290$00
€ 1,45

SUPER JOGOS

Ganhe 1 Playstation

Vias do Futuro
www.ciberlandia.com

Número 23 - 1 a 14 de Julho- QUINZENAL



Soluções:

CM3

METAL GEAR SOLID

RIDGE RACER TYPE 4

5607853026680 00023

cas, truques e dicas

PC Manual

INFORM

Quinzenal

320$00 € 1,6 Número 30 - Ano 4 - 17 a 30 de Junho 1999

Fazer cópias de Segurar

Optimize o funcionamento do seu PC

Técnicas, truques e dicas para bem utilizar o se

PC Manu

INFOR

320$00 € 1,6 Número 31 - Ano 4 - 1 a 14 de Julho 1999

Qui

ESPECIAL Hardware

Os componentes do Computador
Criar partições em disco
Configurar a Bios
Placas gráficas

Linux
iros passos

Entreajuda
Palavra ao

Já nas Bancas

Desafio ao Leitor

Aproveitemos a Internet!

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

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

Listas de E-mail

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

Jogos:

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

Informática:

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

Internet

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

Inscrições!!!

Basta um e-mail para

ciberlandia@mail.sonet.pt

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

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

WWW.CIBERLANDIA.COM

Correio

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

Ou
superjogos@mail.sonet.pt



Obra de arte

"Olá Super Jogos! Olá leitores!
Escrevo agora para a minha revista preferida, que está tão próxima da perfeição, para dar o meu contributo. Espero que gostem...
Queria pedir aos leitores que mandassem mais desenhos, porque eu gosto de ver desenhos dos outros e adorei os dos leitores Carlos Faria e Danis Flávio. Até à próxima! Prometo voltar!"
Rute Alves - Tires

Da Redacção: Óptimo. Se todos os teus desenhos tiverem a qualidades desta "Lara", concerteza que terás sempre aqui um espaço para eles.

Mea Culpa!

"Eu, Ricardo José Saldanha venho por este meio solicitar-lhe sinceramente um pedido de desculpas, devido a uma colaboração enviada. Como atrás de uma desculpa vem sempre um erro, passo desde já a explicar o meu. O meu erro foi copiar a solução do jogo Mortal Kombat 4 de outras revistas, e enviá-la para a Super Jogos. Eu já sabia que as colaborações enviadas eram sempre lidas por você, mas... eu tentei disfarçar a cópia, o que acabou por não resultar da melhor forma. O que eu também sabia era que aquela solução poderia vir a prejudicar a imagem da Super Jogos, mas lá fui eu com a melhor das intenções: Ajudar. Eu cometi esse erro por duas razões. Uma pela grande emoção de a minha solução do jogo Crash Bandicoot ter sido publicada e a outra de ver as grandes soluções publicadas na revista.
Quando enviei a minha primeira colaboração, não estava a pensar no prémio mas sim que algo meu fosse publicado numa grande revista como é a Super Jogos. Visto que nas últimas 6 semanas tenho estado a trabalhar num artigo (muito original), eu escrevo-lhe esta carta com o maior respeito a pedir-lhe que me desculpe por eu ter cometido o já referido erro, que assumo com franqueza e arrependimento. O que lhe peço é que aceite as minhas próximas colaborações, embora eu bem saiba que as regras são iguais para todos os leitores.
Espero que as minhas desculpas sejam aceites..."
Ricardo Saldanha - Machico

Da redacção: Claro que estás desculpado, Ricardo. Aliás, todos os leitores que de alguma forma se tenham "sentido" pelas nossas palavras contra os "plágios", por favor, entendam que é apenas uma questão de respeito próprio e para com os outros (incluindo os "verdadeiros" autores). Mas, ninguém é culpado quando o faz de boa vontade, e todos esses são novamente bem-vindos desde que sejam originais.
Quanto a este "original", também é verdade quando alguns de vós alegam que a grande maioria (sim, quase todas...) das soluções publicadas por outras revistas são traduções das soluções oficiais, portanto disponíveis para todos, mas... um toque pessoal vale por mil.

Data Limite

"Olá. Super Jogos. Vocês (bem, vocês e todos os leitores participantes na revista) já me viciaram. Parece mentira mas fico a "tremer" cada vez que vejo uma nova edição da SJ na banca e... lá terá de ser!

Sim, também vou colaborar, não pensem que não quero. Para já, deixo a minha opinião de solidariedade com todos os que têm apelado para um CD "extra" (apenas para quem queira) e no máximo uma vez por mês (nunca quinzenal pois...).

Mas, vou mais longe e atrevo-me a umas quantas ideias (ena pá, vês mãe, eu também penso!!!):

- Estamos quase no verão, em férias (quando, quando?!!) e, já que a SJ do primeiro aniversário (parabéns!) disse que iria mudar algo da estrutura da revista, obedecendo às ideias dos leitores (tal como o Clube e os Cartões de Sócio: cadê eles?!!), porque não estabelecem datas, por exemplo para que todas essas alterações se tornem efectivas logo na primeira revista de Setembro ou Outubro?

- Que tal uma página na SJ sobre a Net? Não apenas com sites, mas com explicações para todos os que não são lá muito experientes (como eu, eh eh!);

- E (já agora) uma outra página que dê uma dicas para "dominar" este bicho chamado PC? Bem, é tudo, mas... "i'll be back"!"

Pedro Ferreira - Amadora

Da Redacção: Ora aí está uma ideia "luminosa" (ou melhor, várias...), caro Pedro. Três boas ideias, e se das últimas já tinha sido um ponto assente que iríamos incluir uma página que "ensine" a "dominar" a Net e outra a "dominar" o computador. Portanto, ideias consolidadas.

Mas, "ofuscante" é mesmo essa ideia de atribuirmos (a nós próprios) uma data limite para por em prática algumas ideias. Ora bem, depois de um "plenário" do "povo trabalhador" cá do sítio, atendemos a alguns "pré-avisos" de férias e.... depois de horas de negociações noite dentro foi acordado por unanimidade (ou seja, imposto pelo "patronato", que sou eu, eh eh), que a primeira edição da nova fase da Super Jogos sairá no dia 02 de Setembro.

Até lá continuaremos a sair com a nossa "rotina" quinzenal (já pensavam que se iriam ver livres de nós, hem?!!) e tudo o que pudermos fazer de novo (desde que para melhor) será feito. Mas, no final do verão terá de estar tudo "na prática", desde os cartões de sócio emitidos até à informatização de todos os milhares de cartas recebidas até hoje, passando pela informatização do conteúdo de cada edição (para evitar a repetitividade de dicas, temas e autores).

Depois de alguns percalços, vamos aceitar a tua ideia caro Pedro (e, com isto acabaste de ganhar uma assinatura por 24 edições.... para não teres de correr à banca a procurar as revistas) e como a pressa é inimiga da perfeição (mas reconheçam também vocês que o óptimo é inimigo do bom!), vamos dar tempo para fazer... o nosso melhor (quem dá o que tem...)!!!

Promoção de Assinaturas

"Caros amigos. Sou vosso leitor há já algum tempo e venho por este meio agradecer-vos pela vossa revista.

Continuem com o bom trabalho e não caiam na tentação do dinheiro fácil (como outras revistas 'loucas' portuguesas). Envio dicas para ajudar os perdidos da Super Jogos 22...

Sempre que possível, contribuirei para a vossa secção ajudas :)

Continuem com o vosso BOM trabalho, até breve.

PS: "tou" a pensar assinar a vossa revista, acham que é melhor assinar já ou esperar pela "possível" promoção de assinatura aquando do lançamento do vosso novo cartão de assinante ???"

Psiu (JB)

Da redacção: Boa ideia essa da promoção de assinaturas quando do lançamento do cartão. Mas não, não vamos cair nesse "dinheiro fácil" (preferimos caminhar devagar mas seguros...). No entanto, uma ideia leva a outra e...

Vamos enviar a todos os que até ao momento connosco colaboraram de alguma forma (ou seja, de que temos o respectivo endereço postal) uma oferta de assinatura com condições especiais (as mesmas que apenas damos aos actuais assinantes ao renovarem a assinatura).

Vamos lá esperar a conclusão da vossa informatização (é que, em verdade, vocês são mesmo muitos e... alguns "cá com uma letra horribilis"!!!). Mas, em compensação, seguirá com uma disquete e os já falados "screensavers".

Pequenos Anúncios Gratuitos

Vendo ou troco o jogo Perfect Assassin. Contactar 830 61 54 - Porto. Compro ou troco jogo Full Throttle, ou troco por: FIFA 97; NBA 96 e Alone in the Dark III; Need for Speed; Terminal Velocity e Alone in the Dark II.

Vendo Playstation Dual Shock com pouco uso ainda dentro da garantia - 15.000$00. 2 cartões de memória SONY de 15 blocos em bom estado - 1.000$00 cada. Contactar pelo telemóvel 0936 - 555 17 86.

Vendo processador 120 Mhz, Motherboard (suporta até 180 Mhz, 32 Mb de EDO RAM, Placa Gráfica S3 trio 32, caixa, tudo por 30.000$00. Contactar pelo telefone 01 - 950 03 36.

Vendo Consola Playstation + cartão de memória - 20.000$00. Vendo jogos: Diablo (7.500$00), Gran Turismos (9.000$00), Broken Sword II (7.500$00), Croc (2.500$00), Tomb Raider (2.500$00), Crash (2.500$00). Tudo 45.000$00. Telefone: 0931 - 902 97 14.

Vendo Pentium 166 Mhz + Windows 98 Português + Curso de Informática + 50 jogos em Disquetes + 500 jogos em CD Rom + mesa de Computador. Tudo por 225.000$00 (negociáveis). Favor pedir especificações do computador. Telefone: 0936 - 540 42 86.

Vendo jogos para Playstation. Diablo, Tekken 1, Mortal kombat, Heart of Darkness, Ridge Racer, entre outros. Favor perguntar preços. Telefone: 479 45 92.

