro que precisas da matéria Chocobo Lure para apanhares os chocobos.



Ajuda a Tiago Conde, a João Teixeira e ao Ricardo.
Do leitor David João
1- Quando estão no avião afundado no corredor onde entram á lá uma arma do Cloud a "Heavens Cloud", no laboratório de pesquisa que é a porta ao lado do "Save Point", na parte debaixo das escadas há lá a "2x cut matéria", a "conformer" a melhor arma da Yuffie e na parte de cima das escadas apanhas o "escort guard". E depois se fores para a porta que está em frente do "Save Point", enfrentas o Reno e o Rude e se venceres, entras dentro da porta em que eles estavam a mexer e vais ter à sala de transporte onde apanhas o, manual do "Highwind" o quarto limit do Cid, o summon Hades, um megaelixir e mais alguns itens.

2- Quando o avó do Red XIII vem connosco, tens de apanhar a "Key to Ancients", que está debaixo de água no continente a Norte, Depois de a apanhar vais à "Forgetten Capital" e vais à parte esquerda da cidade onde entras dentro de uma gruta e o avó do Red XIII, separa-se de ti e vai em direcção do cristal, vai ter com ele, para ele usar a "Key to Ancients" e vais ver um FMV.

god - modo Deus
give all - dá-te tudo
give weapons - todas as armas
give ammo - todas as munições
give armor - protecção
give health - saúde 100%
give grenades - granadas
give rockets - 'rockets'
give machinegun - metralhadora
give shotgun - pistola
give sshotgun - super pistola
give grenadelauncher - lança granadas
give rocketlauncher - lança 'rockets'
give invunerability - invulnerabilidade
give bullets - balas

Virtua Cop 2

Ajuda ao leitor Henrique Pereira (SJ 26)
Do leitor JATibec - Braga

Edita o ficheiro VCOP.INI e procura a linha '[GameSetting]'. Depois por baixo acrescenta a seguinte linha 'Extra=2'. Grava o ficheiro. Entra no jogo e vai a 'Mode Settings' (F6) onde tens duas novas opções: 'Special' e 'Cheat'. Diverte-te!

Metal Gear Solid

Ajuda ao leitor Ruben Macedo (SJ 29)
Do leitor Edgar Tendeiro

A câmara fica, quando tu lutas com revolver Ocelot, repara que na parede à frente d para rebentar com c4, e aí encontras duas portas que só abrem com um cartão 6 e umas das portas tem a tal famosa câmara. Mas cuidado com as metralhadoras

Commandos

Ajuda ao leitor Elídio (SJ 26)
Do leitor JATibec - Braga

Quando estiveres a jogar escreve 'gonzo1982' ou '1982gonzo'.
Ctrl+I: invencibilidade
Ctrl+Shift+N: passar missão
Shift+V: os inimigos não te conseguem ver
Shift+X: transporta os teus homens para o sítio onde o rato apontar



3 - Na "Ancient Forest" tens de apanhar umas pedras que estão em cima de umas flores, depois chegaste o mais que poderes ao pé delas e carregas em enter e já podes passar.

4 - A Ruby Weapon localiza-se na área deserta do "Gold Saucer" e só aparece depois de matar a Ultimate Weapon, e tens acesso através do Highwind.

5 - Para teres acesso à Ultimate Weapon tens de matar primeiro a Diamond Weapon (é aquela que ataca Midgar).

6 - A matéria HP_MP serve para teres os limits mais depressa da pessoa em que estás a usar a matéria.

7- Esse chocobo preto contra quem tu jogas é o chocobo do Joe.

8 - Os "enemy skill´s" que podem apanhar são:
Frog Song - são as rãs de "Cosmo Canion" que o fazem.
Magic Hammer - São uns monstros da área verde de Wutai que o fazem (só manipulando).
Death Force - São as tartarugas gigantes das praias de Wutai que o fazem (só manipulando).
Laser e Dragon Force - São os Dragões negros da gruta do Sephiroth que o fazem (só manipulando).
Shadow Flare e Pandora Box - é o dragão zombie da gruta do Sephiroth e a Ultimate Weapon que faz o Shadow Flare a quem deu o golpe fatal.
White Wind- é o monstro ao pé "Fort Condor" Verde e Branco que faz.

9 - Depois do homem te dizer que o Sephiroth foi para templo dos Anciões tens de ir buscar a "KeyStone" ao Gold Saucer, ela está no Battle Square no museu do Dio.

Little Big Adventure 2

Ajuda ao leitor Renato Páscoa
Do leitor Ricardo Antunes

Ajudar Twinsen a salvar o seu planeta dos malvados extraterrestres não é propriamente fácil. Por isso, aqui fica a solução com todos os passos necessários para conseguir ver o ecrã final desta Pequena Grande Aventura.

Apanhe a chavè que está na cómoda, vá até ao quarto das traseiras e leve a bola de ouro. Saia, vá ter com os seus vizinhos e verifique como está o seu amigo Dino. O filho do vizinho está a trabalhar nos esgotos e fez um mapa bastante interessante. Dino está a conversar com a sua mulher. Vá à farmácia e, no caminho, apanhe uma peça para o seu carro. Tire o chapéu de chuva à velhota e siga o sujeito em modo Discreet. Converse com o outro homem que está lá fora. É obvio que o sujeito é inocente. Raph, o guarda do farol, foi raptado por Tralu. Vá até ao monte e passe a entrada com um sinal e uma cobra. Saia e dirija-se à caverna mais próxima. Salte com muito cuidado. Encontrará Raph numa jaula a implorar por ajuda. Salve-o. Regresse ao museu. Tem de pagar para entrar. Como a porta que dá acesso ao centro de controle está fechada, saia, entre pela janela do segundo piso, destranque a porta e o estojo preso à sua roupa. Depois desça e tire o roupão. Regresse à zona montanhosa. Observe o interruptor que está próximo da porta aberta. O medalhão de ouro que traz ao pescoço permite destrancar os interruptores. Atire-o na direcção do interruptor e portão abre-se. Entre e vá para a sala onde está Tralu bastante furioso. Defenda-se dos seus ataques. Corra em volta dele e, quando o apanhar a jeito, dê-lhe socos. Esconda-se atrás das pedras partidas. Quando Tralu estiver K.O., converse com Raph e leve-o para fora da caverna. Caminhe com Zoe até ao farol e veja como o feiticeiro
utiliza a magia.
O planeta foi invadido por aliens que parecem inofensivos. Por segurança, mantenha-se fora do caminho deles. Compre um bilhete no ferryboat e embarque em direcção à Desert Island. Vá ter com o curandeiro para curar Dino. Como ele não está, leve a garrafa de ácido Galico que está nas traseiras e que serve para curar tudo. Vá visitar o seu amigo inventor cuja a casa fica situada perto da praia. Pergunte-lhe sobre a peça para o carro e ele dá-lha. Regresse a casa e dê a peça do carro a Zoe. Esta diz-lhe que Baladino, o inventor, se esqueceu de lhe dar um rádio, por isso tem de o ir buscar. Ela chamá-lo-á quando o carro estiver pronto.
Dê a garrafa de ácido gálico ao vizinho simpático para ele limpar o mapa que o filho fez e torná-lo legível. Ele dá-lhe a chave pirâmide que permite abrir uma porta nos canos de esgoto. Compre o bilhete do ferry e vá ter com Baladino para conseguir o rádio. Zoe conseguiu arranjar o carro e vai levá-lo até à Desert Island. Ela deixa o carro no cais e vai às compras. Vá buscar o carro.
Terá de procurar a escola de magia. À medida que conversa com as pessoas, estas mencionam a quantidade de gente que vem do hotel do lado esquerdo da ilha. Dirija-se para lá. Encontrará o gerente e 2 bêbados. Vá até à sauna das senhoras. Quando sair, o gerente ameaça-o e deixa o acesso à ladeira livre. Suba-a e converse com o Snake Charmer que lhe diz que a escola de magia fica dentro do cemitério. Vá até lá. Estacione perto dos portões e dirija-se para a montanha da esquerda.
Aproxime-se de 2 árvores mortas que estão perto da montanha. Debaixo de um dos ramos, está uma passagem secreta para o cemitério. Entre. Dirija-se à segunda sala. À volta das mesas, movem-se uns fantasmas azuis que convém não tocar. Caminhe cuidadosamente entre os fantasmas até ver a arca do tesouro, mas não a abra ainda. Aproxime-se da arca, apanhe a chave, regresse, passe pelos fantasmas e abra a porta. Corra e converse com a senhora. Tem de pagar para entrar na escola de magia. Caso não tenha dinheiro, regresse ao carro e dirija-se ao Templo de Bu, que agora é um parque de diversões. À entrada do parque compre o bilhete e, dirija-se ao jogo dos balões. Tente a sua sorte no jogo dos dardos. Leve o seu prémio. Vá para a passagem inferior e estará no topo de 3 níveis rodeado por 4 ecrãs com cogumelos. Apanhe muitos pois cada um vale 30 dinheiros. Jogue novamente com os dardos.
Quando tiver dinheiro suficiente, regresse à escola e matricule-se. O reitor atribui-lhe 3 tarefas que tem de cumprir para obter o diploma. Vá à sala das traseiras e faça o teste Blowgun usando esta dica: primeiro, acerte uma marca; depois vire-se para a esquerda e atire imediatamente; continue a virar e a atirar e deverá acertar em todas. Como recompensa pelo seu esforço, receberá uma blowgun dinky.
Faça o segundo teste, o da Flor. Saia do cemitério e entre no carro. A norte, pode ver

um monte rochoso, duas tábuas castanhas e uma flor amarela num monte quase inacessível. Dirija-se ao monte onde não está a flor. Encontre um local onde possa passar com o carro e continue até alcançar a tábua. Quando passar por cima dela, saltará para o outro monte. Apanhe a flor e regresse à escola. Dê a flor ao reitor e, em troca, ele dá-lhe o Horn of Healing.

Já pode curar o Dino. Regresse a casa e utilize o Horn nele durante alguns minutos. Espere que ele se levante e converse consigo. Vá com ele à Ilha Dome of the Slat. O teste requer paciência, habilidade, uma caneta e uma folha de papel. Quando aterrar na ilha, estará fora do Dome. À direita há um placard que deve ler. Copie a mensagem para o papel. Quando entrar no Dome, verá que o labirinto é invisível, à excepção do quadrado onde se encontra. Continue, apanhando os itens que quiser. Depois de sair do Dome, o feiticeiro aparece e dá-lhe um Magic Slate para poder copiar todos os mapas e convida-o a regressar à escola.

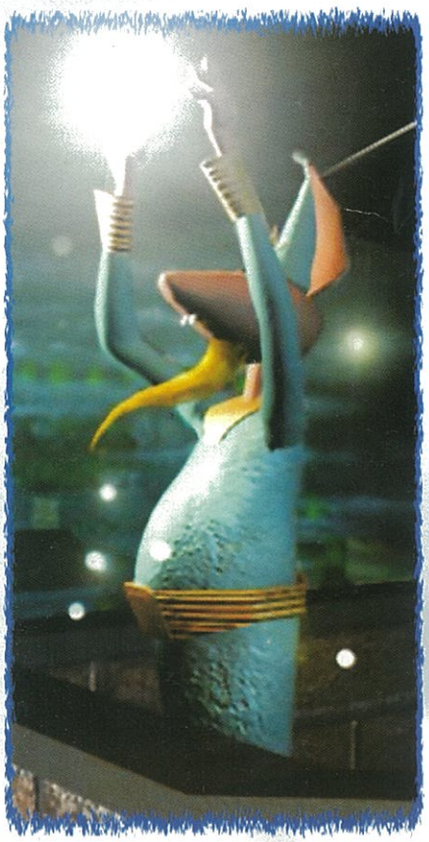
Voe até Desert Island e dirija-se ao cemitério. Entre e converse com o reitor. Ele dá-lhe a sua licença de feiticeiro mas não tem nenhum uniforme para si, por isso terá ir ter com o vendedor ambulante que costuma estar a voar à volta do hotel. Mostre-lhe a licença de feiticeiro. Ele vende-lhe um equipamento e uma barba por 50 dinheiros. Se não tiver dinheiro suficiente, vá até ao Templo de Bu como fez anteriormente. O reitor pediu-lhe para encontrar alguns feiticeiros que desapareceram. Vá até ao Templo de Bu e certifique-se que tem mais de 120 dinheiros. Faça perguntas sobre os feiticeiros desaparecidos e ficará a saber que, na última vez que foram vistos, falavam de uma espécie de reunião. Dirija-se à sauna. No caminho, será abordado por um alien. Acompanhe-o. Quando estiver dentro da nave, apanhe o transmissor para poder conversar com os aliens. Vá até à cabine dos turistas, no último terminal do lado esquerdo. Siga os aliens, vá até à sala e continue até ao poço.



Quando estiver aprisionado, o Joe virá visitá-lo e fala-lhe sobre os mágicos desaparecidos. Os aliens, afinal, pretendem raptar crianças de Twinsen. Bata no guarda. Volte a casa.

Pode libertar qualquer Fly. Bata em todos os guardas e corra para a área principal, próximo dos 2 escudos de força. Prima os 2 interruptores e desça, mas não entre no quarto pequeno em frente onde estão 3 guardas. Quando sair mate o robot. Saia pelo buraco feito pela destruição do robot e corra em direcção ao canil extraterrestre. Atravesse-o e vá para o prédio que está do outro lado, corra até aos corredores, atravesse-os e passe todos os guardas. Quando sair estará na plataforma da nave. Dois guardas vão reparar em si. Corra ou lute com eles. Siga para dentro da nave espacial. Esta não funciona porque lhe falta um pequeno disco no terceiro terminal igual ao que viu na primeira nave espacial.

Saia e dirija-se para o prédio alto. Derrote os guardas e suba para o topo do prédio. Está lá o disco, no lado direito. Bata no guarda e nos cientistas para ter acesso ao disco. Assim que o tiver pode brincar com as alavancas e fazer com que algumas naves caiam. Desça da torre e corra para a nave, introduza o disco e vá para casa.



A nave está destruída mas conseguiu chegar são e salvo. Zoe dá-lhe más notícias: os aliens levaram as crianças e têm a ilha sob controlo. Vá para casa. Zoe diz que Baladino quer que vá ter com ele ao Emerald Moon. Deixou-lhe uma mochila no Package Claim. Vá buscá-la.

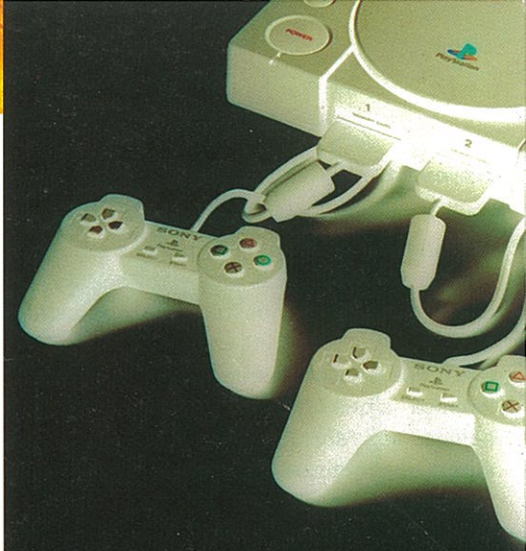
No Baggage Claim, não tente ir buscar o caixote sozinho, pague 102 dinheiros ao sujeito para ser ele a ir buscá-lo. Agora pode andar por cima da água. Deve começar esta viagem em terra. Tem de encontrar uma nave espacial para chegar ao Emerald Moon. Os aliens ocuparam o parque de diversões (Temple of Bu) e transformaram-no na sua base. Antes de ir até lá tem de fazer algumas coisas. Na Desert Island, ao lado das docas, está um alien armado escondido atrás de uns caixotes. No meio dos obstáculos existe um caminho estreito que o leva a uma doca de madeira. Toque na campainha da doca e uma tartaruga virá ter consigo para lhe oferecer uma viagem para uma pequena gruta. Quando lá estiver verá uma mãe ostra enorme atrás de algumas estacas. Use a sua mochila voadora para chegar à ostra mãe e tire-lhe a pérola.

Espreite pelo telescópio do topo do hotel de Desert Island e verá uma pequena gruta numa das ilhas. Voe com a sua mochila voadora até lá. Ao entrar vai ter de encontrar um lugar para aterrar cuidado, pois se alguma coisa lhe toca vai parar à água. Depois de ter aterrado, verá alguns esqueletos que tem de matar e 2 urnas em madeira.

Quando os maus da fita desaparecerem, empilhe as urnas no nível superior direito para poder saltar através da pequena passagem. Eu coloquei um dos caixotes no elevador da direita, depois fui para o outro elevador e atirei a bola ao interruptor. Na parte de cima, empurre a outra urna para que ela caia em cima da que está em baixo. Active o modo Discreet e, com a bola, prima o interruptor no andar de baixo e salte para cima das urnas enquanto elas sobem. Continue a caminhar até encontrar uma passagem com uma descida em madeira e um gigantesco demónio a guardar qualquer coisa trancada numa jaula de gelo. Mate-o. Na jaula vai encontrar o Feitiço da Protecção que pode ser usado enquanto voa no Hoverjet.

Volte para Citadel Island e deite a pérola no caldeirão que não estiver a ferver, na tenda do Feiticeiro do Tempo. É importante que arranje o feitiço de Lightning que lhe permite obter a bola de Sendell. Dirija-se para a taberna e mate os guardas. Vá buscar a chave que se encontra atrás dos barris pequenos e desça para a cave. Siga o caminho até cair num buraco no centro dos esgotos. Se não tiver toda a magia, pode obter mais se procurar o pote e o barril grande. Ponha a chave em forma de pirâmide no caminho e entre para a gruta. Verá uma grande bola de gelo no centro. Abra-a utilizando o feitiço Lightning, que só consegue usar se tiver toda a magia.

Continue até ter magia suficiente. Depois use o Lightning na esfera para ter acesso à bola de Sendell. Para sair do seu planeta em direcção à Emerald Moon, dirija-se para a nova base extra terrestre e vá para dentro da gruta. Como não consegue descer pelo poço vai ter de apanhar um eléctrico. O objectivo é direccionar-se para a estrada que o vai encaminhar para um nível abaixo do local onde



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

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

encontra a chave. Pode direccionar o carro batendo nas setas direccionais com as bolas de fogo. Quando apanhar a chave saia do Trolley e procure um escadote e uma porta. Está no centro da base extra terrestre. Se for para a direita, encontra um barco que o levará até uma sauna. Se for para a esquerda, vai passar por uma porta trancada e entrar num dormitório onde estão 2 guardas a dormir. Mate-os e procure uma chave.
Quando a encontrar saia e abra a porta que estava trancada. Está a entrar numa parte mais profunda da base. Verá uma nave espacial no lado esquerdo quando estiver a atravessar a pequena ponte. Vai ver que não tem a maldita chave e que existe uma espécie de fato lá dentro. Não o vai poder usar, por enquanto. Saia e atravesse a ponte até ao elevador. Encontrará uma ponte eléctrica. Voe sobre ela desligando o sistema eléctrico. Mate o guarda, tire-lhe a chave e abra a arca. Já tem a chave para a nave espacial. Ligue o sistema eléctrico da ponte quando os guardas estiverem em cima dela. Vá para a nave espacial e levante voo.
Depois de aterrar, saia e caminhe. Converse com alguns sujeitos que lhe dirão onde ir. Vá até à cabine de boas vindas e tire a máscara. Mate o guarda e copie o mapa para a sua ardósia mágica. Já sabe onde o Baladino está aprisionado. Mude todos os interruptores de vermelho para verde para poder atravessar a base livremente. Vá até à cela, liberte o Baladino e o amigo e prepare-se para fugir.

Irá ter ao planeta de Esmer. Precisa de um combustível especial para poder continuar a viagem. Faça perguntas sobre a ilha CX. Um velho bêbado cobra-lhe 100 zlitos pela viagem. Comece a procurar nas latas de lixo ou empenhe alguns dos seus objectos até obter 7 zlitos. Vá jogar no casino até obter entre 75 a 80 zlitos. O jogo não o deixa obter os 100 zlitos necessários. Depois de ganhar o super jackpot, entre na sala dourada, na porta ao lado. Não aceite o convite do crocodilo para jogar na roda da fortuna. Comece a bombardear o anfitrião. Lute com ele e com o amigo e utilize o feitiço de protecção para vencer a briga.
Depois de os vencer, terá acesso a uma nova área. Espere até obter o combustível especial para poder atravessar o buraco. Regresse ao marinheiro, pague-lhe e ele leva-o até à Ilha da Celebração. Os guardas reconhecem-no e terá de lutar para chegar ao topo e conversar com o sobrevivente de CX, o vendedor de quem o marinheiro lhe tinha falado. Este diz-lhe que o grupo do Mike está no bar e pode levá-lo até CX.
Regresse à base, entre no bar e pergunte por Mike. Quando matar o guarda que tem a chave, vá até ao quarto no andar de cima e converse com Mike.
Este não o pode levar até à ilha, mas alguém que está no hotel pode fazê-lo. Procure combustível. Apanhe um táxi e voe até à refinaria. Quando lá chegar, verá que estão a escavar à procura de um fragmento e não podem continuar a cerimónia sem ele. A enfermaria foi transformada num infantário. Converse com a criança mais velha e ela diz-lhe que perdeu a chave do armário dos pais. Compre a picareta que a senhora está a vender. Próximo da refinaria, estão 2 tubos. Inspeccione a cerca e verificará que esta foi dobrada. Salte para o tubo mais baixo e depois para a cerca. Dentro da refinaria tenha em atenção os sprays mortais. Vire as rodas e salte os buracos de gás. Sempre que virar uma roda, um tubo de fumo fecha-se. Continue até ao fim do labirinto. Aproxime-se dos painéis vermelhos com chaves dentro e use Action para abrir a caixa.



