

Número 51 - 2ª série
26 de Outubro de 2000

295\$00 €1.45

Revista participada pelos leitores

SUPER JOGOS

QUINZENAL

Survivors

Um jogo português

Guias

Soul Reaver

Rayman 2



OFERTA

10 Jogos Muppet Monster Adventure

Ciberlandia



Jogos de PC e Consolas

Revista participada pelos leitores

295\$00 €1,46

QUINZENAL

www.ciberlandia.com

Número 44 - 2ª série

Cyber Gui @

SUPER INTERNET

(24h/dia) a preço fixo

Ciberlar

Quinzenalmente

Editorial

Olá Amigos,

Começando pela Super Jogos, nesta primeira edição "depois dos cinquenta", apenas vos desejo alertar para um facto: estamos a preparar algo de novo, por dentro e por fora, mas como sempre em sintonia convosco. Portanto, convido-vos a ajudarem-nos a fazer uma Super Jogos melhor, dando-nos as vossas sugestões. Por exemplo, participando no passatempo que podem ver na página 30.

Participem!

Mais importante do que isto, atentos ao que se passa no mundo em nosso redor, provavelmente todos vocês já tiveram ou têm contacto com a Internet. No futuro, ela fará parte integrante das nossas vidas... também no mundo dos videojogos.

E, se isto não é novidade (reparem na "corrida" aos modems para acesso à Net por parte de todas as novas consolas), já novidade é a nossa felicidade em podermos esperar uma Internet de maior qualidade (30 vezes mais rápida) possível de navegar 24 horas dia sem que no final do mês os nossos "recursos financeiros" sofram o "défice" que hoje tal atitude provocaria... Tudo isto porque é já uma certeza que, a partir de Janeiro próximo, o custo de acesso à Internet será limitado a um valor baixo (entre 3 e 6 contos máximo), permitindo um acesso permanente, qualitativo.

Preparem portanto, todos nós teremos nova oportunidade de "viver ligados"... à Internet, claro!

Bem Hajam!

Sérgio Alves
sergio@ciberlandia.com

Atenção!
Tome nota dos nossos **NOVOS** contactos:

Telefone: 21 894 04 94
Fax: 21 894 04 95

Endereços de E-Mail:
Colaborações: superjogos@ciberlandia.com
Responsável de Assinaturas: jesus@ciberlandia.com

Correio (não necessita de selo):
Clube Super Jogos
Remessa Livre 19451
1992-960 LISBOA

As nossas instalações continuam na:
Av. da Republica, 83 - 5º
1050-243 Lisboa

Indice

Códigos

PSX	
S.C.A.R.S.	23
Small Soldiers	23
Die Hard 2	23
Die Hard 3	24
Tony Hawk's Pro Skater	24
Syphon Filter 2	24
Micro Maniacs	24
Ready 2 Rumble	25
Crime Killer	25
V-Rally 2	25
Bugs Bunny: Lost in Time	25
Croc 2	25
GB	
A Bug's Life	25
Frogger	25
Dreamcast	
Tony Hawk's Pro Skater	25

Opiniões & Novidades

Spider-Man	11
Vib Ribbon	11
Radikal Bickers	11
Black & White	12
Driver 2	13
The Longest Journey	13
Alone In The Dark 4: The New Nightmare	13
Survivors: Um jogo português!!!	14

Manga & Anime

Os mais famosos personagens do anime!	26
--	----

Comentários

O mundo dos video jogos: Última década	6
Computadores vs Consolas	8

Guias

Rayman 2	16
Soul Reaver	20

Internet

A Net dá uma nova faceta aos telemóveis...	29
---	----

...Do Correio

Correio	4
Entreeajuda	5
Socorro	10

Os Leitores premiados

Amândio Guedes	1000	Marcos Campos	750
Apokalipse	750	Marisa Rodrigues	3000
Dark_Angels	250	Mauro Ferreira	500
Filipa Sousa	500	Mighty Players	1000
Golden Player	750	Nuno Feliciano	3500
João Fernandes	400	Nuno Santos	250
João Garvalho	1000	Power Players	5500
João Milando	750	Rui Gaspar	4500
Jonathan Marques	200	The GameRippers	1500
Luis Freitas	500		

Próxima edição: Quinta-feira, 9 de Novembro

Tiragem desta Edição:
25.000 ExemplaresQuinzenal
Edição de 26 de Outubro a
8 de NovembroICS - 121991
Dep. Leg. - 125 500
ISSN 0874-212X**Propriedade:**
GALILEU GALILEI
Soc. de comunicação, Lda**Registo**
DGCS 219 992**Sede:**
Av. da Republica, 83-5º
1050 LISBOA**Colaborações:**
Remessa Livre 19451
1992-960 LISBOA**Director:**
Sérgio Alves**Redacção:**
Ricardo Sérgio
Pedro Filipe**Relações Públicas:**
Mª Jesus Alves**Produção:**
Mapril Santos**Telef:**
218940494**Telefax:**
218940495**Email:**
superjogos@ciberlandia.com
Internet:
http://www.ciberlandia.com**Impressão:**
SCARPA Impressores, S.A.
Av. Severiano Falcão, 22
Prior Velho
2685 SACAVEM**Distribuição:**
ELECTROLIBER, Lda

Do Correio...

A secção do correio não tem sido uma constante, mas sei que com pena de quase todos os leitores.

Mas, não será por falta de colaboração vossa, ou de respostas a responder. Talvez seja mais (sejamos verdadeiros) por falta de resposta, pelo receio de que alguma resposta ou promessa aqui ressalte e depois o tempo a não permita cumprir.

Por exemplo, aqui deixo algumas das dúvidas e questões "mais quentes":

Euro: A Moeda Única

Por Nuno Santos - Gueluz

A economia europeia está prestes a receber o Euro. Para muitos este assunto é ainda um dilema mas os benefícios de uma futura moeda única já são evidentes.

O início da circulação das notas e moedas está agendado para o ano 2002, altura em que o escudo deixará de vigorar em Portugal. A partir dessa data, os pagamentos e as transferências bancárias entre os países europeus serão mais rápidos e eficazes. As taxas de câmbio cairão, o que tornará a economia mais estável, mais forte e mais rápida em qualquer dos países aderentes. O aumento dos empregos também será um factor real com a concorrência pelo mercado único.

No entanto, nem tudo será fácil nem rápido.

O período de transição será particularmente frágil e complicado.

Clube de leitores

O nosso desafio: Criar uma secção da Super Jogos que possa falar um pouco de tudo o que interessa aos leitores, que passe para além do mundo dos jogos de computador e consolas.

Poderemos falar de desporto, de cinema, de música, espectáculos ou mesmo (porque não) do ensino e profissões. O desafio está lançado... Particpem!

Por isso, a União Económica Monetária vai permitir a utilização do Euro juntamente com as moedas dos países durante dois anos. Quanto a mim, há ainda a acrescentar que tem havido alguma falta de informação e divulgação nas zonas menos desenvolvidas. In-

quéritos a pessoas do interior do nosso país revelam que muitos não conhecem o Euro ou não sabem como tudo se irá processar. Mesmo assim, este é um problema que promete ser corrigido pelas autoridades responsáveis. Também preciso acrescentar que a moeda única tem vindo a sofrer uma grande crise, com o seu câmbio a atingir valores cada vez mais baixos em relação ao dólar, situação que tem vindo a preocupar a economia da Europa. Enfim, o Euro promete trazer-nos diversos

vantagens, mas para isso há que ter uma certa paciência e um controlo dos problemas que possam surgir.

Da redacção:

Nuno, o espaço do "Clube Super Jogos" é exactamente para isto. Um bom exemplo do que convidamos todos os leitores a falarem aqui. Dos seus hobbies, do seu clube e "sacana" do árbitro, dos problemas da nossa sociedade, dos nossos sonhos, etc. Ou seja, este é um espaço onde gostaríamos de "afixar" as nossas opiniões, ideias ou preocupações sobre... a Vida!



Endereços de E-Mail:
Colaborações:
superjogos@ciberlandia.com

Correio (não necessita de selo):
Clube Super Jogos
Remessa Livre 19451
1992-960 LISBOA

Passatempo... Muppet Monster Adventure

A Super Jogos em colaboração
com a Sony/Lusomundo
tem para OFERECER **10 jogos**

Muppet Monster Adventure

(Playstation)

Um deles pode ser teu.

Para te habilitares envia-nos a tua participação para a Super Jogos (sobre qualquer jogo, sobre qualquer tema, desde que seja ajudada ao Magic, desde uma solução a uma opinião, etc.).

De todas as participações que nos chegarem até 30 de Outubro seleccionaremos as melhores. Até às 10h e a cada um dos seus autores ofereceremos um destes magníficos jogos para a sua PlayStation.

Pega já na tua esferográfica ou teclado e escreve (não vale copiar), escreve bem e envia-nos essa participação para:

Clube Super Jogos
Remessa Livre 19451
1992-960 LISBOA CODEX

ou pela Internet para:
superjogos@ciberlandia.com

A Super Jogos é uma publicação independente, livre e, não sendo o produto de uma qualquer equipa redactorial condicionada a interesses comerciais, dá a palavra aos seus leitores, eles próprios utilizadores e consumidores de jogos de computadores, consolas e não só...

Sem o objectivo de nos afirmarmos como qualquer entidade de "defesa do consumidor", desafiamos cada um dos nossos leitores a escreverem-nos "desse lado" e transmitirem para todos os outros as suas opiniões reais e as suas sugestões ou dicas para tornar mais honesto, fácil e interessante esta actividade lúdica.

Por tal facto não subscrevemos qualquer artigo assinado como "colaboração de leitor", nem nos responsabilizamos pelo seu conteúdo, pois muito embora seja antes sujeito a análise e apreciação desta redacção, poderá reflectir ideias de que não partilhamos ou sejam influenciadas (mesmo transcritas) por terceiros, a quem pedimos desculpa e convidamos a, se lesadas, que nos contactem, pois o direito à crítica e correcção de qualquer conteúdo é também um dos nossos princípios.

Entreaajuda

Ref. 49.4

Chase the Express

Ajuda ao leitor Helder

Das leitores: The Game Rippers

Rússia - Smolensk

Apanha o "memo" que está ao lado do corpo e faz um update ao teu cartão azul (Blue Cardkey) no computador que está lá para o activares, para abrires a 13ª carruagem. Volta para trás, até à 12ª carruagem e procura nos quartos por "memos" e "ammos". Entra no quarto de banho, no chuveiro e apanha o "memo" que está na parede. Mata o terrorista que te seguiu e apanha a caixa de cura (Healing Pack). Abre a porta da 13ª carruagem e sobe até ao 2º andar. Elimina os dois terroristas, e apanha 2 "memos" e mais "ammo".

Vê o Laptop que está aí e vais saber o código para o 2º andar que, (se não nos enganamos) tem a ver com a data do departamento (Dec 24th) de "Blue Harvest". Vê o "memo" que apanhaste na 12ª carruagem, e podes abrir a porta codificada no fim da carruagem. Antes disso, entra na casa de banho primeiro e liga a luz. Vais ver um sargento morto, deitado na sua própria piscina de sangue (mórbido).

Despeja a banheira e apanha a chave que ele te deixou. Agora, abre a 2ª porta codificada e mata o guarda. Apanha o "memo" do sargento e entra no próximo quarto para conheceres a mulher e filha do "French Ambassador's".

Pensamos que seja isto que queiras. Fica aqui também um truque para te ajudar no jogo se tiveres mais alguma dificuldade.

Munição ilimitada: Pausa o jogo e pressiona em "L1, L2, R1, R2, Quadrado, X(2)". Um grito confirma a entrada do código.

Ref. 50.11

Mortal Kombat 4

Ajuda ao leitor: João Pedro

Do leitor: João Milando

Para teres dicas para este jogo vai à pág. 24 da revista n.º 42 e/ou pág. 26 da revista n.º 36.

Ref. 50.18

Final Fantasy VIII

Ajuda à leitora: Ana Mendes

Da leitora: Filipa Sousa

Para derrotar este boss tens, primeiro que tudo, arranjar maneira de te protegeres con-

tra os seus golpes. Podes fazê-lo tirando-lhe protects, usando-os nos teus jogadores. Tens, também, que ser bastante rápida, para o tempo não acabar. Assim, usa muito o GF Quezalcoatl e evita usar GFs que levem muito tempo a desfereir o golpe, como é o caso do GF Brothers. Depois de derrotar a máquina vais ter de lutar contra os seus pilotos. Estes são fáceis de derrotar, podes usar qualquer GF. Atenção: para passar este boss não basta só derrotá-lo, tens também que ter aumentado o Error Ratio, no painel de controlo, para o máximo.

Ref. 50.23

Final Fantasy VII

Ajuda ao leitor: Jorge "Bugie"

Da leitora: Filipa Sousa

Existe um truque que permite que escolhas se é a Aeris ou a Tifa que vai sair com o Cloud no Gold Saucer. Só tens de dar mais atenção a uma do que a outra, não sei se é possível fazer Cloud sair com a Yuffie, mas podes tentar fazer com que Cloud dê mais atenção a Yuffie do que à Tifa e à Aeris. Isto tem de ser feito antes de chegares pela primeira vez ao Gold Saucer.

Já ouvi falar de muitas maneiras de ressuscitar a Aeris, tais como matar as três Weapons por estas ordem: Emerald, Ruby e Ultima; curar o homem que está dentro do tubo perto da casa de Aeris; conseguir a espada de Sephiroth na montanha-russa do Gold saucer e levá-la ao sítio onde Aeris morreu... O certo é que nunca nenhuma delas funcionou no meu jogo.

Ref. 50.10

Driver

Ajuda ao leitor: Nuno

Do leitor: João Milando

Introduza estes códigos no menu principal para activar os truques do cheat menu: Invencibilidade: L2, L2, R2, R2, L2,, R2, L2,

L1, R2,, R1, L2, L1, L1.

Sem polícias: L1, L2, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.
Patinar: R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1,, R2, R1, L2, L1.

Ecrã ao contrário: R2, R2, L1, L2, L1, R2, L2, R2, L1.

Créditos: L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, R2, R1, R2, L1, L2, R1.

Mini carros: R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2.

Suspensões aumentadas: R2, L2, R1, R1, R2, L2, L1; R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1.

Cidade escondida: descobrirás quanto terminares o jogo.

Ref. 50.11

GTA 2

Ajuda ao leitor: João Pedro

Do leitor: João Milando

Para teres dicas para este jogo vai à pág. 27 da revista n.º 36 e/ou pág. 25 da revista n.º 45.



Do leitor: Rui Gaspar

Vidas ilimitadas: No ecrã de selecção de personagens carrega em DELETE ou na BARRA DE ESPAÇOS. Depois escreve ITSTANTRUM. Selecção de Níveis: Dá o nome de GOURANGA à tua personagem. Depois, durante o jogo, escreve ITSALLUP.

99 Vidas: No ecrã de selecção de personagens carrega em DELETE ou na BARRA DE ESPAÇOS. Depois escreve CUTIE1.

livelong: energia infinita
navarone: todas as armas
losefeds: sem policia
desires: nível procura ao máximo
muchcash: \$500,000
highfive: multiplicador 5x
bigscore: 10 milhões de pontos
nofrills: desconhecido

Ref. 49.2

Homeworld

Ajuda ao leitor: Bruno Alex

Das leitores: The Game Rippers

Modo Cheat: Começa o jogo com uma das seguintes linhas de comando para activar o código.

Activar modo Debug: /debug

Resolução 1024x768: /1024

Resolução 1280x1024: /1280

Cor em 16 bits: /d16

Resolução 1600x1200: /1600

Cor em 24 bits: /d24

Resolução 640x480: /640

Resolução 800x600: /800

Desactivar sequências FMV: /disable AVI

Desligar todos os efeitos de som: /noSound

Desligar todo o tipo de discurso: /no Speech

Ref. 49.10

Pokémon Amarelo

Ajuda ao leitor José Miguel

Do leitor João Fernandes

José, que eu tenha conhecimento, a versão Amarela não dá para realizar esse truque, pois já não tem o Missigno.

Talvez exista um código para o gameshark na net. Se jogas a partir de uma rom, existem muitos emuladores com suporte a gameshark, mas se tens mesmo o cartucho do Pokémon Amarelo ou arranjas um gameshark emprestado ou compras um.

Das leitores: The Game Rippers

A única maneira que nós conhecemos é com GameShark, ficam aqui os números hexadecimais que vais precisar se tiveres o GameShark, para os itens infinitos e outras coisas mais.

Itens infinitos na 1ª posição: 01631ED3

HP ilimitado (em batalha): 01FF1500

Inimigos não conseguem atacar e ardem no

princípio da batalha: 0170E8CF

Todos os crachás: 01FF55D3

Moedas de casino infinitas: 0199A3D5,

0199A4D5

Tempo ilimitado (Safari Zone): 01F000D7

Safari Balls infinitas: 016446DA

Pikachu pacífico: 013972D1, 015563D1

O mundo dos vídeo jogos: Última década

Dos leitores *Mighty Players*

"Ao escrever este artigo eu quero que todos se divirtam, lembrem-se do passado e aprendam algumas curiosidades sobre a última década..."

Desde o arranque dos vídeo jogos nos anos 70 que não se vivia uma época tão intensa nesta área. Nesta década de 90, assistimos a um progresso excelente. É desse progresso que eu vou falar.

Como todos sabem, esta década iniciou-se com duas consolas chave: eram elas a NES e a Master System. Com todo o esplendor 8 bit estas duas consolas são responsáveis por alguns dos melhores jogos de sempre mas,

Shinig Force etc.. E claro, a cada ano que passava aperfeiçoavam-se alguns jogos, como Sonic, Mário, Final Fantasy etc...

Por volta de 1994, a Sega Saturn vê a luz do dia: era o grande passo da Sega! A passagem de 16 para 32 bit, com esta consola, possibilita o lançamento de alguns excelentes jogos, como Virtua Fighter, Sega Rally, Virtua Cop, Daytona USA. As capacidades desta nova consola maravilharam-nos, mas apesar de todos pensarmos que esta consola iria ter um futuro incrível ela foi ofuscada por uma outra que saiu uns me-



como nós queremos sempre mais, a Sega em 1990 apresenta ao mundo a sua nova consola de 16 bit: a Mega Drive. Juntamente com esta é apresentado um ouriço azul chamado Sonic, que seria, e será por certo, a mascote da Sega por muitos e bons anos. Um ano depois, a Nintendo (como não podia deixar de ser) lança a sua nova consola de 16 bit: a SNES. A intensa rivalidade entre as duas consolas dura durante cerca de 5 anos (sobre esta época gostaria de referir que as consolas 16 bit não começaram com a MD e a SNES, mas sim com a Commodore a Amiga a Atari ST...).

Durante este tempo são criados alguns dos melhores jogos de sempre, tais como: Micro Machines, Mortal Kombat, Street Fighter,

seis depois da Saturn: a nossa amada Playstation. Mas, antes de esta sair, já se dizia que a Sony não teria sorte na aposta que fez pois neste campo ainda não tinha experiência. No entanto, ao contrário do que se esperava, a PSX foi um sucesso tremendo, lançada com alguns jogos muito bons como Destruction Derby, Ridge Racer, Ace Combat, Wipeout, Tekken e muito mais. Em pouco tempo, as vendas da Saturn diminuiram muito, mas mesmo muito, em relação as da PSX, uma PSX que teria muitos e bons anos pela frente.

E, a Nintendo? Esta companhia, cheia de cautelas, viu primeiro os triunfos das outras e só depois deu o seu salto tecnológico, criando uma consola de 64 bit: a Nintendo 64. Mas,

esta companhia cometeu um erro ao continuar com os cartuchos na N64, pois estes comparados com os CD tinham muitas desvantagens, desde a necessidade de espaço de arquivo massivo. Esta aposta nos cartuchos fez com que a Square não produzisse o Final Fantasy 7 para a N64, mas mesmo assim esta é uma excelente consola que cativou muitos jogadores através dos seus jogos.

A consola que reinava continuaria a ser a PSX, que revelaria as suas verdadeiras qualidades

nos jogos que estavam prestes a rebentar. Destes jogos destacamos a saga Tomb Raider! O primeiro título mostrou ao mundo a heroína do mundo dos vídeo jogos Lara Croft, o segundo título foi o melhor da saga, o terceiro já cansou e, o quarto foi só para maníacos da Lara. São quatro jogos muito bons, cada um na época em que foi feito, que dignificaram a PSX (embora se saiba que os "atributos" mais cativantes da saga é o "corpinho" da Lara, atributos que deixaram os nossos bolsos bem mais leves...).

Outros dos jogos que ajudaram a PSX foram os da série Resident Evil: Na floresta de Raccoon têm-se dado acontecimentos bizarros. Um grupo da policia de Raccoon, o "BRAVO Team", é enviado mas depressa são eliminados. Então enviado o grupo "STARS" que, mal chega a floresta é calorosamente recebido por alguns cães zumbis. Afritos, refugiam-se numa velha mansão mas... depressa descobrem que a Mansão está cheia de criaturas demoníacas. A partir daqui é explorar a mansão e... bem, acho

que pelo primeiro jogo da série percebem o estilo dos outros.