Vende-se Game Boy praticamente novo (5.000$00) com 2 jogos (2.000$00) + Mega Drive (7.000$00) com 7 jogos (8.000$00) sem comandos: Dragon Ball Z, Streets of Rage, Golden Axe, The Revenge of Shinobi, Streets of Rage 2, Power Rangers, World Cup 94. Mega drive com 7 jogos - 18.000$00. Game Boy com 2 jogos - 8.000$00.
Contactar Gonçalo Pereira - 01-439 34 73.

Compro os seguintes jogos para a Saturn: Shining Wisdom; Shining the Holy Ark, Shining Force III (cenário 2 e 3), Warcraft 2, Worms, Dark Savior, Grandia, Warhammer, Magic the Gathering, Story of Thor 2, King of Fighters 95, Mystaria. Tel. 0933 - 345 66 54 - Ivo Gonçalves

Vendo consola Super Nintendo com 2 comandos + Super Game Boy + 1 jogo de Game Boy + 12 jogos de Super Nintendo (perguntar quais). Tudo em excelentes condições de funcionamento por apenas 10.000$00. Telefonem para 02-4160888 entre as 18h e as 20h - Júlio Frederico.

Vendo jogos Saturn a 3.000$00 - Last Bronx, Fighting Vipers, Street Fighter Alpha 2, Virtua Cop 2, Virtua Fighter Kids, Winter Hit, Enemy Zero, Burning Rangers e Sega World Wide Soccer 98. Sega Saturn por 10.000$00 (com um jogo à escolha). Contactar Raquel Alves e Rute Alves - 01-4440835.

Vendo PlayStation + 9 jogos + comando = 20.000$00.
André Santos E-mail: rdd46004@mail.telepac.pt
Morada: Largo António José de Almeida nº4 6050-366 Nisa
Telefone: 045-412109

Vendo cartas Magic the Gathering:
Swamp, Plains,Storm Crow,Forest,Armored Pegasus, Snapping Drake, Regal Unicorn, Hulking Goblin, Merfolk of the Pearl Trident,Mountain e Cloud Pirates
Contactar Luís Miguel Gonçalves Veloso a partir das 19:00 excepto ás 3ª e 5ª feiras. Tel:053-817372 ou E-mail: jfv@mail.telepac

VIDEOJOGOS

CATÁLOGO GRÁTIS CORES

MEGA Mania

JOGOS PSX DESDE 2.990$

JOGOS N64 DESDE 3.990$

ENCOMENDAS PELO TELEFONE (062) 750910

AJUDAS...

Half Life

Ajuda ao Helder Leal (SJ 18)
Do leitor Ricardo Caeiro - Moita

Tens de saltar para a escada com o super salto; deves apanhar balanço e antes de saltar deves baixar-te muito rapidamente e saltar logo de seguida. Não vais conseguir à primeira mas depois de algum treino vais ver que consegues.

Final Fantasy VII

Ajuda ao Tiago (SJ 18)
Do leitor Ricardo Caeiro - Moita

Lamento desiludir-te mas a Masamune Blade não se pode equipar, sinto muito.

Chip na PSX

Ajuda ao Pedro Vieira (SJ 18)
Do leitor Ricardo Caeiro - Moita

Tanto o chip como o aparelho são ilegais, mas que eu saiba funcionam os dois, desaconselho a sua compra pois pode danificar a consola.

Mortal Kombat IV

Ajuda ao João Cruz (SJ 18)
Do leitor Ricardo Caeiro - Moita

Escolher o local de combate:
Inserir no ecrã versus antes do combate.
Goro's Lair: 011-011
The Well: 022-022
ElderGods: 033-033
Tomb Stage: 044-044
Raining Stage: 055-055
Snake Stage: 066-066
TheDojo: 101-101
Living Forest. 202-202
The Prison: 303-303
Ice Pit: 313-313

Metal Gear Solid

Ajuda ao André (SJ 18)

1) Do leitor Ricardo Caeiro - Moita

Lamento mas é impossível ter os carros com pintura rally no modo Arcade do Gran Turismo.

2) Do leitor Hugo Coelho – Amadora

Caro André, infelizmente não existe nenhuma maneira de ter vidas infinitas no Metal Gear Solid. E que eu saiba também não podes aceder aos carros com pintura rally no modo "Quick Arcade". Apenas podes ter acesso a essa pintura especial no modo "Gran Turismo"

Grand Theft Auto

Ajuda ao Arnaldo de Toledo (SJ 18)
Do leitor Hugo Coelho – Amadora

Introduz os seguintes códigos como nome no jogo:
Bstard - Todas as armas, munições infinitas, selecção de nível, 99 vidas, armadura, um cartão de livre trânsito da prisão, display coordenado, nível máximo e 5 bónus.



Eatthis - nível máximo
Chuff - não há policia.
Turf - acesso a todas as cidades.
Weyhey - saltar de cidade.

Ridge Racer

Ajuda ao Arnaldo de Toledo (SJ 18)
Do leitor Hugo Coelho – Amadora

Carros extra - mata todos os extraterrestres durante o loading do jogo Galaxians para obteres 12 carros.
Carro do Diabo - chega em primeiro lugar nas primeiras 3 pistas e vence o



Devil Car na opção Time Trial.
Modo Mirror - no início da corrida acelera o máximo, depois sai da pista e segue na direcção da parede. Se chocares com a parede a 100Km ou mais, irás rebentar com a parede e entrar na pista espelhada.

Crash Bandicoot

Ajuda ao Arnaldo de Toledo (SJ 18)
Do leitor Hugo Coelho – Amadora

Os Níveis
Jungle Rolers - C, Q, C, Q, C, C, T, Q.
The Great Gate - C, X, Q, T, C, Q, Q, T.
Upstrearn – Q, Q, X, Q, Q, T, X, T
Rolling Stones - X, Q, X, C, X, Q, T, X.
Native Fortress - Q, Q, T, X, C, C, X, T
Up The Creek - C, Q, Q, C, C, X, X, X.
The Lost City - X, C, X, C, C, X, Q, C.
Road To Nowhere - Q, X, T, T, X, Q, X T.
Sunset Vista - X, C, C, C, X, Q, X, Q.
Heavy Machinery - Q, Q, X, T, X, Q, C, X.
Generator Room - Q, X, C, X, C, X, Q, Q.
Toxic Waste - Q, X, C, Q, T, X, C, C.
The High Road - C, Q, Q, X, T, Q, Q, T.
Jaws Of Darkness - C, X, X, C, Q, X, Q, Q.
The Lab - C, Q, C, Q, Q, X, Q, X.
Nota: Q – Quadrado; C – Círculo; T – Triângulo; X - X

GTA London

Ajuda ao leitor João Rosalino (SJ 21)
Do leitor ip248281@ip.pt

Escreve os seguintes códigos para activar as dicas correspondentes.
Carrega em asterisco para todas as armas:
deathtoall
Escolher o nível:
a) flashmotor
b) super well
c) travelcard

Vidas infinitas: 6661970
Sem polícia: tithead
999999999 pontos: averyrichman
Todos os itens: uaintnuffin

Desligar o rádio da polícia: silence
Disparar do carro: driveby
Modo debug: rommel

Net Yaroze

Ajuda ao Arnaldo de Toledo (SJ 18)
Do leitor Hugo Coelho – Amadora

Quanto à consola negra da Sony, apenas sei que custa à volta de 100 contos e apenas a podes comprar via Internet. Aqui fica o site: www.playstation.europe.com.







Final Fantasy VIII

Colaboração do leitor Hugo Freire

"Caros colegas leitores. Na edição Super Jogos n.º22 (ultima edição), mais precisamente na secção "Noticias" (pág. 11), um leitor escreveu um artigo sobre o jogo Final Fantasy VIII, mas no qual se encontram algumas informações desactualizadas, e mesmo erradas. Resolvi então escrever eu próprio um artigo com o objectivo de corrigir e informar aqueles que, como eu, gostam da série Final Fantasy."
Hugo

Como devem saber, o jogo Final Fantasy VIII já esta a venda no Japão, onde é sediada a Square (produtora do Final Fantasy).
A data de lançamento do FFVIII nos EUA está prevista para Setembro deste ano, enquanto a Europa vai ter de esperar até Novembro.

O anúncio do Final Fantasy VIII foi feito pela Square na E3. A julgar pelos "Screenshots" do jogo, este "Final Fantasy VIII" (para PC) mostra ser mais

Jogos em Disquete

Ajuda ao Tiago Dantas (SJ 13)
Do leitor Paulo Martins – Vila Chã

Perguntas por jogos em disquete. Tiago, eu tenho muitos jogos em disquete, se ainda estiveres interessado.
Podes entrar em contacto comigo pelo 01-2153084 ou pela morada:
R. Amendoeiras V. Martins
Vila Chá 2835 Sto. António da Charneca

Command & Conquer

Ajuda ao leitor Tiago Dantas (SJ 13)
Do leitor André Pita

Coloca o jogo em pausa e prime os seguintes botões:
A, B, C, cima, esquerda, baixo, direita, cima, esquerda, baixo, direita, cima, A - provoca um ataque nuclear
A, B, C, ", ", ", ", ", ", ", ", ", ", B - canhões poderosos
A, B, C, ", ", ", ", ", ", ", ", ", ", C - ataque aéreo

Carmageddon

Ajuda ao leitor João André (SJ 16)
Do leitor André Pita

João, acho que estas dicas te vão ajudar:
No menu para seleccionar o caro, teclar rapidamente ENABLE para ganhar acesso a todas as pistas e bólides.
Durante o jogo, premir a tecla F4 até o modo batota ficar activado e introduzir estes códigos:
F5 - repara automaticamente todo o carro
F6 - modo invulnerável
F7 - acrescenta 30 segundos ao cronómetro
F8 - congela o cronómetro
F10 - acrescenta voltas à corrida
F11 - para ganhar 500 créditos
F12 - para admirar os carros adversários
ALT+1 - para subir paredes
SHIFT+ALT+2 - travão de mão instantâneo
SHIFT+F6 - apresenta os oponentes no mapa
SHIFT+F7 - acrescenta 300 segundos ao cronómetro
CTRL+KEYPAD 1 - acciona modo voador
1 - mega bónus
2 - cola os peões à estrada
3 - peões gigantes

Virtua Fighter II

Ajuda ao leitor Tiago Dantas (SJ 13)
Do leitor André Pita

Para jogar como o Dural prateado, no ecrã dos lutadores destacar o Akira e premir os botões para baixo, cima, direita, A + esquerda.
Para jogar como o Dural dourado, no ecrã dos lutadores destacar o Lion e premir os botões para baixo, cima, esquerda, A + direita.