No quarto, antes de chegar ao combustível, vai encontrar uma porta acorrentada, cães de guarda e adubo. Desligue a pistola a vapor e atire a sua bola ao cientista. Ele tem uma chave a que pode ter acesso com a sua bola. Saia da refinaria e dê o combustível ao Baladino. Ele activará a sua mochila voadora, fazendo com que voe mais depressa e atinja maiores altitudes.
Há duas maneiras de sair do Hotel: vá ao casino e entre no quarto das traseiras, vá ao casino e entre no quarto das traseiras, voe sobre a água e abra a porta, desça a voar pela água, vire à direita, siga o caminho até ao topo; ou mate os guardas que estão a bloquear a ponte e caminhe por detrás do casino, use a mochila voadora para sobrevoar o rio até ao outro lado e caminhe até ao topo. Procure o Hotel.
Mate o empregado e tire-lhe a chave. Quando bate em alguém aparecem estrelas. Se forem muitas isso significa que mata facilmente; se forem poucas quer dizer ou que não o consegue matar ou que precisa de uma bola mais potente. Pergunte por Mr. Johnny Rocket, ele está deitado ao lado da piscina. Siga-o até ao quarto. Ele diz-lhe que não o pode levar, mas o dono da loja de lembranças da base pode. Ele vai dar-lhe um anel que o identifica perante todos os dissidentes. Volte para a Ilha principal e entre na loja de lembranças Twinsunian. Mostre o anel e compre o Memory Reviewer. O vendedor abre um painel secreto Encontre-se com os seus companheiros rebeldes no andar de baixo. Depois de falar com eles, os seus amigos vão mandá-lo para a ilha de Francos para descer de elevador até ao sub nível do





combustível. Dão-lhe uma pistola laser, mas vai precisar do cristal da lava que pode encontrar na Ilha da Celebração. Vá para lá e escale a montanha. Use a mochila voadora para atravessar a lava, depois desça pelo escadote, voe até aos cristais com o seu escudo protector ligado, tire uma lasca com o machado e saia. A sua pistola deve estar completamente carregada.

Vá até ao elevador na ilha de Francos. Salte a cerca e prepare a sua pistola laser. Dirija-se à base oeste da doca e vá directamente para o corredor. Encontrará 2 portas fechadas e interruptores na extremidade do corredor. Mate os guardas e dispare contra os interruptores para conseguir abrir as portas. A combinação correcta é a seguinte, da esquerda para a direita: Cima, Baixo, Cima, Baixo. Vai chegar ao cais. Corra até ao



catamaran grande e navegue até ao elevador e ao sub nível do combustível.

Estará numa pequena ilha. Em frente da porta está um gorila enorme. Depois de o matar com a laser, obterá uma chave. Entre no elevador e desça até ao mundo subterrâneo. Mate o cientista e abra o campo laser pressionando o interruptor vermelho com a sua bola no modo Discreet. Terá acesso a um novo mundo debaixo do planeta. Descubra o caminho até à aldeia Mosquiettes. Passe o edifício da Construction Co. e entre na mina do lado direito onde tem de encontrar todas as pedras preciosas. Pode também apanhar o fragmento de uma chave e uma luva que lhe permite agarrar em bolas de fogo. Não se esqueça de utilizar o feitiço de protecção na lava.

Depois de apanhar todos os objectos, saia da mina. Passe o poço de petróleo e entre na caverna. Continue até encontrar uns homens rato que lhe farão uma tarte. Dê a tarte ao sujeito que a pediu e, em troca, este dá-lhe a chave para a capela Dark Monk. Entre na capela e converse com o sujeito. Procure a criada dele pois ela pode-lhe ensinar a canção para chamar Ferriman. Chame-o, dê-lhe 4 pedras preciosas e ele leva-o a passear pela ilha dos Mosquiettes para conversar com estes. Quando lá chegar, apanhe outra pedra preciosa na praia e converse com o primeiro Mosquiette que aparecer. Ele leva-o a ver a rainha. Mostre-lhe o anel de dissidente. A chave está dentro de uma das bolas de metal. No meu caso, estava na porta do lado direito, mas pode variar de lugar.

O Empire atacou o palácio e raptou a rainha. Dirija-se à ilha de Volcano. Encontrará um buraco na parede, suba e atravesse a ponte. Aí encontrará outro fragmento de chave. A morsa voadora só pode ser morta com a luva, pois é a única forma de lhe atirar as bolas de fogo. Chame o homem do barco, pague-lhe e vá para a ilha. Examine a ilha cuidadosamente. A rainha já lá não está, foi levada para a Companhia de Construção na ilha principal. Vá até lá. Entre pela porta principal e, caso precise de dinheiro, bata no gerente e empurre a estátua para o lado. Encontrará 150 zlitos. Regresse à mina perto do edifício da construtora. Suba para o tapete rolante e vá até uma sala onde um funcionário está a empacotar pedras preciosas. Mate-o e entre para dentro duma caixa. Tenha muito cuidado pois ambas as alavancas têm de estar para cima para a caixa não ser selada. Quando chegar ao armazém, salte para as caixas mais altas, vá até ao escadote e suba para o telhado. Daqui pode saltar para o outro edifício e entrar na cela dos prisioneiros. A rainha dá-lhe a chave da passagem. Esta chave é para ser utilizada no trono da rainha. Vá até ao palácio e dirija-se à sala do trono. Utilize o feitiço de protecção para matar os 2 guardas e o outro sujeito de ar ameaçador. Mate-o e desça a passagem. Chegou à ilha CX. Dê um passeio e entre na porta do piso inferior onde encontrará uma forma de subir até ao centro. Mate o imperador. Ele ainda tem tempo de premir o interruptor e activar a lua e esta dirige-se para o planeta de Twinsen. Apanhe a espada e saia. Deve ter 2 fragmentos de chave: Mosquiettes e Wannies. Tem de apanhar mais 2: Francos e outro. Ambos estão na área superior, por isso tem de percorrer o mesmo caminho de volta através do sub mundo e subir no elevador até chegar à aldeia de Francos. Todos estão à procura do fragmento e o único que sabia onde ele estava foi comido por um monstro, mas talvez tenha deixado uma pista no seu gabinete. Infelizmente, a coruja roubou a chave do gabinete. Vá procurá-la.

Converse com os habitantes da aldeia. Perto do Burgermaster está um nicho. Procure bem e encontrará a chave. Entre no gabinete e leia a nota. Siga as instruções para escavar no sítio certo e encontrará o fragmento. Caso não entenda as instruções, coloque-se de costas para a árvore e de frente para o Bazar, dê 5 a 7 passos até pisar a relva. Vire-se e use a picareta. Observe a área à sua volta. Deverá estar em cima de um trilho de relva de frente para a árvore e com uma rocha à sua frente. Só lhe falta o fragmento Ceps que está na mansão do Imperador. Dirija-se à mansão deste, no topo do monte, e mate os guardas com a espada. Um deles tem uma chave que pode utilizar para entrar. Uma vez lá dentro, apanhe a chave que está no cofre e entre na porta no topo direito do ecrã. Continue nessa direcção até não se conseguir mover. Depois vá para o topo esquerdo e caminhe até ver 3 pequenos seres em frente de uma porta dupla. Apanhe a chave, entre e dirija-se à estátua. Lute com o Boss, utilizando a espada no modo Agressive. Agora que tem os 4 fragmentos, a chave está completa e o mesmo acontece com o último nível de magia. Dirija-se ao templo do Dark Monk na ilha da Celebração. Aí coloque a chave no centro e saia para fora do templo. Dark Monk voltou do mundo dos mortos, mate-o novamente.

Dirija-se ao local onde apareceram os pilares e salte de pilar para pilar, depois para o livro, suba o braço e entre na caverna. Verá os feiticeiros aprisionados numa barreira. Vire os monitores pela seguinte ordem: 2, 1, 4, 3. Depois pressione a alavanca e eles serão libertados. Os feiticeiros explodem uma pequena abertura no portão permitindo-lhe subir mais alto. Aí encontrará novamente FunFrock e ele começará a baixar as crianças. Obtenha uma chave, passe o portão e verá um azulejo verde e 2 elefantes mas não conseguirá passar. Mate os elefantes e a passagem abre-se. Persiga as crianças até FunFrock se dirigir à correia que as está a aprisionar. Espere que ele lhe diga que é tarde demais. Proteja-se com o seu escudo, corra na direcção dele e mate-o antes que ele consiga matar as crianças.

Depois do verdadeiro FunFrock (aquele que não tem um sinal vermelho a piscar) e dos falsos FunFrocks morrerem, caminhe até à lava onde estão as crianças ou para o lado direito da mesma, se elas lá não estiverem. Se conseguiu salvá-las terá direito a um final especial.

Top de Jogos

Este é 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 Half Life
3º The Phantom Menace

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

Por correio:
Super Jogos
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX
Via Internet:
superjogos@mail.sonet.pt
Por telefone/Fax:
01 793 52 24

Atenção: Os nossos contactos!

Caro leitor,

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

Por correio:
Super Jogos
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Via Internet:
superjogos@mail.sonet.pt

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

Por telefone/Fax:
01 793 52 24

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

SOCORRO

Sons no Tomb Raider

"Tenho o Tomb Raider 1 para a Sega Saturn e consigo ouvir através do CD todos os efeitos sonoros e as músicas do jogo. Tenho também o Tomb Raider II para o PC. Por último também tenho o Tomb Raider III, só que desta vez é para a PSX. Aí está! Não sei se o cd do Tomb Raider III para a Playstation dá para ouvir os efeitos sonoros e as músicas do mesmo! Sabem alguma maneira de aceder ao modo CD PLAYER para ouvir as músicas do Tomb Raider III na PSX? Aqui vos deixo um muito obrigada!"

Raquel Moreira

Emulador N64

"Agradecemos imenso todas as informações que nos possam ceder sobre o emulador da N64, mais pormenorizadamente, onde o podemos arranjar com facilidade. Ficávamos igualmente gratos se nos dessem mais uma informação: Sabem quando sai o emulador para a PSX 2?"

Raquel Moreira e Pedro Moreira

Resident Evil I

"Eu estou a escrever porque preciso que me ajudassem no jogo Resident Evil 1 para PC. Dicas, truques e/ou soluções faziam-me muito jeito!!"

Miguel Lobo

Black Dhalia

"Mando-vos este e-mail para pdir ajuda para o jogo Black Dhalia. Eu sei que um jogo já para o velho mas como eu não passo do primeiro cd, é porque preciso mesmo de ajuda, penso que tenho de decifrar um código que me vai dar um numero de telefone mas até agora não tenho tido sucesso. Podem ajudar-me por favor?"

Calisto

Vários Jogos

"Queria vos fazer perguntas para saírem na Super Jogos então é assim:

- Alguém sabe qual é o código para o Dragon Ball Z The Legend para Saturn.
- Alguém sabe qual é o código para o Tomb Raider para Saturn.
- Alguém sabe qual é o código para o Maxtt Super Bike para Saturn.
- Alguém sabe qual é o código para o Virtua Fighter Kids para Saturn.
- Alguém sabe qual é o código para o Virtua Fighter 2 para Saturn.
- Alguém sabe qual é o código para o Virtua Cop para Saturn.

E finalmente duas páginas na net a "**http:\\www.games domain.com**" um site só com demos. E a "**http:\\ www.ludus.net**" um site só com Dicas, Códigos, Truques."

Diogo

Actua Soccer

"Venho, por este meio dar os parabéns à vossa revista e pedir a dica do jogo Actua Soccer. Obrigado."

Hugo Oliveira

Duke Nukem 64

"Olá pessoal da Super Jogos, no jogo Duke Nukem 64 eu não sei onde encontrar o cartão vermelho, no segundo nível. Quando digito o código do menu de batotas, dá para entrar lá, mas não consigo activá-las.
Será que me podem ajudar?"

Nuno Freitas

Hidden & Dangerous

"Olá equipa da Super Jogos, eu tenho o jogo "Hidden & Dangerous" e peço ajuda!"

Fernando Mata

Jogos NTCS

"Olá, Super Jogos. A vossa revista é muito boa. No entanto, precisava da vossa ajuda. Podiam-me dizer como é que eu arranjo jogos ntsc americanos originais para a Nintendo 64? É que em Portugal não há nenhuma loja que os importe dos EUA, e eu queria mesmo tê-los. Se pudessem responder a esta pergunta, agradecia. "

Pedro Lopes

Command & Conquer: Red Alert (PC)

"Olá Super Jogos. Primeiro queria felicitar-vos pela excelente revista que a SJ é. Queria saber se me podiam dar dicas para o Comand e Conquer Red Alert (para PC) para eu poder passar os aliados. Eu também tenho o Zelda e queria que me dissessem o que é que o velho que nos compra fantasmas à entrada para o castelo nos dá no fim de apanharmos os fantasmas."

João Sabino

Croc: Legend of Gobbos

"Por favor, gostava que me dessem as dicas do jogo Croc : Legend of the Gobbos p/PSX."

Hugo Oliveira

Tomb Raider II

"A dica publicada na "Super Jogos" para o Tomb Raider 2 na playstation para obter todas as armas comigo não funciona, dica esta que passo a transcrever: um passo para a esquerda, um passo para a direita, um passo para a esquerda, um passo para trás, um passo para frente, 3 voltas sobre si mesma, um salto para trás.
Digam-me esta dica é feita em qualquer altura, em qualquer sitio ?????
Como é que eu faço para gravar o jogo Tomb Raider 2 na playstation antes de terminar o nível? "

Rui Reis

Dois Jogos

"Vinha pedir se me podia dar 2 Dicas (ou truques) para os seguintes Jogos:
Heart of Darkness (PC) e Worms Armageddon (PC)."

Fábio Pedrosa

Sports Car GT

"Chamo-me Hugo ("CORVO" para os amigos), moro na grande Invicta, e gostaria que alguém me ajudasse c\ um problema que tenho no jogo "Sports CAR GT". Alguém sabe qual a morada na net para fazer "download" de carros para o jogo, tal como diz na caixa do jogo? E já que estou aqui, alguém me podia dar alguns truques e/ou para este mesmo jogo?"

Hugo Monteiro

Emuladores PSX > PC

"Sou leitor da SUPER JOGOS desde a revista nº20, por isso não tenho grande experiência nestas andanças. Mesmo assim gosto do que leio e por isso estou aqui para pedir um favor. Na Super Jogos n.º 25, vem um artigo sobre o emulador da Psx para Pc, o Bleem. O problema aqui é que sempre que entro numa loja para perguntar onde posso arranjar um emulador Psx -> Pc, das duas uma; ou nunca ninguém ouviu falar, ou então todos alegam ser um produto ilegal e acabam por não dizerem nada. O que te peço é o seguinte: eu moro no Porto, e gostaria de saber onde posso encontrar essa maravilha de que todos têm medo!!! Se não for cá na "Invicta", não importa... Gostava que me pudesses ajudar com este meu dilema."

Hugo Monteiro

Lucky Luke

"Chamo-me João Bento e preciso que me "dêem uma mãozinha". No jogo Lucky Luke,como é que se passa o nível do SALOON em Coyote Gulch. Não percebo onde usar a chave que apanho nas caves. Alguém me pode ajudar???"

João Bento

Sim City 3000

"Eu precisava de um truque para o jogo Sim City 3000(PC). O truque era para me dar dinheiro quando preciso. Será que me podiam ajudar?"

Horácio

Gran Turismo e MGS

"Há pouco tempo atrás estive de férias em Portugal (moro em Moçambique) e comprei a revista 22 da Super Jogos. Gostaria de receber ca a vossa revista. Sera possivel? Como? Se puder ter noticias do que se passa nas vossas edições também seria uma ajuda. Qualquer dia começo a socorrer também os outros. Por agora só precisava de truques para Gran Turismo, uma vez que não consigo tirar a carta mais importante (internacional), e mais alguns truques de Metal Gear Solid."

Victor Ribeiro

Toonstruck

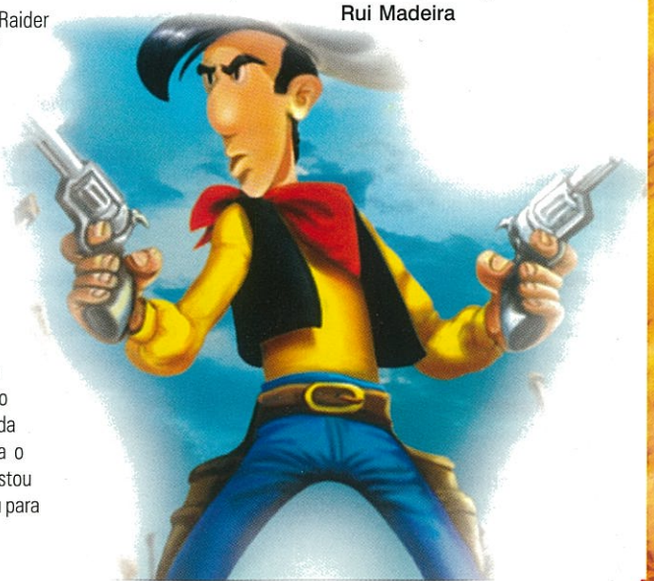
"Gostava que publicassem a solução do Toonstruck a partir da parte em que estou em Zanidu."

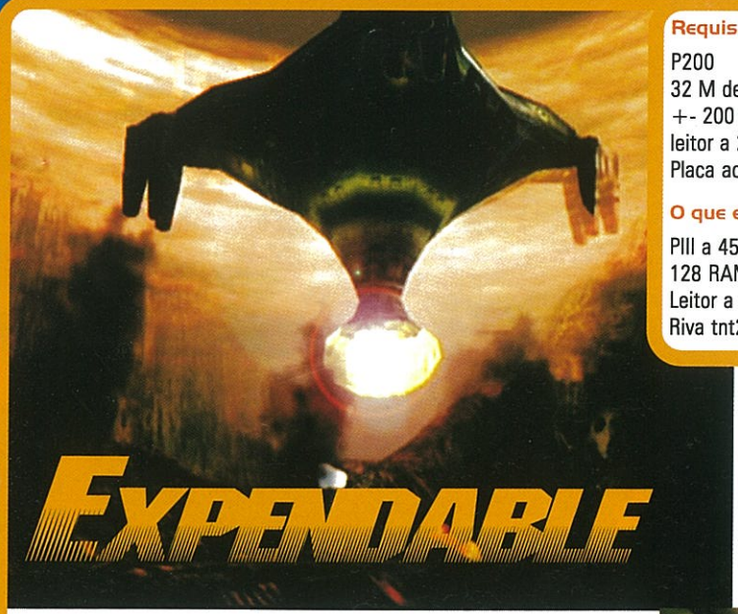
João Sousa

Hellfire

"Escrevi para pedir ajuda para o jogo Hellfire e gostava que me dissessem a data de saída para os jogos Soulreaver, Final Fantasy 8 e Diablo2. Gostava que me ajudassem."

Rui Madeira





EXPENDABLE

Requisitos mínimos:

P200
32 M de RAM
+- 200 Mb no disco
leitor a 2x
Placa aceleradora 3D

O que eu recomendo:

PIII a 450 Mhz
128 RAM
Leitor a 32x
Riva tnt2 ultra

Qualificação:

Gráficos:9
Velocidade: 9
Sons:8
Música:8
Jogabilidade:7
Durabilidade:8
GERAL: 82%

Análise do leitor Ricardo Antunes

Cenário:

DC 2463.
Durante as últimas centenas de anos, entre os mundos desertos e estéreis que existem em espaço profundo, a humanidade ampliou os seus horizontes. Nos planetas mais satisfatórios e luas perto da Terra transformaram os solos improdutivos em lugares habitáveis.
Embrenhando-se ainda mais profundamente no espaço a humanidade foi-se dividindo, até que só certo número de humanos iria ou poderia sobreviver à jornada. Estes mundos distantes foram-se industrializando, colonizados por alguns humanos. Embora eles tivessem que abdicar dos confortos de casa, ainda conseguiram arranjar uma vida nas novas terras férteis.
Até onde conhecia, o homem estava só na imensidade de espaço, até que eles vieram...

Os Charva

Eles respiraram o ar que o homem tinha criado e acharam-no bom. Dos cantos da galáxia conhecida, eles vieram de planeta em planeta para a Terra utilizando os mundos recentemente oxigenados como que passando de pedra em pedra num lago gigante. A maior realização da humanidade tinha-se tornado no meio para a sua destruição.
A nave mãe desliza silenciosamente pelo espaço e ilumina as nuvens de pó que envolvem o seu casco de metal deselegante. Um pequeno mundo que começa a assemelhar-se a uma terra muito jovem, gira com suavidade lá abaixo; outrora um planeta frígido tornou-se capaz de suportar vida. Alguns meses atrás a sua população numerou mais de 300 colonos, agora todos eles estão mortos, e ninguém sabe quem ou o quê está lá em baixo.
A nave é uma nave mãe porque contém as sementes para centenas de soldados nascidos em tanques dentro da sua barriga de aço. Estes "Expendables" representam a nata dos genes de guerreiro humano, puras máquinas de matar sem emoção ou interesse diferente da excitação da caça, e a glória da matança.
O nosso trabalho é guiá-los em batalha.

Situação inicial:

Você é um determinado controlador de uma esquadra de unidades "Expendable", deixados um por um em batalha nas instalações humanas que foram infestadas pelos Charva.
Vai começar perto de casa, na linha da frente da invasão de Charva, e atravessa a galáxia por colónias que estiveram nas mãos do inimigo por muito tempo, até que vai alcança o mundo de origem do inimigo.

O Jogo:

Bem, aqui está mais um jogo do género arcade shoot-em-up. Este é um jogo da mesma editora que fez o Incoming, a Rage, e que tal como no Incoming em que uma das principais razões porque muita gente o comprou foram os seus gráficos espectaculares, Expendable também segue esta filosofia.
Se for com os requisitos que eu recomendo, não vêem um único pixel, e o jogo de luzes, as explosões estão mesmo espectaculares, sem dúvida um jogo a evitar por parte dos epilépticos. Como se está a ver a história é muitíssimo original, mas Expendable não precisa disso para ser um grande jogo, é "apenas" um jogo simples com excelentes gráficos. A sequência de entrada está bem feita e é engraçada apesar de se ver num "quadradinho" pequeno.
Os cenários onde se passa o jogo são bastante variados começando numa cidade arruinada e passando por uma estação de comboios, pela floresta, pela tundra, etc.. Os inimigos são variados, e os boss são grandes mas ainda é pouco. Quanto à dificuldade, esta vai aumentando nível a nível mas principalmente após os primeiros 4.
As armas são variadas, irás ter acesso a miniguns, laser cannons, missile launchers, flamethrowers e por aí fora, também poderás utilizar granadas (mas o seu raio de acção é muito pequeno) e terás os habituais power-ups.
Quanto ao som, este está bem acima da média, está bem posicionado (experimentem com umas 4 colunas e um subwoofer), os sons tem um bom grave estão bem estudados, e depois tens as músicas do estilo techno também boas. De realçar que as teclas que são atribuídas em situações complicadas não se revelam lá muito eficazes.