O jogo que muda mesmo em relação aos outros títulos da serie é o "Resident Evil Survivor", onde jogamos na primeira pessoa: neste titulo tu és um piloto que se despenha com o seu Helicóptero numa ilha. Quando acordas reparas que perdeu a memória e, para a recuperar vai ter de chegar ao fim do jogo, através de três caminhos possíveis e, neste jogo podes usar a pistola G-Con 45 da

Curiosidades

- Após ser criado o patche para pôr a Lara Croft nua, as vendas de Tomb Raider 1 subiram ligeiramente!
- Tomb Raider 2 recebeu o título de produto do milénio. Este prémio elogia o design britânico de jogos, e mesmo o Primeiro ministro Tony Blair mostrou o seu contentamento e afirmou que a Grã-Bretanha está interessada pelas novas tecnologias!
- O Game Boy continua a bater records. 11 anos depois de nascer, as suas vendas têm aumentado cada ano que passa!
- Na China, na primeira semana de vendas, os jogos Pokemon Gold e Silver venderam mais de 500 000 juntos. Estes "chinocas" são loucos!
- Snes quer dizer "Super Nintendo Entertainment System"!
- Já se fala na PSX 3



deste fantástico jogo que nos maravilhou. FIFA diz-nos alguma coisa? Acho que sim, o jogo de futebol mais bem sucedido do mercado devido a que? Aos gráficos, à jogabilidade, a licença que faz de FIFA a saga que tenha mais clubes e selecções ou o dinheiro que a Electronic Arts gasta em publicidade que são

Namco. Dentro da serie ainda temos Resident Evil 2 e 3, ambos passados na cidade de Raccoon. Estes jogos, com os seus lindos gráficos, estão constantemente esgotados, principalmente os mais recentes.

Mas, sem duvida alguma que um dos jogos que mais mostrou a consola foi "Final Fantasy 7". Como já referi, depois de muitos anos a trabalhar para as consolas da Nintendo, a Square escolheu a PSX para receber FF7. Descrito por muitos como "simplesmente perfeito", este RPG que já existia desde os tempos da NES, e fez com que milhares de jogadores perdessem muitas horas á frente da sua PSX. A sua continuação, Final Fantasy 8, é também excelente, dispensa comentários... Para ficarem com uma ideia do sucesso esta saga, só vos digo que ainda agora a Square revelou o FF9 e, já se fala no FF10. É lindo!!!!

De facto, as consolas mais apreciadas no mercado eram a PSX e a N64 (a Saturn "peçava" pelo cartucho). Ambas com preços entre os 20 e os 30 contos não podiam escapar a ninguém. Foi precisamente no Natal de 98 que foi anunciada a venda de 100 000 consolas da Sony em Portugal, numero que iria ajudar ao recorde mundial de 30 000 000 consolas vendidas no mundo. Isto apenas no Natal de 98, portanto imaginem no número total de vendas da PSX até agora.

Continuando com os jogos de sucesso na PSX, não nos podíamos esquecer do Metal Gear Solid, o jogo de 98: espionagem no seu melhor! "Solid Snake" é a personagem principal



cerca de 300 000 contos por cada actualização Fifa? Cá para mim, tudo isto ajuda! E, o concorrente mais directo em relação ao Fifa, o "ISS Pro", trata-se do melhor jogo de futebol para a PSX. Muito embora não tenha o mesmo dinheiro da EA, a Konami conseguiu arranjar muitos fãs para este fantástico jogo que, com a sua jogabilidade, conseguiu vender muitos milhares de cópias. E quando se fala em jogos da PSX nunca nos esqueçamos dos fabulosos Gran Turismo 1 e 2 Com dezenas de marcas reais e os seus gráficos do outro mundo estes jogos são os reis nas simulações automóvel. Mas... para falar de bons jogos PSX eu nunca mais saia daqui, pois eles são muitos e bons.

Seis meses atrás, a Sega lança a sua consola de 128 bit: a Dreamcast! É acompanhada de vários jogos excelentes, como os Virtua Fighter 3tb The house of the dead 2 Sega Rally 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4 etc... Esta consola, além de ser de facto a melhor do mercado até agora, ainda não conseguiu cativar muitos clientes, pois a PSX (muito embora tenha o seu fim anunciado) tem no mercado diversos jogos que nos satisfazem bastante. Até á chegada da PSX 2 á Europa tenho a impressão que não haverão grandes mudanças.

Ref. 49.15

Pokémon Amarelo

Ajuda ao leitor: Pedro Balls

Do leitor: João Fernandes

Como já respondi ao leitor José Miguel, não dá para multiplicar os itens na versão amarela. Para códigos gameshark para todas as versões excepto a green vai até www.centropokerom.cjb.net e na parte gameshark tens lá tudo.

Ref. 50.6

Pokémon

Ajuda ao leitor: João Milando

Do leitor: Jonathan Marques

JOÃO, o nugget não serve para nada, só serve para vender numa mart por 5000\$00!!! No pokémon gold e silver é que servem para dar vida !!!

A única maneira de apanhar o mew é pelo gameshark, esse truque do rod não dá. vê o código do mew nas dicas que eu dei na revista nº42 !!!

Se tens o pokémon azul não podes apanhar o electrabuzz. Se tens o amarelo ou o vermelho vai para a power plant e anda às voltas até ele aparecer !!!

Para saber onde é a power plant vê a solução nas outras revistas !!!

Do leitor Golden Player

- 1 - A Nugget serve apenas para vender por \$5000 na Loja.
- 2 - Só com Gameshark (0115d8cf)
- 3 - Para apanhar o Electrabuzz Vai à Power Plant (Surfando para sula ao pé do Rock Tunnel) e procura. Apanha-o facilmente com uma Ultra Ball (só na versão Vermelha). Se tiveres a versão Azul tens que trocar com o Game Link.

Ref. 50.13

Pokémon Azul

Ajuda ao leitor: Pedro Rodrigues

Do leitor: Jonathan Marques

Pedro, eu só sei sobre o pokémon, para teres dicas da gameshark vê a revista nº42. Se não a tiveres, basta pedi-la à Super Jogos!!!

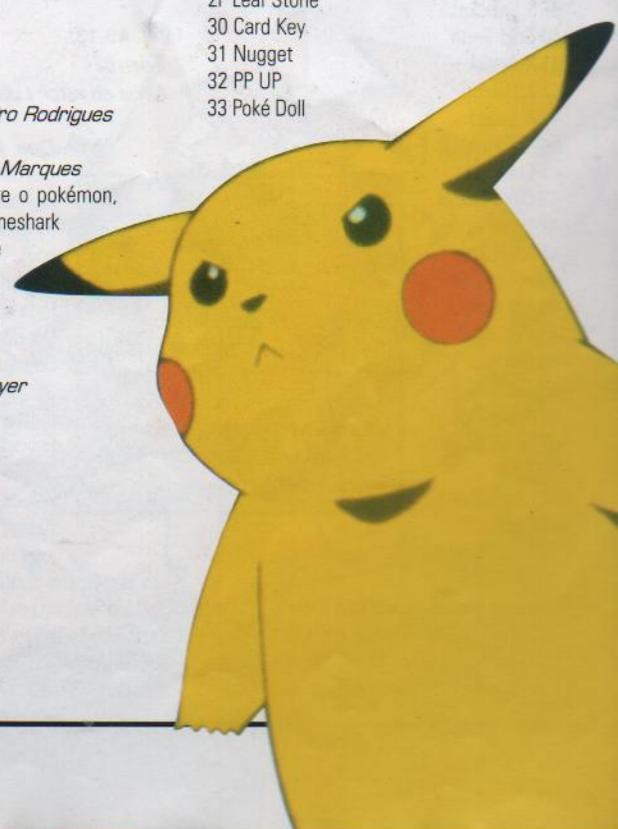
Do leitor Golden Player

- Nº Infinito de itens:
- 1º da lista 01631FD3
- 2º da lista 016321D3
- 3º da lista 016323D3
- 4º da lista 016325D3
- 5º da lista 016327D3
- 6º da lista 016329D3
- 7º da lista 01632BD3
- 8º da lista 01632DD3
- 9º da lista 01632FD3
- 10º da lista 016331D3

Substitui o item em terceiro lugar por qualquer outro (usa select para mudar o lugar)

01**22D3 – Substitui os ** pelos números e/ou letras

- 01 Master Ball
- 02 Ultra Ball
- 03 Great Ball
- 04 Poké Ball
- 05 Mapa
- 06 Bicicleta
- 07 Surf
- 08 Safari Ball
- 09 Pokedex
- 0A Moon Stone
- 0B Antídoto
- 0C Burn Heal
- 0D Ice Heal
- 0E Awakening
- 0F Paralyz Heal
- 10 Full Restore
- 11 Max Potion
- 12 Hyper Potion
- 13 Super Potion
- 14 Potion
- 1D Escape Rope
- 1E Repele
- 1F Old Amber
- 20 Fire Stone
- 21 Thunder Stone
- 22 Water Stone
- 23 HP UP
- 24 Protein
- 25 Iron
- 26 Carbons
- 27 Calcium
- 28 Rare Candy
- 29 Dome Fossil
- 2A Helix Fossil
- 2B Secret Key
- 2C Bike Voucher
- 2E X Accuracy
- 2F Leaf Stone
- 30 Card Key.
- 31 Nugget
- 32 PP UP
- 33 Poké Doll



Computadores vs Consolas



Do leitor Ricardo Rodrigues

Como todos sabemos, o mercado dos videojogos está dominado por duas grandes "potências", os computadores e as consolas.

Os Computadores

Os computadores, que passaram de meros utilitários para máquinas de puro prazer e alegria, dado que o mercado dos videojogos se baseia à sua volta, e das

suas possibilidades em melhorar a tecnologia dos jogos. Não é mau mas veja este exemplo: uma pessoa que compre um computador topo de gama, com tudo do melhor, compra os seus jogos preferidos e diverte-se. No entanto, passado alguns meses (às vezes dias!!) esse computador já não é topo de gama e necessita de alguns ajustamentos. Todos os possuidores de computadores podem ser testemunhas desta situação. Mas o mais aborrecido nos computadores é o seu hardware, tomando o exemplo das placas aceleradoras 3D, que estão sempre a sair para o mercado novos modelos (verifica-se que a regularidade de lançamento de novas placas é de 6 meses, tal como aconteceu com a companhia Nidvia que lançou a nova placa Geforce GTS 2 poucos meses depois de ter lançado a Geforce 1). Esta constante novidade e actualidade é bom para os

- 34 Full Heal
- 35 Revive
- 36 Max Revive
- 37 Grand Special
- 38 Super Repel
- 39 Max Repel
- 3A Dire Hit
- 3B Coin
- 3C Fresh Water
- 3D Soda Pop
- 3E Lemonade
- 3F S.S. Ticket
- 40 Gold Teeth
- 41 X Attack
- 42 X Defend
- 43 X Speed
- 44 X Special
- 45 Coin Case
- 46 Oak's Parcel
- 47 Item Finder
- 48 Silph Scope
- 49 Poké Flute
- 4A Lift Key
- 4B Exp. All
- 4C Old Rod
- 4D Good Rod
- 4E Super Rod
- 4F PP UP
- 50 Ether
- 51 Max Ether
- 52 Elixer
- 53 Max Elixer

Ref. 50.16

Pokémon

Ajuda ao leitor: António Fernandes

Do leitor: Jonathan Marques

António, eu só sei dicas de pokémon !!! Tu tens o snap e o emulador, mas eu tenho más notícias, é que não há nenhum emulador em que o snap funcione. Encrava em todos!

Ref. 49.13

Tombi

Ajuda ao leitor Luis Reis

Dos leitores The Game Rippers

Restaurar saúde: Grava o jogo, desiste, e depois começa do jogo gravado, com a tua saúde toda ao máximo. Cor do cabelo diferente: Carrega em "R1 + L1 + Select + Quadrado" e pressiona em "Esquerda, Baixo, Direita, Cima, Cima, Direita, Baixo, Esquerda" no ecrã de opções. Armas Extra: Começa um jogo novo espera que os porcos dançantes apareçam. Aí carregue em "R1" e pressiona em " Select, Direita, Esquerda, Baixo, X, Círculo, Start". Finalmente quando isso acabar (os porcos dançantes!!), pressiona em "START".

Ref. 50.3

Tomb Raider

Ajuda ao leitor: Pedro Luz

Do leitor: João Milando

Não sei de que nível falas nem de que plataforma, mas a única maneira que encontrei para te poder ajudar é dar-te a dica de passar de nível. Vou dar-te dicas para PC e PlayStation caso tenhas uma dessas plataformas.

PC

Passar de Nível - Enquanto carregas walk dás

PlayStation

Passar de Nível - L2, R2, triângulo, L1, L1, R2, L2.

Ao pressionar select, irás automaticamente para o nível seguinte.

Ref.:50.15

Tomb Raider: The Last Revelation

Ajuda ao leitor: Fábio Barros

Do leitor Rui Gaspar

Para activar os códigos, a Lara tem que estar virada exactamente para Norte. Uma maneira fácil de conseguir isto é subir um bloco nessa direcção. Quando isso acontece, ao entrar no inventário a bússola fica transparente. E agora:

Saltar para o próximo nível:

Seleccionem LOAD GAME e carreguem nas seguintes teclas ao mesmo tempo - H E L P

Itens ilimitados: Seleccionem SMALL MEDIPACK e carreguem nas seguintes teclas ao mesmo tempo - G U N S

Ref. 50.7

Resident Evil 2

Ajuda ao leitor: Unreal Player

Do leitor: João Milando
Secretos

A maior destes secretos consegue-se obtendo um ranking A. Para tê-lo precisas de completar o jogo em menos de 3 horas, guardando



um passo para frente, um passo para trás, três voltas de completas (360º) um salto para frente. Todas as armas e itens - faz o mesmo que fazes para passar de nível, mas em vez de dares um salto para frente, dás um salto para trás.

Ref. 50.20

Mp3 e Demos

Ajuda ao leitor: Alolsio Máximo

Do leitor: Golden Player

Sim. Podes "sacar" músicas em mp3 no site mp3.lycos.com por exemplo. Às vezes pode-se "sacar" demos nos sites dos próprios jogos. Também podes fazer uma busca no altavista (www.altavista.com).

Comprar Master Balls por 0\$: 01017ccf ou 01017dcf ou 01017ecf ou 01017fcf
Dinheiro no máximo: 019947d3
Pokemon's com Energia Infinita: 01ff16d0

jogos, pois estão cada vez mais bonitos e também porque abrem portas para novos horizontes. Para conseguirmos estes objectivos, os consumidores têm que desembolsar perto de 90 contos por uma placa aceleradora, não sendo possível a todos.

Temos então um ciclo vicioso, novos jogos requerem novas placas, que por sua vez, têm um período de novidade de cerca de 6 meses.

Todavia nem tudo no computador é mau, pois é capaz de simplificar trabalhos, permite navegar na Internet por modem, RDIS ou até por NetCabo, pode ter DVD e dar para ouvir músicas em Mp3. Um dos aspectos em que jogos beneficiam no computador é que se houver problemas, podem ser resolvidos com patches e, além disso, podemos sempre acrescentar Skins, Mods, etc. a jogos que já terminámos.

Concluindo: um computador é uma boa compra, para fazer de tudo, mas peca nos videojogos pois para continuar a jogá-los é preciso estar sempre a renovar o material, mas tem a vantagem de ter muitos videojogos e alguns que valem a pena gastar dinheiro a remodelar o computador.

As Consolas

As consolas têm evoluído muito ultimamente. Hoje em dia, as grandes empresas como a Sony, Sega, Nintendo, Microsoft, etc; têm apostado muito nas consolas. São os periféricos perfeitos para os videojogos.

Vejamos os seguintes exemplos: 2 pessoas compram o mesmo jogo mas para sistemas diferentes, para o computador e para Dreamcast. Admitindo que chegavam a casa ao mesmo tempo, quem é que começava a jogar primeiro? Como é óbvio, o que tem a consola, pois o que possui computador ainda tem que instalar o jogo. Mas o problema começa antes, no momento da compra pois a pessoa que tem o computador tem que verificar os requisitos do jogo, ao contrário da pessoa que tem consola

Outra das vantagens é que os criadores podem jogar o videojogo, como sempre o imaginaram, ou seja, o jogo nunca varia tanto nos gráficos, como na velocidade. É sempre igual na mesma consola, ao contrário dos possuidores de PC, dado que a "máquina" varia com cada possuidor. Mas nem tudo é um mar de rosas pois os jogos das consolas costumam ser mais caros em relação aos dos computadores, e se tiverem problemas na sua criação, o jogo não pode ser arranjado com patches pois eles não existem (que eu saiba!!). Um bom exemplo é o Gran Turismo 2 em que o jogo não passa dos 98%.

Uma grande desvantagem das consolas é a maneira de gravar, em muitos jogos tipo Tomb Raider só gravamos quando temos cristais, ou num determinado ponto do jogo e necessitamos sempre de um Memory Card. Com o PC isso não acontece, podemos gravar em qualquer altura.

Sem dúvida, o maior problema das consolas é sua curta

duração de vida, tal como a Sega Saturn que durou pouco mais de 4 anos. Muitas empresas de jogos deixaram de apostar nesta consola, e passaram para outra mais actual.

Uma coisa é certa, hoje em dia há computadores que não conseguem rivalizar, tanto em gráficos como velocidade com a Dreamcast e com a Playstation 2; quem pensa que não, então tente imaginar um computador a correr jogos como Soul Calibur e Tekken Tag Tournament, num computador com aqueles gráficos e com aquela velocidade (60 fps).

Dado que as consolas foram feitas apenas para jogar videojogos, têm múltiplas vantagens: já imaginaram jogar Quake 2 a 4 jogadores num computador? Com a Nintendo 64 isso é possível e no PC apenas na Internet. Por outro lado, ver filmes em DVD já não é exclusivo dos PCs e dos leitores de DVD, pois a Playstation 2 já os consegue ler e quem diz DVD também diz Internet, pois a Dreamcast também o tem, e pretende dar aos possuidores de consolas vantagens que antigamente só tinham os possuidores de PCs.

Conclusão: As consolas são dirigidas para o público mais novo, no entanto segundo uma sondagem, o público mais velho tem escolhido a Playstation 2, devido ao DVD. Os computadores terão sempre o seu lugar no "pódio" dos jogadores, não só pela qualidade que imprimem aos jogos como pela sua constante evolução a par com os jogos.



Ref. 50.22

Pokémon Vermelho

Ajuda ao leitor: Francisco Almeida

Do leitor: Golden Player

O mini labirinto é à direita de Cerulean (tens de cortar uma árvore). O Rock Tunnel é a seguir (tens de usar o Flash). Perto da entrada podes surfar para Sul (com o Surf) e chegar à Power Plant.

do no máximo 5 vezes e sem usar sprays. Se terminares o jogo em menos de 2 horas e trinta minutos, (ranking A ou B) terás uma arma com munições infinitas, que será um lança-rockets se o fizeres no 1º cenário; e uma metralhadora no 2º cenário. Se conseguires fazê-lo em menos de 2 horas, terás metralhadora, lança-rockets e uma arma especial de grande potência.

Modo Hunk

No modo hunk (o "4º sobrevivente"), conseguirás ao terminar o 2º cenário com um ranking A. Recordas-te quando um comando tenta recuperar o G-Vírus? Agora serás um dos seus membros.

Modo Tofu

O modo Tofu é a mais difícil: tens que terminar o jogo 3 vezes (ambos os cenários) com ranking A. Neste modo és um protagonista... um bolo de feijão fermentado.

Ref. 49.13

Le Mans 24 Hours

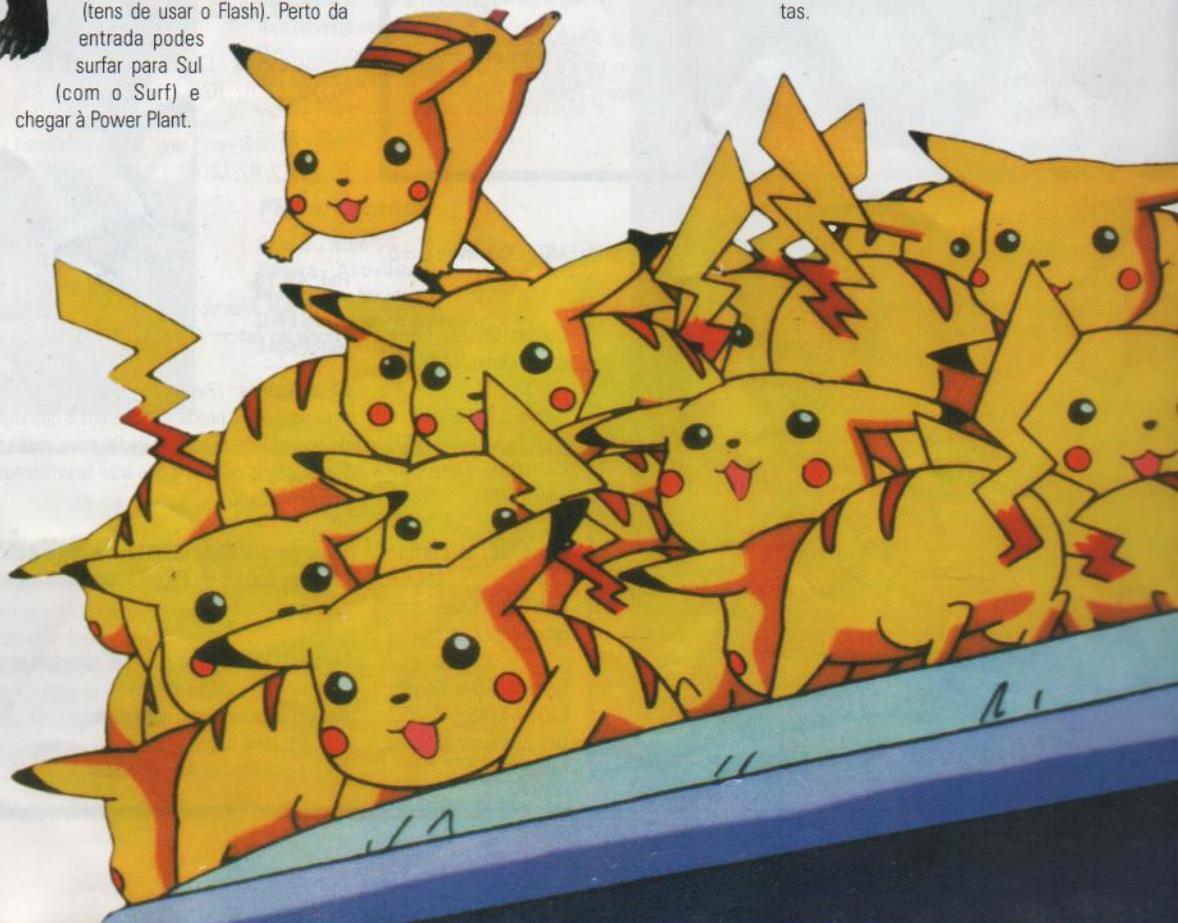
Ajuda ao leitor Luis Reis

Dos leitores The Game Ripers

Todas as pistas e carros: Mete como nome TATOO, para teres disponível todos os carros e pistas no modo "Quick Race".