Tomb Raider II

Ajuda ao leitor Vasco Sousa
Do leitor Pedro Antunes

Acho que para ver a Lara no duche basta-te acabar o jogo.
Quanto à Lara "nua" apenas precisas de aos motores de busca na Internet e procurar por "Nude Raider".
Poderei ceder-te o ficheiro se a ideia de uma disquete para a SuperJogos se realizar.
Manter-te-ei em contacto sobre o ficheiro.

Tomb Raider III

Ajuda ao C.P. (SJ 20)
Do leitor Helder Queirós – Vila Nova de Gaia

Olá, eu sou o Helder e sou da cidade do Penta-Campeão.
Em primeiro lugar, quero ajudar o "C.P.", que escreveu a pedir ajuda para o Tomb Raider III, pois aqui vai:

Top de Jogos

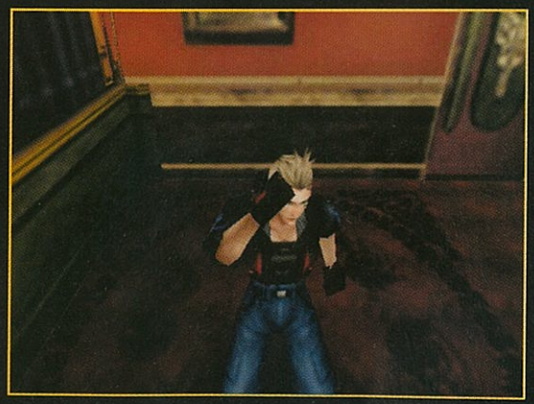
Este o top dos jogos mais preferidos pelos leitores da Super Jogos. São, pelo menos, os que foram votados pelos leitores que se manifestaram.

E, quais os teus 3 jogos preferidos???

1º Tomb Raider III
2º Colin MacRae
3º Half Life

Queremos saber as tuas preferências. Por isso envia-nos os nomes dos teus 3 jogos preferidos.
Por correio:
Super Jogos
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX
Via Internet:
superjogos@mail.sonet.pt
Por telefone/Fax:
01 793 52 24





realístico do que o seu antecessor, o (algo decepcionante) Final Fantasy VIII.
Também podemos esperar que o Final Fantasy VIII para PC tenha efeitos especiais expandidos e alta resolução de gráficos, que serão superiores à versão PSX do jogo.
Como disse atrás, o Final Fantasy VIII (para PSX e PC) estão ambos previstos para lançamento no quatro semestre (Setembro-Dezembro) deste ano.
Até lá só nos resta esperar (e jogar o demo).
Entretanto, apreciem estas belas imagens, e aguardem a próxima edição da Super Jogos, onde apresentarei um trabalho sobre o FF VIII, que incluirá mais algumas novidades, mas também os "Characters", "Magic", "Guardian Forces", "Weapons" e "Limit Breaks".



A SONY
OFERECE-TE

1 Consola Playstation

Em cada revista

Para te habilitares, participa, colabora com:
Dicas
Truques
Soluções

Por correio
Remessa livre 11016
1032 LISBOA

Por e-mail
superjogos@mail.sonet.pt

Atenção: Os nossos contactos!

Caro leitor,

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

Por correio:
Super Jogos
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Via Internet:
superjogos@mail.sonet.pt

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

Por telefone/Fax:
01 793 52 24

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

Em primeiro lugar, para saíres da mota, carrega na tecla de rolar (a tecla "End" e para um dos lados). Depois de conseguires fazer isto, vai para a zona das rampas e, suponho eu que é o 2º buraco, podes descer e apanhar munições, flares e muito mais. Volta à mota e vai o mais longe possível, até uma porta fechada, onde deixas a mota. Sai dela e volta para a última rampa e se olhares para a tua esquerda, verás uma passagem, salta para lá e abre a porta que está à frente da mota. Cuidado com a cobra! Se te deixares cair, irás ter à zona onde deixaste a mota. Sobe rapidamente para ela e (grava o jogo) atropela o macaco o mais rápida e eficazmente.

Tomb Raider III

Ajuda ao Jorge (SJ 17)
Do leitor Nuno Almeida
– Vila Nova de Gaia

Olá, eu sou o vosso leitor Nuno Almeida de 14 anos e gostaria de vos dar os parabéns pela óptima revista que fazem!
Desta vez estou a escrever para ajudar o leitor Jorge (S.J. n.º 17) que tem umas dúvidas sobre o Tomb Raider III.
- O armário que está ao lado da cama da Lara é o armário de armas e a chave só é acessível quando se chega ao fim do jogo.
- Se não estou em erro, só no Tomb Raider III, é que a Lara tem a habilidade de se "agachar" e gatinhar.

GTA London

Ajuda ao leitor João Rosalino (SJ 21)
Do leitor João Pereira - Ermesinde

Olha, João, não sei para que plataforma pedes os códigos para o GTA London. Se a tua "máquina" for um PC, estás com sorte, já descobri alguns códigos e arranjei outros, com alguns amigos. Se não for esse o caso, e tiveres uma Playstation, desculpa lá, mas só me arranjaram 4 códigos (que, vendo bem, até dão conta do recado...):

666 1970 Vidas Infinitas
pieandwash Carrega no * no Numpad para teres todas as armas
iamfilth Sem polícia
flashmotor Todos os níveis e cidades
averyrichman Dá-te 999999999.. pontos
psychadelic Carrega na buzina e a cor do teu carro muda (fixe, hã?!?!)
driveby Podes disparar de dentro do carro
iamgod Multiplica os pontos por 10

GTA London (PSX)
haroldhand Dá-te tudo (mesmo TUDO: sem polícia, todas as armas, etc.)
readerwife Todos os níveis
bigben 9999999... pontos
sweeney Coordenadas

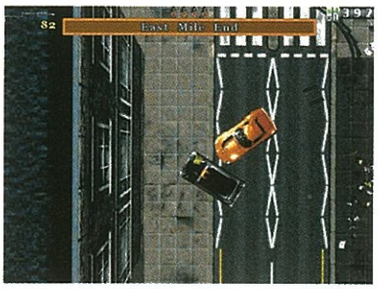
Para o Turok 2, João, mando-te um código activa TUDO, que espero que seja o suficiente: OBLIVIONISOUTTH ERE
Pronto, João, espero que a minha ajuda te tenha servido para alguma coisa!!!

Tomb Raider III

Ajuda à leitora Inês Raquel (SJ 21)
Da leitora Ana Lia Mano – Barreiro

Cara Inês, para passares o nível do labirinto, consulta a Super Jogos nº 18, na página da solução interactiva do Tomb Raider III, onde encontrarás a Solução completa do nível "Caves of Kalya".

Quanto ao Boss da Antárctida, para o adormeceres faz o seguinte: a aranha gigante vai começar a perseguir-te. Foge dela usando o "Sprint", mas tem cuidado para não caíres no precipício, senão a Lara morrerá. Quando te encontrares numa posição mais ou menos oposta ao lugar em que a aranha se encontra, dispara para ela (aconselho-te a usares a Desert Eagle ou então as Uzis). Ao fim de uns quantos "tirinhos", o Boss cai no chão e assim permanece durante uns segundos. Durante esse tempo tens de recolher o cristal que estiver mais perto de ti. Despacha-te, senão ele vai lançar-te um raio que nunca falha, ou seja, morrerás e terás de fazer tudo de novo se o Boss lançar o raio.
Espero que te tenha sido útil!



Need For Speed 3

Ajuda ao Horacio (SJ 22)
Do leitor Psiu (JB)

Escrever em qualquer MENU...
rushhour - Mais transito na estrada
empire - Correr na pista Empire City
elnino - Correr com o carro El Nino
merc - Correr com o carro Mercedes CLK GTR
gofast - Carro SUPER rápido (modo um jogador unicamente)
allcars - Permitir todos os carros (incluindo pursuit cars)
madland - 'Aterrar' sem nas quadro rodas
jag - Carro Bonus Jaguar Sport XJR-15
dcop - Carro Bonus Pursuit Diablo SV
ecop - Carro Bonus Pusuit El Nino
cars - Todos os Carros bónus
bullhorn - Os policias 'apitam' também (só em modo Hot Pursuit).
madland - Todos os carros ficam a 100%, AI ao máximo, por isso cuidado.
Podes ainda escrever os seguintes códigos para conduzir os carros especiais, deves premir RACE depois de cada um...

go00 - Grey small car
go01 - Miata
go02 - Toyota Landcruiser
go03 - Cargo Truck
go04 - BMW 5 Series
go05 - 71 Plymouth Cuda
go06 - Ford Pickup with Camper Shell
go07 - Jeep Cherokee
go08 - Ford Fullsize Van
go09 - 64/65 Mustang
go10 - 66 Chevy Pickup
go11 - Range Rover
go12 - School bus
go13 - Taxi - Caprice Classic
go14 - Chevy Cargo Van
go15 - Volvo Station Wagon
go16 - Sedan
go17 - Crown Victoria Cop Car
go18 - Mitsubishi Eclipse Cop Car
go19 - Grand Am Cop Car
go20 - Range Rover Cop Car/Ranger Vehicle
go21 - Cargo Truck (igual ao 03)

Ultimate Mortal Kombat III

Ajuda ao leitor Ricardo Pereira (SJ 19)
Do leitor Hugo Cardoso - Seixal

O leitor Ricardo Pereira pediu socorro e eu tenho dicas que o podem ajudar para o jogo UMK III (SAT).
Para possuíres um menu de truques na tela da marca registrada ,depois que a voz disser "Prepare for Kombat" carrega:
C, R, A, Z, Y, C,Y, R, A, X.
Se tudo estiver certo vais ouvir uma risada, em seguida na tela em que o logo de UMK III gira em cima das opções, carrega em cima. Uma caixa vai aparecer, carrega qualquer botão para entrar num menu com tempo ilimitado para fatalities, lutas de um round e personagens secretas.