TRUQUES

Vai ao menu iniciar e carrega em executar e lança o jogo com um destes comandos:
mumford - Hodspodkins mode
whostayedlate - Rockhard mode
whostayedlateagain - Easteregg mode
Ex.: C:\Jogos\Rage\Expendable\GO.EXE -whostayedlateagain

No jogo também podes inserir estes códigos seguidos de "-" no teclado numérico:
bod - activa o cheat mode
mrbenn - passa de nível
zippy - god mode
bucketofchicken - vista como tomb raider
babapapa - créditos extra
crystaltips - vida extra
dunky - high score instantâneo
albertofrog - dá-te uma granada
bing - desactiva o cheat mode



Commander & Conquer: Tiberium Sun

Requisitos mínimos:
P166
16 RAM
180 Mb no disco
Placa gráfica



Análise de Ricardo Antunes

Cenário:

Telegrama (não realidade resume-se a isto):
Kane não morreu.
Voltou, mais forte, para abalar a aliança mundial da GDI.
Nova substância, "Tiberium" permite novas armas ainda mais poderosas.
Mais nada de importante a relatar...

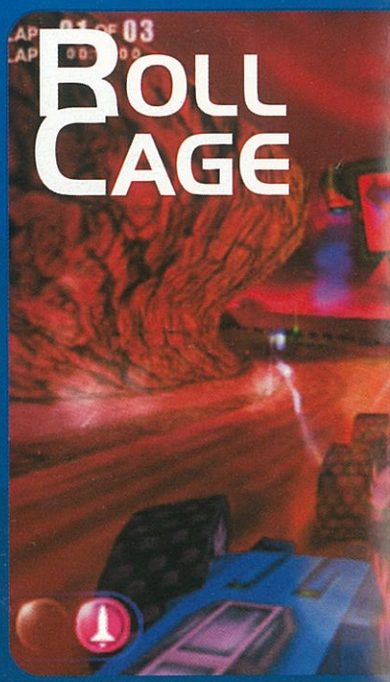
O Jogo:

Aqui está de volta o nosso Command & Conquer: Tiberian Sun desde já sem grandes diferenças a nível do jogo com o seu antecessor, enfim não quiseram arriscar, o que resulta em pouco material para se fazer uma análise. Que se pode dizer? Bem, continuas a poder escolher o lado pelo qual queres participar se pela GDI ou pelo NOD, os bons e os maus, de realçar que as missões para um jogador estão bem feitas na sua estrutura, têm um principio e um fim. Quanto aos gráficos, sim senhora estão muito bem trabalhados, pormenorizados, mesmo sem utilizar uma 3D. Quanto à velocidade do jogo está mais ou menos, mas um senão o movimento das unidades é desesperante, é mesmo lento. Mas neste surgem novas , e mais espertas, unidades aproveitando o ambiente mais futurista, foram introduzidos cyborgs, mecs, e também novos edifícios. A jogabilidade continua a mesma de sempre, quem já jogou os anteriores desta saga não vai estranhar muito este novo jogo. A música essa pode-se dizer que melhorou, quanto aos sons não tão nada de especial. Mas para quem gostar de um bom jogo de estratégia, não o pode perder...

Qualificação:
Gráficos: 9
Velocidade: 8
IA: 8
Sons:8
Música:9
Jogabilidade:8
Durabilidade:8
GERAL: 83%

Do Leitor Max__Damage

C & C Tiberium Sun será o próximo titulo da Westwood. Este jogo promete ser uma bomba e é aguardado com grande ansiedade.
Quem tem o Dune 2000 pode ver no menu a opção < Intro and Sneak Peak > onde se vê a apresentação em Full Motion Video do Dune 2000 e do C & C Tiberium Sun.



Re-volt

Preview de Ricardo Antunes

Cenário:

Durante anos, Toy-volt tem produzido brinquedos e jogos para crianças de todo o mundo. Com apenas uns meses após ter introduzido os primeiros produtos, Toy-volt atingiu o topo! Ninguém conseguia dizer o que é que fazia os brinquedos tão populares. Seguramente, eles empregaram os melhores desenhistas e marketers no mundo, mas havia mais qualquer coisa acerca dos brinquedos da Toy-volt, algo como.... magia.
Com o mais recente produto, parece que eles também usaram um pouco demais daquele especial algo, porque o carros controlados, recentemente fora da linha de produção ganharam as suas próprias mentes! Escapando das estantes, os carros RC (rádio-controlados) escaparam para o mundo real, e eles estão a vir na sua direcção! Modelos novos, velhos favoritos, até mesmo alguns protótipos experimentais, enfim toda a linha de produtos de carros de RC dos espertalhaços da Toy-volt veio para fora para jogar! Eles estão a causar o caos, enquanto testam a sua recente liberdade! Você estará a correr dentro, fora, de cabeça para baixo e de marcha atrás!

Jogo:

Estes carros de RC são rápidos e corajosos, cada qual com diferentes qualidades e aspectos. Conforme o jogador progride, adquirirá cada vez mais carros e cada vez mais pistas! Claro que, às vezes os carros de Toy-volt fazem batota onde você tem de lutar

Rally Masters



Opinião de Filipe Barata

Rally Masters é um dos jogos de rally mais esperados para Pc, Playstation e Nintendo 64.
Com o motor gráfico de Motorhead, a Gremlin e a Digital Illusions desenvolveram o jogo de carros mais realístico de sempre. Neste jogo o controlo dos carros é fascinante assim como os gráficos. No Rally Masters existem 3 modos de jogo, o single race, o time attack onde iremos bater recordes e o modo ghost. Existem também 3 modos de dificuldade, o easy, o medium e o hard.
Os carros em Rally Masters são ultra realísticos, quando se choca contra uma árvore ou um carro vê-se a batida. No Rally Masters dá também para escolher o tipo de suspensões, pneus, caixa de mudanças, entre outras coisas. Em Rally Masters vai haver mais de 50 pistas, mais de 22 carros e mais de 23 condutores. Cada condutor tem as suas características de condução e cada carro um controlo diferente, o que torna o jogo mais real.
Se te fartares das 50 pistas, o Rally Masters vai ter um editor de pistas o que torna o jogo mais durável e melhor.
O Rally Masters vai sair para a playstation, Nintendo 64 e Pc

Qualificação:
Gráficos - 95%
Jogabilidade - 96%
Som - 95%
Originalidade - 95%
Duração - 98%
Nota final - 96%

Análise de Ricardo Antunes

O Jogo:

Este é um jogo de corridas que por sinal até é muito bom. A sequência de entrada está fenomenal. Os gráficos uma beleza com uma velocidade estonteante. Quanto à jogabilidade é um pouco difícil pois ao mínimo toque que seja mal efectuado, o carro descontrola-se todo, por isso recomendo um bom joystick e umas voltinhas em practice para treinar. Este jogo quanto a estratégias não faz o uso destas, o que importa é correr rápido e explodir com os edifícios e atrasar os oponentes. Aqui não é o carro que fica destruído, nem com uma mossa fica, é o cenário à tua volta, podes destruir prédios, que caiem como castelos de areia, postes de luz, árvores, mas tudo isto, claro, com certos limites para não sair da pista. Em suma este é um jogo sem limitações físicas, em que podes andar com o carro mesmo de pernas para o ar, o que nos túneis se revela muito desorientador pois podes andar pelas paredes como mesmo pelo tecto, é muito interessante sair de um túnel pelo tecto. Esta destruição podes ser visto depois num excelente replay, que está muito bem conseguido. Existem cerca de 20 pistas distribuídas por 5 mundos, muito bem conseguidas. Depois temos as armas semelhantes às de wipeout (quem já jogou wipeout vai sentir alguma semelhança entre os dois jogos, que por acaso são ambos da Psygnosis) mas neste podem ter duas armas ao mesmo tempo, o que dá a hipótese de fazer combinações, como por exemplo o timewarp que atrasa o teu adversário e depois um turbo, deixando o teu oponente bem para trás. Mas ao menos (ou infelizmente?) os teus oponentes utilizam as armas inteligentemente. De dizer que tanto a música como os sons estão bons e adequados ao jogo. Um bom jogo sem dúvida.



Requisitos mínimos:

P166
16 RAM
200 Mb no disco
Placa aceleradora

O que eu recomendo:

P3 a 450 Mhz
128 RAM
200 Mb no disco
Riva tnt2 ultra

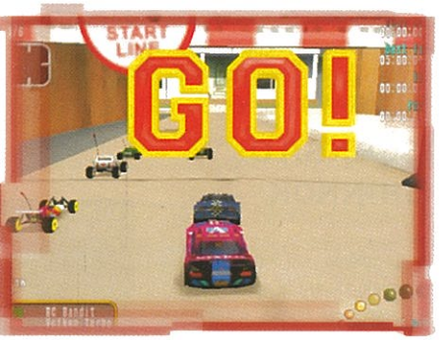
Qualificação:

Gráficos:9,9
Velocidade: 9,9
Sons:9
Música:9
Jogabilidade:7
Durabilidade:9
GERAL: 90%

Truques:

Insere estes códigos no menu principal, se forem inseridos correctamente ouvirás um som a confirmar:

iamalazybastard - Debug Mode
warpspeedmrsulu - Hyper Speed mode
wreckedonspeed - Mega speed mode
reflections - Mirror mode
givemescorpio - Scorpio League
givemetuarus - Taurus League
jackimflying - Low gravity
flymetothemoon - Middle gravity
bringmebacktoearth - Normal gravity
trotters - Expert mode
bigandpink - Hard mode



até ao último segundo! Irá correr ao redor do bairro, ao redor do supermercado e para lugares que você só sonhou!
Como sonhar, se também pode concretizá-los no Editor de pistas. Ou talvez na coberta de um navio enorme! Ou talvez será bom bastante para destrancar o Reverse Mirrored Track! Mas para quê desperdiçar tempo a falar sobre toda a diversão quando a pode ter?!
O jogo da Acclaim's de carros R/C assume o género de corrida e de certa maneira reescreve o género. Onde não podia ir antes, não há nenhum limite agora. Os veículos robustos caem em todos os tipos de sítios, impossíveis de partir, use qualquer táctica necessária para ganhar o primeiro lugar na corrida.
Finalmente, crianças frustradas de todas as idades podem dirigir os carros de R/C para onde as mães deles nunca teriam deixado!

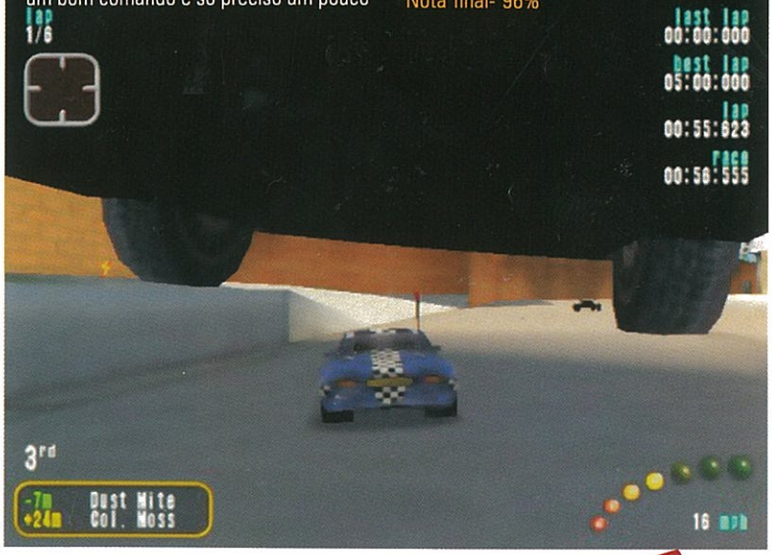
- mais de 28 carros para achar e controlar
- 13 pistas diferentes para modo de um jogador em 7 ambientes diferentes
- 5 modos de jogo para um só jogador
- Modos de corrida e Batalha em multi-jogador (8 ou mais jogadores)
- 4 arenas de multi-jogador
- Gráficos espantosos
- O jogo tem um espantoso motor físico
- Selecção para escolher power-ups e armas
- O Editor de pistas - as pistas criadas pelo jogador podem ser salvas em todos os formatos
- mais upload das próprias pistas e dowload a partir de Acclaim.Net
- Muitas características são inicialmente escondidas
- recompensas de jogador nunca estão muito longe



Opinião dos Power Players (Helder & Michael)

Imaginem um jogo com carros tele-comandados a dar todo o gás e a destruir entre eles, não, não é MICRO MACHINE mas sim RE-VOLT.
O jogo está espectacular, o aspecto gráfico é só olhar para as imagem e ficas paralisado, estão absolutamente brilhantes, os efeitos de luz são de ficar a ver mal (como por exemplo os disparos dos foguetes que estão perfeitos e os choque com os outros carros) com várias visões e Power ups completa o aspecto gráfico, claro que não é preciso dizer que é necessário uma placa aceleradora 3D.
A Jogabilidade está muito boa mas um bocado difícil de controlar mas se tem um bom comando é só preciso um pouco de prática para apanhar o jeito.
Os sons estão à altura de qualquer jogo e as músicas estão com o divertimento do jogo, se gostar das músicas pode adicionar no seu "PLAY LIST" de MP3.
A sua duração é de ficar sempre com o jogo com mais de 28 carros diferentes entre 14 circuitos com 7 ambientes entre eles estão de destaque o jardim, casa dos brinquedos e a garagem...
Este jogo tem um modo Multiplayers para acrescentar o divertimento.
Por fim este jogo é muito bom e muito divertido não percam!!!

Gráficos- 97%
Jogabilidade- 93%
Sons e musicas- 95%
Duração- 98%
Nota final- 96%



Mortal Kombat

A História por detrás do Mito

Colaboração de Diogo Bastos

Na altura em que o jogo foi criado, em 1992, as máquinas de arcada ofereciam aquilo que nenhum computador pessoal ou consola poderia sonhar em oferecer. Gráficos excepcionais e entretenimento sem limites.
Contudo, nenhum jogo chegou sequer a ter a publicidade e o impacto que teve Mortal Kombat.
Uma espectacular combinação de gráficos super realistas e de segredos ocultos levaram este jogo intimidante e obscuro a um sucesso inesperado. Não só o jogo era envolvido numa atmosfera obscura, como jorros de sangue faziam as delícias dos jogadores da época. Mas a grande novidade era a voz de "Finish Him" que permitia fazer um golpe letal ao oponente no final de cada combate. E brevemente, Mortal Kombat tornou-se num jogo de culto, com milhões de fãs em todo o mundo.

Introdução

Mortal Kombat não era apenas gráficos e sangue. Na verdade, este jogo possui uma das melhores histórias jamais criadas para um jogo de luta, e é das mais elaboradas alguma vez vista.
A história tem contudo alguns pontos em particular. Na verdade, apenas o primeiro Mortal Kombat teve um "vencedor". Até porque Mortal Kombat II nunca foi, em termos de história do jogo, um torneio, mas sim um plano para atrair os lutadores da Terra até ao domínio de Shao Kahn. Mortal Kombat 3 conta a história da invasão da Terra por Kahn, e Mortal Kombat Trilogy explica as origens de Mortal Kombat, os comos e porquês, e não avança a história do jogo. Na verdade, Mortal Kombat Trilogy acontece durante Mortal Kombat 3, em termos de história.

Concepções erradas na história de Mortal Kombat

O finais de Mortal Kombat são todos do género "E se... ?". Todos os finais dos jogos de Mortal Kombat oferecem-nos um passado, recente ou distante, do personagem e a descrição do "E se... ?" esse personagem vencesse. Por exemplo, o acordo em Mortal Kombat 2 entre Scorpion e o jovem Sub Zero nunca aconteceu, pois apenas teria acontecido se um deles tivesse derrotado Shao Kahn no Outworld. O que nenhum deles fez.
Por causa de estes "E se ... ?", muitas pessoas ficaram confusas acerca da verdadeira história de Mortal Kombat.
Esta é uma dedução do que terá acontecido, baseado nas histórias dos jogos seguintes.

Pró Logo

Na história de Mortal Kombat, a realidade consiste de diferentes planos. Os feiticeiros "free roaming" são permitidos atravessar esses planos da realidade, sem a detecção dos Elder Gods. Estes Elder Gods existem nos céus, observando a destruição e criação de mundos, e governando-os com imensa sabedoria. No planeta habitável Terra, existem muitos deuses, não interferindo nas vidas dos seus habitantes. Existem ainda outros Deuses que são servos dos Elder Gods.
Um mundo chamado Netherealm é utilizado para conter espíritos indesejados. Este mundo é comummente chamado de Inferno, Hades, Pluto e muitos outros nomes. O Netherealm foi governado por vários na sua existência, que, após terem nascido nos seus domínios fúnebres, derrotaram os seus mestres impiedosamente.

A queda de Shinnok

Após a formação do reino da Terra, o Elder God Shinnok teve ganância e ilusões de poder. Ele decidiu tomar a Terra como sua, e governá-la com poder sem precedentes. De modo a poder entrar no reino da Terra sem a intervenção dos Elder Gods, Shinnok criou um amuleto sagrado, que nunca poderia ser reproduzido.
Após entrar no reino da Terra, Shinnok foi confrontado com um jovem deus, cuja tarefa era de defender o reino da Terra, Raiden, o Deus do trovão. Muitas batalhas entre Raiden e Shinnok aconteceram, atirando o planeta para século de trevas e destruição. Tendo sido vitorioso, com a ajuda dos Elder Gods, Raiden baniu Shinnok para o Netherealm. Quando Shinnok chegou ao Netherealm, Lucifer era o governante. As chamas do inferno torturaram Shinnok durante milhares de anos.
Quando a Terra retornou à paz, os humanos juntaram-se de modo a formar um grande templo nos Himalaias, para conter o amuleto sagrado, e impedi-lo de cair nas mãos erradas. Raiden de a missão a quarto guardas, cada um protegido pelo poder dos elementos: ar, água, terra e fogo. Enquanto o amuleto permanecesse na Terra, Shinnok ficaria aprisionado no Netherealm.
No decorrer dos séculos, estas lendas foram passadas oralmente de geração para geração e, eventualmente, morrera. Estes acontecimentos estavam apenas descritos no sagrada Mapa dos Elementos, que mostrava as grandes batalhas entre Shinnok e Raiden e o caminho para o templo dos Himalaias.

A queda de Edenia

Um reino civilizado, conhecido por Edenia, foi outrora um planeta vivo, similar à Terra, governado pelo Rei Jerrod e pela Rainha Sindel. Os governantes de Edenia usavam um torneio para defender o planeta de forças invasoras. Contudo, o imperador Shao Kahn, conseguiu invadir Edenia, e tomar a vida do Rei Jerrod, pouco após o nascimento da Princesa Kitana. Kahn retirou então a energia do reino de Edenia e criou o desolado mundo conhecido por Outworld. Tomou Sindel como sua rainha, e Kitana como sua filha. E assim ficou o Outworld, até ao fim do reino de Shao Kahn.
A ideia de servir Kahn levou Sindel à loucura, cometendo suicídio em tenra idade. Enraivecido pelo suicídio de Sindel, Kahn impediu a sua alma de passar para uma existência superior, usando-a como um símbolo da sua vitória sobre o Rei Jerrod e como um intimidador para a Princesa Kitana.
Ao serviço de Shao Kahn, Kitana foi treinada como uma assassina, ao lado da sua amiga Jade. Outro dos muitos assassinos treinados para servir Shao Kahn foi Rain. Rain era o filho de um general do exército de Edenia, que foi morto por Kahn durante a invasão. Esses assassinos eram treinados para o próximo alvo de Shao Kahn: a Terra.

A ascensão de Shinnok

Mais tarde no milénio, um feiticeiro "free roaming" chamado Quan Chi aproximou-se de Shinnok, consciente do seu sofrimento no Netherealm. Em troca de poder e uma posição ao lado de Shinnok, Quan Chi concordou em libertar Shinnok e ajudá-lo a derrotar Lucifer. Ambos lutaram contra Lucifer durante séculos. Eventualmente, a guerra chegou ao fim,









e o vencedor Shinnok tomou o lugar de Lucifer como governante do Netherealm. Apesar de o Netherealm nunca ter sido um planeta vivo como o Outworld, Shinnok não tinha nada para além de um deserto de fogo habitado por grotescos demónios, decidindo então criar um mundo físico. Transformou os demónios na forma mais humana possível, e fez o seu melhor para emular o reino que tanto pretendia. Mas o Netherealm sempre foi um mundo morto, com a sua verdadeira forma a ser ocultado pelo seu novo líder.

Como recompensa por libertá-lo, Shinnok de a Quan Chi a posição de Arqui-Feiticeiro, e conselheiro número um ao seu lado em Netherealm. Mas se Shinnok pudesse escapar do Netherealm, eles poderiam imperar sobre muito mais. Mas a única forma era Shinnok conseguir reaver o amuleto que criara. Os monges de Shaolin descobriram esse amuleto, e mantiveram-no escondido nos seus templos na China. Quan Chi passou séculos em tentativas falhadas de reaver o Mapa dos Elementos. Poucos sabiam da existência deste mapa e da história que ele contava. Um deles era Kung Lao.

O torneio de Mortal Kombat

Logo após Shao Kahn se tornar o líder do Outworld, uma ordem de sábios terrestres no Extremo Oriente recebeu visões de um imperador maligno. Para prevenir uma invasão semelhante na Terra, criaram o seu próprio torneio. Este torneio era conhecido como Mortal Kombat, e era realizado nos templos de Shaolin. Uma vez em cada geração, guerreiros de todo o Mundo eram convidados a participar. Caso os guerreiros do Outworld vencessem dez vezes em seguida, Shao Kahn poderia entrar na Terra e satisfazer o seu desejo.

Shang Tsung, um terrestre servo de Shao Kahn, venceu o torneio de Mortal Kombat. Para agradar a Kahn, Tsung não só tirou as vidas aos seus oponentes, como também lhes tirou as almas. Após vitórias repetidas no torneio, Tsung tornou-se demasiado confiante. Antes de conseguir as dez vitórias, a sua confiança em demasia traiu-o, saindo derrotado às mãos de Kung Lao, representando o templo Shaolin.





O Lin Kuei Clan

Desde há séculos que nas regiões de nordeste da China existe um clã secreto de assassinos e ladrões conhecido por The Lin Kuei Clan. Os seus guerreiros são humanos com habilidade super-natural, escolhidos à nascença para ser criados longe da civilização. Esses guerreiros foram desprovidos das suas antigas vidas, e apenas o clã sabe da sua existência. As suas habilidades foram passadas de geração em geração.