1999 Audi RSR: Mete como nome MAYOU. Começa logo uma corrida. Completa a corrida e poderás conduzir o carro nas outras pistas.

1999 Toyota GT1: Mete como nome PINOU. Começa logo uma corrida. Completa a corrida e poderás conduzir o carro nas outras pistas.



Spider-Man

Do leitor Nuno "007"
Feliciano

"Just another day in a life for your friend Spider-Man". São estas e outras palavras que poderão encontrar no jogo Spider-Man para a PSX. O jogo é muito divertido e pode-se simplesmente "brincar" com os super-poderes do nosso herói aranha. O jogo dá para todas as idades podendo disparar teias para os inimigos do nosso amigo e eles simplesmente não morrem, continuam vivinhos da silva, mesmo se caírem de um prédio abaixo. É um dos únicos problemas que eu encontrei quando ouvi falar dele, mas se não fosse isso como é que nós éramos agora viciados sem termos jogado jogos sem violência? Em frente encontra-se o sensor aranha, o "Spidcy Compass" e muitos outros heróis conhecidos do nosso Homem Aranha como Daredevil, Human Torch, Black Cat, Misterio, Jonah Jameson... No meio do jogo encontra-se também o tão bem conhecido Octopus em que terá de o derrotar como uma espécie de boss.

No menu encontrarás uma opção em que podes ver algumas das capas de muitos



livros BD do Spider-Man, mas para os veres todos terá de completar o jogo inteiro e terá de encontrá-las no meio de alguns dos níveis senão nunca terias a possibilidade de veres as capas todas. Com esta possibilidade o jogo torna-se maior para aqueles que querem ver esta colecção de 32 capas. Também vai melhorar o tempo de jogo a opção Easy, Medium e Hard, em easy quando fores a passar um local em que tenha este tipo de modificações verificas que em easy e quase só correr mas em hard terá de saltar para chegar ao mesmo local pretendido. Isto é só algumas das coisas que poderão encontrar neste jogo espantoso e bem conseguido, mas para descobrirem mais terão mesmo de o comprar!

Gráficos: bons e bem detalhadamente. Animação espantosa e ambientes atmosféricos.

Jogabilidade: Emoções, palpitações e um mundo cheio de teias.

Durabilidade: Muito rejogável. mas a aventura deveria ser mais longa.

O primeiro jogo de Super-Herói bem sucedido. O utilizador sente-se um verdadeiro Spider-Man balouçando e descobrindo a cada esquina uma nova trunfada.

Ficha Técnica:

Spider - Man
Editora - Activision
Produção - Neversoft
Data de saída - Novembro
Jogadores - um

Radikal Bickers

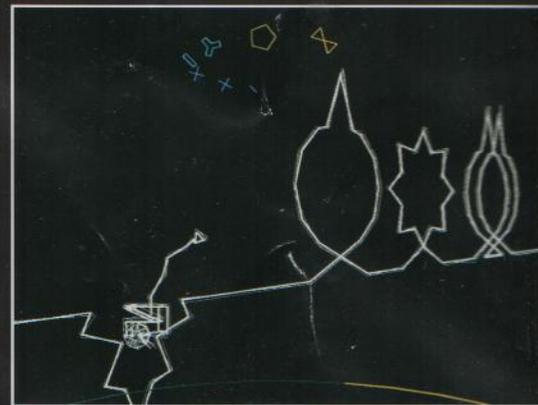
Dos Leitores Dark Angels

Radikal Bickers é um jogo onde temos a velocidade, e a competição acima de tudo.

O objectivo principal do jogo é alcançar a Meta (local de recolha ou de entrega) num determinado espaço

de tempo. Durante o percurso encontrará colegas contra os quais teremos de competir, encontrando material para termos mais velocidade e conseguir melhorar os objectivos, teremos de descobrir atalhos, andar em sentido contrário, saltar rampas que contêm bónus, etc.

No jogo, desde a "nossa mota" a tudo à nossa volta, é indestrutível. Os gráficos não são dos melhores, mas em compensação a banda sonora é ótima para este tipo de jogo. Mesmo não sendo um jogo da qualidade de Crazy Taxi, é um jogo que agradará a muita gente.



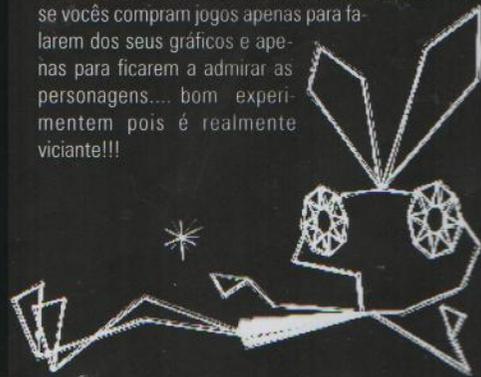
Vib Ribbon

Do leitor Mauro Ferreira

Muitos de vocês não devem ter ouvido falar deste jogo, mas digo, é o jogo mais feio alguma vez criado. Os gráficos são horríveis, a preto e branco em que nós somos um boneco criado "às três pancadas" feito de rabiscos a branco e caminha sobre uma linha branca, tudo sobre um fundo preto. Pois é, mas se é tão horrível para que é que eu estou a escrever sobre ele?

Porque é também o jogo mais genial e original que eu conheço. Ele veio para provar que nem só de gráficos bonitos vive um jogo. Nós somos um boneco, bem, uns rabiscos e caminhamos sobre uma simples linha branca. Temos que conseguir chegar ao fim da linha, básico não é? Pois, mas temos que percorrer uns obstáculos existentes, saltar, fazer uns loopings, etc. Estes obstáculos aparecem consoante a música, isto é, dependendo dos graves e agudos existentes na música do jogo os obstáculos são mais ou menos fáceis.

Mas o que tem isto de genial? Nós podemos colocar na Psx um cd nosso, ou seja, podemos tornar o jogo literalmente impossível de acabar e morrer em apenas 5 segundos. Então se colocarmos um cd de "pastilhada" tipo RAVE MASTER... pois é. Experimentem, eu gostei. Esta é a minha opinião, porque se vocês compram jogos apenas para falarem dos seus gráficos e apenas para ficarem a admirar as personagens... bom experimentem pois é realmente viciante!!!



Black & White

Dos leitores Power Players (Pr1ma)

Black & White é um jogo que vem com muitas coisas novas e melhoradas para um jogo de estratégia de um tipo muito peculiar. Todo este jogo tem a ajuda de um motor revolucionário feito pela Lionhead, o que nos dá muitos e variados modos de visão para jogar da maneira que nos serve melhor, para não falar dos reflexos e dos efeitos de luz, que também estão um espectáculo.

Neste jogo, basicamente somos.... Deuses!! E como um deus normal, vamos querer manter sempre a nossa influência pelo mundo, porque quanto mais influência sobre o mundo tivermos, mais aumenta o nosso poder. A finalidade deste jogo é sermos o "deus" mais respeitado e poderoso que existe. Podes fazer isto com os teus poderes, ou também podes depositar toda a tua confiança num ser que faz tudo o que tu queiras, o teu Titã.

Para alcançares a vitória, tens de encontrar um "espalhador da tua fé". Pelo mundo todo existem vários grupos de criaturas animais com estruturas humanas. Vai haver um número muito extenso de criaturas baseadas em lendas de Japoneses, Tibetanos, Índios pelas vermelhas, Gregos, Zulus, e muitos mais grupos de pessoas. Há uns mais recentes e outros menos recentes, o que dá uma melhor expectativa de variedade entre os titãs.

Cada tribo tem o seu propósito particular no jogo e poderes especiais diferentes: com os egípcios vamos ter acesso a feitiços com edifícios, com as tribos dos tibetanos temos acesso a magias mentais, as tribos zulu oferecem-nos feitiços de batalha...

O jogador começa o jogo numa tentativa de "convencer" os aldeões a venerá-lo, e respeitarem-no e a seguirem os seus objectivos. Quando eles



Ficha Técnica:

Sistema: PC / Dreamcast
Género: Estratégia
Editora: Lionhead Studios

se tornarem servidores leais aos nossos propósitos, também podem ser utilizados para aumentar os nossos poderes (uma espécie de "mana"), chamando-os para virem para as nossas cidadelas, e tê-los a fazerem danças e a elaborarem rituais em nossa honra. Estes rituais geram "mana" suficiente para podermos invocar mais feitiços. Cada tribo é capaz de gerar "mana" suficiente de um tipo específico, com uma vasta gama de diferentes e únicos feitiços para a tribo correspondente.

As tribos irão ter um alinhamento diferente de feitiços, desde feitiços de pura bondade até feitiços de maldade. Como um deus, é inteiramente da tua escolha sobre quais serão os feitiços a utilizar, e como os feitiços definem a maneira de ser de um deus, também reflectem a maneira de ser do seu titã. Se pretendes avançar no jogo usando as magias maléficas (magias destrutivas, e feitiços baseados no medo), os teus aposentos territoriais vão alterar a sua aparência, ficando mais escuros e com um aspecto de queimados, e os teus súbditos ir-te-ão respeitar apenas por medo.

Mas se a tua preferência pela magia do lado bom (protecções, curas...) é maior, a aparência do que te rodeia é totalmente ao contrário do que foi dito anteriormente, vai tudo parecer um conto de fadas, e os teus súbditos desta vez ir-te-ão respeitar por amor a ti. Sendo assim a me-

lhor maneira de saber como nós escolhemos passar as peripécias deste jogo, notando o ambiente que rodeia o titã.

Contudo, não estamos sós. No início, enquanto expandimos os nossos territórios, há mais feiticeiros a com os mesmos objectivos que nós, e claro que nos vamos defrontar com eles. Nestas batalhas, os teus feitiços são as tuas armas. Quando chegarem as batalhas entre feiticeiros, aí é que o jogo está a começar. Os nevoeiros aparecem nos céus, enquanto relâmpagos são dirigidos para as aldeias dos oponentes. Exércitos de esqueletos são invocados, e vão devastando tudo e toda a gente por onde passam, e terremotos destroçam o chão.

A magia utilizada em Black & White é revolucionária em dois modos. Os feitiços que te são dirigidos podem ser antecipados. Há sempre tempo para reagir e contra-atacar os feitiços.

A Lionhead desenvolveu uma nova tecnologia ("Gesture Recognition"), que permite lançar um feitiço, praticá-lo e aperfeiçoá-lo só pelo movimento do rato. Para lançarmos uma parede de fogo, por exemplo, deves rodar o teu rato como se tivesses a desenhar um círculo. Deste gesto, a nova tecnologia da Lionhead pode detectar que tipo de feitiço dejesas lançar e (de acordo como o feitiço foi "desenhado", ou seja, executado) também determina a força desse feitiço.

Os teus súbditos são muito importantes, porque eles dão-te a "mana" necessária para lançares os feitiços. Se aumentares os rituais, também estás a aumentar a tua própria "mana". Mas se aumentas demais as coisas, acabas por matar alguns dos teus, muito úteis, súbditos, esgotando-lhes os poderes.

E ainda há o outro tipo de magia que podes utilizar, que é a magia do teu titã. Adoptando qualquer ser vivo existente no mundo de

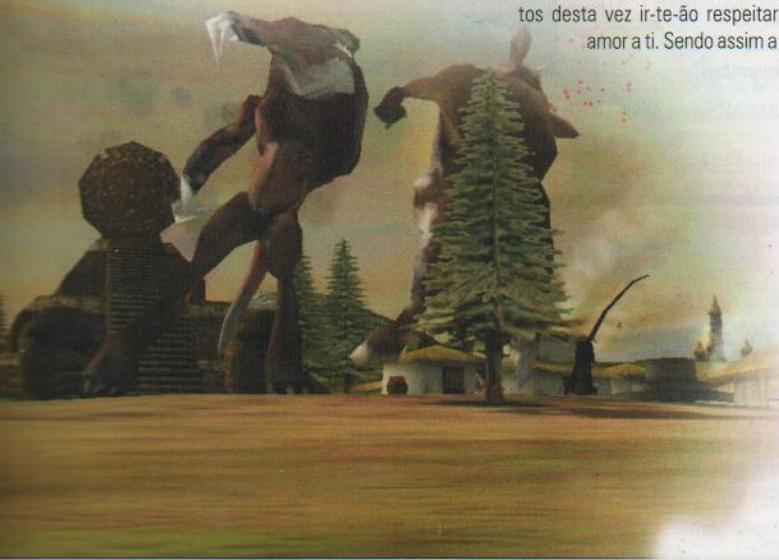
Black & White e pondo-o na tua cidadela, esta criatura vai sofrer mudanças mágicas. Como uma criança, ela vai crescer e vai-se transformar. Quando o titã chegar a adulto, ele transformar-se-á numa criatura gigante que irá ser muito maior (muito mesmo...) que os teus súbditos, capaz de espezinhar uma aldeia só com um pé!

Ele vai-se portar com os teus súbditos da mesma maneira como o criaste, ou seja, tal como podes escolher a magia boa ou a magia má, também podes escolher entre pôr o teu titã bonzinho ou mauzão. Isto é feito em sessões de treino enquanto progrides no teu jogo. Podes, enquanto o titã é criança, castigá-lo quando faz algo de errado, e recompensá-lo quando faz algo bem. Isto faz com que o teu titã aprenda o que está correcto e o que não está correcto, enquanto cresce.

Outro aspecto importante na aprendizagem da tua criatura são as suas habilidades mágicas. A tua criatura só saberá lançar os feitiços que lhe ensinaste, e isto em batalhas entre feiticeiros é muito importante. Quando os feitiços se tornam distantes e rápidos, confiarmos nos nossos súbditos não é lá muito vantajoso, enquanto a nossa criatura lança feitiços criados com a sua própria "mana".

Por todas estas aparências e mais algumas, este jogo vai dar mesmo que falar, e deverá dar ao fã deste género de jogos (e não só, podem crer, porque ninguém vai resistir a este jogo espectacular) muitas e muitas horas de divertimento. Foi uma boa ideia por parte dos programadores colocarem uma versão do lado do bem "versus" o lado do mal. Por último só tenho a recomendar que treinem muito a vossa criatura, antes de a porem em batalhas na Internet.

Este jogo promete, por isso não esperem pela demora, um jogo totalmente obrigatório! Deve estar nas nossas prateleiras lá para Novembro deste ano.

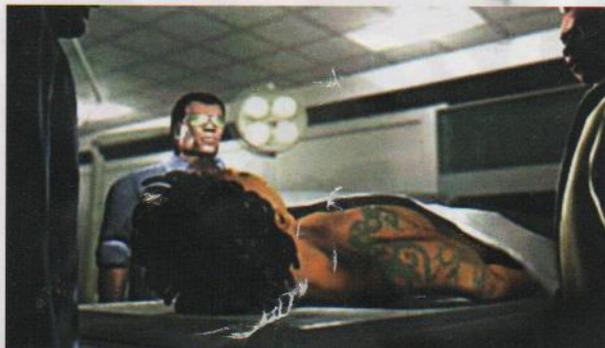


Driver 2

Dos leitores Power Players (Simão)

O ano de 1999 foi um ano de glória para a Reflections pois "Driver" foi um jogo que bateu recordes de vendas em todos os países, Portugal sem excepção. Agora em 2000, "Driver 2" foi anunciado e está prestes a sair nas lojas para arrecadar mais uns milhões de vendas.

"Driver" foi um jogo inovador onde tínhamos que cumprir vários objectivos, que iam desde fugir da polícia, roubar carros e entregá-los a gangs, etc. O sistema de jogo manteve-se intacto mas com umas pitadas mais "Hollywoodescas"... agora temos ajuda de um companheiro chamado Tobias Jones. Como sabem, controlamos Tanner, um polícia que vai tentar infiltrar-se no crime organizado brasileiro. Além da acção passada no Rio de Janeiro também andaremos pelas ruas de Chicago, Las Vegas e Havana. Isto tudo passa-se nos anos 70.



Uma novidade é a possibilidade de podermos sair fora dos carros e entrar nos edifícios e percorrer as ruas. "Driver 2" faz lembrar um "GTA" todo em 3D mas com mais acção. O sistema gráfico também foi revisto e parece que agora tudo estará com uma taxa de FPS mais elevada e ao mesmo tempo gráficos mais suaves.

Como agora podemos andar a pé significa que podemos meter-nos nos carros dos civis e dar uma voltinha pela cidade. Esses veículos civis incluem bicicletas, carros, autocarros, motos, etc...



Novos modos de jogo estão incorporados no cd de "Driver 2": Time Trial, Multi player (2 jogadores), evasion e pursuit. "Driver 2" está mais destrutivo que sempre, e com os vários modos de jogo e com as inovações tem tudo para vender tanto ou mais que o seu antecessor. Até ao final do ano teremos "Driver 2" que terá umas 40 missões para serem completadas.

Ficha técnica:

Plataforma- PlayStation
Género- Acção
Editora- Reflections
Data de saída- Finais de 2000

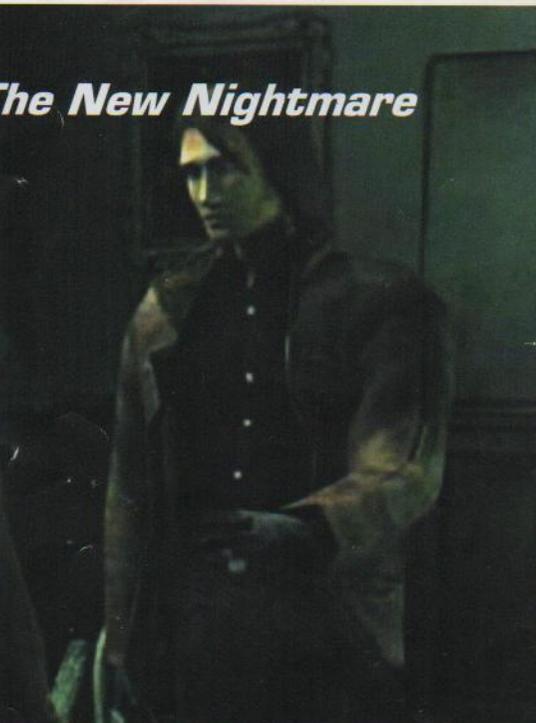
Alone In The Dark 4: The New Nightmare

Do leitor Mauro Ferreira

Quem é que não conhece a fantástica saga de Alone in the Dark?

Vai sair mais um jogo que será um espanto. Poderemos escolher uma de 2 personagens, um homem Edward Carnby, (que já é nosso conhecido), e Aline. A história desenrola-se numa mansão e no seu redor. Existem cerca de 130/140 locais a explorar, e tal como o nome indica, passa-se tudo numa escuridão terrível, que muitas vezes ajuda, pois não nos assustamos com o que nela se encontra.

Quanto às armas estão muito originais, são baseadas na luz, uma vez que os bichos se ferem com esta. Os monstros pelo que vi estão um espanto, e muito assustadores. As duas personagens começam o jogo em cenários distintos, e, pelo que li, totalmente em 3D, (espero), e não renderizados como os de um jogo nosso conhecido. Pois é, quanto ao lançamento não faço a mínima ideia, pois o jogo ainda só está a 63%, mas aguardo-o com uma enorme expectativa.



The Longest Journey

Dos leitores: Power Players (Por Simão)

Directamente dos estúdios da FunCom, sai esta aventura gráfica que vai fazer os amantes do género perderem horas e horas à volta deste jogo.

O jogo passa-se entre dois mundos distintos: Stark, o mundo da ciência, e Arcadia, o mundo da magia.

Nesta aventura fantástica controlamos April Ryan, uma mulher extremamente inteligente e bonita. April foi incumbida de salvar o mundo e cabe-nos a nós jogadores ajudá-la na sua missão.

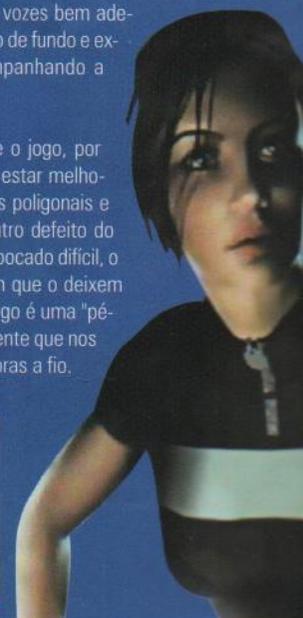
Neste longo jogo (acreditem que é mesmo longo) temos centenas de locais para explorar, dezenas de personagens com quem falar e muitos, muitos puzzles para resolver.

O som está mediano com as vozes bem adequadas à personagem, barulho de fundo e excelente banda sonora acompanhando a magia do jogo.

Mas nem só de virtudes vive o jogo, por exemplo, os gráficos podiam estar melhores com as personagens mais poligonais e cenários mais detalhados; outro defeito do jogo é ser longo demais e um bocado difícil, o que para alguns vai fazer com que o deixem de jogar. Mas tirando isto o jogo é uma "pérola" com uma história envolvente que nos cola ao ecrã durante várias horas a fio.

Ficha técnica:

Plataforma: Pc
Género: Aventura gráfica
Editora: FunCom
Data de saída: Já disponível



SURVIVORS

Um jogo português!!!

Do leitor Simão (Powerplayers)

Ora aqui está o que "vos preparámos": um artigo inédito sobre uns amigos nossos portugueses que estão a fazer um jogo altamente espectacular que se chama "Survivors" e promete muito.