Resident Evil

Ajuda ao leitor Carlos Paz (SJ 19)
Do leitor Hugo Cardoso - Seixal

Venho dar uma dica a este leitor e aos interessados no jogo Resident Evil:
Para obterem roupas novas. Na tela de menu mantenham pressionados os botões "L" e "R" do controlo 2 (se o possuírem), coloquem o cursor em NEW GAME e carreguem START (isto com o controle 1). Mantenham o "L" e "R" até o jogo começar e verás que a roupa está diferente.

Loaded

Ajuda ao leitor José Morais (SJ 19)
Do leitor Hugo Cardoso - Seixal

Venho dar dicas para o jogo Loaded uma vez que possuo uma dica para esse jogo:
Começa um jogo e pausa, leva o cursor até "BGM Volume", carrega e segura L, Z, B, X, C, R.
Um menu vai aparecer deixando que tu passes para a próxima fase, ganhes vida e melhores a tua munição e power.

Fighters Megamix

Ajuda ao leitor Ricardo Pereira (SJ 19)
Do leitor Flávio Bessa – Maia

Hiper Mode: Vençam 11 alvos no modo Survival.
Mini Game: Apaguem todos os vossos dados gravados e vençam as etapas de A a H, mas não a I. Coloquem Oks nos 1200 movimentos de treino e saltem a etapa I, pressionando L. Vão entrar num ecrã cheio de pontos de interrogação onde o objectivo é encontrar duas imagens iguais. Terminem uma

vez para verem a fotografia de Janet, duas para a da Janet sem armadura e de novo para acederem a um mini-jogo.
Opções: No ecrã de selecção de personagens, primam start para o ecrã de opções. Se carregarem em L, e em start ao mesmo tempo, recebem umas tantas dicas.
Niku: Liguem a Saturn 30 vezes com o jogo carregado. Só precisam de o fazer uma vez. Coloquem o cursor sobre Kumachan e primam X.
School Girl Honey: Vençam a etapa A, coloquem o cursor sobre Honey e primam:
X para vestirem o uniforme vermelho,
Z para vestirem o uniforme azul.
Palm Tree: Joguem o jogo durante 84 horas. Vão até Kumachan e primam Z. Agora escolham uma das alternativas: terminem todas as etapas com 5 personagens diferentes ou joguem 1000 jogos e depois a etapa I, deixando Kumachan transformar-se em palmeira.
Sem armadura: Ponham o jogo em modo normal (o oposto do Hyper mode) e usem o seguinte movimento:
F, B, F, B e P e K e G

Turok

Ajuda ao Pedro Freitas (SJ 17)
Do leitor Acid Burn – Rio Tinto

THSSLKSCL Modo GOD
CMGTSMMGGTS Todas as armas
BLLTSRRFRND Armas ilimitadas
FRTHSTHTTRLSCK Vidas infinitas
RBNSMITH Cabeças grandes, todas as armas e munições, invencibilidade e créditos
SNFFRR Modo Disco
DLKTDR Modo arame farpado
THBST Galeria
FDTHMGS Créditos

Socorro!

F1 98

Por favor, gostava de saber dicas para o jogo F1 98 p/ psx.
Hugo Oliveira

Resident Evil 2

O meu nome é Pedro Miguel e tenho 11 anos e sou fã da S.J. Preciso que me ajudem no Resident Evil 2 (demo) como mudar de personagem e como parar o tempo de 10:00:00 e como ter a vida infinita. E (já agora, se puderem) dicas para Fifa 99, todas...
Pedro Miguel

Sonic e Emulador

Gostaria muito que me ajudassem, pois eu tenho o Jogo Sonic & Knuckles para Emulador e queria junta-lo ao Rom do Sonic 2.
Já procurei muito e achei que só vocês me poderiam ajudar.
Se alguém souber alguma maneira de fazer isso, o meu E-mail é kh3001148@mail.sonet.pt.
Alexandre Ramos

Vários

Infelizmente, só leio a vossa(nossa) revista a partir do n.º 17 o que na verdade acho uma pena, Estou a escrever-vos para vos felicitar pelo maravilhoso trabalho que têm feito e também para pedir truques e soluções para os jogos SWAT2, Moto Racer 2, NBA Live 99, Colin McRae, Fifa 99 e G-Police para PC. Agradeço a quem me possa ajudar ...
João Pedro

Dragon ball final bout

Gostaria de saber truques para o dragon ball final bout, para Ter todas as personagens, porque eu só tenho dezassete e na Internet diz que tem vinte e duas personagens.
Agradeço a quem puder dar essas dicas.
Fábio Real

Conselhos de Hardware

Para já, deixem-me felicitar-vos pelo vosso bom trabalho. Sou vosso adepto desde a Super Jogos nº1 . Continuem...
Eu tenho um P II a 300Mhz, uma placa de vídeo ATI 3D Rage de 4Mb, uma placa de som Sound Blaster PnP 16Mb, um CD-rom Philips 36x e um monitor Philips 105B com colunas incluídas. Agora gostava que alguém me respondessem a estas perguntinhas:
1ª- Qual a placa gráfica que me aconselham?
2ª- Qual o gravador de cd's interno que me aconselham?
3ª- Quais as colunas que acham que eu devia comprar?
4ª-Qual a placa de som que me aconselham?
5ª-Vai sair o Final Fantasy VIII para PC, se sim quando?
João Rafael.

SONIC 3D

Socorrooooooooooooooo, sei o truque para escolher o nível em "SONIC 3D" para Saturn (não SONIC 3 para PC) mas não consigo escolhe-lo. PLEASE, repitam o código de selecção.
Afonso Emanuel

Vários PSX e Saturn

Vou directo ao assunto: queria pedir truques para alguns jogos Playstation que são: Hugo, Gran Turismo, Die Hard Trilogy e Need for Speed III.
Também queria pedir alguns truque para jogos da Saturn que são: Tomb Raider (solução do nível: The Cistern).
Luís Veloso

Commandos

Eu tenho Commandos: Behyond The Call Of Duty e não consigo por o código para o modo cheats:"gonzo1982" já experimentei outras foras:"1982gonzo" e não deu na mesma.
Que faço?
Os códigos de níveis funcionam.
BlooAngel

Lula

Sou um grande admirador da vossa revista, a Super Jogos (e também da Cyberguia). Haverá por aí alguém capaz de me dar umas dicas ou códigos do jogo a Lula para PC. Alguém me pode ajudar???
Jorge Filipe



Aos leitores...

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

1) Fotos dos leitores

Enviem-nos, juntamente com as vossas colaborações, uma foto (tipo passe) que, com todo o gosto, publicaremos;

2) Base de dados de colaboradores

Todas as vossas cartas (mesmo todas, e olhem que são milhares...) estão a ser arquivadas por indivíduo (cada um de vós que nos enviou, ou venha a enviar, qualquer participação) e, todos serão considerados "membros" do Clube Super Jogos;

3) Clube Super Jogos

Os cartões de membros do Clube serão (finalmente) produzidos, e enviados a todos os membros colaboradores (que, de alguma forma tenham ou venham a participar na Super Jogos) e assinantes;

4) Internet

Os meios que a Net proporciona não devem ser ignorados e, portanto:
a) Vamos criar o nosso próprio espaço (na Ciberlandia: www.ciberlandia.com) e, colaborar em parceria com todas as páginas pessoais (e, porque não, comerciais) que incluam o tema dos jogos de computador;
b) Vamos criar listas de e-mail, onde todos os que possuam acesso á Internet se podem inscrever e obter uma entreajuda imediata;

Também ao nível da revista em si, vamos respeitar algumas ideias vossas, tais como:
1) Privilegiar os "posters" com imagens que mereçam tal destaque (como foi o caso da Lara na SJ n.º 12);
2) Reiniciar o "Top" de preferências dos leitores;
3) Apresentar mais criticas (da redacção) a jogos novos, dos quais daremos a nossa opinião;
4) Incluir notícias sobre novidades de jogos existentes, ou em desenvolvimento, com um espaço também dedicado ás editoras;
5) Criar uma secção de humor, e outras iniciativas onde os leitores possam "mostar" as suas "qualidades";
6) Promover mais passatempos e prémios, passando o anúncio dos premiados na própria edição.

e...
Outras ideias vossas (como as disquetes com níveis, ou edições especiais) podem ser realizáveis. Mais, esperamos então poder dizer nas próximas edições, quem sabe cada uma com a sua "surpresa"?!!

SILENT HILL

Opinião do leitor Hugo Coelho - Amadora

"Olá, Super Jogos, o meu nome é Hugo Coelho e é a primeira vez que escrevo para vocês, acho a Super Jogos a melhor revista do Mundo e espero que continuem a chegar até nós por largos e largos anos. Mando-vos a minha opinião sobre o Silent Hill e alguns truques. Espero que me aceitem como um colaborador permanente. Até qualquer dia!"
Hugo

Imagina o seguinte cenário: tu és um pai de uma criança de 7 anos que dá pelo nome de Cheryl. Um dia decides ir passar umas férias a uma pacata cidade que se chama Silent Hill. Metendo-te a caminho dela a meio da noite, subitamente vês passar por ti a alta velocidade, uma polícia numa mota.
Passados uns quilómetros vês a mesma mota caída ao pé da auto estrada e ao mesmo tempo uma criança a atravessar a estrada; numa tentativa desesperada de não a atingires guinas o teu jipe para fora da estrada.
Passadas umas horas quando acordas (um pouco confuso e a sangrar) reparas com horror que a tua filha já não está ao teu lado. Freneticamente começas à sua procura, mas não a encontras. É então que começas a distinguir por entre aquele nevoeiro umas casas, é a cidade de Silent Hill, e tu ficas mais aliviado pensando que ela estará provavelmente aos cuidados dos cidadãos. Mas em vez disso quando lá chegas, apenas vês por entre o nevoeiro corpos mutilados e ouves um telefone que toca sem parar; é aqui que tu te perguntas: "Será que eu também estou morto?"