Um guerreiro da quarta geração de guerreiros do Lin Kuei, de nome Sub Zero, fez uma vida na América como disfarce para a sua verdadeira identidade. Teve uma mulher, dois filhos e uma filha. A sua mulher pretendia uma vida normal para os seus filhos tentando, em vão, esconder os filhos do seu pai. Eventualmente, Sub Zero descobriu os dois filhos, regressando com eles à China. Da sua mulher e filha, nunca mais soube nada. O filho mais velho desde logo herdou o nome de Sub Zero.

O Ninja

Durante o período feudal do Japão, um guerreiro renegado japonês do Lin Kuei chamado Takeda, regressou à sua terra



natal, e ofereceu os seus serviços a vários lordes e generais. Muitas das suas técnicas foram copiadas e aprendidas no Japão, envolvendo a arte do ninjitsu. Ao contrário do Lin Kuei, a arte do ninjitsu envolve o uso de armas e magia que pode ser dominada por qualquer humano com prática suficiente. Os ninjas não existiram como um clã, mas como uma rede de espies composta por vários pequenos clãs. O primeiro clã de ninjas foi o Shirai Ryu, fundado por Takeda. Estes ninjas tornaram-se os rivais do Lin Kuei, e Takeda ficou na lista negra desta organização criminosa.

O reino de Terror

Após a morte misteriosa de um dos três mestres do torneio Mortal Kombat, Shang Tsung regressou, prematuramente envelhecido e enfraquecido pelo seu falhanço, e trouxe com ele um humano-dragão, Goro, membro dos Shokan (uma raça de criaturas de quatro braços do Outworld). Juntos, eles conseguiram desequilibrar o torneio e levá-lo ao caos.

Numa batalha brutal, Goro derrotou Kung Lao e tornou-se no novo campeão de Mortal Kombat. Shang Tsung tomou a alma de Lao, retendo em si as memórias do ex-campeão. Shang tomou controlo do torneio. Foi o início da era que alienou Shaolin do seu próprio torneio. Goro manteve o seu título por nove gerações, levando a Terra a uma última oportunidade de se defender contra uma invasão do Outworld. Tudo o que era necessário, era encontrar um guerreiro terrestre capaz de derrotar Goro, e quebrar a hegemonia dos guerreiros do Outworld.

Através das memórias de Kung Lao, Shang Tsung descobriu a localização do sagrado Mapa dos Elementos.

Cerca de dez anos antes do torneio seguinte, Shang Tsung fizera um acordo com Quan Chi. Em troca da localização do mapa, Shinnok tomava a alma de Sindel, enchia-a de mal, e reincarnava-a no reino da Terra, o que daria a Shao Kahn a habilidade de entrar na Terra para reclamar a sua rainha, sem a possibilidade de intervenção dos Elder Gods, caso Goro vencesse, ou não, o seu décimo Mortal Kombat.

Sub-Zero e Scorpion

O que Shang Tsung não disse a Quan Chi, era que o amuleto era guardado pelos quartos deuses dos elementos. A mera existência destes deuses impossibilitava Quan Chi de entrar no templo. Ele decidiu então persuadir um humano a entrar no templo. Um humano que fosse capaz de derrotar os elementos.

O quinto Sub Zero (o mais velhos dos filhos do quarto Sub Zero) aprendeu as suas habilidades em torno do gelo. Os mestres do Lin Kuei viram que a sua habilidade se iria desenvolver muito mais depressa que a de qualquer outro membro do Lin Kuei. Numa das suas primeiras missões para o Lin Kuei, Sub Zero deveria roubar o sagrado Mapa dos Elementos. Quan Chi percebeu que os poderes gelados de Sub Zero, faziam dele um dos poucos humanos capazes de derrotar os elementos.

Takeda conseguiu prevenir ser assassinado pelo Lin Kuei até à sua velhice. Contudo, a sua vida chegou ao fim ao beber chá envenenado. Um novo membro do seu clã de Shirai Ryu,

Os jogos

MORTAL KOMBAT

MORTAL KOMBAT II

MK3

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES
SUB-ZERO

MORTAL KOMBAT TRILOGY

MORTAL KOMBAT 4

MORTAL KOMBAT GOLD

MORTAL KOMBAT
SPECIAL FORCES

de nome Hanzo Hasashi (nome de código Scorpion) foi enviado na mesma missão de Sub Zero.
Sub Zero e Scorpion chegaram ao templo de Shaolin, onde Sub Zero matou Scorpion na batalha que travaram. Sub Zero regressou ao Lin Kuei com o sagrado Mapa dos Elementos, suspeitando da intenção de Quan Chi em obter os serviços do ninja do Shirai Ryu.
Quan Chi forneceu o tomou o esqueleto de Takeda.
Sub Zero foi então em missão para o templo em que estava o amuleto. Scorpion recebeu uma segunda oportunidade de voltar à Terra para vingar a sua morte pelos demónios. Contudo, ao regressar, Scorpion perdeu a memória da sua mulher e filho para sempre. Preferiu regressar de modo a vingar-se de Sub Zero.
Sub Zero conseguiu derrotar os elementos, tal qual Quan Chi tinha previsto. Quan Chi roubou então o amuleto, e Raiden ficou enraivecido. Enviou Sub Zero para o Netherealm para reobter o amuleto antes que Shinnok o usasse para entrar na Terra. Sub Zero conseguiu retomar o amuleto para as mãos de Raiden, prevenindo que Shinnok entrasse na Terra. Pelo menos para já.
Quando regressou ao Lin Kuei, Sub Zero foi destacado para competir no Mortal Kombat, em representação do seu clã. Embarcou no barco para a ilha deserta de Shang Tsung. Scorpion, na forma de espectro reincarnado, seguiu o guerreiro do Lin Kuei até ao barco.

Os novos guerreiros da Terra

Shang Tsung fez um convite pessoal a Raiden. Raiden aceitou o convite, e tomou uma forma humana de modo a participar no Mortal Kombat.
Liu Kang, um monge Shaolin, era um membro da super-secreta White Lotus Society. De espírito forte, desprezava Shang Tsung. Após receber o convite para entrar no torneio, ele desistiu da White Lotus Society e entrou no Mortal Kombat em representação do templo Shaolin.
Debaixo de uma ponte, na zona de combate, vivia uma criatura réptil de uma raça quase extinta do Outworld. Conhecido pelos humanos como Reptile, ele ocultou a sua forma e serviu Shang Tsung, como seu protector pessoal.
Johnny Cage - cujo nome verdadeiro é John Carlton - um guerreiro sobredotado que usou o seu talento em Hollywood. Resolveu entrar no Mortal Kombat, de modo a provar a si mesmo que não era uma farsa.
The Black Dragon era uma organização de homens respeitados e temidos nos círculos de crime na Terra. Kano, um membro do Black Dragon, estava a ser perseguido por uma unidade das forças especiais liderada pela tenente Sonya Blade. Eles perseguiram-no até ele não ter outra escolha senão esconder-se num barco que partia no momento. Mal ele sabia que esse barco o levava ao Mortal Kombat. A unidade de Sonya seguiu esse barco.
Johnny Cage e Kano tiveram um pequeno confronto no barco. Esse confronto foi rapidamente terminado por Liu Kang, que ajudou Cage e ficou amigo do actor americano. Observando atentamente estava Sub Zero. Scorpion localizou Sub Zero e confrontou-o, dizendo ao guerreiro do Lin Kuei que ele morreria no Mortal Kombat.

O Kombate começa

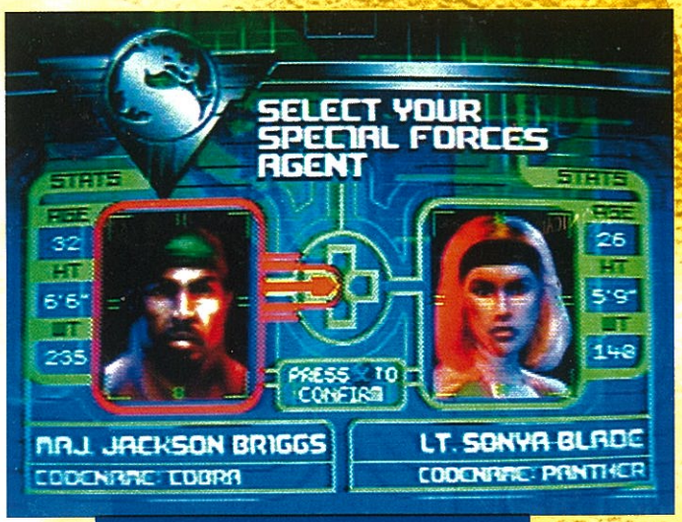
Quando o barco chegou à ilha, o exército pessoal de Shang Tsung capturou os membros da unidade de forças especiais de Sonya, forçando-a a competir no torneio, na promessa de libertar os membros da sua unidade caso Sonya vencesse o torneio.
Scorpion derrotou Sub-Zero em combate, e tomou a sua vida. Devido a isto, Scorpion foi condenado a existir para sempre sobre a sua maldição, nunca mais tendo a oportunidade de conhecer a sua família de novo. Liu Kang derrotou Goro e retomou o título e o torneio para Shaolin. O derrotado Goro retirou-se enquanto Kang derrotava Shang Tsung. Shang Tsung regressou ao seu imperador, Shao Kahn, esperando ser executado. Implorou por uma segunda chance, que Kahn concedeu, restaurando a sua juventude. O seu novo plano era atrair os guerreiros da Terra ao Outworld, para enfrentar e, certamente, morrer, às mãos de Shao Kahn.
A vida depois do Kombate
Liu Kang regressou ao templo de Shaolin para celebrar a sua vitória. No entanto, encontrou o seu templo em ruínas, e os seus irmãos assassinados por um grupo de nómadas do Outworld, liderados por Baraka. Liu Kang viajou então para o Outworld, para localizar os responsáveis pela destruição do templo. A ele, juntou-se Kung Lao, um descendente do antigo campeão de Mortal Kombat. Johnny Cage regressou a Hollywood e fez um filme baseado na sua experiência, que foi rotulado como de pura ficção. Ao saber da viajem de Liu Kang ao Outworld, decidiu juntar-se ao seu camarada.
Sonya Blade e Kano foram ambos capturados pelas forças do Outworld após o primeiro torneio. Jackson "Jax" Briggs, um membro da unidade de Sonya, viajou até ao Outworld para resgatar Sonya, e capturar Kano. Raiden rapidamente se aventurou sozinho até ao Outworld, para ajudar na luta contra as forças de Kahn.
O Lin Kuei enviou um assassino ao Outworld. Este novo assassino era o sexto Sub Zero, o irmão mais novo do anterior Sub Zero. Um amigo seu, Smoke, seguiu-o. Scorpion soube das intenções de Sub Zero, e seguiu-o ao Outworld, acreditando que este Sub Zero era o mesmo que em tempos havia derrotado.
A Princesa Kitana e Jade continuam a servir como assassinas a Shao Kahn. Numa tentativa de impedir Kitana de o trair, Kahn ordena a Shang Tsung a criação dum clone grotesco da princesa, conhecido por Mileena.
Reptile permanece na sua forma humana, servindo como o protector de Shang Tsung. Baraka, recrutado para o exército de Kahn, entra igualmente no combate.
Após a derrota e desaparecimento de Goro, outro membro dos Shokan foi destacado para liderar as forças de Kahn. O seu nome era Kintaro.

O torneio do Outworld

As batalhas violentas no Outworld começam. Kitana mata Mileena, e é acusada de traição pelos tribunais do Outworld. Jax encontra Sonya e Kano amarrados no campo de batalha. Após libertá-los, Kano escapa-se na confusão. Por esta altura, Shinnok acabara já o processo de ressurreição de Sindel, e Shao Kahn estava pronto a cumprir o seu pacto.
Major Jackson "Jax" Briggs e Sonya Blade regressam aos Estados Unidos e reportam os acontecimentos recentes ao governo americano. Após contarem os planos de Kahn, ambos são considerados loucos. Não lhes resta nenhuma escolha senão prepararem-se independentemente para a invasão. Jax equipa-se com implantes biónicos nos braços.
Liu Kang regressa ao reino da Terra com Johnny Cage e Kung Lao, preparando-se para enfrentar as forças do Outworld.
Sub-Zero e Smoke regressam ao Lin Kuei e descobrem que os membros do clã estava a ser automatizados. O Lin Kuei estava a construir ninjas cibernéticos para substituir os humanos, sendo os primeiros Cyrax (unidade LK-4D4) e Sektor (unidade LK-9T9). Sub Zero e Smoke recusam a automatização e tentam escapar. Sub Zero consegue escapar, mas Smoke não tem a mesma sorte e é tornado num assassino cibernético sem alma.
Sub Zero tenta preparar-se para a invasão, retirando a sua mascara como sinal da sua desistência do Lin Kuei, juntando-se à rebelião contra Shao Kahn. A solução do Lin Kuei é enviar Cyrax e Sektor para assassinar Sub Zero.
Kano, tendo escapado ao exército norte americano, permanece no Outworld fazendo um pacto com Shao Kahn. Ele ensinaria as forças do imperador a utilizar armas terrestres, em troca da sua vida.
Sheeva, da raça Shokan, foi destacada como protectora pessoal de Sindel. Motaro, um Centauro (uma raça rival dos Shokan) foi destacado como o líder do ataque à Terra. Sheeva suspeitou assim da lealdade de Kahn para com a sua raça. Shang Tsung permaneceu como o feiticeiro e conselheiro de Shao Kahn.

A Invasão

Um enorme portal abriu-se nos céus e o pânico estalou nas ruas. Os Elder Gods escolhem os guerreiros terrestres mais capazes e protegem as suas almas. Contudo, não protegem as suas vidas. Shao Kahn entra na Terra e funde-a ao Outworld, tomando as almas dos habitantes terrestres, tornando a Terra num deserto como o Outworld. Sabendo que os guerreiros escolhidos iriam sobreviver, Kahn envia as equipes de exterminação, lideradas por Motaro, para eliminar os sobreviventes. Johnny Cage foi uma das muitas vítimas mortais.
Após o ataque das equipes de exterminação, apenas oito dos guerreiros escolhidos sobrevive: Sub Zero, Jax Briggs, Sonya Blade, Liu











Kang, Kung Lao, e três guerreiros que não estiveram envolvidos antes da invasão, Curtis Stryker, Kabal e Nightwolf.

Curtis Stryker era um polícia americano em serviço na noite da invasão. Kabal, um membro da Black Dragon Organization, sofrera mutilações graves das equipes de exterminação, sobrevivendo apenas com a ajuda de um respirador artificial. Nightwolf era um historiador nativo americano, e preservador das tradições do seu povo. Utilizou a magia do seu Shaman para proteger a terra sagrada da sua tribo durante a invasão.

O Princípio do Fim

Ermac, uma entidade que existe graças aos espíritos dos guerreiros extintos no passado, junta-se à batalha entre a Terra e o Outworld. Ao participar, Ermac prova a sua existência, e pretende mostrar ao mundo as suas capacidades.

Scorpion junta-se a Shao Kahn para eliminar os guerreiros terrestres.

Jade foi enviada para capturar Kitana e trazê-la de volta ao Outworld. Jade teve de escolher entre trair a sua amiga, ou o seu imperador. Reptile recebeu instruções de Kahn para assassinar Kitana. Kahn prometeu-lhe a ressurreição da sua raça, caso fosse bem sucedido.

Mileena foi reanimada pelo seu criador, Shang Tsung.

Rain foi destacado para ajudar as forças do Outworld contra os guerreiros terrestres.

Baraka serviu Kahn uma vez mais, preparando a invasão.

Noob Saibot, um observador passivo durante os acontecimentos recente, foi ordenado por Shinnok a juntar-se a Shao Kahn, de modo a obter a sua confiança. Após conseguí-lo, Saibot virou-se contra Kahn. Saibot recebe então ordens de Shinnok para se juntar aos guerreiros terrestres contra Shao Kahn. Sonya derrotou Kano perto da fortaleza de Kahn.

A alma de Johnny Cage ia a caminho de uma existência superior, mas devido à junção entre a Terra e o Outworld, a sua alma permaneceu na Terra. Ele regressa ao seu corpo para, uma vez mais, se juntar aos seus camaradas pela última vez. Assim ele pensava. Shao Kahn viu o seu poderoso exército desfazer-se diante de si. Foi derrotado pelas forças terrestres.

O Rescaldo

O fim do reino de Shao Kahn como imperador do Outworld causou o regresso dos dois reinos à sua forma original. O Outworld tornou a ser o planeta vivo de Edenia.

A alma de Johnny Cage estava livre para subir a uma existência superior. O Lin Kuei foi terminado.

Sindel recorda o seu passado e toma o seu legítimo lugar como Rainha de Edenia.

Jax e Sonya regressam aos EUA e formam a Outworld Investigation Agency. Sonya parte em missão para capturar o último membro do Black Dragon, Jarek.

Reptile foi banido do Netherealm por cometer genocídio, tornando-se aliado do exército de Shinnok, tal como Reiko.

Quan Chi fez a Scorpion uma oferta que ele não podia recusar. A sua vida, em troca dos seus serviços contra os Elder Gods.

Tanya, a filha do embaixador de Edenia, convidou refugiados para fugirem para o Outworld. Sindel aceitou-os, mas rapidamente percebeu que um deles era nada mais nada menos que Shinnok, acompanhado do seu exército das trevas, liderado por Quan Chi. Quan Chi manteve então Kitana prisioneira. Ao saber do sucedido, Liu Kang parte para Edenia para salvar Kitana.

Shinnok estava pronto para confrontar os Elder Gods uma vez mais. Desde Edenia, Shinnok guerreia os Elder Gods. Quan Chi lidera o exército das trevas no ataque aos céus. Reiko, que se pensava ter sido morto na batalha, ressurge e toma o seu lugar como general.

Raiden regressa a casa para celebrar vitória sobre Shao Kahn, mas encontra os Elder Gods sob ataque. Torna-se assim um dos últimos deuses sobreviventes da Terra.

Os Novos Defensores do Reino

Fujin, outros dos sobreviventes, junta-se ao Deus do Trovão Raiden. Também conhecido como Deus do Vento, Fujin era um dos quatro Deuses destacados para guardar o amuleto sagrado.

Liu Kang falha a libertação de Kitana e regressa a casa. Reúne-se com um amigo que conhecera na América, Kai. Kai era um membro da White Lotus Society.

Com os céus num caos, Johnny Cage pede a Raiden para o ressuscitar, de modo a lutar ao lado de Liu Kang contra Shinnok.

Sonya continuou a perseguição a Jarek e encontrou-se no meio da guerra contra Shinnok. Tinha de sobreviver o tempo suficiente para avisar o governo americano. Jarek concordou em lutar com ela contra as forças de Shinnok. Jax foi em auxílio de Sonya.

Sub Zero mais uma vez veste o uniforme do Lin Kuei e junta-se ao ataque contra Shinnok. O seu falecido irmão havia derrotado Shinnok anos atrás no Netherealm, e os segredos do seu irmão tinham-lhe sido confiados, incluindo aqueles que poderiam levar à destruição de Shinnok. As terríveis batalhas entre Raiden e Shinnok são mais uma vez feitas.

Nota: Esta história de Mortal Kombat é uma adaptação à história real, descrita em http://www.videogames.com/features/universal/history_mk/p2_01.html

Kuriosidades

· Raiden mudou para Rayden por motivos de direitos de copyright. Apenas em MK4 está escrito Raiden e não Rayden.

· UMK3 foi exclusivo das consolas da SEGA, tomando o nome de Mortal Kombat Trilogy na maioria das outras consolas. A Super Nintendo teve, contudo, uma versão de Ultimate Mortal Kombat 3.

· Khameleon é um personagem oculto de Mortal Kombat Trilogy, mas apenas nas versões de Playstation e de Nintendo 64.

· Mortal Kombat Mythologies existe por agora apenas na versão de Sub Zero. Contudo, existiam planos de fazer Mortal Kombat Mythologies Scorpion. Mythologies conta a história do amuleto sagrado.

· A primeira versão de Mortal Kombat 4 foi um desgosto para os fãs. O jogo sofria de terríveis bugs e slowdowns, para além de não ter finais!! O jogo acabava apenas com as palavras "Good job". Na segunda revisão já apareciam objectos no chão que podíamos atirar aos oponentes, e contava com o regresso de Cage e Jax. Os finais já eram de texto e imagem, tal como nos MK anteriores. A revisão final de MK4 incluía Reiko em detrimento de Noob Saibot, bem como uma fatality extra em cada personagem, picos no tecto de Goro's Lair e finais em FMV com legendas em inglês.

· MK4 tinha inicialmente 3 ??? no centro da selecção de personagens! Isto serviria para obter as personagens escondidas: Goro, Noob Saibot (Reiko inicialmente) e Meat.

· Kitana estava inicialmente prevista para MK4.

· MKGold, o novo jogo de Dreamcast, já inclui os regressos de Baraka, Sektor, Cyrax, Mileena, Kung Lao e Kitana.

· Mortal Kombat Special Forces é o novo jogo previsto para 2000 que correrá em Playstation e Nintendo 64. No entanto, após a saída de Ed Boon da equipa, MKSF está em dúvida. Seria um jogo do género Tomb Raider com mistura de Fighting Force.

· No final de 2000 sairá MK5 que, segundo Ed Boon, "will blow everything up".

· MK já deu origem a dois filmes de acção e a uma série. Os filmes são Mortal Kombat e Mortal Kombat Annihilation, a série é Mortal Kombat Conquest, que inclui os personagens Vorpax, Siro e Taja. Está previsto um terceiro filme que gira à volta de Quan Chi e Shinnok.



Solução

Silver

Do leitor Francisco Santos - Matosinhos

Localizar o Galeão

Depois de correres pelas escadas para junto do avô, atravessa a ponte à esquerda. Entra em casa do David, abre a arca e apanha a Short Sword e o Woodden Shield. Equipa a short Sword e sai de casa. Aprende todos os movimentos com o avô. Depois de Fuge raptar Jennifer, mata os dois Grunts e sai pelo lado inferior esquerdo do ecrã. Mata os inimigos e sai pelo lado inferior esquerdo do ecrã e mata os inimigos. Quando George e Flo acabarem de falar, sai pelo lado inferior do ecrã. Sai pela direita e regressa áà entrada das barracks. Mata os Grunts e sai pela direita. Mata os inimigos e fala com o comerciante de comida. Quando ele disser do you want to look etc., carrega no Tick. Depois de comprares o que necessitas sai pela direita. Atravessa a ponte à direita. Mata os Grunts que conseguires, quando o avô diz "Come on David", move o cursor para o topo do ecrã para que um ícone da porta apareça e possa sair. Após a cena, sai pelo lado superior direito.