Em todo o IRC só se fala sobre o "Survivors" e, claro que os PPs não perderam tempo e falamos com eles. Este artigo tem inclusive uma entrevista que nos concederam.

Incluimos algumas imagens ainda inéditas que eles nos cederam (e... só vão "para o ar" no site deles daqui a um mês...).

E, a quem possa interessar, começa a fazer falta nos Gamelords mais um membro que saiba programar. Se tiver um conhecimento profundo de C++ e gostar imenso de fazer jogos contacte-os através do e-mail: gamelords@netvisao.pt"

Para mais informações sobre o jogo dêem uma vista de olhos no Site Oficial: www.gamelords.zbit.pt

Jogabilidade

Por cada base que existir pode jogar um clã diferente, ou uma equipa diferente. Em vez de haver a equipa azul e vermelha, como nos jogos normais, teremos várias equipas em simultâneo. Elas são ou escolhidas à entrada do jogo, ou um jogador pode entrar e o jogo mete-o na equipa com menos jogadores para equilibrar o jogo, ou na equipa mais fraca.

Cada base vai ter duas entradas e estes edifícios:

- 4 bunkers (2 para cada porta)
- 4 torres de vigia (2 para cada porta)
- 1 armazém

- 1 baía de reparação
- 1 Oficina de construção
- 1 Torre de radar
- 1 Posto de entregas

Os bunkers serão postos no exterior das bases, perto das entradas, e será o posto de vigia/defesa principal da base. Af os jogadores poderão esconder-se e atacar com as suas armas pessoais os que tentam tomar a base de assalto. As torres de vigia estarão dentro das bases, ou seja por detrás do muro das bases, e estarão equipadas com autocanhões e precisam de humanos para os usar. O Armazém vai servir para guardar metal, armas, armadura, e vida, a porta pode ser destruída e reparada novamente.

A baía de reparação serve para reparar um veículo, basta metê-lo dentro dela, e executar o comando de reparação. Esta operação gasta metal. A vaia de construção serve para fabricar novos veículos, têm um computador, onde se pode escolher o veículo. Esta operação gasta metal.

O radar serve para monitorizar os jogadores da base, aparecendo eles no radar e os inimigos perto deles. O posto de entregas é onde se descarrega os veículos.

Todos os edifícios podem ser destruídos menos o posto de en-

trega. Depois podem ser reparados desde que haja metal suficiente na base, ou tem que se ir apanhar metal.

Objectivos do Jogo

Pelo jogo vão aparecendo blocos com armas, vida, metal, armadura. Eles podem ser apanhados e consumidos de imediato (menos o metal) ou podem ser transportados para a base, guardados no armazém, para uso interno dos jogadores da equipa correspondente. O objectivo é aniquilar por completo as equipas e sobreviver, tornando-se na única equipa do mapa. Também pode se formar alianças com outras equipas, e nesse caso só podia sobreviver essa aliança.

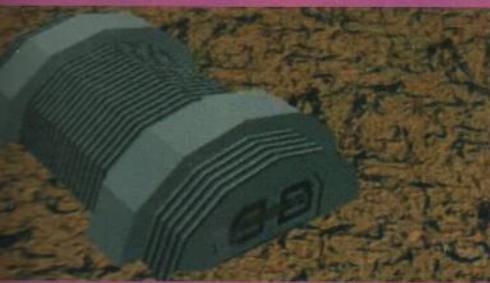
Exemplo: Imaginem que estão a jogar, e isto é o querem fazer...

Entram no jogo. O vosso primeiro veículo é um pequeno jeep, com uma pequena metralhadora. A vossa arma pessoal, é uma pequena Uzi. Saiem do jeep, vêm membros da equipa pela base, atarefados, estão a reparar um enorme hovertank.

Dirijem-se para o armazém, hummm está bem equipado, esta equipa está a jogar bem. Vestem uma boa armadura, tiro a Uzi do vosso inventário, e escolhem uma desert eagle, um poderoso revólver, e uma grande sniper que estava à vossa espera :). Carregam o resto do inventário de munições. Espreitam os depósitos de metal, dentro do armazém... ena tanto :) hummmmmmm

Vão à fabrica de veículos, existe lá uma Predabike pronta para partir, metem-se dentro dela. Começam a ouvir explosões perto dos portões da base, mas saiem pela outra porta a grande velocidade, esperam

poder chegar a uma floresta sem ninguém os conseguir seguir. Escondem a moto num lugar seguro, e vão o resto a pé, até poder ver uma base ao longe. Escondem-se, sacam a vossa grande sniper. Deitam-se junto de uns arbustos. Dão sinal à equipa que a



base verde vai ficar sem guardas nas torres, eles dizem para esperar, vão preparar um ataque.

Dão o sinal de Ok. Abatem os guardas das torres, ao som dos vossos poderosos tiros, os vossos amigos arrancam para um ataque serrado à base, o hovertank despeja os seus poderosos roquetes, pelos bunkares a dentro, sem dúvida que quem estiver lá dentro

Configuração mínima esperada [PC Win98/2000]:

- Processador Pentium ou AMD 400 Mhz
- 64 Megs de RAM
- Placa gráfica com aceleração 3D e com pelo menos 16 megas de memória
- Modem 56.6 Bps

Configuração recomendada [PC Win98/2000]:

- Processador Pentium ou AMD 600 Mhz
- 256 Megs de RAM
- Placa gráfica com T&L (GeForce recomendada)
- Acesso à rede por cabo ou DSL

vai sofrer. Vêm sangue a saltar pelas janelas. Meu Deus.

Espera lá, estão a aparecer forças inimigas, eles estão a sair da base. Duas carrinhas Thunder mais rápidas aparecem. Tentam acertar no condutor, mas são muito rápidas. Os seus autocanhões massacram o Hovertank, mais lento.

O resto do vosso grupo tenta ripostar, com outros soldados, com miniguns e lança mísseis... Vêm chegar uma predabike e vários jeeps.

Saiem do vosso esconderijo, pegam na predabike... sim... eles vão sofrer!

Características do Jogo

- Animação dos personagens usando "Bones" permitindo expressões faciais e representação de músculos e roupas
- Tecnologia que reduz o número de polígonos usados em personagens, veículos e terreno baseados
- Texturas de alta resolução para placas gráficas com uma grande quantidade de memória
- Utilização ao máximo das capacidades das novas placas gráficas com T&L
- Bumpmapping em todas as superfícies incluindo personagens e terreno
- Editor integrado no jogo, usando um sistema de janelas próprio usando OpenGL
- Possibilidade de edição total de cenários de jogo para cada um poder criar as suas próprias situações de

jogo

- Capacidade para servidor dedicado ou temporário
- Mapas enormes de dezenas de km quadrados
- Portabilidade para sistemas Linux e Mac
- Céu realista com nuvens animadas usando uma simulação física real e sombras das mesmas no solo.

Entrevista

Power Players: Por quantos elementos é composta a equipa e donde surgiu a ideia do jogo?
Survivors: Somos 3 os responsáveis pelo aspecto actual do Survivors. Os nossos nomes são Victor Guiomar, Bruno Ribeiro e Filipe Pina. Antes do projecto Survivors, só o Bruno e o Victor é que se tinham conhecido por frequentarem ambos a Universidade de Aveiro. Antes disso nem sequer imaginávamos que iríamos estar envolvidos num projecto desta envergadura. A ideia original partiu de um pequeno jogo que o Victor e o Bruno fizeram em Pascal a preto e branco. O Bruno disse então que seria possível fazer a mesma coisa mas a 3d. A partir daí as coisas começaram a evoluir cada vez mais. O Pina entrou para o projecto já quando uma versão do engine Askyn estava funcional. Foi através da primeira homepage do Survivors que ele entrou em contacto com o Victor, foi uma questão de dias para estar completamente envolvido no projecto.

PP: Falem-nos sobre vocês...

Survivors: O Victor Guiomar é o principal coordenador do projecto, tem 20 anos e estuda Electrónica e Telecomunicações na Universidade de Aveiro. Além de ter modelado os veículos que aparecem nas screenshots do Survivors ele também tem outras ocupações. Adora ler, é fã do MechWarrior, Starcraft e Ultima On-line, e tem um "motão", uma Suzuki. Poderão encontrá-lo no canal #gamelords com o nick de Simon-Templar.

O cérebro do projecto é o Bruno Ribeiro. Ele é o responsável pelo Askyn, o motor de jogo que faz o Survivors mexer. Tem 19 anos e também anda na mesma Universidade que o Victor. Está a estudar Telemática de Computadores e, como

todos os programadores, adora programar! É fã da série Final Fantasy, especialmente o VII e tem como hobbies... programar! Enfim, diríamos que o podem também encontrar no canal #gamelords com o nick The Guardian mas de momento não tem acesso à net. O designer que entrou mais tarde chama-se Filipe Pina e tem a cargo todo o aspecto gráfico do jogo. Também é responsável pelos sketches, modelação e animação das skins. Tem 21 anos e trabalha actualmente como Designer Gráfico na produtora Sigma 3 responsável pelo programa Curto Circuito. Metal Slug, Half Life, Final Fantasy VII, Pac-Man e claro O Unreal Tournament

são os seus jogos favoritos. Ex líder do clã de Unreal Tournament, WOP e actualmente sobre o nick de |M|MindCrawler dos MindSouls, actualmente farta-se de jogar UT. Além disso desenha, lê X-Men, e trabalha com os Tóca a Rufar, uma orquestra de percussão. Podem encontrá-lo nos canais #gamelords e #mindsouls.

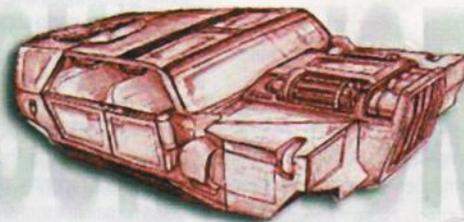
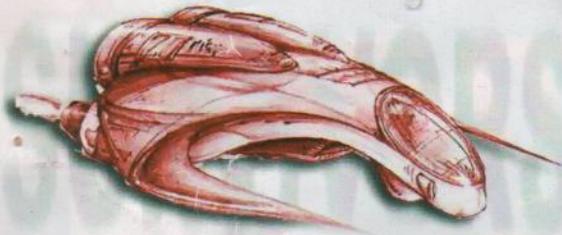
PP: Porquê o uso do Open GL e não o Direct 3D?

Survivors: Devido ao facto de o OpenGL ser uma API universal, ao contrário do Direct3D, permitindo-nos criar versões para Linux e Mac. Também devido ao facto de, sendo uma API aberta, nos permitir tirar partido de capacidades específicas de placas como a GeForce, que não são suportadas no Direct3D na sua versão 7.0a. Caso a versão 8.0

seja tão boa como dizem iremos considerar criar uma versão especial D3D 8.0 além da OpenGL.

PP: O jogo irá conter opções multi player?

Survivors: O jogo é exclusivamente multi-player, não contendo opções para jogo solitário. Irá provavelmente existir lugares no jogo que poderão ser visitados sozinho para treino com veículos e familiarização com terrenos.



PP: O jogo será lento na configuração mínima?

Survivors: Definitivamente, não! O jogo poderá ser completamente configurado, além da possibilidade do engine de se adaptar ao computador do utilizador, tudo para que ninguém que tenha pelo menos o computador mínimo especificado jogue lentamente.

Rayman 2



Do leitor Rui Gaspar

The Woods of Light (Os Bosques de Luz)

Este nível ajuda o jogador a compreender o controle da personagem e saber algumas informações essenciais ao desenvolvimento do jogo, tais como:

- as teclas de controle de Rayman e as capacidades de movimento;
- os objectivos dos lumz e gaiolas;
- os princípios de ajuda ao jogador;
- algumas características que ajudam a entender o jogo (Globox, Ly, Teensies, poderes mágicos).

Missões

Nível 1

Procura Globox, um dos amigos de Rayman, e descobre a existência da fada Ly. Parte a tampa e desliza pelo tubo.

Nível 2

Procura bebés de Globox, descobre a próxima missão (para libertar Ly, a fada) e a posição do Teensies. Liberta Teensies para activar o nível "Hall of Doors", que permite passear por mundos diferentes.

- 5 Lumz para coleccionar, incluindo um escondido à esquerda atrás dos bebés de Globox.
- 2 gaiolas para partir.

The Fairy Glade (Clareira na Floresta da Fada)

O objectivo principal deste nível é libertar a fada Ly. Rayman passa por vários níveis antes de chegar à clareira na floresta onde a fada está presa. Primeiro encontra e combate os piratas. Aquisição de um novo poder: o ponto de grapnel.

Missões

Nível 1

Abre a porta atrás dos bebés de Globox e usa o interruptor que está no ramo da árvore gigante para chegar ao próximo

nível. Pula no cogumelo debaixo do ramo e agarra o cabo do ramo para saltar para o interruptor.

- 1 passagem submersa secreta (à direita da ponte).

- 2 gaiolas, uma na passagem submersa secreta à direita da ponte, a outra no fim do ramo.

- 9 lumz, um dos quais pode ser apanhado debaixo da ponte, indo além da parte superior da máquina com o barril.

Nível 2

- 1 gaiola escondida na passagem secreta (vê The Echoing Caves). É impossível alcançá-la na primeira vez. É necessário passar pelo cenário The Echoing Caves.

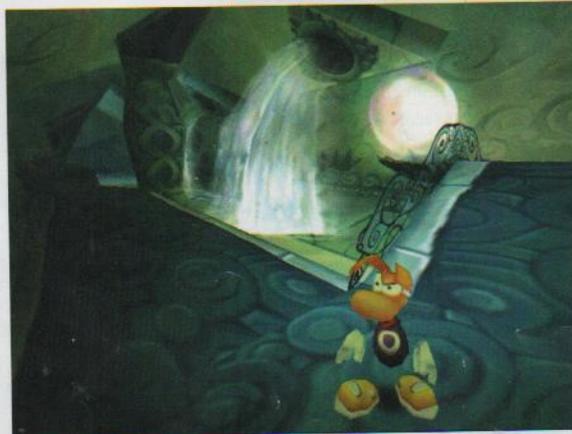
- 3 Lumz para apanhar, dois deles na gaiola escondida.

Nível 3

Entra na fortaleza para soltar Ly.

1º obstáculo: abre a armadilha que está em frente da fortaleza. Coloca-te na armadilha de forma que o henchman aponte com seu barril para abrir a passagem.

2º obstáculo: uma porta de laser bloqueia a entrada



para a fortaleza. Descobre como chegar ao interruptor, localizado sobre a porta de laser.

1ª passagem secreta: entra na caverna à esquerda para encontrar uma gaiola e alguns lumz. Nota: a 2ª gaiola deste nível pode ser alcançada pela 2ª passagem secreta.

2ª passagem secreta: deves levar o barril que está dentro da fortaleza, não muito longe da escada de mão telescópica, e arremessá-lo contra a porta de metal na clareira à tua frente. Poderás então alcançar a 2ª gaiola (e ver a 1ª, se ainda não a tiveres).

- 2 gaiolas e 17 lumz

Nível 4

Parte a máquina e liberta Ly. Descobre sobre grapnel lumz e descobre a existência de Polokus e as quatro máscaras. Ao chegar à sala da máquina, deverás levar o barril que encontraste lá e partir os 3 itens da máquina. A dificuldade é provocada pelas bombas voadoras que vêm contra Rayman. A solução é lançar o barril ao ar quando a bomba se aproxima, atirar na bomba para a explodir, agarrar o barril novamente, e continuar assim até que estejas próximo o bastante da máquina para lançar o barril.

- 1 poder adquirido: cabo de captura do grapnel lumz
- 4 lumz
- 0 gaiolas

Nível 5

Liberta o Teensies para activar o botão de retorno para o "Hall of Doors" e ganhar o acesso para o próximo mundo. Olha para fora, no lumz amarelo nos tubos em queda.

1 gaiola num tubo, protegida por um henchman adormecido. Olha para o lumz nos desenhos: eles não exigem que alcances o topo (4 lumz). A gaiola de Teensies está no ninho do corvo. Para a ir buscar, tens que ati-

- rar e pular.
- 2 gaiolas
- 17 lumz

Truques

Nível 3

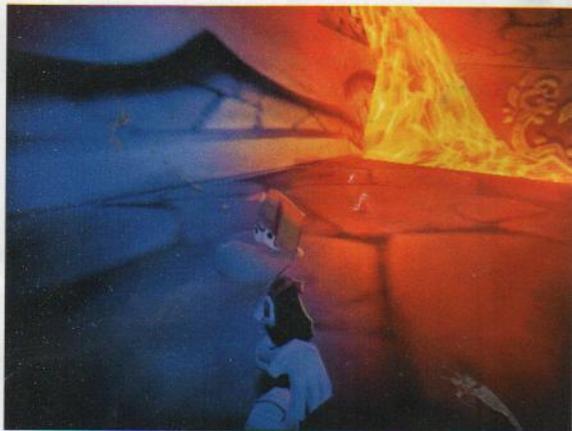
Na passagem subterrânea depois da armadilha da porta, deves agarrar todo o lumz vermelho antes do cronómetro chegar ao zero. Isto aumentará a Barra de Vida de Rayman. Se lançares o barril a um henchman, causas 3 vezes mais dano que um tiro normal (e se o henchman está a dormir, será morto imediatamente). Podes passar pelo henchman adormecido sem despertá-lo. Tudo o que terás de fazer é caminhar suavemente.

Nível 5

Para agarrar o lumz que está debaixo dos desenhos, terás de fazer uma parada de helicóptero, cai até que os consigas agarrar e volta imediatamente.

The Marshes of Awakening [Os Pântanos de Despertar]

Neste mundo, Rayman liberta um dos seus amigos (Ssssam, a serpente) e experimenta um novo meio de transporte: esqui aquático!!!



Missões

Nível 1

Encontra e liberta Ssssam a serpente, agarra-te a ela com o cachecol e faz esqui aquático pelos pântanos que estão cheios de perigos.

1 passagem secreta para ir para a Cave of Bad Dreams (Caverna dos Pesadelos), depois de veres Clark em Menhir Hill (Colinas de Menhir)

- 4 gaiolas: no princípio onde Ssssam está presa, e três no fim, à volta da árvore. A última deve ser destruída, fazendo esqui aquático em cima delas.

- 25 lumz: quatro aparecem quando carregas no interruptor, depois da lâmina oscilante.

Nível 2

Atravessa o pântano e alcança a gaiola onde o Teensies está preso para ter acesso ao mundo seguinte.

- 1 gaiola ao fim para sair deste mundo.

- 25 lumz para apanhar nos postes, e um que está pendurado na cana de pesca que pertence ao pirata no barco pequeno.

Truques

Nível 1

Se te baixares enquanto fazes esqui aquático, irás mais rápido e poderás destruir as Galinhas Zumbi.

The Cave of Bad Dreams [A Caverna dos Pesadelos]

Este nível não pode ser acedido na primeira vez em que Rayman atravessa. Está em frente do guardião da Caverna, que pergunta a Rayman uma password para ter o

acesso à entrada. Rayman tem que ir e encontrar esta password no nível "Menhir Hills". Mas só isto não chega para garantir a sua entrada. Ele também tem que derrotar o guardião da caverna. Se Rayman tiver sucesso, ele poderá adquirir o elixir que salvará o seu amigo Clark (vê no nível "Menhir Hills"), e o guardião far-lhe-á uma oferta tentadora...

Missões

Enfrentar o Guardião
- 50 Lumz para apanhar

Nível 1

Encontro com pequenos guardiões para adquirir as chaves para a porta mágica. Depois de um caminho que está cheio de armadilhas, sobe até aos guardiões pequenos e derrota-os para ganhar a primeira chave. Use o plinth amarelo. Em seguida segue e apanha as 2 chaves que abrem a porta mágica. O azul à esquerda, o amarelo à direita.
- Nenhuma gaiola para partir.

Nível 2

Derrota o guardião da Caverna e encontra o elixir para salvar Clark. Desliza e atira nos cristais para os destruir. Atira nos crânios que são arremessados pelo guardião. Vai de crânio para crânio para teres acesso à caverna do guardião.
Responde-lhe correctamente à oferta, escolhendo "I don't want the treasure".

- Lumz para apanhar no caminho escorregadio

- Nenhuma gaiola para partir.

Truques

Nível 2

Tenta perceber a velocidade com que os crânios são lançados entre cada passagem.

The Bayou

Razorbeard enviou um navio de piratas depois que Rayman submergiu no Bayou. Existe agora um novo tipo de pirata, o pirata gorila. O Nível 1 desta fase dá acesso a um nível de bônus, dando a Rayman um número suficiente de lumz.

Missões

Nível 1

Evita as bolas de canhão lançadas do navio de pirata. Há uma passagem imediatamente à esquerda que dá acesso ao Nível de Bônus de Ly, desde que tenhas o número de lumz requerido (60). Salta nos barris e atira nas bombas voadoras derrubadas pelo navio dos piratas.

- 1 gaiola para apanhar, à esquerda da raiz Escala a escada de mão e incendeia o interruptor para activar a passagem. Solta

o grapnel lumz, segurando na gaiola, e enfrenta o pirata. Usando o grapnel lumz, salta no barril e atira nas galinhas zumbi (há 5 lumz amarelo nesta passagem). No fim deste curso, salta na raiz: há uma gaiola debaixo da ponta direita. Salta na placa mais baixa enquanto apanhas 4 lumz amarelos. À esquerda, um grapnel lumz ajuda-te a ter acesso uma 4ª gaiola. Volta ao caminho: a 5ª gaiola está por baixo.

Nível 2

Fixe o Teensies para activar a pastilha e voltar ao Corredor de Portas. Salta adiante: 2 lumz amarelos estão à direita. Continua a saltar até encontrares o pirata. Evita os barris.