É com este cenário de terror que Harry Mason, o herói de Silent Hill se depara na sequência FMV. Silent Hill prepara-se para ser um dos maiores êxitos PSX deste ano. É óbvia a intenção da Konami de conquistar os fãs da saga de terror da Capcom, nomeadamente Resident Evil. Quem quiser procurar semelhanças entre Silent Hill e Resident Evil decerto as irá encontrar. Tal como no jogo da Capcom, Silent Hill utiliza assustadores ângulos de câmara, música fantasmagórica e um enredo intricado. Mas as diferenças acabam por aqui:

Os inimigos

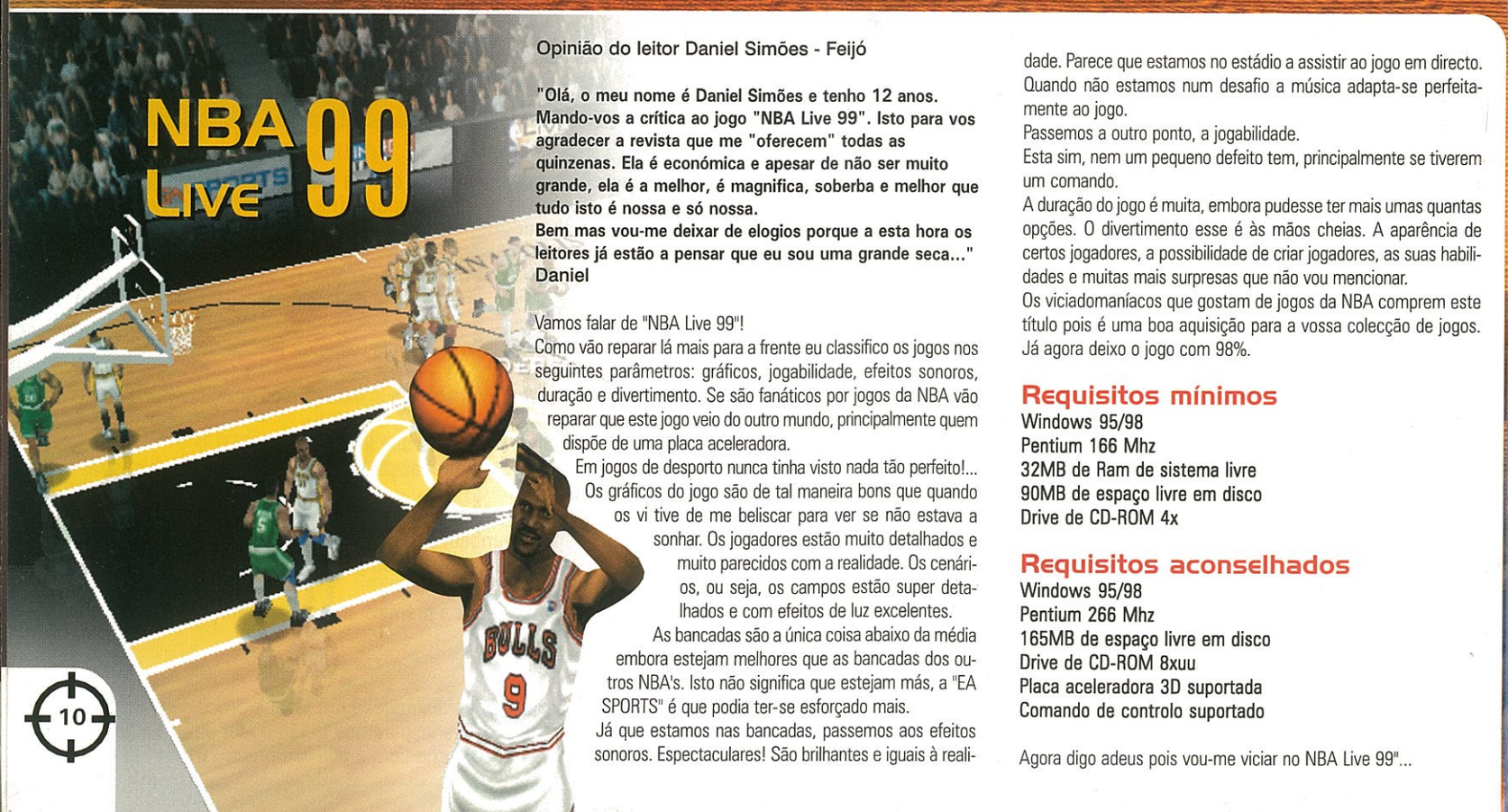
Resident Evil não ficava a dever em nada aos inimigos. Quem não podia deixar de admirar os fabulosos zombies e outras criaturas incrivelmente detalhadas e animadas? Mas passem algumas horas com os incríveis cães sedentos de sangue, magníficos demónios voadores, os espectaculares bebés zombies que gatinham e arrastam-se com a boca a salivar numa tentativa desesperada de comer Harry, e a diferença torna-se evidente(a Konami também prometeu demónios de universos alternativos entre outros).

Os cenários

Em vez de serem pré-renderizados como os de Resident Evil, os de Silent Hill são em tempo real ao estilo Tomb Raider. Com este sistema o jogo perde um pouco na qualidade gráfica mas proporciona mais atmosfera, e deste modo os programadores podem incluir ângulos de câmara mais assustadores. Outra inclusão curiosa é o nevoeiro que cobre a cidade inteira, um truque que dá mais atmosfera ao jogo e bem como esconder alguns erros de programação.

As armas e objectos

Em Silent Hill as armas são muito variadas, indo da pistola de 9mm aos enormes canos que Harry encontra nas ruas da cidade, desta vez encontrar armas não será tão fácil como em Resident Evil pois elas estão muito bem localizadas e para encontrá-las será preciso ter muitos miolos. Também os objectos terão muita importância no jogo para resolver os inúmeros puzzles (se bem que por vezes demasiado difíceis) para assim avançarem pelo



Opinião do leitor Daniel Simões - Feijó

"Olá, o meu nome é Daniel Simões e tenho 12 anos. Mando-vos a crítica ao jogo "NBA Live 99". Isto para vos agradecer a revista que me "oferecem" todas as quinzenas. Ela é económica e apesar de não ser muito grande, ela é a melhor, é magnifica, soberba e melhor que tudo isto é nossa e só nossa.
Bem mas vou-me deixar de elogios porque a esta hora os leitores já estão a pensar que eu sou uma grande seca..."
Daniel

Vamos falar de "NBA Live 99"!
Como vão reparar lá mais para a frente eu classifico os jogos nos seguintes parâmetros: gráficos, jogabilidade, efeitos sonoros, duração e divertimento. Se são fanáticos por jogos da NBA vão reparar que este jogo veio do outro mundo, principalmente quem dispõe de uma placa aceleradora.
Em jogos de desporto nunca tinha visto nada tão perfeito!... Os gráficos do jogo são de tal maneira bons que quando os vi tive de me beliscar para ver se não estava a sonhar. Os jogadores estão muito detalhados e muito parecidos com a realidade. Os cenários, ou seja, os campos estão super detalhados e com efeitos de luz excelentes.
As bancadas são a única coisa abaixo da média embora estejam melhores que as bancadas dos outros NBA's. Isto não significa que estejam más, a "EA SPORTS" é que podia ter-se esforçado mais.
Já que estamos nas bancadas, passemos aos efeitos sonoros. Espectaculares! São brilhantes e iguais à realidade. Parece que estamos no estádio a assistir ao jogo em directo. Quando não estamos num desafio a música adapta-se perfeitamente ao jogo.
Passemos a outro ponto, a jogabilidade.
Esta sim, nem um pequeno defeito tem, principalmente se tiverem um comando.
A duração do jogo é muita, embora pudesse ter mais umas quantas opções. O divertimento esse é às mãos cheias. A aparência de certos jogadores, a possibilidade de criar jogadores, as suas habilidades e muitas mais surpresas que não vou mencionar.
Os viciadomaníacos que gostam de jogos da NBA comprem este título pois é uma boa aquisição para a vossa colecção de jogos. Já agora deixo o jogo com 98%.

Requisitos mínimos

Windows 95/98
Pentium 166 Mhz
32MB de Ram de sistema livre
90MB de espaço livre em disco
Drive de CD-ROM 4x

Requisitos aconselhados

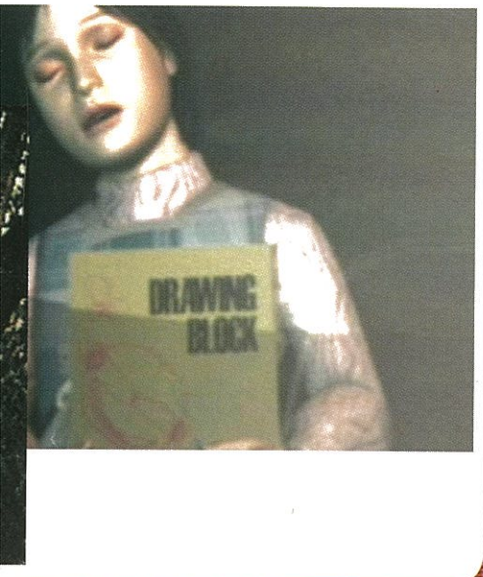
Windows 95/98
Pentium 266 Mhz
165MB de espaço livre em disco
Drive de CD-ROM 8xuu
Placa aceleradora 3D suportada
Comando de controlo suportado

Agora digo adeus pois vou-me viciar no NBA Live 99"...

jogo. Outro objecto essencial para o jogo é a lanterna que irá proporcionar os mais assustadores momentos do jogo, principalmente numa parte em que Harry está à procura da sua filha na escola da cidade; têm que ver...

Em última análise Silent Hill é o jogo que irá destronar Resident Evil do trono (pelo menos enquanto não chega o tão falado Resident Evil 3). E se eu tinha dúvidas quanto a isso elas foram totalmente esclarecidas depois de jogar a demo jogável que acompanhava Metal Gear Solid. Com Silent Hill, a Konami irá tornar-se seguramente a melhor produtora para a PSX. Por isso só tenho uma coisa a dizer: comprem este jogo quando ele sair (já não falta muito) e bons pesadelos.