Depois sai pela esquerda. Quando Duke acabar de falar, vai para junto do John e Bem fala com eles Vai para cima e fala com Clay. Quando Richard se afastar segue-o e fala com ele. Apanha a Torch que está por baixo da lareira. Fala com o William quando ele acabar de falar contigo. Vai ter com o Fat Bob e fala com ele. Quando Sekune estiver a praticar tiro ao alvo vai falar com ela. Sai pela escada à esquerda. Sai pela direita e vai para o cenário da caverna. Equipa a Torch e entra na caverna. Depois de o Village Boy fugir, aparece o Chronicler. Sai pela esquerda. Atravessa a ponte e vai até à biblioteca. Vê a cena. Carrega com o rato por baixo do avô para dar origem a outra cena.

Dentro da biblioteca, mata os Imps. Quando o professor acabar de falar, sai pelas escadas da esquerda. Quando os Imps estiverem mortos, sai pelo lado inferior esquerdo. Mata os Imps e sai pelas escadas do lado superior esquerdo. Apanha o queijo. Mata o Imp vermelho que está em cima da arca e Abre-a. Sai pela saída do meio no topo do ecrã. Mata os Imps voadores e sai pela esquerda. Espera que todos os Imps vermelhos persigam whittle e sai pelo lado inferior direito. Mata todos os Imps, fala com o professor Whittle e sai pela saída superior. Sai pela direita.

Mata o Imp que tem o chifre de ouro e os restantes. Mata os Imps. Abre a arca e sai pelo lado superior direito. Depois de o Imp amarelo fugir, abre a arca, apanha os Itens e sai pela direita. Protege o Imp amarelo e mata os Imps vermelhos. Sege o Imp amarelo até ao esconderijo, pelo lado esquerdo. Mata os dois guardas Imp. Sai pela esquerda. Abre a arca à esquerda, mata os Imps, apanha os itens e grava o jogo através do Chronicler. Sai pelo lado inferior . Sobe as escadas e mata o Imp amarelo gigante e sai pela saída superior que está no cimo das escadas. Para sair, sobe as escadas à esquerda. Abre a arca e apanhe a Ice Wand. Entra para o teletransportador.

Após a morte do avô, Fuge vai querer lutar contigo. Não lutes e sai pela direita. Sai novamente pela direita. Apanha a poção mágica e sai por onde entraste. Sai pelo lado superior esquerdo. Mata os Imps e sai pela direita. Mata os Imps voadores e sai pela direita .

Mata os Imps, abre a arca e apanha os itens e sai pela esquerda . Sai pela saída superior. Quando chegares ao cenário da fonte, sai pela esquerda. Mata os Imps e sai pela direita. Conversa com Terronus e entra no elevador que está acima, à direita. Depois de os Imps abandonarem o cenário entra na caldeira.Apanha a Silver Key e sai pela direita. Sai pela esquerda e entra nas cavernas. Mata os Golems e sai pela saída inferior. Mata os Golems e o Imp e sai pela direita. Usa a Silver Key para abrir a porta do quarto de Buzuki e entra. Apanha todos os Itens e sai por onde entrou.

Depois de apanhares todas as poções sai pela esquerda e de novo pela esquerda. Mata os Golems e sai pela via inferior. Mata os Golems, grava o jogo e sai. Para matar o Demon Imp, dispara a Ice wand quando ele estiver sem fôlego. Se usares a Catapult ele rir-se-á. Enquanto ele se rir, podes atingi-lo com a Ice Wand. Activa o interruptor para ligar o telescópio.

Tempestade na cidade

Sai pela esquerda para entrar na cidade de Rain. Mata os Grunts, apanha os itens e a Broad sword. Equipa-a imediatamente. Grava o jogo. Sai pelo lado inferior direito. Mata os grunts e sai por cima. Mata os inimigos e sai pela via inferior. Mata os inimigos. Regressa ao cenário da bifurcação e sai pela direita. Mata os inimigos. Volta ao cenário da bifurcação e sai pelo lado inferior esquerdo. Mata os inimigos e sai pela saída inferior. Mata os inimigos e sai pelo lado inferior direito. Mata os inimigos e sai pelo lado superior direito. Mata os inimigos e sai pela saída que está por baixo do arco. Mata os inimigos e sai pelo lado inferior direito. Mata os inimigos e sai por onde entraste. Sai pela esquerda. Mata os inimigos e sai pela via inferior. Observa o Portcullis, sai e regressa à bifurcação com as escadas. Sai pelas escadas. Mata os inimigos e sai pela via inferior. Mata os inimigos. Faz David falar com Flo. Apanha o Teddy Bear e sai pela esquerda. Sai pela saída central da direita. Mata os inimigos e sai pelo lado superior esquerdo.



O Oráculo

Depois de receberes o mapa, fala com Buzuki. Usa o mapa para viajar até Othia's Tower. Carrega com o rato na saída que está selada pelo efeito mágico. Sai pela esquerda. Apanha a Fire Orb e sai descendo as escadas. Mata os Imps Verdes. Nas, Barracks, sai pela esquerda para voltar a casa de David. Mata as criaturas e sai pela direita. Mata os inimigos e sai pela saída superior. Mata os inimigos e sai pela direita. Mata todos os inimigos e entra na casa. Quando Vivienne perguntar se pode juntar-se a ti, carrega com o rato no retrato dela e na Tick Box. Sai pela esquerda. No cenário da ponte, sai pela esquerda. Faz David falar com o Mayor de Rain. Mata os guardas e apanha a City Key. Sai pelo lado superior esquerdo.



Mata os Fire Sprites e sai pela esquerda. Mata o Giant Fire com uma arma de gelo. Sai pela via superior. Usa o mapa para ir até à base dos rebeldes.

Sai pela direita. Na entrada da caverna, sai por cima. Sai pelo lado inferior esquerdo. Entra na Cidade de Rain pela entrada da esquerda. Sai pelo lado inferior direito. Sai pelo lado inferior. Sai pelo lado inferior. Carrega com o rato na porta e entra. Mata os inimigos e sai pelo lado superior esquerdo. Mata os inimigos e sai pelas escadas do lado inferior direito. Mata os inimigos e apanha a Cleaver Special. Mata os inimigos e sai pela saída inferior. Mata os inimigos e sai pela direita. Carrega com o rato na entrada da taverna, mata os piratas e entra. Faz David falar com Albert. Quando ele te perguntar se queres comprar informação por 30 moedas de ouro, clica no Tick para dizer que sim. Se tiver dúvidas podes voltar a falar com Albert. Faz David falar com Randalph. Compra a Fire Sword por 100 moedas de ouro. Faz David falar com Jonah e compre o Cursed Doubllon por 30 moedas de ouro. Fala com Mildew the Land Lord todas as vezes possíveis. Se ele te disser para saíres da taverna ignora-o.

Faz David falar com Jug. Quando Jug perguntar se pode juntar-se a si, clica no retrato dele. Clica no retrato de Sekune para a remover da equipa e depois em Tick para confirmar a selecção da equipa. Sai da taverna, mata os inimigos e usa o mapa para viajar para o Oracle. Sai pela via inferior. Sai pelos portões. Mata os

inimigos e abre a porta do torreão com Steel Key. Mata os inimigos. Se um deles deixar cair um Battle Axe, apanha-o . Grava o jogo através do Chronicler e entra na caverna, mata os inimigos e sai pela via inferior. Mata os inimigos e sai pela direita. Mata os inimigos e faz David abrir as portas de madeira. Para matar Angus usa fogo. Atravesse as portas de madeira e clica na Ice Orb. Grava o jogo.

O mensageiro

Usa mapa para, ires até à base dos rebeldes e depois para ires para a porta da biblioteca. Faz David falar com Velding e Whittie. Quando tiveres a informação necessária usa o mapa para ires para Othias's Tower. Sai pela saída inferior direita. Sai pelo lado inferior esquerdo. Desce as escadas. Vai pela saída esquerda. Mata os inimigos e sai pela via inferior. Faz David tocar três vezes à campainha, pausa, duas vezes, pausa e uma vez. Se fizeres bem os passos, o Portcuilis abre-se. Grava o jogo.

Vai pelo caminho para entrar em Lower Scummy Rain. Mata os inimigos e sege pela saída inferior esquerda. Faz David falar com Albert e compra-lhe a Silver (clica na Tick Box). Sai pela direita. Mata o Lobisomem e sai pelo lado superior direito. Mata os inimigos e sai pela esquerda. Faz David falar com o Boatman e clica na Tick Box para lhe pagar.

Fala com Thaddeus. Clica no Bathoscape. Mata os inimigos e sai pela esquerda. Ambos os lances de escadas que podes observar neste cenário levam a um saco de dinheiro. Mata os inimigos e sai pela via inferior. Mata os inimigos e sege pela saída inferior. Mata os inimigos e sai pela esquerda. Mata os guardas, grava o jogo através do Chronicler e sai pela esquerda. Mata os inimigos e abre a arca para apanhar a Infernum Extingure. Segue pela saída inferior. Abre a arca, mata os inimigos e apanha os itens. Regressa ao cenário da porta grande em madeira e abre a arca para obteres a Long Sword. Sai pela via superior que fica entre as portas de madeira. Apanha a Orb of Healing e mata o dragão (o ponto fraco dele é a barriga). Grava o jogo.





A verdade sobre Ruben

Usa o mapa para ir para Firetree. Quando lá chegar, move o cursor para cima do fogo e clica no botão esquerdo para usar a Infernum Extingure. Usa o mapa para voltar ao Temple of the Oracle. Faz David falar com Buzuki. Regressa a Firetree. Tenta apanhar o dinheiro. Sai pelo lado superior. Mata os inimigos e sai pela esquerda. Apanha o saco de dinheiro, mata os inimigos e sai pela esquerda. Mata o Tarrasque (ele é mais vulnerável quando está a libertar partículas). Abre a arca e apanha a Lightning Staff e a Bronze Key. Grava o jogo.



Após a morte de Tarrasque, deves regressar ao cenário que tem um Y invertido no chão. Sai daí pela direita. Mata os inimigos e sai pela esquerda. Mata os inimigos, apanha o Long Bow e sai pela esquerda. Quando Cagen te perguntar se pode juntar-se a ti, retira Vivienne da equipa e coloque-o a ele. Depois de Vivienne se ir embora, sege pela ponte. Mata os inimigos e sai pela via superior esquerda. Mata os inimigos e sai pela direita. Mata os inimigos e sai pela direita. Abre a arca, apanha os itens e sai pela esquerda para voltar à entrada do mosteiro. Entra no mosteiro e mata os inimigos. Apanha a Scythe Special.

Sai pela esquerda e mata os inimigos. Sai pela via superior direita. Faz David falar com o Meditation Monk. Usa o mapa para voltar para a biblioteca. Faz David falar com o Professor



Whittle. Quando tiver o Question of Life Scroli na tua posse, usa o mapa para regressar ao mosteiro. Faz David falar com o Meditation Monk para receber a Ethereal Potion.Na galeria, entra no edifício pela entrada principal. Apanha a Wooden Key. Quando o Chronicler aparecer, grava o jogo. Usa o mapa para ir para as Barracks. Sai pela esquerda. Sai pela via superior. Na casa de David, sai pela direita e de novo pela direita. Mata os inimigos e saia pela direita. Mata os inimigos e sai pelo lado superior direito. Usa a Wooden para abrir a porta do moinho. Quando Chiaro te perguntar se pode juntar-se a ti, responde não. Sai pelas escadas. Faz David abrir a arca para encontrar a Lighting Orb.

Em busca do Orb de Gelo

Usa o mapa para viajar para o torreão. Sai direita. Sai pela saída superior esquerda. Mata os inimigos e sai pela via superior. Mata os inimigos e saia pela direita (não pela caverna). Abre ambas as arcas, mata os inimigos e sai pelo lado inferior. Sai pela caverna à direita. Mate os inimigos e sai pela caverna. Mata os inimigos e sai pela saída do lado direito, no topo da ponte. Mata os inimigos e sai pela direita. Mata os inimigos e grava o jogo. Use a Bronze Key para abrir a porta de madeira do Glass's Palace.Mata os inimigos e sai pelo lado superior direito. Mata os inimigos para receberes o War Hammer e sai pela porta da esquerda. Mata os inimigos e sai pela via superior direita. Mata os inimigos e sai pela saída superior esquerda (não pela porta).Mata os inimigos e sai pela via superior. Mata os inimigos e sai pela esquerda. Mata os inimigos e sai pela esquerda. Mata Draco. Sai pelo lado superior esquerdo. Atravessa a ponte.

Dentro da torre encontrarás a Barracks Key e a Earth Orb. Apanha os itens e grava o jogo. Regressa ao cenário onde matou Draco. Sai pela saída inferior direita. Abre as arcas, apanha os itens e sai por onde entraste. Sai pela via inferior. Vai pela saída inferior direita. Estás agora na sala onde se encontra a porta que a Jeweled Key abre. Abre as arcas e apanha a Ice Key e o Amulet of Seeing.

Sai pela via superior. Sai pela direita. Sai pelo lado inferior. Sai pela porta da esquerda. Mata os inimigos e sai pelo lado inferior. Mata os inimigos e sai pela esquerda. Sai por cima. Usa a Ice Key para abrir a porta e entra. Abre a arca e apanha o Golem Scroli e um War Hammer.

Atalho para Chains

Usa o mapa para ires para a base dos rebeldes. Depois da sequência, faz David falar com Fat Bob. Bob dá-lhe a password para viajar pelos esgotos: Rothchild's Brandy. Usa o mapa para viajar para a taverna. Faz David falar com Mildew. Sege Mildew até à adega e conversa com ele. Faz David falar com William e depois sai pela porta da esquerda. Faz David falar

com o rebelde. Depois de aprenderes o Falcon Move, grava o jogo.
Sai pela esquerda. Mata os inimigos,e apanhe a maça e atinja ging Bell com uma arma de mísseis. Mata os inimigos que aparecem e sai pela via superior esquerda. Mata os inimigos e sai pela saída superior direita. Mata os inimigos e sai pelo lado superior. Mata os inimigos e sai pela direita. Mata os inimigos e sai pela direita. Mata os inimigos e sai pela esquerda. Coloqua o cursor em cima do mecanismo para acederes ao ícone Valve Spanner. Mata os inimigos e sai pela direita. Mata os inimigos e sai pelas escadas em espiral. Mata os inimigos, apanha a Valve Spanner e mata os inimigos que aparecem. Desce as escadas em espiral. Sai pela esquerda. No cenário do mecanismo, coloqua a Valve Spanner no local onde viste o ícone.
Depois da sequência, sai pela direita. Sai de novo pela direita. Mata os inimigos, apanha a maça, grava o jogo e sai pela saída do meio. Mata o boss Rat God (ele é mais vulnerável quando solta o efeito de partículas), apanha a Acid Orb e sai pela via superior. Sai pelo lado de cima. Sai pela esquerda. Mata os inimigos e sai pela direita. Abre a arca e apanha o Fire Bow. Sai pela direita. Sai pela fenda na parede de pedra. Sai pela direita. Mata os inimigos e sege pela ponte de corda. Mata os inimigos, abre as arcas e sai pela via inferior. Mata os inimigos e sai pela esquerda. Mata os inimigos e sai pela saída inferior. Mata Khan.
Apanha a Bastard Sword e o Dragon Shield. Mata os restantes inimigos e sai pela direita. Mata os inimigos e sai pela saída que fica no topo das escadas. Faz David falar com Gonch. Quando Gonch atacar, responde ao ataque, batendo-lhe várias vezes. Apanha o Ring of Invisibility e o saco de dinheiro e sai pelas escadas.
Abre a porta com a Barracks Key e entra. Mata todos os inimigos e sai pela via superior. Mata os inimigos, grava o jogo e sai pela via inferior. Mata os inimigos e entra em Chains. Mata os inimigos e sai pela saída mais baixa. Mata os inimigos e sai pelas escadas da esquerda. Abre a arca, apanha os itens e sai por onde entraste. Sai pela saída que fica por baixo das escadas da direita. Abre a arca e apanha os itens. Sai por onde entraste. Sai pela saída superior direita, que fica por baixo do arco. Observa a sequência.
Quando o ecrã voltar a focar o teu herói, usa um míssil para activar o interruptor que está à esquerda. Se tudo correr bem, deve surgir uma ponte que dá acesso à secção inferior do cenário. Mata os inimigos. Mata o homem-lagarto grande e apanha a Gold Key. Sai pela via inferior esquerda. Mata inimigos, vê a sequência em que Duke fala e sai pela via superior. Mata todos os inimigos e clica no autoclismo.
Sai pelo alçapão que se abriu. Abre as arcas, apanha os itens, mata os inimigos e sai pela direita. Mata os inimigos e sai pela saída que fica no final do corredor. Mata os inimigos e sai pela via superior esquerda.



Abre a arca. Esta vai desaparecer e voltar a aparecer noutro local. Repete a operação três vezes. Apanha os itens e sai pela esquerda. Sai pela via inferior direita. Observa a sequência. Se conseguires matar Fuge, ele deixará cair as Dual Knight Swords e a Half Moon Key. Se equipares David com as Dual KnightSwords ele será capaz de efectuar ataques duplos. Sai pela porta superior esquerda. Mata os inimigos e sai pela saída que fica ao fundo de todas as escadas. Mata os inimigos, apanha Cell Key e sai pela porta de cima. Faz David falar com Moss. Quando ele se calar, usa o Teddy Bear nele para o fazer falar mais. Volta às celas onde Duke está e usa a Cell Key para o libertar. Todos os heróis se dirigem para Giass's Palace.
Para ires para Deadgate, terás de ir ter com Jonah ao porto, em Verdante. Faz David falar com ele e paga-lhe as 300 peças de ouro que ele lhe pede. Mata os inimigos e sai pela via inferior direita. Mata os inimigos e sai pela caverna que fica na parte superior do cenário. Mata os inimigos e sai pela via superior esquerda. Mata os inimigos e sai pela direita. Mata os inimigos e sai pela direita. Mata os inimigos e vê a sequência. Sai pela via inferior direita. Mata os inimigos e sai pela saída inferior direita. Mata os fantasmas maus e faz David falar com Ganitos. Sai pela porta brilhante. Abre as arcas, apanha os itens, mata os inimigos e sai pela porta da esquerda. Abre a arca e apanha a Bastard Sword. Sai pelo portal. Sai pelo portal da direita. Sai pela via inferior. Sai pela direita. Mata os inimigos e faz David falar com o fantasma do Professor O'Leary. Recebe o Scrool of Revelation. Grava o jogo.
Usa o mapa para ires para a base de rebeldes. Faz David falar com a mãe de Moss. Ela dá-lhe o Ring of Resist Magic. Faz David falar com Duke. Sai pela fenda entre as rochas. Apanha as maçãs, que David é o herói seleccionado e sai pela direita. Sai pela saída inferior esquerda. Mata os inimigos, abre a arca, apanha o Long Bow e sai por onde entraste. Sai pelo caminho à direita. Mata os inimigos e saia pela direita. Mata todos os inimigos e sai pela via superior. Mata os inimigos e sai pela saída
inferior. Abre a arca, apanha os itens, mata os inimigos e sai pela saída inferior esquerda. Abre a arca e apanha a Rusted Key e a Time Orb. Sai pela via superior esquerda. Mata os inimigos e sai pela esquerda. Mata todos os inimigos e sai pela saída inferior direita. Mata o boss Plague King, recebe a I ron Key e grava o jogo. Usa a I ron Key para abrir a porta da divisão onde está a arca. Abre a arca e apanha a Skull Key e o Golem Scroli. Usa o mapa para viajar até à entrada da biblioteca Gno. Usa a Gold Key para abrir as portas grandes de madeira e entre. Abre a arca e apanha o Hurricane Special e o terceiro e último Golem Scroli. Usa o mapa para ir para os esgotos. Sai pela direita. Sai pelas escadas em espiral.
Sai pelo círculo, que fica localizado na parte superior do ecrã. Mata os inimigos e sai pela via inferior direita. Mata os inimigos, desce para a plataforma inferior e abre o portão com a Rusted Key. Sai pela nova saída inferior. Mata os inimigos, abre a arca e apanha o Armageddom Special. Usa o mapa para ir para Spires Air Lock. Usa a Sione Key para abrir a arca que está localizada à esquerda. Apanha o Lycanthrope. Usa o mapa para ir para Dead Gate/ Boneyard.
Usa a Skuli Key para abrir o portal que está selado e entre. Usa o Ring of Seeing para os aliens se materializarem e mata-os normalmente. Quando todos estiverem mortos, abre a arca e apanha os itens. Sai pela saída inferior direita. Mata os inimigos e sai por qualquer uma das portas. Mat os inimigos e sai pela via superior direita. Mata a Dead Queen e sai pela saída superior. Usa os teletransportadores para obteres a Light Orb. Grava o jogo. Usa o mapa para viajar até à base dos rebeldes para dizeres a Duke que já tens todas as Orbs.