1 lumz vermelho pode ser alcançado saltando nos barris que estão a rolar. Salta os buracos de água envenenada. Depois dos 3 barris (com 3 lumz amarelo para apanhar), activa o interruptor à esquerda: há um lumz amarelo. Quando o gorila carregar, espera até ao último momento e salta num espaço vazio de forma a que o gorila caia. Então segura na extremidade. Usa o interruptor para desactivar os laser. Olha para as lâminas oscilantes nesta passagem. Salta por cima dos barris. Há uma gaiola (1 lumz amarelo) no fim. À esquerda, tira os trampolins e parte a gaiola para deixar o Teensie livre. Segue para chegares à saída.

Truques

Nível 2

Podes saltar nos barris que estão a rolar.

The Walk of Life [O Passeio de Vida]

Um pequena corrida contra Ly sem danos, pois é possível apanhar todo o lumz e uma vida extra.

Nível de Bônus

A corrida com Ly pode dar-te uma vida extra. Os postos de fiscalização dão mais tempo e também recolocam se Rayman sair da corrida (uma queda).

- 50 lumz neste nível

Nota: este é um nível de gratificação, por isso não tem qualquer perda de pontos de vida.

The Sanctuary of Water and Ice [O Santuário de Água e Gelo]

Depois dos pântanos perigosos, Rayman chega a um mundo de Água e Gelô. O chefe deste santuário não têm nenhuma intenção de colaborar, o que prevê uma briga difícil. Mas há uma recompensa no fim disto tudo: a primeira máscara de Polokus.

Missões

Nível 1

São exigidos 100 lumz para entrar no Santuário. Encontra as 2 chaves que abrirão a porta do Santuário de Água e Gelo.

1 segredo debaixo de passagem de água e, no final, 1 gaiola. Explode as 2 portas de madeira que usam os barris para um lado da fortaleza à direita, apanha as 2 esferas mágicas e coloca-os na pirâmide da cor correspondente que





está na frente da porta do Santuário.
- 40 lumz, no total, para apanhar.

Nível 2

Apanhar a 1ª máscara de Polokus, defendido pelo chefe, depois de uma série de deslizamentos pelo Santuário de Água e Gelo, e um encontro com Polokus. Nenhuma passagem secreta.

- Nenhuma gaiola para partir neste nível.
- 10 lumz para apanhar: durante a fase de deslizamento, alguns lumz podem ser adquiridos travando quando for fazer uma curva por dentro, e outros, saltando.

Ao ficares em frente do chefe, mexe no grápnel lumz e puxa a estalactite de forma que ela choque contra a cabeça do chefe. Vai para trás usando o grápnel lumz. Antes de ir para frente, terás que subir para apanhar o lumz. Volta à passagem abaixo e continua para adquirir a máscara.

The Menhir Hills
[As Colinas de Menhir]

Atrás na terra verde, Rayman descobre as alegrias do projectil, graças a ele poder ir para cima e em declive mais rápido, para achar o amigo Clark. Clark está um pouco fraco, mas a saúde dele pode ser restabelecida bebendo um

certo elixir de juventude.

Missões

Nível 1

Montando no míssil, descobrirás um novo meio de transporte. Para fazer isto, tens que atraí-lo para ti e fazer isto durante algum tempo até que ele se canse. Então, senta-te nele e podes correr ao redor das colinas.

1ª passagem secreta: Tens que usar o interruptor atrás do menhir - uma pedra parada posicionada a uma distância curta atrás da árvore. Isto abre a armadilha-porta entre os 3 menhirs. Lá dentro há 1 gaiola.

2ª passagem secreta: O projectil deve ser incendiado na porta metálica no outro lado do campo de amoreiras-pretas. Atrás há 1 gaiola.

3ª passagem secreta: Os henchmen na fortaleza estão a proteger uma passagem que conduz a um laboratório pequeno onde está a 3ª gaiola. Há 2 modos de chegar lá: mata os henchmen ou entra suavemente no laboratório sem os despertar (caso contrário a porta fecha novamente).

- 3 gaiolas e 15 lumz (5 em cada gaiola).

Nível 2

Dentro da fortaleza onde vais encontrar o Clark.

1ª passagem secreta: podes saltar nos 2 cogumelos e podes usar o grápnel lumz para aterrar na fortaleza no início



refa de Ray será recuperar a sua energia, e obviamente o seu povo.

A (grande) liberdade de movimentos será mais um dos pontos fortes desta maravilha, onde se incluem o uso do cabelo como helicóptero, o uso da cabeça para jogar basketball (risos) e mais umas quantas. A interactividade com os cenários será também outra característica de "Rayman 2", e isso implicará a subida das paredes, saltar para as plataformas, derrotar os inimigos com bolas de energia nadar na água, e fazer jet ski (uma espécie de "água-ski").

Todo o ambiente será muito provavelmente de cortar a respiração, e os cenários (todos em 3D) serão bem extensos, e diversifica-

dos as paisagens serão extremamente belas onde quase qualquer ponto/local do cenário poderá ser visitado. Os níveis são extensos e jogados em diferentes cenários como lava, rios, selvas...

O humor também estará presente e os amigos de Rayman são todos hilariantes. As cenas de vídeo parecem estar boas mas um pouco extensas (os Japoneses queixaram-se disso). Em suma, "Rayman 2" promete tornar-se num sucesso...

Ficha técnica:
Plataforma - PlayStation 2
Género - Plataformas
Editora - Ubi Soft

Rayman 2
The Great Escape

Antevisão do leitor Simão [Power Players]

"Rayman" foi o primeiro título de plataformas da actual PS e, na altura, levou muitas pessoas a comprá-lo. O seu defeito era ser (se não estou em erro), todo em 2D e com gráficos... de 1995!

Rayman é das mascotes mais conhecidas dos video jogos, principalmente na PlayStation.

Actualmente estou a jogar o Rayman versão Dreamcast e divirto-me mesmo muito a jogá-lo, desde o ambiente aos seus gráficos. Pois bem, a Sony não queria ficar atrás da Sega, e mesmo apesar de estar prestes a sair "Rayman 2" para a PS1, já contactou a Ubi Soft para fazer uma versão totalmente nova de "Rayman 2".

Os piratas do espaço capturaram o povo de Ray e levaram também a sua energia. A ta-



do nível. Daquela posição, a gaiola pode ser vista escondido defronte da fortaleza pequena.

2ª passagem secreta: usando o turbo na ponte, segue pela passagem à esquerda (a ponte partida) onde uma série de lumz vermelho pode ser encontrado (eles aumentam a Barra de Vida).

3ª passagem secreta: usando o barril de pó em cima da chama no túnel pequeno debaixo da fortaleza depois do caminho, podes alcançar o outro lado e podes encontrar a gaiola pendente. Para apanhar isto, terás que lançar o barril verticalmente sobre isto.

- 2 gaiolas e 20 lumz.

Nível 3

A primeira vez em que Rayman tem acesso a este nível, uma sucessão animada manda-o de volta ao "Corredor de Portas" e dá-lhe a contra-senha para ter acesso à fase "Cave of Bad Dreams". Vai encontrar lá o elixir que salvará o Clark. À segunda vez, Rayman tem que trazer o elixir e seguir o jogo, ajudado por Clark.

1º bloqueio: Clark e Rayman ficam presos na frente de um portão metálico grande. Rayman tem que escalar sobre a caixa pequena e balançar-se de um grapnel lumz ao outro para chegar à varanda pequena e passar pelo pequeno buraco. No outro lado há o interruptor que abre o portão.

1º segredo: no ajuste pequeno estão 3 lumz vermelho.

2º segredo: usando o (4) grapnel lumz, Rayman pode alcançar uma cavidade na parte superior do quarto de grapnel-lumz. Está lá uma gaiola.

- 1 gaiola e 3 lumz (na gaiola).

Nível 4

Usando o projectil, Rayman tem que encontrar o fim deste nível. Rayman não pode escalar a passagem porque a rampa é muito íngreme. Logo tem que usar o projectil.

1ª passagem secreta: Ele tem que escalar sobre o tronco de árvore e apanhar grapnel lumz para aterrar no cogumelo e partir a gaiola.

2ª passagem secreta: Atrás do projectil, é possível escalar o rastejador e ver a 2ª gaiola neste nível.

- 2 gaiolas e 12 lumz.

The Canopy [O Pavilhão]

Apesar de Rayman encontra o seu amigo Globox, mas ele está prisioneiro dos piratas, e Razorbeard, o chefe deles, enviou um navio atrás de Rayman. Rayman adquire um poder novo: acumulação.

Missões

Nível 1

Alcança a passagem depois da segunda gaiola enquanto evitas ser apanhado por uma aranha.

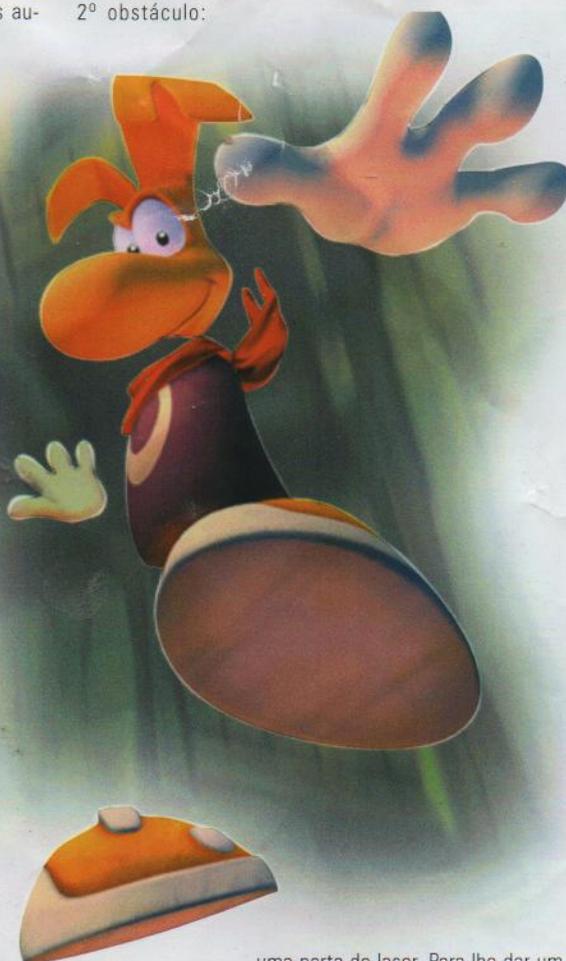
2 gaiolas: uma suspensa debaixo da última plataforma, outra depois do buraco que conduz ao próximo nível.

- 20 lumz (a maioria estão no caminho).

Nível 2

1º obstáculo: um pirata está a esperar no nível do cogumelo. Se ele for morto, podes escalar no piso de madeira e atirar no interruptor para liberar Globox.

2º obstáculo:



uma porta de laser. Para lhe dar um curto circuito, tens que usar Globox e o seu poder de criar chuva.

3º obstáculo: para avançar no espaço vazio, tens que levar Globox perto das sementes de forma que ele possa chamar a chuva. As sementes abrem e criam uma plataforma, na forma de uma flor. Saltando nela, Rayman pode alcançar o outro lado.

4º obstáculo: uma parede de chamas impede-os de mudar. Rayman tem que derrubar a árvore para permitir que Globox cruze o precipício. Globox pode dançar ao redor do fogo e acabar com ele. Finalmente, um henchman bloqueia a passagem e Globox apanha um susto. Derrota o henchman. Começará então uma sucessão animada na qual Rayman adquire o poder de acumulação.

- 15 lumz para juntar.

Nível 3

Fugindo com Globox.

1º obstáculo: Depois da sucessão animada, eles têm que evitar os tiros do navio dos piratas. Quando o navio choca na árvore, o pirata é atirado para fora e terás que enfrentá-lo. Quando ele for derrotado, Globox já não ficará assustado e poderá colocar a porta laser em curto circuito.

2º obstáculo: O pirata escondido no corredor tem que ser derrotado de forma que Globox possa seguir Rayman. No próximo quarto, a porta detecta Rayman e impede-o de alcançar o fim.

Tens que encontrar um disfarce para que ele possa enganar o sistema de segurança dos piratas. Se Globox fizer chover

no arbusto avermelhado, ele crescerá e Rayman pode esconder-se dentro dele. Com esta camuflagem, ele pode enganar o sistema de segurança e alcançar o fim.

- 2 gaiolas e 15 lumz.

Na última fortaleza, 5 lumz amarelos estão escondidos. O grapnel lumz deve ser usado para alcançá-la a primeira e a segunda gaiola.

Truques

Nível 3

Para evitar os disparos do navio, é melhor mover-se em círculos grandes na planície, sem parar.

Usando o poder de acumulação durante a briga com o henchman que é atirado fora do navio, podes destruí-lo muito rapidamente.

Whale Bay [Baía da Baleia]

Rayman tem que libertar Carmen, a Baleia. Ela torna-se o guia dele e a fonte de ar no trajecto deste nível fabuloso por um mundo aquático.

Missão

Nível 1 - A Praia

Abre o portão eléctrico com o interruptor que está sobre o 2º aquário. Podes adquirir ou evitar o Barril Eléctrico. Abre o 2º portão com o interruptor localizado na fortaleza (depois de passar por henchman).

1 gaiola na zona do 2º henchman: elimina o henchman. Usa um barril para partir a porta metálica. A gaiola libertará um grapnel lumz com que podes ter aceder à sacada pelas árvores.

- 15 lumz podem ser apanhados debaixo das 2 redes.

Nível 2 - Libertando Carmen

Encontra a passagem submersa que te leva para o quarto com um interruptor. Maneja o interruptor para desactivar o campo magnético, liberta a baleia e activa um gerador de projectil. Monta-te no projectil e leva-o até ao corredor, mas salta dele antes de chegares à porta. A porta abre quando o projectil choca contra ela. Segue a baleia para sair. Usa o ar que ela borbulha para respirar enquanto estiveres submerso.

- 1 gaiola e 1 série de lumz na passagem secreta.

- 12 lumz para apanhar.

Nível 3 - Uma jornada submarina, guiada pela baleia

Segue a baleia para entrar na fortaleza. Atira no outro peixe, de forma que eles não usem as tuas bolhas de oxigénio.

1 passagem submersa leva-te a uma série de 5 lumz. Quando estás fora da água, usa a rede para escalar ao ninho do corvo (1 gaiola escondida). Leva o lumz avermelhado do ninho do corvo e apanha uma série de 5 lumz vermelho (mais vida). Desliza ao longo da estrada do precipício (lumz amarelo), entra na caverna que pode ser vista por baixo e fixa o Teensies. Solta-o e sai do nível.

- 23 lumz para apanhar

Truques

Nível 1

Evita o barril eléctrico, vai pelo aquário.

Nível 3

Atira nas piranhas para impedi-las de engolir as bolhas de ar.

Soul Reaver

Os Glifos

Do leitor Nuno "007" Feliciano.

O Glifo do Som

Derrota o boss Morlock no Tomb of Seven e obterás a capacidade de projectil de força. Agora poderás apanhar o Glifo do Som. Regressa à conduta de ar inferior na Catedral Silenciada. Desloca-te

pela passagem no final até chegares a um pequeno poço do lado direito com uma parede que se pode escalar. Sobe pela parede, parte o vidro com o projectil de força e entra na passagem em cima. No final da passagem está um portão. Muda para o Reino Espectral e passa pelo portão. No extremo oposto da sala seguinte, descobre o plano do portal e muda para Reino

Material. Apanha o pau em forma de osso na parede por trás do plano do portal e regressa ao portão pelo qual entraste na sala. Sobe pela parede até ao lado do portão para chegar a uma saliência em cima. Agora olha em volta e atira o osso para a alcova à esquerda (a seguir à primeira coluna). Muda para Espectral, salta e deixa-te pairar até ao cimo da primeira coluna. Usa o plano portal para mudar para Material, salta para a alcova à esquerda e apanha o pau semelhante a um osso. Salta de volta para a primeira coluna e vira à esquerda. Salta e paira para as duas colunas seguintes, agacha-te e pousa o pau-osso, atira-o para a passagem depois da terceira coluna. Muda para Espectral, depois salta para esta passagem e usa o plano portal para continuar pela passagem até chegares a sala com um sino. Atinge o sino com o pau-osso para receber o Glifo do Som.

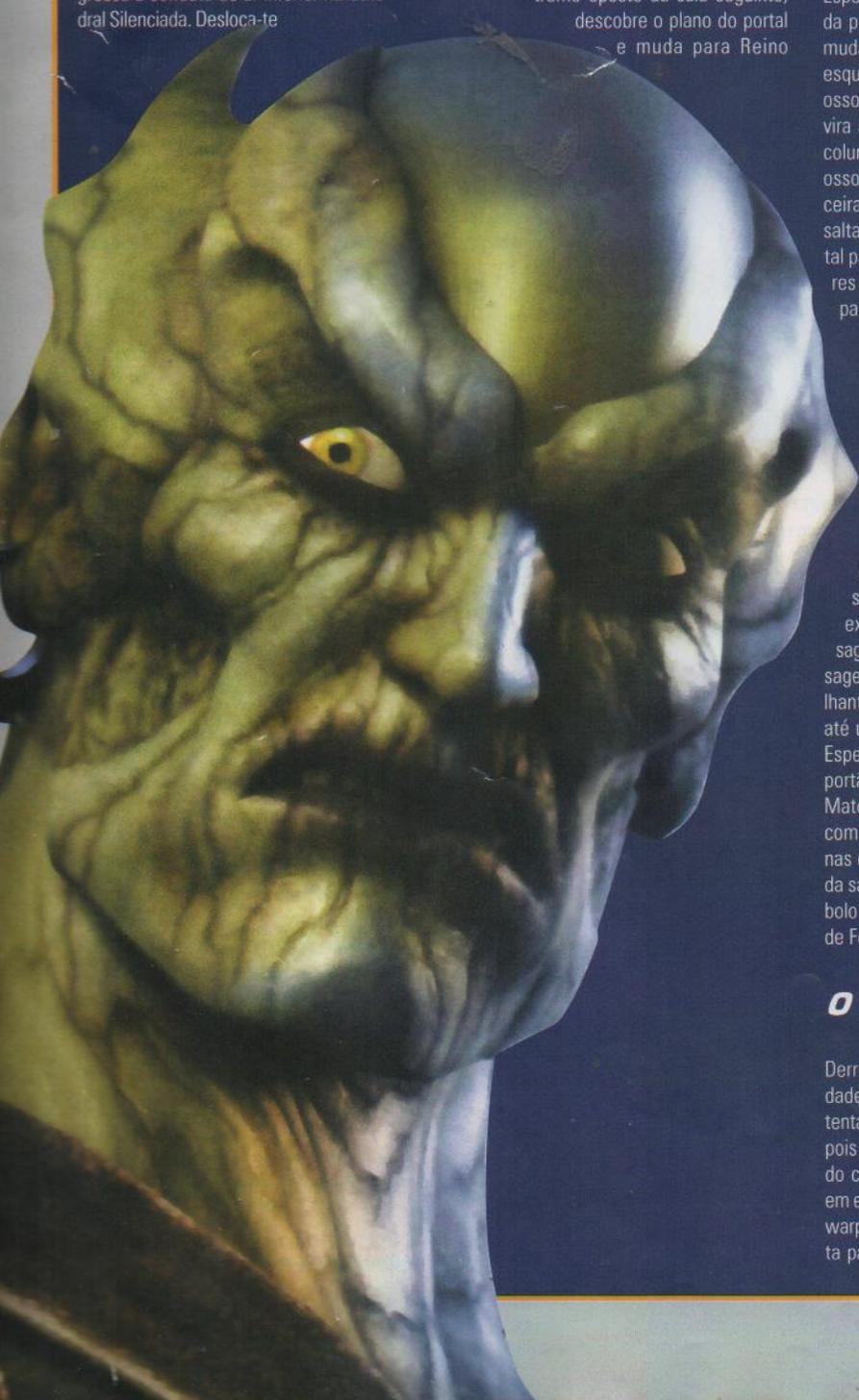
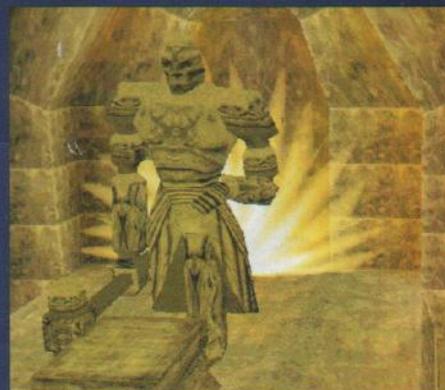
O Glifo de Força

Depois de derrotares o primeiro boss, Melchian, ganha a capacidade de passar por barreiras. Agora podes tentar apanhar o Glifo de Força. Entra no edifício do clã Melchian pelo cemitério, desce a escadaria em espiral e passa pela sala do portão warp para a primeira área exterior. Salta para a água e segue a passagem subaquática à direita. No final da passagem, esta abre-se para uma área semelhante a um lago. Segue a parede esquerda até um portão e passa por ele para o Reino Espectral. Sobe pela passagem, passa pelo portão até ao plano portal e daí para o Reino Material. Baixa-te e vai para a sala circular com três colunas, coloca-te atrás das colunas e derruba cada uma delas para o centro da sala de maneira a formar um símbolo no chão. Então receberás o Glifo de Força.