A minha classificação: 98%



Half-Life

Opinião dos leitores Ricardo e Mauro Caeiro

A história é muito X-Files (ganhou uns pontinhos só por isso). Acontece um erro durante uma experiência cientifica, onde tu és o cientista (em vez do soldado furioso porque mataram-lhe os amigos etc.) que participa nessa mesma experiência frustrada onde tudo indica que o erro deu origem a um portal para um mundo alienígena.
E tudo começa assim, sem qualquer tipo de arma no principio para depois ir desde um pé de cabra a uma arma que lança mosquitos assassinos até bichinhos raivosos.
O ambiente é simplesmente aterrador, com pequenos e não tão pequenos monstrinhos a aparecerem de todo o lado, mas a originalidade do jogo está também do inimigo humano, ou seja, aparentemente existe alguém quer esconder a existência deste mundo, e mais não digo pois o argumento é digno de uma trilogia equivalente à Guerra das Estrelas.
Com uns gráficos de cair para o lado graças às maravilhas de uma placa aceleradora e de um Pentium II 450, torna este jogo um dos mais agradáveis à vista que já passou no meu PC. Com um som terrivelmente real e com as vozes das personagens quase perfeitas, pois porque neste jogo precisamos de interagir com alguns personagens de modo a estes nos ajudarem. Além disso, apesar dos monstros serem um bocado mais fortes do que o exército humano, este último é terrivelmente dotado de uma Inteligência artificial fora do comum, facto que se nota principalmente quando se acabam as suas munições e estes rapidamente se escondem (se puderem) atrás de uma caixa ou esquina para recarregar, o que os torna muito menos vulneráveis que alguns monstros que se limitam a descarregar tudo o que nos magoa em cima de nós.
Mas o melhor ainda está para se dizer: cenas de batalha entre nós e um, dois ou uma mão-cheia de adversários verdadeiramente espectaculares é coisa que não falta, onde chegamos até a entrar em verdadeiras arenas de luta, onde nós, o exército e os 'aliens' se debatem até à morte... é melhor é ficar de lado até um dos lados sucumbir ao outro.
Ao contrário de muitos outros jogos (do género ou não) serem algo lineares e somente interessantes pelos seus gráficos, Half-Life prende não só por isso mas também pelo desenrolar da história, e, coisa rara num jogo destes eu queria jogar não para matar e destruir tudo o que me aparecia pela frente (mas também era isso) como queria saber o fim da história do referido jogo.
Com uma jogabilidade excelente e com um vicio terrível este jogo torna-se sem dúvida o melhor jogo que já pôs os pés no meu PC e só não leva 100 porque não é absolutamente prefeito, e porque sou muito rigoroso, mas leva a excelente nota de 97%. Indispensável a qualquer PC que se preze.





Motocross Madness

Opinião dos leitores Ricardo e Mauro Caeiro

Este jogo de motocross é mais do que um simples jogo, é um mundo de opções, temos de tudo, desde a tradicional corrida, até ao campeonato de Supercross. Temos ainda o Stunt mode onde podemos acelerar até mais não numa área gigantesca (mais do que uma) até encontrarmos aquele salto onde podemos fazer as mais loucas acrobacias e saltar tão alto que parece que vamos tocar nas nuvens; temos ainda a Baja onde fazemos tipo um Rally Paris-Dakar onde temos de passar pelos Checkpoints sem limitações de uma pista, este jogo tem um aspecto tão real que até dizemos ai, ui, quando o salto nos corre mal pois a queda não é nada agradável.
Existe também a opção Multi Player (não podia faltar) onde podemos além de andar por ali aos saltos, passar o tempo a tentar acertar nos outros ou ainda cair-lhes em cima (fazia falta era um micro para dizer 'Morde o pó!!').
Um reparo só à técnica de acrobacias, que ainda não conseguimos dominar completamente, pela razão que pressionar umas teclas ao mesmo tempo enquanto tentamos acertar com o salto que se aproxima vertiginosamente e ainda ter tempo para manter a mota direita requer uma técnica apurada, por isso preparem-se!
Os gráficos não podiam estar mais limpos e novamente graças ás placas aceleradoras tenho um brinco de jogo no meu computador, uma jogabilidade soberba onde até podemos inclinar a mota para a frente e para trás torna este jogo um elemento indispensável aos maníacos de jogos de motas, leva a nota de 88%.

"DOLPHIN PROJECT"
A NOVA CONSOLA DA NINTENDO

Por: Nuno Sousa

"Dolphin Project"? Inicialmente chamado "N2000", a nova consola da Nintendo vai certamente ser mais poderosa que uma bomba nuclear.

Como já sabem, a Nintendo vai ter uma competição muito dura. A Sega e a Sony já estão a trabalhar nos seus próprios "sistemas de próxima geração" portanto a Nintendo que se despache a lançar a sua nova Super Consola, ou então eles vão comer o pó dos seus competidores. A Sega tem trabalhado na Dreamcast que já foi lançada no Japão há algum tempo. A mesma equipa que nos trouxe a Mega Drive espera lançar a Dreamcast no próximo ano. A Sony tem trabalhado na Playstation 2 como todos nós já sabemos. Ainda não está tão desenvolvida como a Sega Dreamcast mas a Sony espera lançar a PSX 2 no Japão em março de 2000. A versão norte-americana é suposto ser lançada pelo Outono de 2000

A Sega, como referi anteriormente, já lançou a Dreamcast no Japão. Parece que até não se estão a sair mal, mas não se sabe o quanto eles estão a mandar abaixo a N64. De qualquer maneira, a Sega tem problemas piores que a Nintendo neste momento, e a Dreamcast é a última chance deles para salvar a companhia.

Quando a Sony lançou os planos para o Playstation 2, o pessoal ficou muito impressionado, como eles deveriam estar. A Sony parecia estar a sair com uma consola espectacular, para não mencionar o facto que ia ser "downgradable". Isto significa, você ainda pode jogar todos os seus jogos de PSX velhos no sistema novo.

Passemos para a Nintendo. Tal como a N64, a Nintendo vai lançar o "Dolphin Project", o mais recente das três companhias de consolas, e vai ter uma maquinaria que ninguém já viu no mundo. No princípio, foi falado (rumores) que a Nintendo ia ser novamente o "diferente", e que ia contra que o as outras companhias estava investindo os seus jogos. Foi pensado que a Nintendo usaria 1.5GB discos para armazenar jogos, em vez de DVDs ou CDs normais. Mas foi anunciado alguns dias atrás que o "Dolphin Project" usaria DVDs.

E agora, o que vocês estavam todos à espera...a comparação das três consolas da "nova geração":

SEGA
Dreamcast



Processador de 200 MHz
Motor gráfico com128 bit
Som de 45 KHz-Yamaha

SONY
Playstation 2



Processador de 300 MHz
Motor gráfico com128 bit
32 MB de memória

NINTENDO
Dolphin Project



Processador IBM Gekko
Processador de 400 MHz
Motor gráfico especial
para essa consola



SILVER

Opinião do leitor João Simões

Silver chegou há pouco tempo a Portugal e promete dar que falar. Neste maravilhoso RPG da infogrames somos David, um rapaz com aptidões de guerreiro. Estava muito bem David a treinar com o seu avô na floresta quando recebe a noticia do rapto da sua namorada Jennifer e umas mulheres mais. Não contente com isto ele lança-se á aventura em busca da sua mais que tudo. Durante o jogo vamos fazendo amigos, inimigos, apanhando poções, armas novas e travando lutas. No aspecto gráfico, bem..., preparem-se pois nunca viram nada igual, os detalhes de luz, das personagens e dos cenários(que são mais de 300!!)são simplesmente fantásticos(parece um conto de fadas), e o melhor é que esta jóia não precisa de placa aceleradora para se mostrar. Nota-se que se deu um grande passo na animação por computador. A mecânica de jogo é bastante diferente de Final Fantasy 7 não saindo do mesmo género. Os controles não podiam ser mais simples: o rato e uma tecla do teclado. Quanto á classificação, o jogo está muito bom visualmente, é muito jogável e tem uma longa duração, o que vos garante semanas e semanas de diversão. Dou-lhe a nota de 98%, pois tem falta de alternativas para cumprir o jogo.

CHAMPIONSHIP

Opinião de Ricardo Cunha - Paço de Arcos

Championship Manager 3, bem eu tive o CM1 em que s
havia uma liga (a italiana no meu caso) e a Série A e Serie B
Era o melhor naquela altura. O Championship Manager fo
evoluindo aos poucos, depois saiu o CM2, em que ainda s
havia 1 liga (no meu caso a Inglesa, apesar de vir com
Escocesa) utilizava o mesmo sistema do CM 97/98 mas com
muito menos coisas. Então saiu o tão esperado CM 97/98
com muitas ligas (8 se não me engano) um espanto, tinha
quase tudo o que uma pessoa queria, mas faltava uma coisa
que eu sempre quis, o staff management. No CM1 tu podias
escolher os teus treinadores, etc., mas por aí em diante nunca
mais.... Até hoje, Saiu o GRANDIOSO CM3, utilizando um
sistema de frame. Os menus mais acessíveis e uma grande
variedade de coisas que uma pessoa pode fazer. Eu ainda
agora não consegui explorar todas as coisas que CM3 nos
oferece.
O CM3 tem ao todo 16 ligas. Incluindo a de Portugal. Outra
novidade neste CM é que se pode jogar todas as ligas que
se quiser ao mesmo tempo, o que não era possível no CM
97/98, que só se podia jogar três ligas no máximo. Bem che
ga de dizer coisas boas sobre este jogo, também há aspec
tos negativos. Um dos aspectos mais negativos deste jogo

Ed Hunter

Opinião do leitor V. Correia



Olá a todos os Jogadores inveterados. Venho-vos falar do jogo, Ed Hunter, o Boneco Mascote dos Iron Maiden, Eddy. É um jogo simples, controla-se apenas com o rato, mas tem uns gráficos muito bons e nota-se que houve muita atenção por parte dos criadores, a Sintectic Dimensions.
No jogo somos um detective privado contratado para encontrar e seguir Ed por onde quer que ele vá, ao longo de oito perigosos níveis, onde pelo caminho temos que disparar sobre vários tipos de inimigos que por sua vez nos atiram com chamas, bonecos armadilhados etc.
Se quiserem saber mais (e têm acesso à Net) vão ao site oficial do jogo: www.edhunter.com. Está muito bom graficamente e é de fácil navegação. Lá podem também encontrar a patch actualizada.
Gostaria agora de pedir a alguém que já conheça o jogo se sabe algum código para o Ed Hunter, porque o quarto nível é dificílimo.