Boas acções de Giass

Escolhe Jug e Chario para irem contigo para Metaion. Entra no teletransportador. Mata os inimigos. Grava o jogo. Sai pela via inferior. Mata todos os inimigos, abre a arca, apanha os itens e sai pela direita. Mata os inimigos e saia pela via superior. Mata os inimigos e sai pela saída inferior. Mata todos os robôs para receberes o Anacietus. Sai pela porta superior. Sai pela via inferior direita. Mata os inimigos e sai pela esquerda. Mata os inimigos e sai pela saída superior. Mata os inimigos e sai pela esquerda. Mata os inimigos e sai pela esquerda. Sai pela esquerda.
Mata os inimigos e sai pelas escadas. Mata todos os inimigos. Usa Anacietus na chama que está localizada no topo do cenário para fazer surgir um teletransportador. Usa o teletransportador. Sai pela direita. Sai pela via inferior. Usa Anacietus na chama. Sai pela direita e depois por cima. Regressa à baía do teletransportador e sai por ele. Mata o Rend the Boar. Grava o jogo. Sai pela direita. Mata todos os inimigos e entra no palácio. Mata os inimigos e sai pela direita. Mata os inimigos e sai pelas escadas. Mata os inimigos, usa a Half Moon Key para abrir a porta da direita e entra. Mata o gato de Fuge e abre a arca para obteres a Graíiite Key. Sai por onde entraste.
Usa a Granite Key para abrir a porta da esquerda. Sai pela esquerda. Fala com o padre Oberius. Sai por onde entraste e depois pela direita. Mata os inimigos e sai pela direita. Cliqua nas quatro falhas da parede. Mata os inimigos e sai pela saída superior que se abre. Mata todos os inimigos e sai pela saída que fica localizada na secção inferior do cenário. Mata os inimigos e sai pela direita. Mata os inimigos. Grava o jogo e sai pela saída superior.
Atinge o cristal mágico que está por cima do trono de Silver com as Orbs mágicas relevantes (primeiro fogo, depois gelo, etc.). Nemesis aparece, mata Silver e funde-se com David. Para matar Apocaiypse deves usar o escudo para fazer ricochetear, na direcção dele, os projécteis que ele dispara e atacá-lo (defendendo-te imediatamente após cada golpe) várias vezes quando ele não estiver a voar. E pronto acabaste o jogo, David triunfou.



syphon filter

Colaboração dos leitores Vasco Sousa e André Alves - Paços de Ferreira

Nível 1: Georgia Street

Esgueire-se pelo carro da policia e pelo sujeito do CBDC e corra para a viela da direita. Passe pelo metropolitano e pelo bar e abata o par de terroristas emboscados no telhado final. Apanhe a M16 que estes deixam para trás e dirija-se para o banco no canto inferior do seu mapa. Aqui há um par de bandidos a abater. Certifique-se de que recolhe as munições que estes deixam cair, apanhe o flak jacket da caixa e dirija-se para o banco onde Lian Xing o chama para dar cobertura ao oficial do CBDC que está sob fogo.
À medida que se dirige para o banco, passa por uma sala cheia de terroristas. Saque as armas e abata-os todos. Xing chama-o para a secção seguinte onde precisará da lanterna para apanhar as granadas. Há também uma caixa de munições para M16 na sala à esquerda. Depois de apanhar todos os objectos, regresse ao exterior, alveje o sujeito no telhado oposto e siga de volta ao ponto inicial. Mais inimigos experimentam a sua sorte num tiroteio, por isso abata-os todos e corra para o metropolitano onde encontra um flak jacket. O portão no final está trancado, mas pode ligar a Xing e ela diz-lhe como passar.
Corra para o bar agache-se no interior e dirija-se para a esquerda. Aqui encontrará uma sala com sujeito a abater e uma janela a alvejar. Suba pela janela e para cima de uma caixa preta próxima do portão, a partir da qual se pode baloiçar e atravessa-lo para o varão de ferro. Esgueire-se para baixo e para a esquerda para o lança-granadas, depois volte para o portão. Expluda a fechadura da porta e accione o interruptor do elevador, que se tem de usar para descer para encontrar o interruptor para desligar a electricidade. Kravitch é o seu próximo alvo.
Regresse à janela rebentada e espere que Xing lhe ligue. Então encontrará Kravitch abrigado atrás do bar com um punhado dos seus homens. Mate-os todos e apanhe a caçadeira. Dispare um tiro para o Comm Array no canto da sala e avance através do túnel aberto, eliminando todos os soldados à sua passagem. Há uma bomba no final que tem de verificar, por isso vá pelo caminho da esquerda até ao dispositivo explosivo aparecer no seu radar - tenha apenas cuidado com o comboio! Há um túnel no extremo esquerdo do mapa que pode usar para aceder à cave, apanhando um flak jacket pelo caminho. Espreite a bomba e clique nela à frente de Gabe.

Nível 2: Metropolitano Destruído

Gabe está vivo! Recue e apanhe o Flak Jacket antes de atravessar os carris e se dirige para a direita. Encontrará um comboio para o que pode subir, na altura em que recebe a mensagem de Xing para dar ajuda a um agente da CBDC. Desça do comboio e livre-se de uns adversários que o alvejam, enquanto evita as granadas do adversário. Encontrará cargas C4 nos carris, recolha-o e suba para o nível superior. Esquive-se das balas, desloque-se entra dois destroços de comboios em chamas e ice-se. Seja paciente, é muito difícil ultrapassar essa parte.
Nesta altura Xing faz-lhe uma chamada e então encontrará outra bomba nos carris à direita. Não se preocupe com ela por agora, ignore-a siga o mapa, use o C4 para abrir a porta e liberte o sujeito do CBDC. Está agora a dirigir-se para um cano roto, mas não consegue passar por causa das chamas. Ligue à Xing e descobrirá que o gás tem de ser desligado ante de poder passar. Corra para a outra extremidade. Perto da bomba encontrará o interruptor principal do gás num varão à esquerda. Quando o fogo se extinguir, suba para os comboios e fuja.

Nível 3: Linha Principal

Por fim, um nível fácil depois de tanto tiroteio. Aqui só tem uma tarefa cuja é abater Aramov. Apanhe mais um Flak Jacket, que está por trás de Gabe, e depois esquive-se dos comboios que se alternam subindo pelo meio. Eventualmente, encontrará Aramov. Continue a fazê-la caminhar para trás e, se tudo correr bem colocar-lhe um tiro na cabeça. Missão Cumprida.

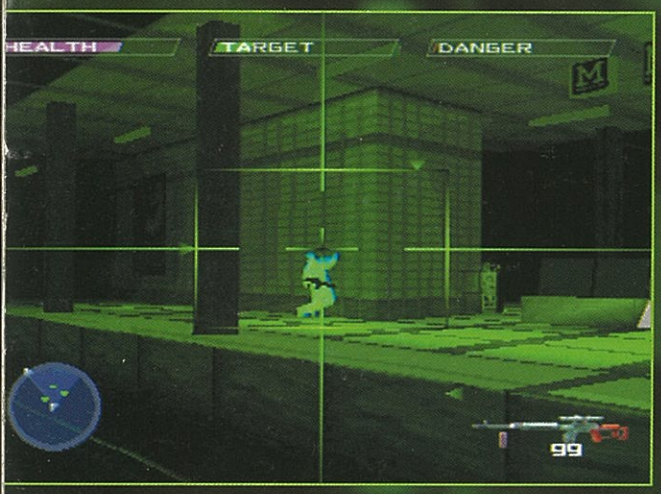
Nível 4: Washington Park

Tem 20 minutos para desarmar quatro bombas virais. Nada fácil. Apanha a espingarda de visão nocturna no inicio do nível a dirija-se para a bomba que aparece no radar. Chama o operacional do CBDC para a desarmar a dirija-se para a estátua, onde encontrara outra bomba. A caminho, Xing liga-lhe a fala-lhe sobre uma complicada situação de reféns nos





campos de ténis. Afaste-se dos campos de ténis, tomando o caminho da esquerda a abatendo os terroristas próximos do banco de jardim. Não se esqueça de apanhar o Flak Jacket perto da parede e espere que Xing o conduza pare as comunicações do satélite. Mais adiante, encontrará um par da cabanas que contêm outra bomba, desarma-a rapidamente a apanhe a M-16 no telhado se precisar dela. Regresse depressa aos campos da ténis onde encontrará a quarta e última bomba. Encontrará dois reféns a dois terroristas. Use a arma Taser contra aquele que patrulha a alveje o outro na cabeça com a sua nova espingarda da visão nocturna. Recolha todas as munições espalhadas e dirija-se para o labirinto. Aqui terá de ser muito rápido e preciso com os seus tiros. Suba ate ao Comm Array, mas não dispare. Xing guia-o ate Marcos, mas tare da as esgueirar pelo labirinto e usar a espingarda Sniper para alvejar as luzes a chegar ate ale a partir daqui, é altura da correr da volta a Freedom Memorial...



Nível 5: FREEDOM MEMORIAL

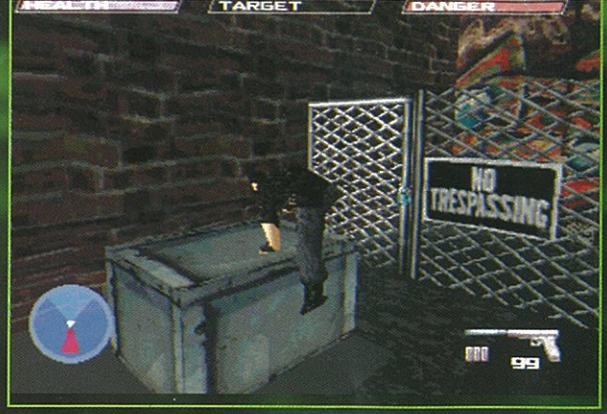
Chegou a hora de enfrentar mais um boss: desta vez é Anton Girdeaux. Cuidado com o seu lança-chamas. Dispare nas suas botijas pelas costas até ele explodir. Ele é bastante rápido, por isso terá de usar os pilares como cobertura e disparar quando puder. Use a .45 que tem uma maior potência, se isso falhar opte pela metralhadora.

Nível 6: Expo Centre Recepcion

Nova Iorque acena e Gabe começa a sua missão furtiva. Não se deixe detectar sob quaisquer circunstâncias ou o jogo termina. Vá com calma, mas firme. Quando vir Phagan a dirigir-se para a porta, suba para a saliência da esquerda. Atinja os dois guardas que passam NA CABEÇA, apanhe a HK-5 que eles largam e corra para a sala com uma estranha formação rochosa. Acabe com o próximo guarda e dirija-se para a sala da estátua onde deverá eliminar um guarda com a arma Taser. Depois de o atingir, corra para fora da sala certificando-se que não é visto. Cuidado com o último guarda, ele é um pouco voluntarioso. Use a 9mm com silenciador para lhe dar chumbo e instale-se para ver uma sequência FMV. Depois use a espingarda Sniper para abater Benton e apanhe o cartão de acesso e a metralhadora G-18. Ligue à Xing, dirija-se para o portão da esquerda e abra-o com o painel de controlo. Alveje o guarda e entre na porta com a placa "Museum Staff Only". Aqui há três inimigos a abater. O primeiro é fácil, depois terá de usar a Sniper para alvejar os outros dois. Suba para a porta trancada, expluda a fechadura e prossiga até ao próximo inimigo que deverá eliminar com a Taser. Descendo a partir daqui, deverá apanhar o próximo cartão de acesso. Volte para a próxima ventoinha, accione o interruptor e apresse-se através do portão. Atinja os dois inimigos e recolha o cartão de acesso que um deles larga, antes de accionar o interruptor para abrir o portão e descer no elevador. Apresse-se através da porta azul à direita para a sala Mars através da porta "Museum Staff Only". Livre-se dos quatro inimigos aí e localize o interruptor. Ainda não pode usá-lo, por isso dirija-se de volta para o Rocket e suba para o nível dois no elevador. Uma bala nos controlos do elevador permite-lhe aceder ao terceiro piso. Mate os guardas, apanhe o outro cartão de acesso e desça as escadas de volta à área Mars, onde o cartão de acesso abre a porta. Continue a disparar contra os guardas, recolha a K3G4 da caixa e corra de volta ao vaivém espacial. Pendure-se na ponte, ice-se e corra pela porta azul.

Nível 7: Expo Centre Dinorama

Esgueire-se pela porta e mate cautelosamente os inimigos. Acerte-lhes na cabeça com a 9mm com silenciador uma vez que todos eles possuem Flak Jackets. Vasculhe os Cacifos à procura de peças extra do equipamento e corra na direcção da sala sobre a redoma da vidro. Pendure-se nas barras que percorrem o tecto, baloice-se para o meio e deixe-se cair. Corra para o canto da sala seguinte, abatas os terroristas a recolha o cartão de acesso que um deles deixa cair. Corra através da porta vermelha, esconda-se

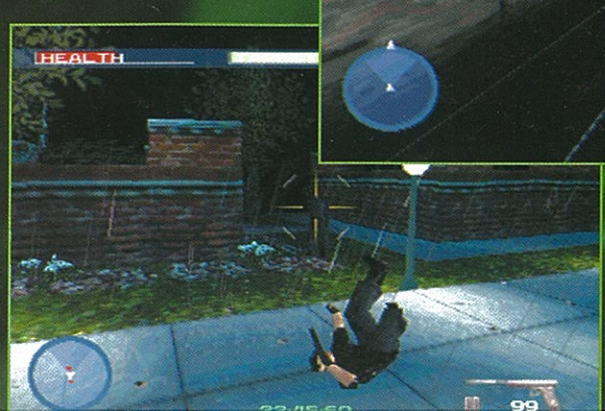


atras do T-Rex pare alvejar os guardas com a espingarda Sniper e localize o interruptor para aceder a sala seguinte. Abata os guardas e ice-se sobre um aquário pare escutar uma conversa entre Phagan e Aramov. Use a arma Taser pare atingir Aramov mas por pouco tempo pois não a pode matar. Depois suba para o dinossauro, abata os inimigos e use as barras de ferro para se aproximar de Aramov. A seguir, Kasaquistão...

Nível 8: Rhoemer's base

Meta uma bala na cabeça do primeiro guarda e agache-se até ao edifício à direita para apanhar granadas de gás. Esgueire-se para trás de um camião, mate o segundo guarda para obter a PK-102 e alveja a luz para ter um pouco de cobertura nas sombras. Outro inimigo dirige-se para si, por isso abata-o apresse-se para o primeiro tanque de gás. Coloque um pouco de C4 na frente do tanque e oiça a Xing quando ela lhe diz para cortar toda a energia do sensor de movimentos. Abate o guarda à direita e corra rampa acima para o passadiço. Dois dos guardas abandonam a área. Mate aquele que fica e dirija-se para a escada para obter a espingarda nocturna e granadas. Mate os dois guardas seguintes com granadas de gás e abata o par seguinte com a Sniper quando estes se separam. Desta forma, não há que disparar nenhum alarme. Procure um portão trancado e expluda-o antes de abater o inimigo no outro lado e de accionar o interruptor da energia. Espalhe um manto de escuridão pela sala disparando contra a luz, depois atinja o guarda no edifício à esquerda. Coloque uma pilha de C4 ao pé do tanque e empurre para a direita, alvejando os guardas enquanto prossegue. Alveje a luz seguinte e coloque outra carga de C4, perto do tanque. Dirija-se para o tanque final onde Gabrek o espera e agache-se nas sombras para que este não o detecte. Mate-o com uma granada de gás depois apanhe o cartão de acesso e o Flak Jacket. Use mais C4 no tanque e mate os guardas próximos da casa à direita. Abra o portão adiante, usando o interruptor e accione o seguinte com cartão de acesso. Alveje as luzes uma vez mais e passa pelo camião. No Bunker terá de matar mais dois guardas antes de seguir pelo caminho da esquerda.





Nível 9: Base Bunker

Caminhe afastado dos lazeres ou será queimado instantaneamente, apanhe o Flak Jacket, e dirija-se para uma intersecção e atinja todos os inimigos que se encontram à esquerda direita está um interruptor que pode alvejar para desactivar as vedações. Esgueire-se pela primeira porta à esquerda e livre-se do guarda no interior. Recolha o primeiro par de dez mísseis SS-23 que se encontram pelo nível. Xing liga-lhe, por isso verifique os painéis próximos dos mísseis e abandone a sala pela nova porta. Alveje o guarda que aí se encontra e também para abrir a vedação de acesso à secção seguinte onde terá de matar dois guardas. Siga para a direita e aí atinje os novos inimigos antes de voltar à sala central para apanhar um novo flak jacket. Aqui tem ainda de eliminar mais guardas antes de abrir a porta adiante e de se livrar dos guardas no interior. Tire os misseis desta sala e desactive-os. Corra para a direita, afastando-se da sala dos misséis, elimine os guardas e accione o interruptor à esquerda. Apresse-se através da porta e será surpreendido por trás, abata os guardas por trás de si metendo-se no corredor à direita. Depois entre

dentro dessa cabina, e vá até ao computador, de seguida clique no interruptor luminoso, para chamar o elevador que o irá levar até ao combate seguinte.

Nível 10: Base Tower

Guarde alguns flak jackets e armas, esgueire-se pelas escadas e active o painel do radar. Depois desça as escadas e vire à esquerda colocando-se encostado à parede onde tem o radar, escolha a PK-102 clicando em R2 para ele apontar para o helicoptero e alveje-o sempre por baixo dele. Quando o helicoptero estiver parado algum tempo no radar é sinal que está a largar 2 guardas. Mate-os e ponha-se sempre do lado oposto da trajectória do helicóptero, nunca corra de frente para ele porque senão será o seu fim.

Nível 11: Fuga da Base

É altura de fugir e só tem três minutos para sair daqui. Neste nível tem de ser o mais rápido e preciso possível. Volte para onde matou Gabrek, mantendo-se fora do caminho de quaisquer inimigos. Esquive-se das balas rolando e andando lateralmente, mas certifique-se de que elimina o inimigo final com a caçadeira. De outro modo, ele enche-o de chumbo enquanto Gabe tenta chegar à Ukrânia.

Nível 12: Rhomer`s Stronghold

Segue até à zona iluminada do telhado e desce para o lado direito, mata os dois guardas e entra na janela da direita, onde tens de matar um cientista, entra no quarto à direita e liga ao Markinson, e injecta o antídoto nos testes.
Mata o guarda, pouco depois tens de matar um cientista e um guarda que conversam. Sobe para o laboratório onde tens de pôr o antídoto a mais um teste, e no corredor à esquerda tem mais dois laboratórios onde tens de ir lá e matar 3 cientistas. Num dos cientistas apanhas um cartão de acesso, sai do laboratório e no corredor terás de matar dois guardas, vai até à porta onde tens de inserir o cartão, e entras. Sobe umas caixas que se encontram lá dentro. Sai pela janela e mata os guardas, que te alvejam. Entra nas outras duas janelas onde tens de matar um cientista. Na outra janela, tens de matar um cientista e um guarda, entra no próximo laboratório onde tens de colocar o antídoto a mais um teste, vira-te e mata dois guardas que te alvejam. Continua pelo caminho, e vai aparecer outro cientista que te dá outro cartão de acesso para abrir a porta. Entra, mata os guardas, no fundo da sala terás de subir mais caixotes, onde terá passagem para uma varanda, mata os guardas e entra no corredor. Tens de passar pelo caminho que tem no meio dessa varanda interior. Do outro lado apanhas um flak jacket e um cientista para matar. Apanha o cartão e volta para fora, onde tens de subir para outra varanda e entrar na janela, aí dentro matas um cientista e entras na porta. Vai ao fundo da biblioteca e sobe uns caixotes que te levam a um piso superior, percorres esse caminho e no fim terás de subir para uma janela, depois da janela, passas por um caminho até ao outro lado. E à tua esquerda tens granadas de gás. Vai pelo elevador à direita e já está.



Nível 13: Stronghold Lower Level

Esgueira-te para a esquerda e mata os homens pondo o antídoto no teste, agora vai pela direita e mata o cientista e os guardas desce a rampa e vai pela entrada da esquerda onde viras à direita e pôs o antídoto no teste, sobe a rampa e mata o cientista, agora sobe as caixas para passar para outro laboratório e assim sucessivamente. Sai dos laboratórios e mata o cientista, entra pelo corredor e sobe umas caixas e essas caixas irão dar a outro corredor, e aí à mais um teste para pôr o antídoto. Sai daí e mata os guardas no fundo do terraço, sobe uns caixotes que vão levar-te a outra varanda, depois entras no corredor, e matas um guarda, passas para o outro lado por um caminho estreito que tem no meio, do outro lado só tens de apanhar um cartão deixado por um cientista. Regressas cá fora e sobes para mais uma varanda onde entras pela janela e matas o cientista. Depois da porta tu metes pelo caminho da esquerda, onde vais ter a uma espécie de laboratório onde tem um cientista no fundo, apanha o cartão, e vai pelo outro caminho.
Agora tens de entrar numa porta, mata uns guardas e um cientista, e atravessa para o outro lado onde vais ter a uma varanda, que no fundo tem outro caminho que vai dar a uma grande janela, corres, para ela e tens de ,matar dois guardas, um de cada lado, desces e entras pelo caminho, nesta parte nem precisas de perder tempo, corres sempre e metes sempre pelos caminho que há até chegares a uma sala , em que matas uns guardas e desces por uma porta que te leva ao final do nível.

Nível 14: Stronghold Catacombs

Logo no inicio, não podes matar o cientista, metes à direita onde tem a Smm para apanhares. Neste nível não podes fazer barulho, e tens de seguir o cientista que te vai levar à cela do Phagan, chegando à cela, tens de seguir o Phagan e não o podes matar nem ser morto, tens de te manter vivo, porque ele vai levar-te à cela da Lian Xing. Chagando lá, tens de segui-la para fugir desse lugar.

Nível 15: Pharcom Warehouses

Aqui não podes perder muito tempo com os guardas, porque eles estão sempre a aparecer, só tens de matar aqueles que te alvejam. Logo no inicio, viras à esquerda e entras para uma janela onde tem a M-79 sais da janela e na casa ao lado direito que tens de entrar pela janela, está lá o Erikson, a quem vais roubar-lhe os códigos. Apanha o Viral Scanner, para detectares os portadores de vírus. Agora na parede da direita tem uma janela onde podes passar, e no fundo, encostado à janela, está lá um portador. Sai pela janela e dirige-te à casa do fundo, por onde podes entrar pela janela, lá está mais um portador. De seguida vai ao armazém que não tem número e entra. Mais adiante rebenta com os barris e desce, virando à direita até encontrar a saída, sobe as caixas à esquerda, pendura-te no ferro e desliga a electricidade. Agora desce pelo outro lado da cerca e entra no armazém 69 onde tem mais um portador. Sais e de regresso ao túnel vais até encontrares o portão, abre-o e vira à direita. Depois matas os guardas e sobes por uma janela onde termina esse nível.

Nível 16: Pharcom Elite Guards

Desce pelo alçapão e mata todos os guardas, agora entra no pavilhão 85 e sai pelo outro lado, sobe umas caixas e entres na janela onde tem um portador, sai daí e entra no 74 onde tem outro, agora vai ao 82 sobe e põe-te no parapeito da janela, onde sobes para o telhado e passas para o outro lado, vai até ao fundo e deixa-te cair, aí tem outro portador, entre no túnel e mata os guardas, continua pela esquerda até encontrares tanques de gás, aí corres para a porta e acabate.