O Glifo de Pedra

Derrota Zephon para obter a capacidade de escalar paredes e poderás tentar conquistar o Glifo de Pedra. Depois de entrares de novo no edifício do clã Melchian, desce a escadaria em espiral e passa pela sala do portão warp até à primeira área exterior. Salta para a água e segue pela passa-

gem subaquática à esquerda. No final, usa as saliências para sair da água e depois muda para o Reino Material. Sobe a parede atrás do plano portal até à saliência em cima. Vai pela passagem até uma área exterior e dirige-te a um crânio gigante, que é o resto do Retiro, o Nupraptor. Salta pelo olho esquerdo do crânio e segue a passagem até uma parede que pode ser escalada. Sobe a parede até à saliência em cima e depois sobe a parede para a direita. No cimo encontra-se uma estreita plataforma de madeira no ar. Salta para cima dela e depois para a saliência à esquerda. Afasta Raziel da parede e muda para Reino Espectral. Uma segunda plataforma de madeira estreita descerá a uma altura que podes alcançar - salta para ela. Caminha ao longo desta plataforma até à saliência em cima e depois vira à esquerda para a terceira plataforma de madeira estreita. Salta para cima dela e segue-a até ao fim, depois salta para uma saliência mais abaixo com um portal. Muda para o Reino Material e salta de novo para a plataforma acima. Mesmo sobre o extremo desta encontra-se uma quarta plataforma - salta e sobe para cima dela. Percorre esta plataforma até um conjunto de degraus e sobe-os para alcançar uma estreita plataforma de pedra. Segue por esta plataforma e salta para a saliência seguinte. Vira à direita e salta para a saliência em cima. No cimo da saliência passa para a porta e entra na passagem. Esta conduz a uma área exterior que é na verdade o maxilar do crânio do Retiro, o Nupraptor. Na extremidade do maxilar, vira à esquerda e procura uma saliência mais abaixo e para a esquerda. Salta e paira até essa saliência, siga por ela no lado da montanha até chegar a uma caverna. Entra na caverna e quando passares por dois grandes poços de fogo



salta para a saliência na parede do lado direito e empurra o bloco, atirando-o para baixo. Desloca o bloco para a sala seguinte. Esta é a sala o Glifo de Pedra. Aqui tens de completar o mural nas paredes empurrando os blocos para os buracos correctos. Há seis blocos com imagens e mais uns extras. A maior parte deles estão na sala ao lado que pode ser acedida pelas passagens ao longo das paredes da esquerda e da direita. Usa os blocos extras para conseguir apanhar os blocos com imagens da plataforma elevada na sala seguinte. Quando o mural estiver completo, receberás o Glifo de Pedra.

O Glifo de Água

Derrotar Rahab dá-te a capacidade de nadar como um peixe. Agora estás preparado para procurar o Glifo de Água. Regressa aos penhascos onde se encontra Vortex. Atravessa a ponte, depois salta e paira para a plataforma do outro lado de Vortex, vira à esquerda. Salta para a passagem à esquerda e segue por ela, depois salta para a água no final. Nada por esta passagem subaquática até alcançar uma área maior, depois nada para a superfície. Sai da água e procura uma pequena porta de madeira na parede de rocha. Entra pela porta e sobe as escadas. No topo, puxa os dois blocos para fora da parede e coloca-os um sobre o outro para chegar à saliência no cimo da parede da esquerda. Esta conduz a uma abertura à direita. Salta e paira sobre a água para a abertura que se encontra mesmo em frente. Estás agora na Cidade Humana. Vira à direita e segue pelo corredor até uma porta. Entra, vira à esquerda e desce a rampa. No fundo da



portal para mudares para o Reino Material e nada pelo cano acima. No cimo, o cano abre para uma sala circular - descobre o buraco na parede e nada na direcção dele. Nada por este cano até chegar a uma pequena sala. Vira à esquerda e nada pelo cano até chegar a uma sala quadrada. Nada para a superfície e salta para fora de água para a direita. Sobe as escadas até uma sala com uma estátua - o Glifo de Água aparecerá aqui quando tiveres completado o puzzle. Passa pela porta à direita da estátua e sobe os lances de escadas. Na sala do topo, salta sobre a água e tira o bloco de pedra da parede. Empurra o bloco para a água e leva-o para a direita para a sala mais baixa com um buraco no centro do chão. Empurra o bloco para este buraco e a sala encher-se-á de água. Agora regressa à sala com a estátua para receber o Glifo de Água.

O Glifo de Luz Solar

Regressa ao portão da frente da Catedral Silenciada. Salta para o fosso e nada para a direita até um portão subaquático. Muda para Reino Espectral e passa pelo portão. Continua pela passagem até chegar a uma sala circular com um plano portal e muda para o Reino Material. Nada até à passagem em cima e entra. Encontras-te agora numa área exterior. Ao longo da parede da direita há um passagem para um portão warp. Nada para a superfície na área principal e descobre uma saliência para saltar para fora de água. Segue pela direita e salta para a saliência à direita para chegar à base do farol. Passa para a direita e salta para a saliência à direita. Agora salta e paira para a saliência à direita onde está Ronin. Vira à direita, salta e paira até à próxima saliência à direita. Coloca-te no extremo direito desta saliência e salta para a próxima saliência em cima. Entra na caverna desta saliência e avança até chegar de novo a uma área exterior. Vira à esquerda, depois salta e paira até ao cimo do farol. À esquerda do farol há uma caverna, entra e avança pelo corredor até chegar a uma porta. Passa por esta porta e um espectáculo de marionetas vai mostrar-te um caminho para baixo. Desce pelo caminho. Na primeira alcova à esquerda há uma porta. Entra e segue pelo corredor até chegar a uma grande sala com uma mani-

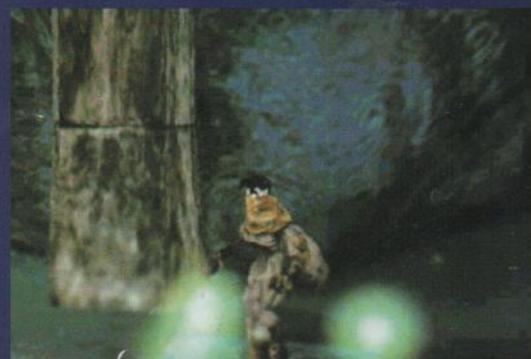
vela na parede da direita. Sobe pela estrutura no centro da sala e empurra o bloco no topo. Desloca o bloco para perto da manivela na parede. Se rodares a manivela, o torniquete irá girar, surgirão chamas nas paredes e o torniquete rodará de novo na direcção oposta. O teu objectivo é co-



locares o bloco ao lado do torniquete, rodar a manivela e empurrar o bloco de forma a que o torniquete não rode na direcção contrária. Isto vai manter as chamas nas paredes acesas. Regressa ao caminho descendente. Segue e entre na passagem à esquerda no fundo. No final desta passagem há uma sala com colunas onde, mais tarde, podes apanhar o Glifo de Luz Solar. Regressa ao caminho e vira-te para a água. Salta para o outro lado das plataformas circulares para chegar à base do farol e entrar na porta. Segue a passagem até uma sala circular com um passadizo que percorre as paredes até ao fundo da sala. Salta para o fundo e dirige-te à passagem aberta. Esta abre-se num conjunto de salas amplas. Vira à esquerda e passa pelo arco triangular para a sala seguinte. Agora muda para Reino Espectral, continua pelas duas salas seguintes até plano portal e muda novamente para Reino Material. Passa pela porta depois do plano portal e avança pela passagem até um conjunto duplo de portas. Passa por elas para a sala seguinte. Segue pela esquerda e salta para um poço com quatro blocos e dois canos a sair das paredes. Os quatro blocos têm buracos. Dispõe-nos de maneira a formarem uma conduta entre os dois canos. Depois salta para sair do poço e segue o cano que não se liga aos



foles através de um interruptor de roda na parede. Acciona o interruptor para obter água e a roda de água começará a rodar, activando os foles junto ao conjunto duplo de portas. Usa o vapor à direita da roda de água para pairar para cima em direcção aos foles atrás dela. Dirige-te aos foles e, quando estes se encontrarem na sua posição mais elevada, salta para o passadizo. Avança pelo passadizo para a esquerda até chegar ao cimo da sala, depois entra pela porta. Segue esta passagem até



uma sala grande com pistões a subir e a descer. Dirige-te ao extremo oposto da sala e salta para baixo por um dos buracos no chão. Agora regressa à sala redonda, sobe os passadizos ao longo das paredes e sai para a base do farol. Depois regressa à sala com colunas do outro lado da água para recolher o Glifo de Luz Solar.

O Glifo de Fogo

Mergulha mais uma vez sob as ondas e poderás procurar o Glifo de Fogo. Regressa aos penhascos onde se encontra o Vortex, vira à esquerda e dirige-te à área do clã Raziel. Passa pela porta no final da primeira passagem e entra na primeira área do clã com a escadaria. Passa pelo portão para a seguinte área do clã com uma escada. Passa pela porta à esquerda do cimo das escadas até

rampa vira novamente à esquerda, segue pelo corredor até umas escadas e sobe-as. Segue por este corredor até uma sala circular e passa pelo duplo conjunto de portas à esquerda. Estás agora na parte central da Cidade Humana. Avança e salta para a água. Nada para o portão debaixo de água, muda para Reino Espectral, depois passa pelo portão. Usa o plano

alcançar a água à esquerda. Salta lá para dentro e nada pela passagem no cimo da parede na sala seguinte. Segue pela passagem até uma sala circular, apanha uma tocha apagada e nada até à superfície. Sai da água e descobre a passagem aberta que não está bloqueada por um portão ou por uma porta. Entra e no final passa pela porta. Na saída, entra no modo Look Around e atira a tocha apagada para a passagem no extremo oposto da sala para a apanhar mais tarde. Regressa à sala que tem a água e segue pela passagem com porta. No final desta passagem há uma sala com um conjunto de portas duplas à esquerda e uma manivela à direita. Roda a manivela para abrir as portas, depois passa imediatamente para Reino Espectral de forma a impedir que as portas se fechem. Passa pelas portas e usa o plano portal para mudar para Reino Material. No final desta passagem salta para a sala com um portão e uma manivela na parede. Roda a manivela para abrir a porta e passa pelo sítio onde estava o portão para voltar à sala com água. Regressa à sala onde atiraste a tocha apagada e muda para Reino Espectral para fazer com que as colunas se transformem e criem degraus. Salta de coluna em coluna até chegar à passagem para onde atiraste a tocha apagada. Usa o plano portal para mudar para Reino Material, apa-

nha a tocha e acende-a na fogueira. Leva a tocha acesa para a sala onde rodaste a manivela. Na sala por detrás desta encontra-se uma estátua com quatro braços, segurando um cesto. Deita fogo ao cesto com a tocha. Então, receberás o Glifo de Fogo.

Fire Reaver

Para aceder ao Fire Reaver, regressa aos penhascos onde se encontra Vortex, vira à esquerda e dirige-te à área do clã Raziel. Passa pela porta no final da primeira área do clã com uma escadaria e depois para a próxima área com uma escada. Passa pela porta à esquerda no cimo das escadas. Segue pela passagem até à água à esquerda. Salta para dentro de água e nada em frente para a primeira sala principal. Vai pela passagem à direita até uma sala grande. Segue pela passagem que sai desta sala e que conduz a uma sala circular. No final desta passagem, atra-



vessa uma pequena janela e segue ao longo da parede esquerda até uma alcova com uma escada em espiral. Nada pela escada abaixo e dirige-te a um vitral na parede da direita. Parte este vitral com o Projétil de Força e entra na passagem. Nada para cima e sai da água para entrar num corredor com uma enorme fogueira no final. Passa o Soul Reaver sobre as chamas para o transformar em Fire Reaver. Se se apagar quando atravessar água ou mudar para Reino Espectral, basta passar o Soul Reaver sobre qualquer chama para que volte a ser uma espada flamejante.

Derrotar os bosses

Melchian

Para derrotar Melchian terás de colocá-lo entre os portões de dois lados e depois atingi-lo com o amassador. Primeiro, dirige-te a um portão dos dois lados. Salta para cima e passa por uma das janelas sobre o portão para entrar numa sala lateral. Dirige-te ao interruptor na sala lateral e activa-o. Espera que Melchian passe parcialmente pelo portão e liberte o interruptor, o que faz com que o portão caia e o mate. Agora passa para a outra sala lateral e repete o processo. Atrai-o para o centro da sala com a jaula circular. Passa para a área do trono e depois puxa o interruptor do chão para activar o amassador. Raziel receberá a capacidade de atravessar barreiras, podendo agora atravessar esta barreira. Muito conveniente.

Kain: o primeiro encontro

Este é fácil. Kain aparece em determinados lugares da arena e carrega o Soul Reaver para disparar contra Raziel. Quando ele surge, dirige-te a ele muito rapidamente e ataca até que ele desapareça. Tens de o atacar três vezes para pôr termo à luta. Kain via partir o Soul Reaver na cabeça de Raziel e desaparecer. Neste momento, muda para o Reino Espectral e apanha o Soul Reaver. Anel vai aparecer e dir-lhe-á que se dirija à Catedral Silenciada. Podes sempre regressar às colunas para ter mais informação de Anel e para carregar saúde e Energia Glifo. Para deixar esta sala, abre a porta principal agitando o Soul Reaver diante dela.

Zephon

Depois de entrar na câmara de Zephon e veres o espectáculo de marionetas, aproxima-te o suficiente para que ele tente apunhalar-te com as pernas. Quando uma perna ficar presa ao solo, ataca-o. Isto fará Zephon pôr um ovo. Apanha o ovo e corre para a entrada onde um caçador caído tem um lança-chamas a arder. Passa o ovo sobre as chamas. Corre um pouco na direcção de Zephon e entra em modo Look Around. Atira o ovo ardente à cabeça de Zephon. Repete o movimento até que Zephon seja destruído (mais três ovos). Se matares todas as pernas e precisares de mais ovos, limita-te a rasgar o saco de ovos para libertar um. Muda de novo para Modo Espectral e entra em qualquer uma das passagens laterais para encontrar geradores de almas para revitalizar a sua saúde.

Depois de matar Zephon, receberá a capacidade de escalar paredes.

Morlock

Salta para o centro da arena onde Morlock te espera. Aproxima-te o suficiente para o enfrentares, ataca e esquiva-te a Morlock até que este fique num estado "vacilante". Nessa altura, pega nele e atira-o para a água que rodeia a plataforma central. Derrota o boss Morlock que dará a Raziel a capacidade Projétil de Força.

Rahab

Depois de entrar na câmara circular no Reino Espectral, sobe aos saltos a escada de colunas até à coluna mais alta. Muda para Reino Material e Rahab surgirá, nadando na água debaixo de Raziel. Para o derrotar, dispara contra as oito janelas circulares ao longo das paredes da sala com o Projétil de Força ou com o Soul Reaver. Nesta fase, o boss não te causa muitos estragos, mas mantém-te fora de água, senão Raziel regressará ao Reino Espectral. Derrotar o boss Rahab dará a Raziel a capacidade de nadar.

Dumah

Curiosamente, Dumah não é nada difícil de derrotar. Tudo o que tens de fazer é conduzir o "matulão" até à fornalha e depois rebentar com ele.

Klain: o encontro final

Kain aparecerá nas três bancadas desta enorme sala circular. Começará na bancada mais baixa. Atinge-o uma vez com o Soul Reaver e ele passará à bancada seguinte. Passa para a bancada seguinte e atinge-o mais uma vez com o Soul Reaver. Kain passará para a bancada superior, atinge-o de novo com o Soul Reaver e segue-o para o Portal Estrela para terminar o jogo.



Do leitor João Garvalho

S.C.A.R.S.

- Carro Panther - escreva "MYSTER" no ecrã de password.
- Carro Scorpion - escreva "DESERT" no ecrã de password
- Aceder a todos os carros - escreva "ALLVID" como password
- Aceder a todas as pistas - escreva "ZDPEAK" como password
- Modo Challenge - escreva "XPERTS" como password
- Crystal Cup - escreva "GLASSX" como password
- Diamond Cup - escreva "ROCKYY" como password

Small Soldiers

- Todas as Armas - Para Ter Acesso A Todas As Armas, Pressiona, Triângulo, Triângulo, Circulo, Circulo, Circulo, X, Quadrado, X
- Invencibilidade - Pressiona Circulo, Circulo, Triângulo, Triângulo, Triângulo, Circulo, X, Quadrado, X.
- Munições Ilimitadas - Pressiona Triângulo, Circulo, Circulo, Circulo, Quadrado, X, Triângulo, Quadrado
- Códigos de níveis
- Gorgon - X, X, Triângulo, Quadrado, Quadrado, X, Circulo, X.
- Dimensional Temple - Quadrado, X, Triângulo, Quadrado, Quadrado, Quadrado, Circulo, X.

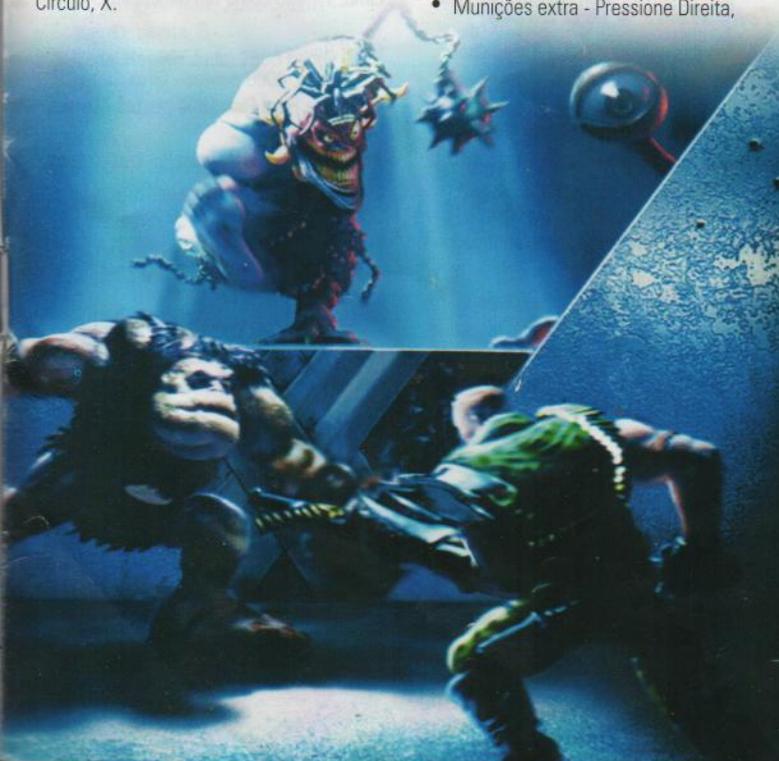
- Floating Fortress - Circulo, X, Triângulo, Quadrado, Quadrado, Circulo, Circulo, X
- Spirit Bog - Triângulo, X, Triângulo, Quadrado, Quadrado, Triângulo, Circulo, X.
- Canyon Village - X, Quadrado, Triângulo, Quadrado, Quadrado, X, Triângulo, X.
- Creepy Caverns - Quadrado, Quadrado, Triângulo, Quadrado, Quadrado, Quadrado, Triângulo, X
- Space Ship - Circulo, Quadrado, Triângulo, Quadrado, Quadrado, Circulo, Triângulo, X
- Hall Of Patriots - Triângulo, Quadrado, Triângulo, Quadrado, Quadrado, Triângulo, Triângulo, X
- Graveyard Of War Machines - X, Circulo, Triângulo, Quadrado, Quadrado, X, X, Quadrado.
- Nuclear Mine - Quadrado, Circulo, Triângulo, Quadrado, Quadrado, Quadrado, X, Quadrado.
- Launch Center - Circulo, Circulo, Triângulo, Quadrado, Quadrado, Circulo, X, Quadrado.
- Ullhaden Fier - Triângulo, Circulo, Triângulo, Quadrado, Quadrado, Triângulo, X, Quadrado.
- Garrison - X, Triângulo, Triângulo, Quadrado, Quadrado, X, Quadrado, Quadrado.
- Iner Sanctum - Quadrado, Triângulo, Triângulo, Quadrado, Quadrado, Quadrado, Quadrado, Quadrado.

Die Hard 2

Códigos

Pause o jogo e vá até à opção Quit, mantendo R2 pressionado enquanto introduz os truques abaixo indicados.

- Map editor e invencibilidade - Pressione Direita, Cima, Baixo, Quadrado. Depois carregue em start e seleccione a opção Use Map editor.
- Modo esqueleto - Pressione Baixo, Quadrado, Triângulo, Baixo.
- Munições extra - Pressione Direita,



Poupe Dinheiro!!!

Cada revista 245\$00



Assinatura Super Jogos

- Assinatura Anual (24 ed.) a partir do nº _____ **5.880\$00**
- Assinatura Semestral (12 ed.) a partir do nº _____ **3.080\$00**

Assinatura outras publicações: Poupe mais 10%

(assinale as que deseja, e some o total em baixo)

Nota: valores válidos apenas para assinatura conjunta.

Cyberguia

- Assinatura Anual (24 ed.) a partir do nº _____ **5.290\$00**
Preço antigo: 5.880\$00
- Assinatura Semestral (12 ed.) a partir do nº _____ **2.770\$00**
Preço antigo: 2.580\$00

PC Manual

- Assinatura Anual (24 ed.) a partir do nº _____ **5.290\$00**
Preço antigo: 5.880\$00
- Assinatura Semestral (12 ed.) a partir do nº _____ **2.770\$00**
Preço antigo: 2.580\$00

Linux Manual

- Assinatura Anual (6 ed.) a partir do nº _____ **2.100\$00**
Preço antigo: 2.350\$00

Atenção: A assinatura em cada revista passa a ser válida a partir da edição seguinte à recepção deste pedido. Caso deseje o início noutra edição indique.

Total: _____ \$

E mais!!!