Championship Manager 3 -I

Opinião do leitor Luis Silvares
Colaborador permanente
da Super-Jogos

Depois de alguns meses (mal dormidos) de espera, finalmente assistimos ao lançamento do CM3.
Se já os seus antecessores (CM 2 e CM 97/98) tiveram o sucesso que se conhece, então este CM3 certamente irá deliciar os "CM-ó-dependentes" que por esse mundo fora aguardavam este título há um par de anos.

E esta nova versão não desilude, pelo contrário, faz-nos reflectir sobre a constante melhoria que esta "saga Championship Manager" tem sofrido ao longo dos anos, obra dos irmãos Collyer, inventores do jogo.
Podemos agora optar por uma das 15 ligas incluídas na nova versão, (Portuguesa, Espanhola, Italiana, Inglesa, Sueca, Holandesa, Belga, Brasileira, Alemã, Argentina, Escocesa, Dinamarquesa, Japonesa, Francesa e) o que por sí só, multiplica várias vezes o "tempo de vida" do jogo.
O jogo funciona agora (apenas) em Windows, abandonando de vez o ambiente DOS. A resolução passou dos 640x480 para os 800x600, o que permite uma definição extrema nas fotografias de fundo, características do Championship Manager.
Mas o jogo mudou muito, e logo numa primeira análise, deparamos com um "monte" de inovações:



- Um novo motor de jogo
Agora com um novo motor de jogo, concebido de raiz para integrar na perfeição a nova versão do jogo, torna o jogo mais potente, não havendo lugar aos tão famosos erros dos seus antecessores.

- Os parâmetros de avaliação dos jogadores
Os parâmetros de avaliação dos jogadores, que nesta versão são 31 (!), permitem-nos agora separar mais pormenorizadamente "o trigo" do "joio".
Podemos, por exemplo, procurar um jogador que se adapte mais facilmente á sua táctica preferida, ou àquele seu estilo atacante característico.

- O novo modo de treino
Com o novo modo de treino, podemos treinar os nosso jogadores da forma que pretendermos. Ensiná-los a rematar, aperfeiçoar a técnica, melhorar as suas características, adaptá-los a uma nova posição...

- Olheiros
Os "Olheiros" que há tanto desejávamos e que nos permitem poupar muito do nosso precioso tempo de treinadores, foram (finalmente) integrados nesta versão. Assim, pode enviar um olheiro para um determinado país ou zona do globo, e posteriormente consultar os relatórios que este lhe envia, com as (eventuais) descobertas de jovens talentosos, com jeito para o futebol. (sim, aqueles "putos" que o vão ajudar a conquistar o campeonato ;))

- Adjuntos
Esta nova versão permite-lhe contratar treinadores adjuntos, fisioterapeutas, e jogadores-treinadores, para o ajudarem a treinar e "moldar" a equipa, ao seu gosto.

Em minha opinião, este jogo é essencial a todos os (bem ao estilo português) fulgurosos treinadores de bancada, que julgam sempre poder fazer melhor que os técnicos das equipas que apoiam. Se também você se acha capaz de fazer melhor que o treinador do clube do seu coração, prove-o! Jogue CM3 e mostre do que é capaz !

Classificação:

Título: Championship Manager 3
Autor: Sports Interactive / EIDOS Interactive
Nota: 96%
De positivo: O tempo de vida do jogo, as 15 ligas, a gigantesca base de dados.
De negativo: O espaço de disco rígido que ocupa (até 1,7 GB !) e o RAM que requer (mas que comilão!)



CM 3 na Internet

Se já possuir o CM3, visite o meu site: WebSite CM2.net - Site Oficial dos Fans Portugueses do Championship Manager!

http://www.angelfire.com/on/cm2net

Aqui poderá encontrar ficheiros para download ! (entre eles imagens de fundo de clubes portugueses e o único Update português para o CM3, que actualiza os dados de jogo !).
Luis Silvares

Championship Manager 3 -II

...ue é um muito complicado para pessoas que começaram ...ogar este jogo à relativamente pouco tempo. Acho que ...via haver um tipo de Tutorial para eles aprenderem. Um ...tro aspecto negativo é a sua complexidade, é complexo ...mais, deviam ter habituado os jogadores aos poucos com ...tes menus todos meios malucos :P.
...minha opinião sobre este jogo é que é um jogo que tem ...e ser comprado urgentemente e se não o tens e não gos... deste tipo de jogos, compra-o que vais começar a gos... Resumindo e concluindo, este jogo está excelente.
...TA: 20 valores (de 1 a 20)

...icas

...ando quiseres ter uma boa equipa técnica, vai ao menu ... Staff Search, depois carrega em "filters". Quando aí car...gares vai aparecer um sub-menu que te permite escolher ... tuas preferências, mete no text, specified e escreve o ...me de um jogador que se tenha retirado à pouco tempo. ...mo por exemplo Jurgen Klinsmann.
...a outra dica é para mandarem sempre os vossos "scouts" ...m procurar jogadores a outras "bandas".
... fim, vou dizer-vos um jogador excelente que podem sem... contratar (até para equipas fracas), ele chama-se Diego ...radona (sim é mesmo ele!).

Championship Manager 3 -III

Opinião do leitor Rui Ferreira

Eis chegado o jogo mais aguardado para os fãs deste género. É um jogo que supera todas as expectativas em relação aos anteriores CM. Nesta versão, podemos disputar simultaneamente 15 campeonatos diferentes, entre eles o nosso e outros campeonatos, como o brasileiro, dinamarquês, japonês, argentino e os outros mais importantes da Europa.

Devido a se poder jogar estes campeonatos todos de uma só vez, precisamos de ter um PC bem potente, para ele correr lindamente (eu utilizei um K6-2 a 400 MHZ com 128 Mb de RAM).

O que este jogo tem de melhor é que podemos ver as características de cada jogador, qual o seu pé preferido e também podemos ordenar a um jogador se deve correr livremente, ou se pode ir para a direita ou para a esquerda ou deambular por todo o terreno. Esta versão corre agora em ambiente Windows, o que o torna muito agradável à vista. Podemos usar várias tácticas ,como podemos colocar um jogador a marcar individualmente ou à zona. Também podemos jogar com a defesa em linha ou em contra-ataque ou fazer pressão sobra a equipa adversária. Aqui todas as equipas têm uma equipa B , onde assim podemos rodar os jogadores mais jovens, para eles estarem preparados para entrarem na equipa principal.

Podemos também contratar uma equipa técnica à nossa imagem, onde também poderemos Ter olheiros, que nos ajudam a encontrar jogadores nas várias partes do mundo, par onde nós os enviamos e que nos aconselham o jogador mais evoluído e mais talentoso. Durante o jogo podemos ouvir o som da multidão num estádio, que dá um realismo impressionante.

Posso dizer que é um jogo que não se deve perder. Quem for amante deste género de jogo não há melhor.

Os Códigos CARMAGEDDON II

Carpocalypse Now

Do leitor Pedro de Oliveira

Modo de fraude

Durante o jogo, digite "lapmylovepump" para habilitar o modo de fraude. Então, entre em um dos seguintes códigos para activar a função de fraude correspondente:

[F4] Alterna modo edite entre cheats e opções
[F5] Conserto imediato
[F6] Opção de danos
[F8] Alterna cronômetro
[F10] Ponto de checagem
[F11] 5.000 créditos

1 Créditos
2 Pedestres tem graxa nos sapatos
3 Pedestres gigantes
4 Pedestres explosivos
5 Carrão
6 Pedestres turbinados
7 Invencibilidade
8 Consertos grátis
9 Conserto imediato
0 Créditos

[Shift] + 1 Habilidades Sub-aquáticas
[Shift] + 2 Tempo bônus
[Shift] + 3 Trabalho de corpo obstruído (Bodywork trashed)
[Shift] + 4 Muitos danos
[Shift] + 5 Oponentes congelados
[Shift] + 6 Polícia congelada
[Shift] + 7 Oponentes turbinados
[Shift] + 8 Policiais turbinados
[Shift] + 9 Gravidade lunar
[Shift] + 0 Alterna cronômetro

[Alt] + 1 Escalar muros
[Alt] + 2 Modo pulante
[Alt] + 3 Suspensão gelatinosa
[Alt] + 4 Pedestres no mapa
[Alt] + 5 Raio elétrico nos pedestres
[Alt] + 6 Pneus engraxados
[Alt] + 7 Ampliador de danos
[Alt] + 8 Power-ups aleatórios
[Alt] + 9 Power-ups aleatórios
[Alt] + 0 Modo Pinball