Nível 17: Warehouse 76

Agora só tens 15 minutos, para acabar. Deves seguir o caminho que não tem fogo até encontrares o elevador, visto o elevador dispara sobre o interruptor para o chamar e sai daí.

Nível 18: Silo Access Tunels

Mata os homens e deixa-te cair na primeira ponte que encontrares. Deixa-te levar pelo caminho até encontrares o centro desses túneis onde tem um elevador desligado. Para o ligar tens de subir umas caixas e percorrer um corredor com luzes vermelhas, liga e volta. Mete-te no elevador e já está.

Nível 19: Tunel Black Out

Segue para o buraco do elevador e descendo pelos ferros, segue pelo único caminho e mata todos os guardas, agora vais encontrar um buraco. Deixa-te cair e segue por outro túnel, agora tens que subir por uns ferros, segue pelo único caminho e deixa-te cair no buraco, agora passa para o outro lado da ponte e mata todos os guardas, agora vai até ao fundo até encontrares uma porta.

Nível 20: Míssil Silo

Tens apenas alguns segundos para desactivar o míssil no andar de baixo, mate todos os guardas sobe pelos ferros que estão a segurar o míssil para desactivá-lo. Logo depois do FMV corres para o sitio de onde vieste e espera. Agora sobe o elevador do outro lado e apanha o cartão do cientista. Entra na porta e vai ao fundo da sala desactivar o tempo. Depois vem o Boss Rhoemer. A única maneira de o matar é com as granadas de gás, elas estão na varanda da direita. Mata-lo, e parabéns, acabaste o jogo.

Dreamcast

Dicas do leitor João Simões
Esta consola chega em Outubro mas aqui ficam truques antecipados :))

Sonic Adventures

Para poder jogar com o Super Sonic, tem que acabar o jogo com todas as personagens principais

Virtua Fighter 3

Para jogar contra a personagem Alphabet siga os seguintes passos:
1º vá ao ecrã de selecção de peronagesn ponha o cursor em cima de Akira de modo a o iluminar e carregue em Start
Lutar como Silver Dural
Durante o Training Mode, no ecrã de selecção de personagens, carregu em Start+X+A.
Repetição em Slow Motion
Carregue em B mesmo antes de começar a repetição.
Novas roupas para as personagens:
No ecrã de seleção de personagens, segure Start e escolha um lutador.

Sega Rally 2

Pista secreta de rally - Acabe em 1º lugar em todos os anos na " 10 Year Championship" opção.
Mudar as cores dos carros - Vá ao ecrã de selecção de carros, ilumine um e carregue em L.
Todas as Seasons - No ecrã de título, carregue : cima, esquerda, baixo, direita, B, A,B, direita, baixo.

Daytona Usa 2

Para activar as "mirrored tracks" segure o botão Start e escolha um circuito, no menu de selecção de pistas.



Dicas do leitor João Simões

Aqui ficam alguns truques para ajudar muitos dos leitores e quem sabe membros aí da redacção. Mesmo que estes não sejam publicados, pelo menos participei na revista.

PC Grand Theft Auto

Inserir estes códigos como o nome do jogador:
itsgallus - níveis todos
itstantum - muitos pontos
imthelaw - não há policias
buckfast - todas as armas
itcouldbeyou - vidas infinitas

PC Croc: Legend of the Gobbos

ARGOSKIP - selecionar níveis
ARGOLIFE - vidas infinitas

PC Lba 2

Gold - mais dinheiro
Magic - mais magia
Life - mais vidas
Full - dinheiro, magia e vidas.
Pingouin - alguns megas pinguins
Speed - activar o framerate
Super Dica: Carregue em shift e escreva Twinsen`s Back para receber tudo de forma infinita

PC Carmaggedon

Insira estes códigos durante o jogo:
Spamspamspamspam - os peões ficam estátuas
Ihavesomespam - modo gravidade
Mooseontheloose - modo pinball
Hamstersex - cegar peões
Rússformario - raio eletrocutante
Givemlard - muito dinheiro
Rabbitdreamer - gravidade de Júpiter
BigBottom - Chapa desfeita
SuperHoops - Peões explosivos
Igloofun - Hot rod
Intheloft - drogas
Funnyjam - peões com turbo
Spamfritters - reparação gratuita

Durante a corrida pressione F4 para accionar o modo cheat:
F5 - reparação do carro gratuita
F6 - invencível
F7 - mais 30 segundos ao tempo
F8 - Acciona o tempo
F11 - mais 5000 créditos
F12 - acesso aos carros dos outros adversários
Shift + F7 - adicionar 300 segundos ao cronometro
Shift + F10 - faz checkpoint
Control+1 - modo fly
Control-5 - regressa a terra
0 - bónus
1 - mega bónus
2 - peões colados ao chão
3 - peões gigantes
4 - peões explosivos
5 - surpresa!!
6 - peões com turbo
7 - invencivel
8 - reparações grátis
9 - reparações automáticas
Alt+1 - sobe paredes
Alt+3 - surpresa!!
Acesso a todos os carros - no menu Chose race escreva Enable.
Acesso a todas as pistas - escreva o mesmo mas no ecrã de selecção de mapas.

PC Cave Wars

Modo God - digite CAVE

PC Simcity 3000

Para activar os truques, prima CTRL+SHIFT+ALT+C ao mesmo tempo para aceder a uma janela que aparecerá no canto superior esquerdo e onde poderá escrever os seguintes códigos:
I am weak - todas as construções gratuitas
Garbage in , garbage out - todos os aterros
power to the masses - todas as centrais de energia
water in the desert - todos os depósitos de água
salt off - A água do mar torna-se agua doce
Terrain one up - eleva o terreno
Terrain one down - baixa o terreno
pay tribute to your king - todas as recompensas
nerdz rool - indústria de alta tecnologia

PC Thief: The Dark Project

Só funciona na versão 1.33
passar para a próxima missão - CTRL+Alt+SHIFT+END



Dicas da leitora Natália Pires

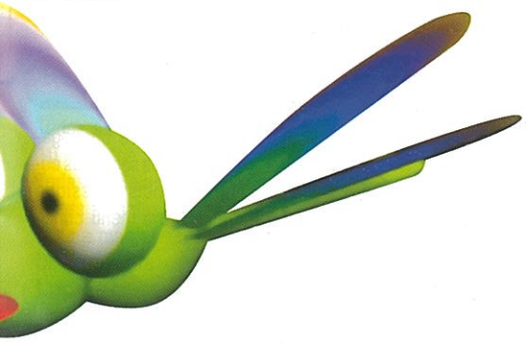
PSX Spyro The Dragon

-Quando está a piscar "start game" carregar em: . L1+T
-Pausar jogo e entrar em menu "inventory" e marcar: . Q(X6), C, Cm, C, E, C, D, C . Q, Q, C, Q, E, D, E, D, C, Cm, D, B

PSX Wipeout 2097

-Tudo ao mesmo tempo carrega (atenção, porque não dá com o comando analógico): . L1+L2+R1+R2
-No menu de passwords marca: .Q, C, Q, T, T, X, T, C, T, Q, X, Q, T, Q

LEGENDA:
Q- quadrado
T- triângulo
C- círculo
X- x
Cm- cima
B- baixo
E- esquerda
D- direita



Dicas do leitor Flávio Bessa

PC The Phantom Menace

Durante o jogo, carreguem no Backspace, para abrir uma pequena janela de códigos. Agora insiram os seguintes códigos para os seguintes efeitos:
give me life- energia toda(só se pode fazer 2 vezes)
heal it up- energia toda
i like to cheat- todas as armas e munições
iamqueen- joguem com a queen amidala
iamquigon- joguem com Qui-gon jin
iampanaka- joguem com panaka
iammobi- joguem com obi-wan
perfection- disparar automaticamente
naughty naughty- 1º pessoa vista
beyond cinema- caixa de correio
from above- vista superior
perf- ?(surpresa)
rex- ?(surpresa) (as surpresas são todas diferentes)
fps- ?(surpresa)
60fps- ?(surpresa)
slowmo- modo lento
gurshick- ver créditos
drop a beat- mover paredes
i stink- modo fácil
i really stink- modo facil
i rule the world- modo difícil
dontttttt- suicidio
rrrrright- suicidio
kill me now- suicidio
but i feel so good- força de puxar muda de cor
happy- armas 3 vezes mais poderosas
turntables- desliga as dicas
brenando- aparece a mensagem: "Tech Bonus"
oldcode- modo Debug, façam o código outra vez e aparece o segundo menu Debug.

PC Midtown Madness

Durante o jogo pressione hold [Ctrl]+ [Alt] + [Shift] + [F7] para aceder ao Menu Cheat. Depois, insira um dos seguintes códigos:
/nodamage- O carro não sofre danos
/damage - O carro volta a sofrer danos
/fuzz - Obtem um radar de polícias
/bridge - As pontes movem-se rapidamente
/postal - O carro dispara caixas de correio
/ufo - Os aviões são substituídos por naves espaciais
/swap - Os Aviões andam na linha do comboio
/big - Pessoas gigantes
/tiny - Pessoas pequenas
/talkfast - Comentário rápido
/talkslow - Comentário lento
/slide - Os carros perdem a aderência
/puck - O carro do jogador perde a aderência

PC Unreal

god - O jogador nunca morre
invisible - O jogador fica invisível
allammo - 999 de munições em todas as armas
fly - modo de luta
open[nome do mapa] - Teleportaste para o sítio indicado no mapa
killpawns - Todos os monstros morrem
killall[nome do inimigo] - O inimigo indicado morre

Dicas do leitor Francisco Petrucci

PC Carmageddon I e 2

Carmageddon 1 - IBETYOUCANTPRINTCUNT
Carmageddon 2 - LAPMYLOVEPUMP
(ambas as dicas têm de ser escritas a meio de um jogo).

Dicas do leitor Jorge Dantas

N64 Wave Race 64

Mudar a cor da mota de água e do equipamento do jogador: No menu de escolha de jogador colocar o cursor sobre um dos jogadores e carregar em "cima"

N64 Super Mário 64

Estrelas Secretas:
- Quando entras no castelo sobe as escadas que dão para a porta da segunda cave, não entres nessa porta vai para a direita e entra na porta com o n.º 1, nessa sala há 3 "janelas" com a imagem da princesa salta para a da direita. Neste sub-nível podes apanhar moedas e vidas e se chegares ao fim da "rampa" podes apanhar a estrela que está dentro da caixa, se fizeres o percurso em menos de 20 segundos ganhas outra estrela.
- Na sala do nível 3 há um buraco preto na parede esquerda da sala e outro na direita, encosta-te à parede e com o salto para traz entra no buraco, o da esquerda dá-te uma vida e o da direita leva-te para um sub-nível onde tens que apanhar as 8 moedas vermelhas para apanhares uma estrela.
- Na cave do castelo quando aparecer um coelho agarra-o, ele vai dar-te uma estrela, ele vai ficar "quietinho" até tu saíres do jogo depois desaparecerá, se ele voltar a aparecer apanha-o pois dá-te mais uma estrela.
- Fala com todos os "Toad" (rapaz-cogumelo) que encontrares pois eles além de te darem muitas informações alguns dão-te estrelas (pelo menos 2).

Dicas dos leitores "The Scorpions"

PC World War 2: G.I.

Ww2god - modo god
Ww2blood - todos os itens
Ww2level - passar de nível
Ww2rat - mostra frames per second
Ww2matt - modo mad cow
Ww2showmap - mostra mapa
Ww2clip - sem clipping
Ww2debug - modo debug



Códigos

PC Descent 3

Ivegotit - Todas as armas, energia e escudo
BurguerGod - modo God
Treesquid - mostra o mapa
Moreclang - passar o nível
Testicus - esconder
Byebyemonkey - chase view
Shananigans - texturas esquisitas
Tuberacer - faz 210 de damage
Teletubbies - o sol muda para a versão teletubbies

PC BraveHeart

No modo 3D pressiona DEL para mandar mensagens de AI, depois escreve os seguintes códigos:
Sesquipidilian - Os truques ficam disponíveis
Bannockburn - mata todos os inimigos
The five hundred - mata o jogador
Dresden - todos os edifícios são incendiados
Seteve reeves - todas as tropas ficam duras como pregos
Buck fizz - todas as tropas fogem da batalha
Bastille day - todas as paredes de escudos são perfuradas
Haemorrhage - sem sangue
Killcam - mata o cameraman

PC Clans

Durante o jogo pressiona "t" para mostrar a linha de códigos. Em seguida escreve:
/godmode - modo god
/nextlevel - passar o nível
/room# - teleportaste para a sala #
/spawn# - cria objecto #
/moregold - adiciona 100 gold
/tinymonsters - monstros pequenos
/tinyplayers - jogadores pequenos
/insanity - os monstros atacam-se uns aos outros
/repeat - repete o ultimo truque
/trig - desconhecido

PC Hidden & Dangerous

Pressiona a tecla SHIFT e escreve " iamcheater " ainda pressionando o SHIFT escreve um dos códigos:
Quickload - voltar ao ultimo jogo gravado
Nohits - god mod
Goodhealth - saúde a 100%
Openalldoor - abrir todas as portas
Allitems - todos os items
Killthemall - mata todos os inimigos e civis
Showtheend - mostra o fim do jogo
Gamedone - completa a missão
Gamefail - perde a missão
Resurrect - ressuscita os membros da equipa mortos
Funnyhead - modo cabeças grandes
Enemyf - ver inimigo
Debugdrawwireframe - modo wire
Playercoords - mostra a posição corrente
Laracroft - o soldado fica com a cara de Lara Croft

Dicas do leitor Ricardo Jorge

PC Toca Touring Car

Introduz os seguintes códigos como nome:
CMGARAGE - Encontre os dois carros extra na garagem, um tanque e o Flexmobil
XBOOSTME - Acelera o jogo
CMCOPTER - Vista de helicóptero (só no modo de um jogador)
CMLOWGRAV - Baixa gravidade
CMTOON - Desenhos animados
CMMICRO - Ponto de vista de cima para baixo
JHAMMO - Para aceder a todos os circuitos
CMLOCK - Para aceder aos circuitos invertidos

PC Worms

BAABAA - Super armas
AABAAB - Desliga as super armas

Men in Black

Durante o jogo pressiona Esc para ir para o menu principal, digite DOUGMATIC varias vezes até, voltar ao jogo. Pressione Esc outra vez e insira os seguintes códigos:
AGENTJ - Passas a ser o agente J
AGENTK - Passas a ser o agente K
AGENTL - Passas a ser o agente L
AGENTX - Passas a ser o agente X
ARTIC - Vais para o nível Árctico
GIVEME - Todas as armas
HEALME - Completa a saúde
KILLEM - Mata todos os vilões
LOADME - Munições infinitas
MOVEME - Todos os níveis
PROTECTEME - Invulnerabilidade

PC World Cup 98

Altere os nomes dos jogadores com os seguintes códigos, depois pressione (Scroll Lock) no menu principal:
Zico - Jogos clássicos de 1982
Hurst - Jogos clássicos de 1982, 1974, 1970, 1966
Gabo - Cabeças grandes
Gonzo - Batatas quentes
Powder - Jogadas divertidas

PC X-Com: Interceptor

Pressione (Ctrl) e (e), para depois digitar:
Canttouchthis - Invencibilidade
Fillerup - Campo de voo ilimitado
Knowitall - Toda a pesquisa
Payday - Dinheiro

Dicas do leitor Jorge Gomes

PC Test Drive 5

Vídeo Secreto - Escreva AUXYRAY como seu nome depois de vencer a corrida ou o campeonato
Modo Super Arcade - Escreva SPURT como seu nome depois de vencer a corrida ou o campeonato

Dicas do leitor Vasco Sousa

PSX Crash Bandicoot 3

Se quiseres ganhar muitas vidas facilmente, basta escolheres um nível fácil, tentas não perder nenhuma vida e entrar no bónus depois, vens ao "Warp Room", salvas e já está.

A Bug´s Life

Vidas Infinitas - Pressione R1, X, Circulo e L2 no menu principal para obter vidas infinitas. Ouvirá um som que confirma a correcta introdução do código.

Dicas do leitor Waldemar Peters

PC Kings Quest VIII



Em qualquer altura, durante o jogo pressiona Ctrl+Shift+7 e aparecerá no fundo do ecrã a dizer, Password: não existe nenhuma. Escreve qualquer um dos códigos seguintes:

god - não és afectado por nenhuma criatura mas há coisas que te podem matar, tais como: quedas, armadilhas ou o rio da morte.
bump - atravessar paredes, volta a escrever para desactivares.
give mushroom # - dar-te-á # cogumelos.
give crystal # - dar-te-á # de cristais.
give sacredwater # - dar-te-á # de água sagrada.
give elixeroflife # - dar-te-á # de elixir da vida.
***give invulnerabile #** - dar-te-á # de invulnerabilidade.
give strenght # - dar-te-á # de força.
***give clarity #** - dar-te-á # de poção de revelação.
give invisible # - dar-te-á # de invisibilidade.
give lakesword - dar-te-á uma espada

PC Dungeon Keeper II

Durante o jogo carregar em (CTRL)+(ALT)+C para obteres o modo de batota "cheat mode"

Resultado - Acção:
Escapar de nível - do note fear the reaper
Todas as qualidades dos monstros ficam em 10 - feel the power
Todas as Salas - this is my church
Todas as salas e armadilhas - fit the best
Toda a magia - i believe its magic
Dinheiro extra - show me the money
Mapa completo - now the rain has gone

Dicas do leitor Ricardo Antunes

PC Tomb Raider I, II, III

Nestes três títulos, existem dois movimentos especiais da Lara, que a Core nunca se deu ao trabalho de incluir no manual, estes movimentos resultam tanto na versão PC com na versão Playstation.

Pino: Tem de se aproximar de uma saliência qualquer e ao subir (tecla action + cima) deve premir ao mesmo tempo a tecla caminhar (tecla walk), pode não resultar à primeira, mas sejam persistentes e poderão ver a Lara a fazer o pino ao mesmo tempo que sobe (se tiverem o nude raider (só para PC), dará um boa perspectiva



Salto Cisne: Para este salto basta só ao saltarem em frente premir ao mesmo tempo a tecla caminhar (tecla walk), também pode não sair à primeira, mas se forem persistentes conseguirão e poderão utilizar este salto em situações complicadas (certas situações muito complicadas passam a ser infantilmente fáceis), e também ver um bom espectáculo visual se saltarem com este salto para a água.



GTA

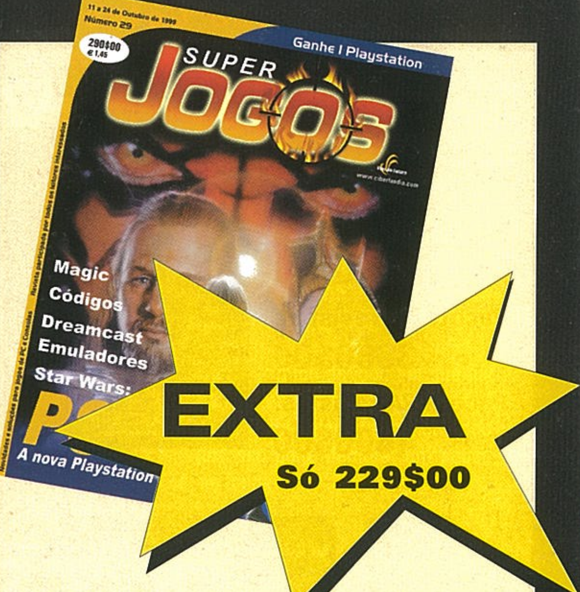
Apesar de este ser um jogo já muito badalado tenho aqui alguns códigos que são inéditos e mais alguns, todos com a respectiva descrição sendo assim mais esclarecedores.

Passwords:
Quando estiver no ecrã de selecção de personagens digite cheats para activar as passwords que se seguem e que deverá introduzir durante o jogo:

SPLASHABOUT - nadar mesmo tendo a máfia atrás de si ou assumir o pape de líder dessa organização.
CREATEORIZE - construir um carro, auto helicóptero, barco, comboio ou até um caça com todos os mísseis
DAVESWORLD - Tem uma morte terrível. Mas cada morte é diferente da anterior. Se é que isto lhe serve de algum consolo.

Mais passwords:
No ecrã de selecção de personagens introduza como seu nome um dos abaixo indicados para obter o efeito correspondente:

Iamgarypenn - Muitas mais asneiras
Iamnotgarypenn - Versão sem asneiras
Heartofgold - Ver as cenas de vídeo
Iamthelaw - Sem polícias
Ìtcouldbeyou - 999999999 pontos extra
Suckmyrocket - Armas munições e cartões que o livram da cadeia
Itstantrum - Vidas ilimitadas
Hatemachine - Aumenta a pontuação
Buckfast - Toda as armas. Para poder usar esta password tem de pressionar * antes de morrer. Depois, quando voltar ao jogo é que deve introduzir o código
Porkcharsui - Modo Diagnóstico



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: 290$00



Pacote 6 revistas: **1560$00**

Pacote 12 revistas: **2880$00**

Pacote 18 revistas: **3960$00**

Pacote 24 revistas: **4800$00**



23



24



25



26



27



28

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

Dicas do leitor Bruno Mendes

SAT — Alone in the Dark 2

No inicio do jogo dirijam-se à casa matem os 2 homens e virem à esquerda onde está um bocado do solo levantado e de outra cor passem por cima na direcção dos arbustos e serão elevados no ar o ecrã fica negro, com a musica e depois magicamente passam parte do jogo e caiem numa ponte .