Oferecemos-lhe:

- 1 cartão de Cibernauta
- 1 presença (página) na Internet

- 1 revista Cyber Guia
- 1 revista Pc Manual

Pode completar a sua colecção:

- cada exemplar anterior, que lhe falte apenas **250\$00**

(já inclui portes, ressalva-se rotura de stocks)

Atenção!
Tome nota dos nossos
NOVOS contactos:

Telefone: 21 894 04 94
Fax: 21 894 04 95

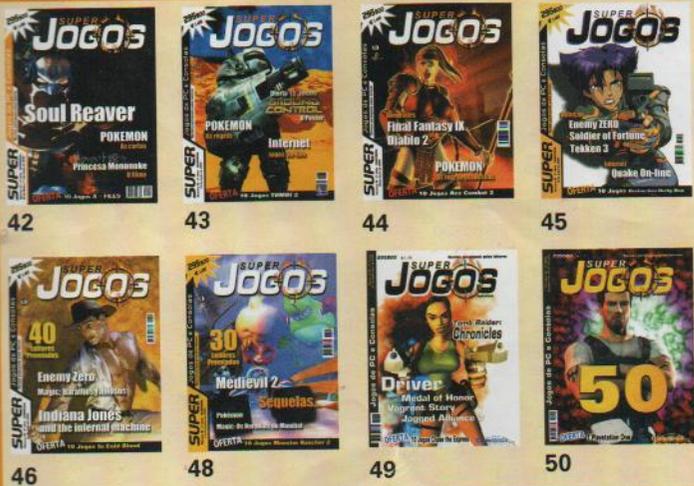
Endereços de E-Mail:
Colaborações: superjogos@ciberlandia.com
Responsável de Assinaturas: jesus@ciberlandia.com

Correio (não necessita de selo):
Super Jogos
Remessa Livre 19451
1992-960 LISBOA

As nossas instalações continuam na:
Av. da Republica, 83 - 5º
1050-243 Lisboa

Edições anteriores:

Poupe ainda mais Cada revista 150\$00
(pedido junto com assinatura ou renovação)



Todos os outros números encontram-se disponíveis.

NOME:

MORADA:

CÓDIGO POSTAL:

ENVIO VALE POSTAL OU CHEQUE Nº

A ORDEM DE VIAS DO FUTURO, LDA.

TELEF:

CARTÃO DE CRÉDITO Nº

VALID.

ASSINATURA

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

Super Jogos
Remessa Livre 19451
1992-960 LISBOA

Quadrado, Esquerda, Circulo, Triângulo, Baixo, para obter noventa e nove rockets e granadas.

- Modo Fergus - Pressione Circulo, Baixo, Baixo, Quadrado, X, Quadrado. Todas as personagens ficarão com uma cabeça igual.
- Invencibilidade - Pressione Baixo, Triângulo, Direita, Quadrado.
- Apanhar a Beretta - No início do nível, abata o helicóptero que surge do lado esquerdo do ecrã.

- Modo Disco Voador - Pressione Direita, Quadrado, Triângulo, Baixo, X, X, X.

Do leitor Apokalypse

Syphon Filter 2

- Jogar em expert mode - Vai ao ecrã principal, selecciona "one player" e carrega em: cima, L1, R2, Select, círculo, X,



Die Hard 3

Códigos
Pause o jogo e vá até à opção Quit e mantenha pressionado R2 pressionado enquanto insere os truques abaixo indicados.

- Modo Fergus - Pressione Circulo, Baixo, Baixo, Triângulo, X, Quadrado. Todas as personagens ficarão com uma cabeça igual.
- Carro Levitante - Pressione Direita, Quadrado, Esquerda, Triângulo, X, Quadrado, Baixo.
- Câmara Lenta - Pressione Esquerda, Cima, Esquerda, Esquerda, Quadrado, Baixo.
- Câmara Aérea - Pressione Circulo, Direita, Baixo, Quadrado, Triângulo, Esquerda. O botão turbo é agora um botão de lançamento.
- Mudar Visão - Pressione Baixo, Circulo, Baixo, Circulo.
- Câmara Ultra Lenta - Pressione Circulo, Baixo, Baixo, Quadrado, Direita.
- 999 Turbos - Pressione Circulo, Circulo, Quadrado, Quadrado, Baixo, Baixo, X, X.
- Vidas Infinitas - Pressione Esquerda, Circulo, Cima, Baixo, Quadrado, Direita.

quadrado.

- Seleccionar missões - Durante o jogo carrega pause, selecciona "Map" e carrega em: direita, L2, R2, círculo, quadrado, X. Vai ao menu de opções e selecciona cheats.
- Acesso a todos os filmes - Durante o jogo carrega pause, selecciona "Briefing" e carrega em: direita, L1, R2, Circulo, X. Vai ao menu de opções e selecciona cheats.

Micro Maniacs

- Max Power Specials - Selecciona "Secret options" no menu de opções e, a pressionar em Select, carrega em: Quadrado, X, R1, Circulo, Cima, Quadrado, Baixo, Cima, X, Baixo.

Do leitor Marcos Campos

Tony Hawk's Pro Skater

- Vídeo das quedas: Ganha 3 medalhas com qualquer jogador nas competições.
- Cabeças Grandes: Segura L no ecrã de pausa e carrega em: X, B, Cima, Esquerda, Esquerda e depois volta para a selecção de jogador.
- Vídeo de cada jogador: Ganha as 3 medalhas de OURO com qualquer jogador.

Movimentos Especiais:

- Tony Hawk
- Kickflip Mctwist, 4000 pontos - Direita, direita, B
 - 540 Board Varial, 2000 pontos (variáveis) - Esquerda, esquerda, X
 - 360 Flip to Mute, 1500 pontos - Baixo, direita, X
 - O 900, 8000 pontos - Direita, baixo, B

- Bob Burnquist
- Backflip, 4000 pontos - Cima, baixo, B

- Burntwist, pontos variáveis - Esquerda, cima, Y (feito como um handplant)

Geoff Rowley

- Backflip, 4000 pontos - Cima, baixo, B
- Couble Hard Flip, 1500 pontos - Direita, baixo, X
- Darkslide, points variable - Left, direita, Y

Jamie Thomas

- Front Flip, 4000 pontos - Baixo, cima, B
- One Foot Nosegrind, pontos variáveis - Cima, cima, Y
- 540 Flip, 1500 pontos - Esquerda, Baixo, X

Andrew Reynolds

- Backflip, 4000 pontos - Cima, baixo, B
- Heelflip Bluntside, pontos variáveis - Baixo, baixo, Y
- Triple Kickflip, 1500 pontos - Esquerda, esquerda, X

Bucky Lasek

- Kickflip Mctwist, 4000 pontos - Direita,

- Powerful Artificial Intelligence (só no oponente) - Selecciona "Secret options" no menu de opções e, a pressionar em Select, carrega em: Círculo, Cima, Triângulo, Círculo, Esquerda, Triângulo, Quadrado, Quadrado, X, Baixo.
- Modo Fuzzy - Selecciona "Secret options" no menu de opções e, a pressionar em Select, carrega em: Triângulo, Círculo, Direita, Triângulo, Cima, Direita, Círculo, Cima, Quadrado.

Ready 2 Rumble

- Acesso ao "Championship Class Fighters" - quando estiveres no modo de campeonato, escreve como nome: CHAMP.
- Acesso ao "Gold Class Fighters" (ou Nat Daddy, no modo Arcade) - quando estiveres no modo de campeonato, escreve como nome: GOLD.
- Acesso ao "Silver Class Fighters" (ou B. Blade, no modo Arcade) - quando



- direita, B
- Fingerflip Airwalk, 2000 pontos - Esquerda, direita, B
 - Varial Heelflip Judo, 2500 pontos - Baixo, cima, X
- Chad Muska
- Font flip, 4000 pontos - Baixo, cima, B
 - One foot Thumpin, pontos variáveis - Direita, baixo, Y
 - 360 Shove-it Rewind, 1500 pontos - Direita, Direita, X
- Kareem Campbell
- Frontflip, 4000 pontos - Baixo, cima, B
 - Casper Slide, pontos variáveis - Cima, baixo, Y
 - Kickflip Underflip, 1500 - Esquerda, direita, X
- Rune Gifberg
- Kickflip Mctwist, 4000 pontos - Direita, direita, B
 - Christ Air, 2100 pontos variáveis -

- estiveres no modo de campeonato, escreve como nome: SILVER.
- Acesso ao "Bronze Class Fighters" (ou Kemoclaw, no modo Arcade) - quando estiveres no modo de campeonato, escreve como nome: BRONZE.

Do leitor Luis Freitas

Crime Killer

- Códigos de acesso
- Nível 2 - Círculo, Quadrado, X, Triângulo, X, Triângulo, Quadrado, Triângulo, Quadrado.
 - Nível 3 - Círculo, Círculo, Quadrado, X, Triângulo, Círculo, Círculo, Círculo, Círculo, Círculo.
 - Nível 4 - Círculo, Círculo, Quadrado, Triângulo, Círculo, Círculo, Quadrado, Triângulo, Quadrado, X.
 - Nível 5 - Triângulo, Círculo, Círculo, Círculo, Círculo, Círculo, Quadrado, Triângulo.

- Nível 6 - Quadrado, Triângulo, Quadrado, Triângulo, Círculo, Quadrado, X, X, X, Triângulo.
- Nível 7 - Círculo, Círculo, Círculo, Círculo, Quadrado, X, Triângulo, Círculo, Círculo, Círculo.
- Nível 8 - Quadrado, Triângulo, Quadrado, X, Triângulo, Quadrado, X.

- Triângulo, Quadrado, X.
- Nível 9 - X, X, Triângulo, Círculo, Quadrado, X, Triângulo, Quadrado, Triângulo, Círculo.
 - Nível 10 - Círculo, Triângulo, Círculo, Círculo, Quadrado, X, Triângulo, Círculo, Círculo, Círculo.
 - Nível 11 - Quadrado, Triângulo, Quadrado, Triângulo, Círculo, Círculo, Quadrado, Triângulo, Quadrado, Triângulo.
 - Nível 12 - Quadrado, Triângulo, Quadrado, Triângulo, Quadrado, Triângulo, Quadrado.
 - Nível 13 - X, X, X, Triângulo, Círculo, Círculo, Círculo, Quadrado, X, X.
 - Nível 14 - X, X, X, X, Triângulo, Círculo, Quadrado, X, X, X.
 - Nível 15 - X, Triângulo, Quadrado, X, X, Triângulo, Círculo, Quadrado, X, X.

Do leitor Amândio Guedes

Tony Hawk's Pro Skater

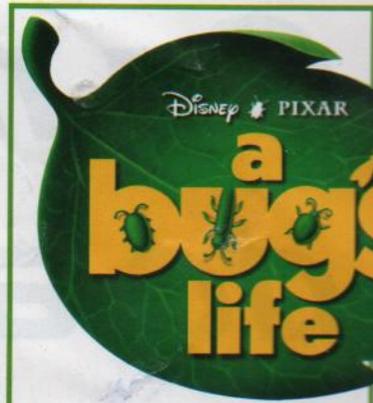
- Para disponibilizar todos os níveis em Practice Mode
- Faça pausa, segure L1 e pressione, quadrado, cima, esquerda, cima, círculo e triângulo. Se o código estiver correcto o ecrã irá tremer. Depois saia do nível onde está e entre no ecrã de selecção de nível. Todos os modos de practice estarão disponíveis.
 - Modo Cabeças Grandes
 - Faça pausa no jogo, depois segure L1 enquanto pressiona Esquerda, Cima, X, Baixo, Cima E X. Se o código estiver correcto o ecrã irá tremer. Comece um jogo novo para o código funcionar.
 - Pontos extra
 - Enquanto estiver no ar, segure D-Pad + círculo e largue o botão antes de atingir o chão.
 - Movimentos especiais
 - Pressione esquerda, esquerda, quadrado para efectuar um movimento especial enquanto estiver no half-pipe do Street course. É preciso ter ar suficiente para aterrar.

V-Rally 2

- Todos os carros e troféus - Durante o progresso do jogo pressione L1, R1, Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, Cima, Baixo, Cima, Baixo, X, X e Select. Irá ouvir um som para confirmar. Agora, pressione X em qualquer carro ou troféu para que ele fique acessível.

Bugs Bunny: Lost in Time

- Seleccionar nível - Durante o ecrã de selecção de era ou nível, segure L2+R1 e pressione X, Quadrado, R2, L1, Círculo, X e três vezes Quadrado.
- Saúde ao máximo - Durante o ecrã de selecção de era ou nível, segure L2+R1 e pressione X, Quadrado, R2+L1, Círculo, X



Do leitor Amândio Guedes

A Bug's Life

- Códigos dos níveis:
- Nível 1 - 9LKK
 - Nível 2 - BL26
 - Nível 3 - 5P9K
 - Nível 4 - 6652
 - Nível 5 - BKK2
 - Nível 6 - 2PLB
 - Nível 7 - 6562
 - Nível 8 - L58B

Do leitor Amândio Guedes

Frogger

- Cheat Mode
- Suicide-se. Depois, no ecrã dos "highscores", pressione A, B, A, B, Select e Start. Deverá ficar disponível um novo modo de cheats.

- e duas vezes Círculo.
- Máximo de cenouras - No ecrã de selecção de era ou nível, segure L2+R1 e pressione X, Quadrado, R2, L1, Círculo, X, duas vezes Quadrado e Círculo.
 - Todas as habilidades - No ecrã de selecção de era ou nível, segure L2+R1 e pressione X, Quadrado, R2, L1, Círculo, X, Quadrado, Círculo.
 - Chave extra - No o ecrã de selecção de era ou nível, segure L2+R1 e pressione X, quadrado, R2, L1, Círculo, X, Círculo e duas vezes Quadrado.
 - Ver sequência final - No o ecrã de selecção de era ou nível, segure L2+R1 e pressione X, Quadrado, R2, L1, Círculo, X, duas vezes Círculo e Quadrado.

Croc 2

- Cristais Infinitos - No ecrã de título, segure L1 e pressione Quadrado, Quadrado, Círculo, Baixo, Esquerda, Direita, Esquerda, Direita. Depois, durante o jogo, segure R2 e pressione quadrado para obter 100 cristais. Isto pode ser feito quantas vezes quiser.
- Vidas Infinitas - No ecrã de título, segure L1 e pressione Círculo, Baixo, Esquerda, Cima, Direita, Triângulo, Baixo.

Os mais famosos do anime!

Por Marisa "Mari-Chan" Rodrigues

A responsabilidade da fama é deles!

Claro que, sem uma boa dose de heróis e heroínas, de pessoas indefesas, raparigas apaixonadas, rapazes com uma personalidade indefinida e de (por vezes) um mundo em perigo, não existe uma história anime. O anime é basicamente constituído por um determinado género de personagens, ou seja, charas (diminutivo de characters). Sem charas não existe história e sem história, não nos podemos contentar com os belíssimos animes e mangas que encontramos nas prateleiras das grandes lojas. Desde uma personalidade estranha a um feito impossível, os charas variam de história para história, cada um com o seu determinado papel no argumento e cada um possui uma determinada aparência, que pode ou não contribuir para a história. Além disso, a aparência psicológica requer sempre um determinado guião (não estavam a pensar em colocar uma Ayanami Rei dentro de uma história como Ranma ½, pois não?).

Os charas são o elemento essencial das histórias, não só no anime, mas sim em todas as outras histórias, por várias razões, a começar pela principal - não há história sem personagens (certo e lógico!). Depois, os charas são sempre responsáveis por um determinado número de fãs de uma determinada série anime. Passo a explicar melhor: muito pessoal pode não gostar muito do guião da série, mas aqueles personagens são tão giros e espectaculares, que os fazem logo ficar colados ao ecrã à espera que eles apareçam... simples, não é? E era precisamente aí onde eu queria chegar...

A aparência física ou o aspecto psicológico Qual preferes?

A verdade é que esses charas criam sempre uma legião de fãs - isso salta sempre aos olhos quando nos motores de busca da internet surgem palavras como "Pikachu" ou "Trunks" em vez de "Pokémon" ou "Dragon Ball Z"...

Como já disse, os personagens têm sempre uma certa caracterização, que tanto pode contribuir para a história ou não. Podem ter grandes papéis na história, ou podem ser simples quase-figurantes, embora isso não altere a sua fama. Desses aspectos todos, vamos referir os principais: a aparência física e a aparência psicológica. A verdade é que muitos charas são famosos por causa de ambos os aspectos. Mentos per-

versas, cabelos longos e encaracolados, uns olhos irresistíveis, uma força imensa, um corpo perfeito, um homem de sonho... isso faz sempre as delícias a qualquer pessoa que seja fã deste tipo de comics.

Muita gente prefere quando o chara de movimenta em vez de abrir a boca com aqueles "bla bla blás" chatos, preferem ver o rapaz/rapariga em acção, com aquela aparência tão perfeita e engraçada... invertendo a situação, que também é caso de acontecer, muitas pessoas preferem quando o chara surge com aqueles discursos lindos, triunfantes, aqueles pensamentos filosóficos e aquela mente brilhante, e não ligam àquela aparência vulgar.

A maioria dos fãs femininos tanto preferem charas masculinos (por causa do charme e beleza, na maioria) como preferem igualmente charas femininos, aquelas tais raparigas perfeitas que todas invejam e gostariam de ser um dia.

Os rapazes também são assim, mas são mais caídos para o corpinho perfeito das anime babes... a prova disso é a revista japonesa "Shonen Jump", que de mês a mês faz uma eleição das mais desejadas rapariguinhas do anime. Digam lá, rapazes, não gostavam de ter uma linda rapariguinha anime como namorada?

A verdade é esta, todos os fãs de anime têm um certo tipo de charas que gostam mais, ou que mais admiram. Podem ser os mais divertidos, os mais calados, os mais fortes ou aqueles mais sensíveis. Muitas séries anime, que podem ser prolongadas no guião e muito alaistradas para outro campo (soap operas principalmente, onde se pode misturar muitas partes, desde lutas de artes-marciais, a viagens no espaço, ou todo tipo cocktail!) fazem uso de diferentes charas, consoante a história - desde personagens esquisitos (para quem gosta de seres desse tipo), aos mais sensíveis e apaixonados (para os mais românticos), aos grandes lutadores (para os fãs de histórias tipo "Dragon Ball"), etc, tudo isto misturado numa história. Garanto-vos que tem sucesso garantido, pois agrada vários tipos de fãs.

A selecção

Eu fiz uma pequena selecção dos personagens mais "fixes" (e famosos) de algumas séries anime. Podem não conhecer alguns, portanto, quer conheçam ou não, eu faço uma breve descrição dos personagens, falando sobre eles e dizendo o que mais desperta a fama neles: o físico ou o psicológico. Ah, sim, também indico a manga/anime a que pertencem.

Tetsuo [Akira]

Apesar de ainda ser um "puto", Tetsuo alimenta os corações dos rapazes com a sua coragem - pois é, todos que-

rem ser como ele. Não os vamos censurar - apesar de um miúdo, consegue tudo o que quer. Quem não gostaria de ser duro de roer como ele?

Lime

[Saber Marionettes J ou X]

Bom, esta rapariguinha não fica atrás de ninguém, tem aquele ar querido, inofensivo, que não faz mal a uma mosca, e apesar da maioria dos fãs masculinos gostar das raparigas com outro tipo de imagem, gostam muito de ver esta bela peça inocente a rir em frente às câmaras... estava na quarta posição do "Animedia" em Janeiro deste ano... Parabéns Lime!



Pikachu [Pokémon]

Coitado do Pikachu, também tem direito em ser um "homem" de vez em quando... a verdade é que com aquele ar amoroso ele conseguiu conquistar várias raparigas. Daqui a nada, está noivo! Também não podemos ver muito mais no seu lado psicológico, só diz "Pika Pika", que tanto pode significar "Vou à casa de banho" ou "Amo-te!!"

Faye Valentine [Cowboy Bebop]

Wow, se esta mulher não fosse nomeada nesta selecção seria definitivamente um crime. Aquele ar sexy que ela possui e aquela mente dura transformam Faye numa combinação



PERSONAGENS

explosiva. A verdade é que ela é uma quebra-corações e alimenta os fãs de ambos os sexos, mas mais propriamente, os masculinos, claro.

D.S. - Dark Schneider [Bastard!]

Incorrigível, charmoso e um tanto tarado, D.S. conserva-se muito bem para quem tem mais do que 400 anos. A verdade é que consegue deliciar todas as mulheres com o seu lado "macho"... taradice não lhe falta! Podemos dizer que ele com esta personalidade encanta muita gente... pessoalmente, é um personagem que eu adoro, por também ser estúpido em várias situações: digamos que é uma mistura de 007 com Capitão Roby



Misato Katsuragi [Neon Genesis Evangelion]

Esta jovem mulher encanta toda a gente com o seu lado psicológico e com a sua aparência física. É perfeita de corpo e tem um ar um tanto juvenil. Além disso é responsável pelos erros que comete na Nerv e é... uma bêbada (qual o rapaz

que não gostaria de a embedardar!). Misato é no entanto, uma mulher muito procurada pelos fãs. Encontra-se no número 4 no top 10 das "anime babes". Caso para dizer: devagar se vai ao longe, não é Misato?

Vegeta [Dragon Ball Z]

Pois é. De volta aos tempos de DBZ. Claro que este personagem conhecem, é o Vegeta, aquele resmungão com uma queda para o lado maléfico e com aquele ar de quem acordou com os pés fora da cama. Não admite quando erra e está sempre pronto para lutar... pode não ser muito belo, mas de certeza que esta parte psicológica encanta muita gente...



Reena Invers [Slayers]

Esta jovem rapariga ruiva encanta muita gente, a fama da série Slayers deve-se principalmente à participação desta jóia da fama. Tem sempre aquele ar tão querido e engraçado, além de ser corajosa. Bem que eu sabia que os japoneses gostavam de ruivas!

Gawl [Generator Gawl]

Bom, o seu lado físico e psicológico chamam a atenção de todos. Retirando, claro, grande parte dos seus defeitos: come como um cavalo, quando tem que salvar o mundo está a dormir, tem um carácter muito aberto, não se sabe calar quando tem que o fazer e em algumas ocasiões precipita-se com os seus actos... bom, mas o seu lado exterior não é de deitar fora. É bom para as raparigas que gostam de rapazes divertidos... e atrapalhados!

Orphen [Sorcerous Stabber Orphen]

Já me estou a sentir arrepiada só de falar nele. É lindo, luta bem, tem uma personalidade um tanto dura... palavras para quê? É o que eu chamo um chara 2 em 1.

Belldandy [Oh! My Goddess]

Só podia ser da autoria de Kosuke Fujishima! Esta beleza é uma Deusa preocupada com os outros, apaixonada, a rapariga perfeita para os mais sensíveis. Talvez por ter aquele ar inocente e sensível, ou talvez por ter aquela mente preocupada... não sei o que tão agrada nela aos rapazes, mas fama não lhe falta!

Sanozuke Sagara [Rurouni Kenshin]

Quem resiste a esta figura brilhante? Bom, eu não resisto, eu farto-me de rir com ele, ainda para mais tem uma carinha inconfundível e fofo. Eu adoro-o! E vocês meninas não?

Chun Li [Street Fighter]

Segundo especialistas, a mulher mais forte do mundo anime. Não o nego. Além de ter um talento imenso para as artes-marciais, esta jovem mulher também tem um ar perigoso, mas na verdade é muito querida. O que podem pedir mais? (Vá lá, não exijam uma Pamela Anderson!)



Ranma [Ranma 1/2]

Bom, vamos considerar Ranma um homem, visto que se transforma em mulher, portanto é originalmente um homem... só se sabe que o sexo dele é indefinido, que gosta de artes marciais e que não passa de um estudante japonês à procura do seu nannichuan. Eu gosto imenso dele e apenas o facto de ele se transformar em mulher altera novamente o sucesso da série televisiva... mais antigo fica, mais famoso se torna!





Ayanami Rei
[Neon Genesis Evangelion]

Que beleza de rapariga! Misteriosa, fechada de sentimentos. Aquela mente confusa agrada a muita gente e combina perfeitamente com aquele ar inocente e estranho. Não é por acaso que ganhou o título de "Deusa-Anime" segundo a fanzine Kamehá...

Katsumi Liqueur [Silent Mobius]

Não sei se será do facto dela se aproveitar do seu sangue menstrual como isco para os demónios ou se será daquele talento enorme que possui para destruir aqueles fantasminhas, a verdade é que ela é das mais desejadas do anime. Bom, só sei que ela é bem bonita!

Onizuka [GTO - Great Teacher Onizuka]

Sim, este professor também está incluído nesta selecção... a sua aparência indica tudo: aquele olhar malandro não engana. Não se vão admirar quando eu disser que Onizuka se deixa levar quando as suas estudantes o provocam... será isso o que todos gostam nele?

Kyoko
[Maison Ikkoku]

Eu admiro-a. Vocês não? E se eu vou disser que ela tem capacidade de alimentar cerca de 400 pessoas? Não é qualquer um, eu acho... bom, ela é doce, meiga, carinhosa, sensível, apaixonada... perfeita. Resumindo e concluindo, Kyoko é definitivamente adorada por todos aqueles que gostam de ver jovens cozinheiras em bikini.

Spike [Cowboy Bebop]

Este homem, duro de roer, "parceiro" de Faye, é charmoso, encantador, mas duro. Isso é a sua "virtude" por assim dizer. Admiro Spike. Não sei, tem sempre aquele cigarro pendente no canto da boca e está sempre acompanhado daquela potente arma... bom só sei que Spike dava um bom guarda-costas!

Natsumi [You're Under Arrest]

Não é qualquer pessoa que conduz dentro de um trânsito imperfurável, que tem um temperamento incorrigível (mas mesmo assim aguenta com os ralhanços que apanha na esquadra!), que consegue dar a volta a várias pessoas e que faz de tudo para conquistar o chefe a polícia (até cozinhar, coisa que não sabe fazer!). Acho que já disse tudo...

Conan [Meitantei Conan]

Não poderia fazer uma selecção sem Conan integrado. Ele merece palmas, pois é o detective mais pequeno do manga... além disso, quando ele crescer ficará muito giro! Conan tem aquele talento para descobrir "crimes"... aqueles oculitos até lhe dão um certo estilo!

Priss Asagiri
[Bubblegum Crisis]

Também não podia fazer uma selecção sem Priss... para além de possuir o número 1 (sim, 1) no top 10 das anime babes, Priss é dotada, elegante e muito bonita. Priss tem aquele ar super sexy que faz com que todos se apaixonem. Por outras palavras - imaginem uma rapariga mais bonita que Misato e mais inteligente que Ritsuko...

Piccolo [Dragon Ball Z]

Este é um dos meus favoritos. É extremamente original e luta bem, para além de ser super super duro. Bom, Piccolo é no entanto uma pessoa com coração, e é isso que importa mais, embora revele aquela carinha dura...

Ryoko [Tenchi Muyo]

Quem pode resistir a Ryoko, a bela pirata espacial? Ela é esplêndida. Só sei que a adoro principalmente pelo facto de ela obter tudo o que quer... agora confessem lá, já não aguentaram mais e foram à procura de imagens hentai dela, não foi?

Ryo Saeba [City Hunter]

Este jovem detective é muito famoso na cidade de Tokyo e é muito selecto quanto aos seus clientes: só admite mulheres.

Porque será? No comments...

Usagi Tsukino (Sailor Moon): Era-se impossível fazer uma selecção e não incluir Usagi... é mais uma loira bimba dos mangas (sem ofensa loiras!), e não tem jeito para nada. Apesar disso, conseguiu salvar o mundo mais do que três vezes! E acho que não foi sorte. Usagi é no entanto espectacular. Eu adoro-a, vocês não?

Tôga Kiriya [Utena Luxury]

Este lindo rapaz (ruivo, claro), é um excelente chara, com tudo aquilo que as raparigas românticas necessitam. É o presidente do conselho dos estudantes revolucionários, e não tira o olho de Utena... bom, ele é genial!

Anna & UniPumma
[Dominion: Tank Police]

As irmãs mais famosas do anime, as belas e sensacionais Pummas! Claro que o elemento indispensável (sensualidade) é o que mais elas têm. Depois, aquele ar perigoso torna-as simplesmente... umas gatas ferozes! Grr, Grrr...

Kenshin Himura [Rurouni Kenshin]



Apesar de ser pobre, de estar sempre com as mesmas roupas, de só se envolver em lutas e de ter sido um feroz assassino, ele é um bom rapaz com um coração enorme. Se bem que eu continuo a achar que ele não vence aquela luta contra Shishio se este não tivesse o problema das queimaduras... Este é um dos poucos heróis que sem magia consegue triunfar. Só não digo que ele é muito bonito por causa da Kaoru (arrisco demais!)

Asuka Langley
[Neon Genesis Evangelion]

Aquele temperamento irritante e aquele feito insuportável faz com que ela seja a vítima dos dardos que são lançados por muitos. Mas aquela carinha e aquele corpo esbelto fazem sempre muita gente recuar...

Satoshi Miwa [Marmelade Boy]

Oh, este é tão querido e romântico... está louco por Meiko, mas infelizmente ela não corresponde logo aos seus sentimentos. Azar, há muitas disponíveis!

E pronto. Acho que já chega. Afinal, estes personagens são os que mais admiro e que, por acaso, também fazem parte dos mais famosos! Espero que tenham gostado! Passem bem!!!

A Net dá uma nova faceta aos telemóveis...

Colaboração de Helder Leal (Power Players)

Para começar vou falar sobre a ligação que existe entre a Net e os telemóveis, estão cada vez mais ligados e é cada vez mais importante para quem tem um telemóvel estar ligado à Net, e vice versa.

Como se sabe os telemóveis variam de marca de modelo e, é claro, de preço. Como já devem saber, porque está na moda, a Wap (Internet no telemóvel) faz parte da segunda geração de telemóveis, onde temos acesso a um, já vasto, leque de sites Wap Portugueses, e cujo a sua utilidade é cada vez mais importante no nosso dia a dia. É verdade que ainda não podemos dizer que temos uma boa navegação através do telemóvel, só porque os nossos servidores não apostaram muito para melhorar isso, trouxeram a Wap para Portugal, atrasada e ainda por cima deixa muita a desejar.

Mas para quem não optou por um telemóvel com acesso Wap, também existem novidades para os telemóveis normais, mais utilizados até hoje. Da mesma forma que são enviadas mensagens sms, podemos também enviar para o nosso telemóvel várias melodias, podemos mudar também o logo do operador, e também podemos mudar o logotipo de entrada que aparece quando ligamos o telemóvel. Estas funções são normalmente (e quase unicamente) utilizadas pelos telemóveis Nokia. Quase todos os modelos da Nokia suportam estas opções.

Existem vários sites onde nos disponibilizam acrescentar ou mudar essas opções ao software do nosso telemóvel. Eis alguns...

Telemoveis.com

<http://www.telemoveis.com/>

Na minha opinião este é o melhor site sobre telemóveis portugueses. Neste site ainda não disponibilizam o envio de logos para o nosso telemóvel, mas em contra partida podemos enviar para o nosso telemóvel instantaneamente melodias, e mensagens sms. Temos também disponível no site leilões de telemóveis a fantásticos preços, telemóveis usados, um expositor onde podemos ver todas as características de qualquer telemóvel do mercado, entre outros.



Iguana SMS

<http://www.iguansms.com/>

Neste site, não português, podemos encontrar de tudo sobre telemóveis. Através deste site podemos enviar operator logos totalmente grátis (o que não é normal) e que para isso apenas teremos de nos registarmos e automaticamente temos direito a dois logos grátis ou duas melodias grátis. Se desejarmos enviar mais do que dois ao terceiro já teremos de pagar, por isso escolham bem porque há poucos sites assim.

Como já deves ter reparado este site apenas serve para os clientes Telecel. Mencione este site porque recentemente foi criado neste site um serviço de envio de toques e

Telecel

<http://www.telecel.pt/>

Como já deves ter reparado este site apenas serve para os clientes Telecel. Mencione este site porque recentemente foi criado neste site um serviço de envio de toques e

Telemoveis.com

logos (operator logos) grátis, para telemóveis Nokia. Os possuidores de telemóveis de outras marcas vão ter muito mais dificuldades em arranjar estes extras para os seus telemóveis, e provavelmente até não o conseguirão.

Por telefone

Existe outra forma de enviar logos, também ela muito fácil mas em contra partida ligeiramente mais cara. Através de alguns programas podemos criar, modificar, enviar e atualizar os nossos logos e toques sempre que nos apetecer numa rapidez incrível. Para isso é necessário fazer download de alguns programas essenciais.

Smartsms 2.0

<http://www.dalnet.se/~uffe>

Sem este programa não vamos a lado nenhum, este é sem qualquer dúvida o mais importante de todos os programas que vos vou falar. Através dele podemos enviar quase tudo. Eu digo quase tudo porque esta maravilha envia Operator logos, envia sms (mensagens para telm) e claro toques, só peca por não nos possibilitar o envio de StartUp logos (falaremos deles mais para a frente). Através desta maravilha enviamos qualquer dos extras atrás mencionados, e apenas pagamos uma chamada para telemóvel, o que acho justo.



Instalar correctamente o Smartsms 2.0

Este programa tem as suas armadilhas, se não dermos por isso pode custarmos muito caro. Tenho que admitir que antes de pôr este programa a funcionar às mil maravilhas tive de perder algum tempo.

Para começar depois de fazer o download reparei logo que tinha de registar o programa, o que era quase, ou mesmo impossível fazê-lo, visto isso optei por arranjar um key generator (só utilizem isto se não conseguirem registar). E foi o que fiz, pus-me à procura e finalmente encontrei um na no fundo da rede (<http://www.dalnet.se/~uffe/html/engindex.html>).

Depois de ter o programa registado achei que tudo estava resolvido, até que reparei que para enviar qualquer coisa que fosse teria de fazer uma chamada para um número internacional (004543625250), foi então que me deparei com outro problema. Nada que não se pudesse resolver, fui ao melhor canal do IRC sobre telemóveis (#Telemoveis) e pedi ajuda, uma alma caridosa veio-me ajudar e deu-me um numero que iria substituir o outro (962113000), assim apenas tenho de fazer um chamada para telemóvel em lugar de uma chamada internacional sempre que quiser enviar algo para o meu telemóvel.

Criar o meu próprio logo

Temos dois tipos de logos diferentes para personalizar, os operador logos, aqueles logos que irão substituir o logo do operador (TMN, Telecel...). Os outros logos são os StartUp logos, como o nome indica os logos que aparecem ao início quando ligamos o telemóvel.

Para criarmos ambos os logos ao nosso critério temos de fazer download de dois programas distintos, e estão ambos disponíveis no site oficial: <http://www.kessler-design.com/>

Neste site podemos encontrar dois programas que nos permitem criar os nossos logos, os programas são: Group-Graphic Editor, para criar operador logos e o StartUp-Graphic Editor para criar os logos de "Bom dia", e também através deste programa podemos enviar os logos para o nosso telemóvel, principalmente os StartUp logos cujo o envio não está disponível no Smartsms, visto que para enviarmos este tipo de logos através do Graphic Editor é necessário possuir um cabo de entre o telemóvel e o PC.

Criar a minha própria melodia (toque)

Tal como os logos também podemos criar a nossa própria melodia, para isso teremos também de fazer download de um programa especial que nos vai permitir a criação da nossa melodia.

Para criar a nossa própria melodia terá de saber um pouco de música, caso contrário vais ficar a olhar para o programa sem sequer saber fazer um único som.

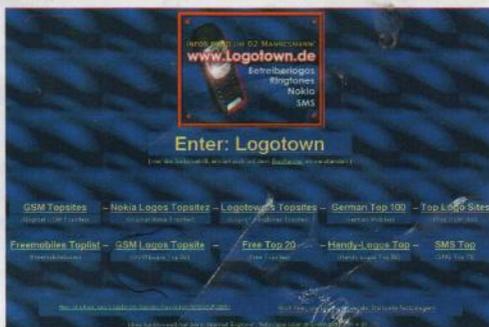
Nokia Ring

<http://members.tripod.com/~ringtones/>

Este programa nem precisa de ser registado e a sua instalação é do mais simples possível. Acho que não vais ter qualquer problema em pôr o programa a correr. O problema maior será certamente criar o toque, visto aquilo ser um pouco complexo. Boa sorte...

Download de toques e logos predefinidos

Existem milhares de sites na Net onde podemos fazer download de um vasto leque de logos e toques diferentes



Nokring - Ringing Tone Composer Home Page

Would you like to compose your own ringing tones in PC and send tones to Nokia 3210, 5190*, 6110, 6150, 6190, 7110, 8210, 8810, 8850 and compatible phones?

It is possible with the Nokia Ringing Tone Composer program - Nokring!

These smart phones are great for free long distance calling! [Phone Page](#)

For FREE ringones, logos, and SMS messages! [Click Here](#)

Download Nokring version 1.5:

[nokia_ringtone_1.5.exe \(1.6MB\)](#) This requires Visual Basic 5 Runtime Libraries

[nokia_ringtone_1.5.zip \(1.6MB\)](#) All files included.

para o nosso telemóvel, mas apenas vou divulgar os meus preferidos. São eles:

Nokialogos

<http://www.nokialogos.com/>

Grande quantidade de logos para download, toques, truques no-



vidades e constantes atualizações.

Logotown

<http://www.logotown.de/>

Neste site iremos encontrar muitos logos feitos pelo próprio criador do site. Tem também de outros artistas mas a maior parte são da sua autoria.

TuerkLogos

<http://www.tuerk-logos.de/>

Mais um site onde podemos encontrar de tudo para o nosso telemóvel, logos e etc... sempre em grandes quantidades e o melhor é que é grátis.

MyNokia

<http://www.mynokia.com/>
<http://mynokia2000.homestead.com/mynokia.html>

Como todos os outros aqui está mais um site de logos e extras para Nokia, neste site infelizmente quase nada é grátis, mas vale sempre a pena visitar.

Acho que fico por aqui, já devem ter uma noção mais sólida dos extras que podemos arranjar na Net para personalizar o nosso telemóvel.

Se têm um Nokia já sabem têm muito para mudar, personalizem-no ao máximo pois ele merece...

Passatempo!

Vamos Sortear

10 Assinaturas Anuais da Super Jogos!

Basta participar, respondendo a este desafio, ajudando-nos a fazer uma Super Jogos melhor! Entre todas as participações, independentemente do seu conteúdo, seja uma crítica ou uma sugestão, iremos sortear as 10 assinaturas da revista!

A Super Jogos pode ser Ainda Melhor??!

Só você o pode dizer, sugerindo e participando!!!

Por nossa parte, prometemos tentar cumprir as ideias que os nossos leitores nos fazem chegar.

Para tal, ao mesmo tempo que tentamos ajudar os leitores a colaborarem melhor, com mais utilidade e diversidade, necessitamos de outra ajuda: a sua opinião, a sua sugestão!

Portanto, diga-nos:

- O que pensa da Super Jogos;
- As suas críticas ao que está mal;
- As suas sugestões para melhorar!

E, se possível:

- Quais as características da plataforma que utiliza? Computador ou Consola? Qual?
- Quais os géneros de jogos que mais gosta?
- Quais as secções da Super Jogos que mais gosta?
- Possui acesso à Internet? Qual o seu e-mail?

Não se esqueça de mencionar o seu nome, endereço de e-mail e endereço postal. E já sabe: entre todas as resposta, sortaremos 10 assinaturas anuais.

E-mail: superjogos@ciberlandia.com
Correio: Clube SuperJogos - Remessa Livre 19451 - 1992-960 Lisboa

Revista prática participada pelo leitor

QUINZENAL 295\$00 ■ €1,46

ANO 5
quinta-feira, 26 de Outubro
Nº 55

PC Manual

INFORMÁTICA

ia do Computador Pessoal

**Aproveite
o seu computador**
Ligue-o em rede
por menos de 1.000\$00

Soluções
Dicas e respostas aos leitores
Shareware
Proteja-se da invasão hacker

shareware ciberland

Quinzenalmente

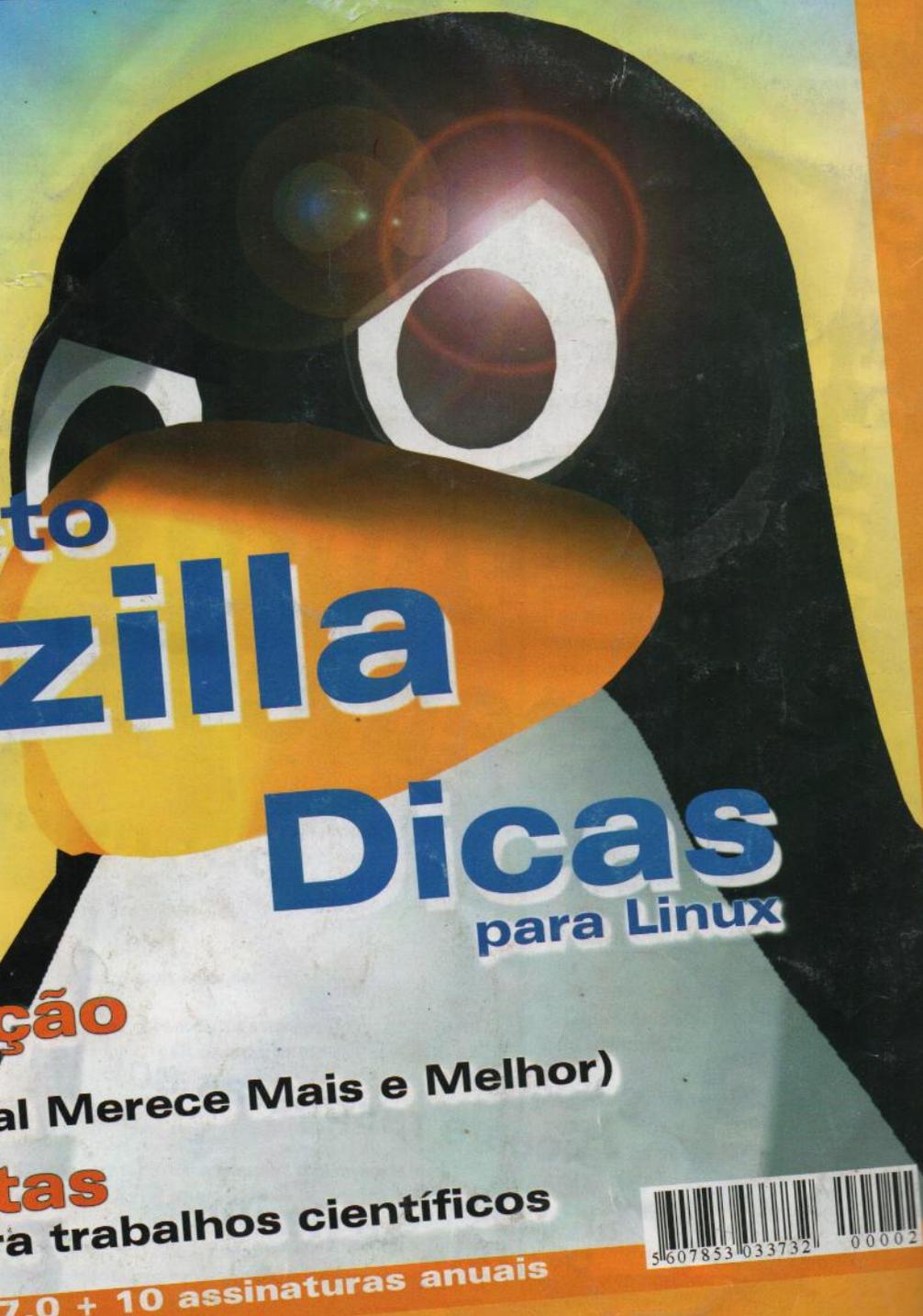
LINUX

manual

Número 2 - Novembro/Dezembro 2000

490\$00

Oferta de
5
SUSE 7.0



O projecto **Mozilla**

Dicas

para Linux

Programação

P3M (Portugal Merece Mais e Melhor)

Ferramentas

para trabalhos científicos

SUSE 7.0 + 10 assinaturas anuais



À venda