Dicas do leitor Nuno Nogueira

PC — Carmageddon

Escreve estes códigos enquanto jogas:
bigbottom - Carroçaria toda partida
boysfromthebush - Os pneus não saem do chão
buyournextgame - Suspensões "Jelly"
chickenfodder - Saltitão
funnyjam - Pessoas rápidas
givemelard - Mega bonus
goggleplex - Habilidade de andar de baixo de água
hamstersex - Pessoas cegas
havesomespam - Gravidade estranha
igloofun - Hot Rod
ilovenobby - Mostra as pessoas no mapa
intheloft - Drogas
islandrules - Corpos "Vesuvian"
mooseontheloose - Modo Pinball
naughtytorty - Pessoas ressusitam
russformario - Raio "mata pessoas"
smalludders - Pessoas Gigantes
spamforrest - Travão de mão instantâneo
spamfritters - Arranjos de graça
spamspamspamspam - Pessoas coladas ao chão
superhoops - Pessoas Explosivas
tramsaresuper - Colheita de Pessoas

PC — Carmageddon 2

Escreve estes códigos enquanto jogas
BIGDANGLE - Mutant Tail Thing
CLINTONCO - Hot Rod
EVENINGOCCIFER - Bêbedo
FASTBAST - Turbo
GOODHEAD - Peões com cabeças estúpidas
LEMMINGIZE - Peões estúpidos
MOONINGMINNIE - Gravidade lunar
MRMAINWARING - Pânico nos peões
POWPOW - Adversário repulsificador
SMARTBASTARD - Completas a corrida
STICKYTYRES - Parede de escalar
STIFFSPASMS - Mutant Corpses
STOPSNATCH - Timer Toggle
TILTY - Modo Pinball
TIMMYTITTY - Tempo Bónus
TINGTING - Reparações grátis
WATERSPORT - Debaixo de água
WETWET - Bónus
WOTATWATAMI - Pneu especial
ZAZAZ - Peão Annihilator

PC — Duke Nukem 3D

Prime "D" e depois "N". Está activado o modo de códigos:
scotty### - Salta para um nível/episódio
cornholio - Muda o modo Deus
stuff - Tens tudo
items - Obténs objectos e chaves
cashman - Dá dinheiro assim que carregas na barra de espaços
rate - Mostra a velocidade das "frames"
skill# - Muda o nível de perigo (skill) para zero
beta - Mostra pirat
hyper - Esteróides
cosmo - Mensagem "Register Cosmo"
unlock - Tranca ou destranca as portas

PC — Grand Theft Auto

Escreve os seguintes códigos como nome do jogador, podendo depois mudar.
Itstantrum - Vidas infinitas
Suck my Rockets - Todas as armas, armaduras e um cartão para sair gratuitamente da prisão.
Buckfast - Todas as Armas. e durante o jogo premir *
Itsgallus - Todos os níveis.
Iamthelaw - Não há a Policia a incomodar
Itcouldbeyou - 999999999 pontos.
Heartofgold - veja todos os filmes.



PC — G T A: London 1969

Escreve os seguintes códigos como nome do jogador:
uaintnuffin - Tudo
rommel - Modo Debug
psychadelic - Mudar a cor do carro e durante o jogo pressionar TAB
6661970 - Vidas infinitas
asawindow - Vidas infinitas e todas as armas
iamfilth - Sem polícia

PC — Worms2

Para teres Super Armas escreve: BAABAA
Se escreveres **TEAM17MicroProse** como nome de equipa, terás uma Super Equipa
Apaga a tecla "Caps Lock" e acende a tecla "Num Lock". O "*" tem que ser no bloco numérico do teclado. Os códigos devem ser introduzidos rapidamente e seguidos da tecla "BackSpace". Se funcionar vê-se a palavra "OK" no ecrã.
****redblood**** - Minhocas sangram
****godmode**** - Pontos ilimitados
****supershopper**** - Armas especiais
****sheepheaven**** - Armas muitos especiais!!!!
****backflip**** - prima "backspace" duas vezes e verás!!!!
****highjump**** - Saltos muitos altos
****suicidebomber**** - Bombista suicida em vez de Kamikaze

Dicas do leitor Hugo Pereira

Vou enviar o site onde se pode encontrar toda a solução do jogo Oddworld:Abe's oddysee

http://www.gamesdomain.co.uk/spoiler/ACTION/GT/oddworld.1/oddwalk.htm

Sou assinante da vossa revista desde o nº1, e não encontrei nunca a solução deste jogo, achei por isso bom enviar para que os outros leitores possam gozar o jogo com um grau de dificuldade menor.

Dicas do leitor Nuno Paulo

PC FIFA 99

No Fifa 99 quando o jogador tem a bola façam:"ctrl + A" - para o jogador passar a bola por cima da cabeça. Para simular uma falta: "CTRL + Q". Para o jogador correr carreguem consecutivamente na tecla W. Para fazer um passe a desmarcar um companheiro carreguem na tecla E. Para o computador controlar o jogador carreguem na tecla R.

Dicas do leitor João Xavier

PC Earthworm Jim

Durante o jogo, introduzir:
POPQUIZHOTSHOT - Metralhadora
JUSTWHATYOUSEEPAL - Arma de plasma
THREEMILEISLAND - Energia máxima
ONANDONANDON - Continuar o jogo sem perder
ITSAWONDERFUL - Vida extra
SLAUGHTERHOUSE - Acesso aos primeiros 5 níveis
ROMARIO - Acesso aos primeiros 11 níveis
GETTHECHEESETOSICKBAY - Acesso a todos os níveis
IDKFA - Para ver a sequência final
IDDQD - Para ver outra sequência final
HATMAN - Transforma o Jim
PULSATING - Transforma o Jim
FESTERING - Transforma o Jim

PC Redneck Rampage

REDALL - Todas as armas, munições e energia
REDBETA - Mostra no ecrã: "Eat me!"
REDELVIS - Mostra no ecrã: "Elvis lives!"
REDUNLOCK - Abre ou fecha todas as portas
REDINVENTORY - Completa o inventário com todos os objectos
REDSHOWMAP - Mostra todo o mapa do jogo
REDMAXX - Mostra no ecrã: "Maxx rules!"
REDHOUNDDOG - Mostra no ecrã: "Elvis is dead"
REDCLIP - Pode-se atravessar paredes

PC Screamer I

Durante o menu de apresentação, introduzir os códigos:

VTELO - Todas as pistas normais disponíveis
INVER - Todas as pistas invertidas disponíveis
MONTY - Altera os gráficos dos obstáculos
JOINT - Mais gráficos de obstáculos
CLOCK - Elimina o cronómetro
TAZOR - Disponibiliza um novo super carro
UPDOWN - Inverte os gráficos do jogo
MIRRO - Modo de espelho activado
ABURN - Todos os carros ficam muito rápidos e potentes. Atenção, que uma vez introduzido este código é necessário reinstalar o jogo para voltar ao modo normal
TACAR - Para adquirir um novo carro na equipa A

Final Fantasy VII

Dicas do leitor Miguel

Não vou repetir as mesmas dicas (como ultimamente se tem feito), mas sim uma maneira de chegar ao nível 99 e receber TONELADAS de ap, sem sequer estar a jogar !!!! Já estou a imaginar as vossas caras espantadas, mas é verdade, e até é bastante fácil, Mas, terão de ter um comando com a opção turbo e um elástico (dos bons!), para alem do seguinte equipamento:
Cloud : Apocalypse sword e um Rune armlet
Tifa : Platinum Fist e um Rune Armlet
Cid : Simitar e uma Imperial Guard
Os acessórios não interessam.
Nota: As armas podem ser mudadas mas estas, têm Ap growth 3x e 2x por isso...

Cloud
Apocalypse Sword (3 slots) O que tu quiseres que receba o triplo do AP
Rune Armlet (4 slots) O que tu quiseres que receba o dobro do AP

Tifa
Platinum Fist (4 slots) O que tu quiseres que receba o dobro do AP
Rune Armlet (4 slots)
*Uma matéria Cover a Master (100% cover)
*Duas matérias Counter Atack a Master MASTERED e uma matéria que queres que receba o dobro do Ap.

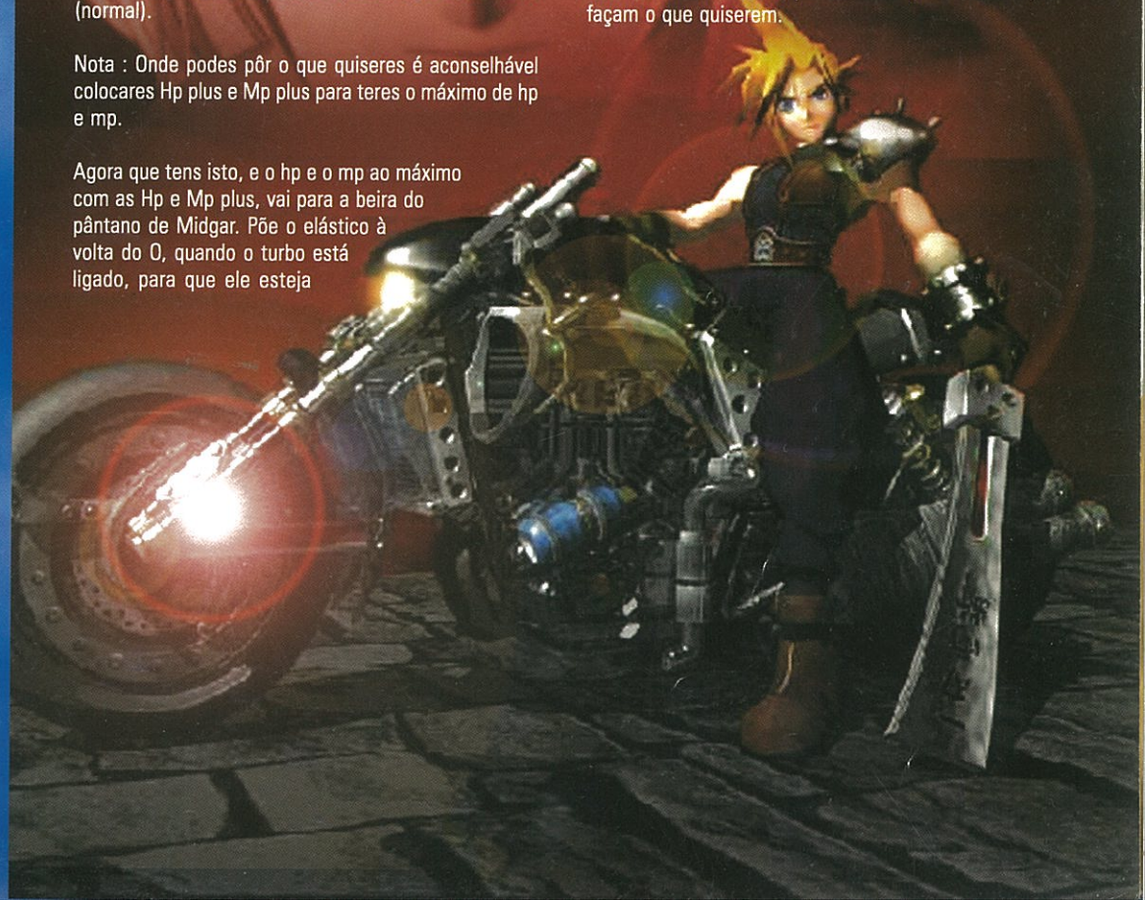
Cid
Scimitar (2 slots ligadas) O que tu quiseres que receba o triplo do AP
Imperial Guard (3 pares de 2 slots ligadas)
*Uma Final Atack a Master com uma Phoenix a Master.
*Uma Hp/Mp Materia (Aquela matéria que troca o Hp pelo Mp)
E as outras 3 slots para o que quiseres que receba Ap (normal).

Nota : Onde podes pôr o que quiseres é aconselhável colocares Hp plus e Mp plus para teres o máximo de hp e mp.

Agora que tens isto, e o hp e o mp ao máximo com as Hp e Mp plus, vai para a beira do pântano de Midgar. Põe o elástico à volta do O, quando o turbo está ligado, para que ele esteja sempre a carregar no O (Nota: Não funciona sem o Turbo porque sem ele, não consegues passar do ecrã do Gil, do Ap...), e entra no pântano. Desliga a televisão (para salvar na conta de electricidade) e faz o que quiseres...
O Midgar Zolom é o único inimigo do jogo em que não precisas de lá estar para combater, ele irá atrás de ti. O único problema é que o Midgar Zolom dá-te muito pouco Ap , EXP e Gil, por isso pode demorar um pouco, mas devagar se vai ao longe.
Confuso? Eis como funciona...

A Tifa tem a Cover matéria, por isso ela será sempre a atingida e devido às Counter Attacks ele estará sempre a atacar o midgar Zolom assim como os teus companheiros (cortesia do botão O estar a ser carregado), o Midgar Zolom não durará muito tempo...
Quando a Tifa morrer, ficarás com o Cloud e o Cid a atacar.
Quando o Cid morre, usa o Final Attack/Phoenix combo, matando o Zolom e ressuscitando todos.
Assim o Zolom estará sempre a confrontar-te, e tu a ganhar.
O Cloud está ali só para ganhar Ap, então o Cid é o mais importante. Com a Hp/Mp matéria ele terá uma TONELADA de mp para usar o Final Attack/Phoenix combo perto de 100 vezes, ressuscitando quem estiver morto e repetir o processo. Melhor que tudo, o Midgar Zolom é fraco, por isso, até a Tifa morrer pela primeira vez demora horas...
Não vos aconselho a deixarem a psx ligada um dia inteiro, muito menos uma semana. Tentem um pouco cada dia e chegarão lá.

Uma tonelada de Gp
Vão ao Gold Saucer, ao Wonder Square e encostem-se à máquina do braço de ferro (virados para ela). depois usem a mesma táctica que em cima (a do elástico) e façam o que quiserem.



MAGIC The Gathering

ÊXODO

Do leitor Vítor Guedes

Caros amigos...
Aqui vai a lista completa, e em português das cartas de Êxodo.

01. Minorar
02. Benção Angelical
03. Cataclismo
04. Paladino Atacante
05. Convalescença
06. Dragão Exaltado
07. Terreno Elevado
08. Custódio da Luz
09. Canto de Kor
10. Recursos Limitados
11. Juramento de Regentes
12. Paladino en-Vec
13. Paz de Espirito
14. Estouro de Pégasos
15. Contrição
16. Colher as Recompensas
17. Reconhecimento
18. Grilhões
19. Escudeiro de Infantaria
20. Visionário Soltariano
21. Encarregado das Almas
22. Tropas Posicionadas
23. Caçador de Tesouros
24. Barreira de Redes
25. Falcão do Firmamento
26. Zelotes en-Dal
27. Maré do éter
28. Astúcia
29. Curiosidade
30. Lícide Dominador
31. Efêmeron
32. Equilibrium
33. Ertai, Mago Graduado
34. Desvanecer
35. Proibir
36. Custódio da Mento
37. Baleia Assassina
38. Brecha de Mana
39. Tritão Saqueador
40. Mente sobre Matéria
41. Mirozel
42. Juramento dos Escolásticos
43. Túnica do Espelhas
44. Místico do Rootwater
45. Cardume de Piranhas
46. Escrivão
47. Vagantes do Thalakos
48. Batedor do Thalakos
49. Furto de Sonhos
50. Reintegração do Tesouro
51. Alma Inconstante
52. Sapo Lingua-de--chicote
53. Carnófago
54. Gatuno
55. Apartar os Fracos
56. Carne Amaldiçoada
57. Degolador de Dauth
58. Chacal de Dauth
59. Senhor da Guerra de Duth
60. Dueto da Morte
61. Espectro Entrópico
62. Fuga
63. Grolub
64. Ódio
65. Custódio dos Mortos
66. Parasitas da Mente
67. Náusea
68. Necrologia
69. Juramento dos Carniçais
70. Prole do Fosso
71. Portador da Peste
72. Pesadelo Recorrente
73. Estratégia de Terror
74. Slaughter
75. Espículo Canibal
76. Cirurgião Thrull
77. Sabujos Vampiros
78. Masmorra do Volrath
79. Anarquista
80. Rastejador das Brasas
81. Olhar Estonteante
82. Acasos do Combate
83. Inundação de Rochafluente
84. Crias da Fornalha
85. Custódio das Chamas
86. Mago il-Vec
87. Fúria Maníaca
88. Mogg Assassino
89. Sabujo Monstruoso
90. Juramento dos Magos
91. Xamã dos Ogres
92. Investida Violenta
93. Pandemónio
94. Paroxismo
95. Preço do Progresso
96. Goblin Enfurecido
97. Babuínos Vorazes
98. Ogre Imprudente
99. Wyvern Dente de Sabre
100. Salamandra Escaldante
101. Assalto Sísmico
102. Pulso Estilhaçador
103. Explosão Sônica
104. Choque de Magica
105. Druida Vingador
106. Legação
107. Cartógrafo
108. Estouro de Javalis
109. Paliçada Élfica
110. Elfo Enfurecido
111. Rebanho de Lebrílopes
112. Custódio das Bestas
113. Elo de Mana
114. Mirri, Felina Guerreira
115. Juramento dos Druidas
116. Rizowalla de Couraça
117. Fome Predatória
118. Trol Pigmeu
119. Carcajus Raivosos
120. Restituir
121. Ressuscitar
122. Aligátor de Rootwater
123. Elite de Skyshroud
124. Besta de Guerra de Skyshroud
125. Canção da Serenidade
126. Espículo Incubador
127. Espículo Desgarrado
128. Espículo Tecelão
129. Sobrevivência do Mais Apto
130. Elfo da Floresta
131. Escudo de Armas
132. Portal Errático
133. Maleta de Remédios
134. Cristal da Memória
135. Autómato Descuidado
136. Broche do Anulação
137. Modelador de Céu
138. Livro de Mágicas
139. Esfera de Resistência
140. Esquadrilha de Tópteros
141. Lícide Transmutante
142. Cavalo de Carga
143. Cidade de Traidores



Mercadian Masques

Sou um grande fã de Magic e queria que alguém me dissesse novidades sobre a nova edição de Magic, "Mercadian Masques". Gostava de saber quais as novas habilidades, as alterações de regras e as cartas que farão as delícias aos jogadores de Magic.

SuperMagic

Super Jogos
Ano 2
Edição nº30
Quinzenal
Edição
1 a 14 de Novembro de 1999
ICS - 121991
Dep. Leg.-125 500
ISSN 0874-212X

Tiragem desta Edição:
25. 000 Exemplares

Propriedade:
GALILEU GALILEI
Soc. de comunicação, Lda

Registo DGCS 219 992

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

Colaborações:
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Director: Sérgio Alves

Redacção:
João Telo,
Ricardo Sérgio,
Pedro Filipe

Recepção e assinaturas
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:
SCARPA Impressores, S.A.
Av.Severiano Falcão, 22
Prior Velho
2685 SACAVEM

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 no 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

Clube dos leitores





Uma forma de agradecimento aos nossos leitores e assinantes!

O "Clube de Leitores" pode estender-se para além das páginas e do circulo das nossas revistas, já que vai ser distribuído um cartão de sócio a cada assinante ou colaborador, e de futuro este poderá vir a ser objecto de colaborações com outras entidades (lojas, etc.).
Mas, porque temos de contar com o presente, este espaço pretende incluir uma série de produtos que possam interessar a cada um, e que qualquer leitor possa adquirir com determinadas vantagens que realmente lhe compensem.
A par do privilégio aos leitores, teremos obviamente de privilegiar mais os nossos assinantes, pois eles próprios já antes confiaram em nós e merecem esse privilégio.
O mesmo se passa com todos quantos participam para o conteúdo e dinamismo de cada revista, quer sejam assinantes, leitores ou simples "ocasionais". Sempre que alguém contribua para que a "sua" revista se torne melhor, deve ser recompensado.

Como o faremos?

Esta ideia tem sido amadurecida durante meses, e resolvemos adoptar o seguinte mecanismo:

VIP – Via Informática Postal

Vamos recuperar uma ideia original da Vias do Futuro, uma "loja" de produtos diversos, que possam interessar a qualquer "informático" (computadores), "Cibernauta" (Internet) ou "ludomaníaco" (jogos).

a) Esta loja vai poder comercializar um **vasto leque de produtos** (de que a Vias do Futuro já é representante/revendedora), e estes produtos poderão ser adquiridos por qualquer leitor, para que as condições da VIP terão de ser boas ao ponto de vos poder interessar. Esses produtos farão parte de um catálogo futuro, mas desde já passa a ser incluído em cada edição das nossas revistas uma "montra" de produtos, nesta mesma página.
b) A VIP vai funcionar como **clube**, ou seja, cada leitor pode ser membro, de acordo com o seguinte critério:
- Qualquer leitor passa a sócio da VIP após a primeira encomenda;
- Todos os assinantes são sempre (por inerência) sócios da VIP;
- Os colaboradores (com artigos, participações, etc.) passam automaticamente a membros da VIP;
c) O benefício directo aos sócios VIP (da "Via Informática Postal", mas também "Very Important Persons") é dado por um sistema de pontos. Cada ponto vale um escudo e:
- Cada sócio é sempre detentor de um determinado número de pontos, que lhe são atribuídos quando efectua uma assinatura em qualquer revista, ou quando merecidos por uma colaboração prestada para o conteúdo de uma qualquer publicação, ou depois de efectuada uma primeira encomenda;
- Os pontos que cada sócio possui podem ser deduzidos em qualquer produto, até á totalidade da encomenda pretendida (que será então gratuita);
- Cada produto apresentado vale também determinado número de pontos, que são oferecidos depois da aquisição (válidos para posteriores encomendas).
- Todos os pontos podem ser **acumulados**.

Depois desta descrição, resta-nos partir para a apresentação de produtos, o que começará a ser feito já na próxima edição, onde cumpriremos também as preferências que vocês nos fizerem saber pelo cupão junto (ou fax, e-mail, etc.).
Quanto aos pontos a que muitos de vós têm já direito, vamos proceder à actualização da base de dados de assinantes e, à oferta de pontos a todos quantos participem. Neste caso, os pontos são dados na própria edição em que vocês participam, e desde logo poderão utilizar (ou acumular) esses pontos.

Agradecemos todas as sugestões que nos queiram fazer, para corrigir erros neste mecanismo, ou aperfeiçoá-lo evitando possíveis injustiças, serão bem vindas.

Os nossos contactos:

Av. da Republica, 83-5
– 1050 Lisboa

Remessa Livre 11016
– 1032 Lisboa Codex

Tel./Fax.: 01 – 793 52 24
galileu@mail.eunet.pt

A sua sugestão

A sua opinião para aperfeiçoar este Clube de leitores é importante, e também as suas preferências com a indicação do tipo de produtos que mais gostaria de ver na "montra VIP". Pode sugerir-nos todo o género de produtos relacionados com a informática, jogos ou Internet.

Envie-nos esta informação por correio, fax ou e-mail:
Remessa Livre 11016 – 1032 Lisboa Codex
Tel./Fax.: 01 – 793 52 24
galileu@mail.eunet.pt

Via Informática Postal

Revista prática participada pelo leitor

Nº Ano 4 – 2ª série

Apenas 320$00 € 1,6

PC Manual

INFORMÁTICA

Quinzenal

Guia do Computador Pessoal

2ª Série

www.ciberlandia.com

Visão Futuro