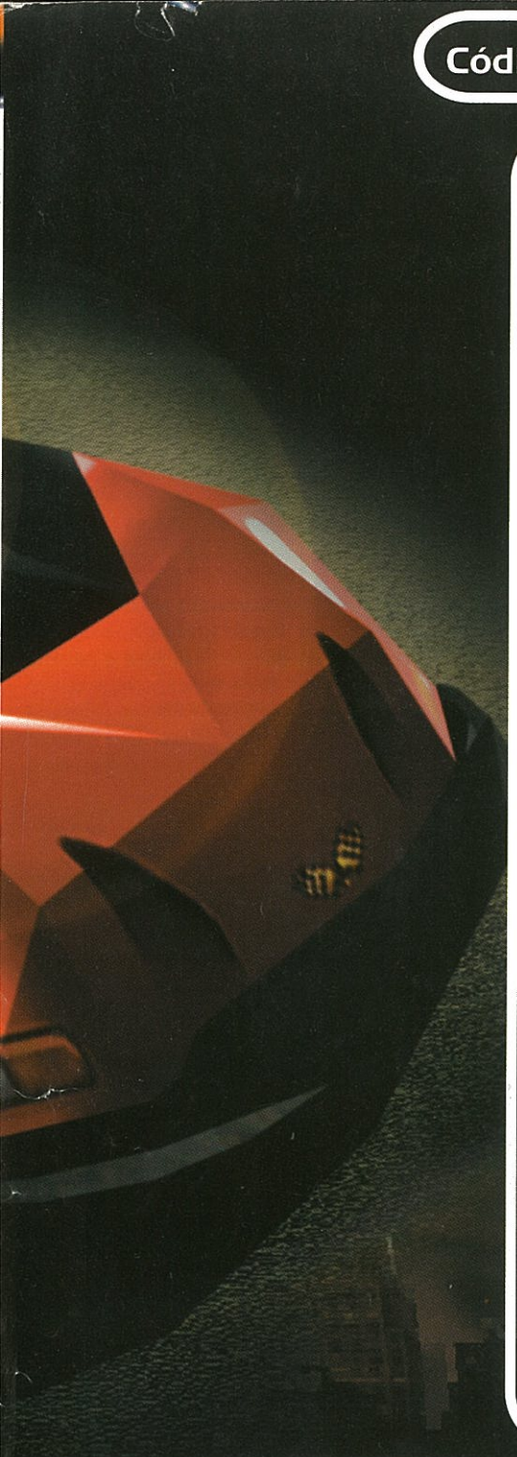
[Ctrl] + 1 Modo drogado
[Ctrl] + 2 Pneus gripomatic (super aderentes)
[Ctrl] + 3 Pedestres com cabeças estúpidas
[Ctrl] + 4 Cadáveres mutantes
[Ctrl] + 5 Gravidade de Júpiter
[Ctrl] + 6 Alguns danos
[Ctrl] + 7 Pedestres com movimentos lentos
[Ctrl] + 8 Mini-pedestres
[Ctrl] + 9 Turbo Bastard Nutter Nitros
[Ctrl] + 0 Rock springs

[Shift] + [Alt] + 1 Power-ups aleatórios
[Shift] + [Alt] + 2 Breque de mão imediato
[Shift] + [Alt] + 3 Pedestres imortais
[Shift] + [Alt] + 4 Turbo
[Shift] + [Alt] + 5 Mega-turbo
[Shift] + [Alt] + 6 Pedestres estúpidos
[Shift] + [Alt] + 7 Pedestres suicidas
[Shift] + [Alt] + 8 Cinco Vales de Recuperação
[Shift] + [Alt] + 9 Carro de granito sólido
[Shift] + [Alt] + 0 Rock springs

[Alt] + [Ctrl] + 1 Pedestres com hélio
[Alt] + [Ctrl] + 2 Pedestres bravos
[Alt] + [Ctrl] + 3 Pedestres gordos
[Alt] + [Ctrl] + 4 Pegue insectos
[Alt] + [Ctrl] + 5 Repulsificator de pedestre
[Alt] + [Ctrl] + 6 Armadura extra
[Alt] + [Ctrl] + 7 Poder extra
[Alt] + [Ctrl] + 8 Ofensiva extra
[Alt] + [Ctrl] + 9 Tudo extra
[Alt] + [Ctrl] + 0 Pedestres em pânico

[Ctrl] + [Shift] + 1 Pós-queimador (After burner)
[Ctrl] + [Shift] + 2 Minas
[Ctrl] + [Shift] + 3 Passar óleo
[Ctrl] + [Shift] + 4 Canguru no comando
[Ctrl] + [Shift] + 5 Aniquilador de pedestres
[Ctrl] + [Shift] + 6 Repulsificator de oponentes
[Ctrl] + [Shift] + 7 Festa da mutilação
[Ctrl] + [Shift] + 8 Pedestres etéreos
[Ctrl] + [Shift] + 9 Pedestres entalhados
[Ctrl] + [Shift] + 0 20.000 créditos

[Shift] + [Alt] + [Ctrl] + 1 Ofensiva extra em dobro
[Shift] + [Alt] + [Ctrl] + 2 Poder extra em dobro
[Shift] + [Alt] + [Ctrl] + 3 Tudo extra em dobro
[Shift] + [Alt] + [Ctrl] + 4 Armadura ao máximo
[Shift] + [Alt] + [Ctrl] + 5 Poder ao máximo
[Shift] + [Alt] + [Ctrl] + 6 Ofensiva ao máximo
[Shift] + [Alt] + [Ctrl] + 7 Máximo de tudo
[Shift] + [Alt] + [Ctrl] + 8 Abertura de armadura ext
[Shift] + [Alt] + [Ctrl] + 9 Abertura ofensiva extra
[Shift] + [Alt] + [Ctrl] + 0 Ofensiva extra em dobro



Códigos de fraude

Durante o jogo, entre em um dos seguintes códigos para activar a função de fraude correspondente:

SMARTBASTARD - Corrida completa
TILTY - Modo Pinball
WATERSPORT - Habilidades Sub-aquáticas
WOTATWATAMI - Pneus engraxados
WOTATWATAMI - Lança-chamas
STIFFSPASMS - Cadáveres mutantes
STIFFSPASMS - Inverter cronómetro
BIGDANGLE - Rabo mutante
LEMMINGIZE - Pedestres estúpidos ou Desabilita pedestre
AIMRMAINWARING - Pedestre em pânico
WETWET - Crédito bónus
CINTONCO - Carrão
GOODHEAD - Pedestres com cabeças estúpidas
FASTBAST - Pedestres rápidos
ZAZAZ - Pedestre aniquilidadores
POWPOW - Repelir os oponentes
TINGTING - Consertos grátis
STICKYTYRES - Subir paredes
MOONINGMINNIE - Gravidade lunar
EVENINGOCCIFER - Dirigir bêbado
STOPSNATCH - Alterna cronómetro
TIMMYTITTY - Tempo bónus
CLANGCLANG - Trabalho de corpo obstruído (Trashed bodywork)
FRYINGTONIGHT - Raio eléctrico nos pedestres
BIGTWAT - Carro de granito sólido
BLOODYHIPPY - Modo drogado
TWATOFF - Pedestres explosivos
XRAYSPEKS - Pedestres etéreos
FRYFRY - Pedestres lançam-chamas
OYPOWERUPNO - Nenhum power-ups
DOTACTION - Pedestres no mapa
TAKEMETAKEME - Pedestres suicidas
DIDEDODI - Minas terrestres
IWISHICOULDFLYRIGHTUPTOTHESKY - Modo de vôo
GLUGGLUG - Mega bónus
STICKITS - Pedestres estão presos
MEGABUM - Pedestres gigantes
CLINTONCO - Carrão
SUPACOCKS - Invencibilidade
MINGMING - Consertos imediatos
BLUEBALLZ - Congelar oponentes
BLUEPIGS - Congelar polícia
SWIFTYSHIFTY - Oponentes turbinados
PIGSMIGHTFLY - Policiais turbinados
EYEPOPPER - Breque de mão imediato
JIGAJIG - Modo pulante
MRWOBBLEY - Suspensão gelatinosa
STUFFITUP - Amplia danos
ANGELMOLESTERS - Pedestres imortais
WHIZZ - Turbo
SUPAWHIZZ - Mega-turbo
PILLPOP - Cinco vales de recuperação
DUFFRIDE - Rock springs
RUBBERUP - Pneus gripomatic (super aderentes)
LEDSLEDS - Gravidade de Júpiter
EASYPEASY - Pedestres com movimentos lentos
TINYTOSS - Mini-pedestres
FURKINELL - Turbo Bastard Nutter Nitros
HOTASS - After burner (Pós queimador)
LIQUIDLUNGE - Óleo escorregadio
SKIPPYPOOS - Canguru no comando
OOHMESSYMESS - Festa da mutilação
GETDOWN - Pedestres entalhando
FARTSUITS - Pedestres com hélio
LARGEONE - Pedestres bravos
HIPPOTART - Pedestres gordos
BLOODYARTISTS - Picada de insectos
COWCOW - Repulsificator pedestre
OSOSTRONG - Armadura extra
OSOFAST - Poder extra
OSONASTY - Ofensiva extra
OSOVERSATILE - Extraordinariamente tudo
OHSOSTRONGSOSTONG - Armadura extra em dobro
OHSOFASTSOFAST - Poder extra em dobro
OHSONASTYSONASTY - Ofensiva extra em dobro
OSOVERSATILESOVERSATILE - Tudo extra em dobro
STRINGVEST - Armadura ao máximo
VASTNESSES - Poder ao máximo
FISTNESSES - Ofensiva ao máximo
SKEGNESSES - Máximo de tudo
THATSALOTOFARMOUR - Abertura de armadura extra
THATSALOTOFPOWER - Abertura de poder extra
THATSALOTOFOFFAL - Abertura ofensiva extra
THATSALOTOFSLOTS - Aberturas extras ao redor
STRONGBONES - Aberturas de armadura bónus
FASTBONES - Aberturas de poder bónus
NASTYBONES - Aberturas ofensivas bónus
LOADSABONES - Aberturas bónus ao redor
INEEDAPILL - Pedestre Valium
BONBON - Sacrifique morteiro
GOTOINFRARED - Dispositivo de disfarce

Controle do modo de vôo

Durante o jogo, digite "iwishicouldflyrightuptothesky" para habilitar o modo de vôo. Então, entre em um dos seguintes códigos para activar a função de fraude correspondente:

[Ctrl] + [Keypad 1] Alterna Modo de vôo
[Shift] + [Keypad 4] ou [Keypad 6] Gire carro lateralmente
[Keypad 9] ou [Keypad 3] Gire frente/atrás (voar para cima/abaixo)

Keypad = Teclado numérico

Mais tempo por pedestre

Usando um editor de texto, edite o arquivo "settings.txt" localizado no directório "data\peds". Mude os três números antes em "// Time score per ped (each level)" antes de entrar com os três números maiores. Isto mudará o tempo por pedestre morto.

Nota: Este procedimento envolve editar um arquivo do jogo; crie uma cópia de segurança do arquivo antes de proceder.

Mais créditos por pedestres

Usando um editor de texto, edite o arquivo "settings.txt" localizado no directório "data\peds". Mude os três números antes em "// Points score per ped (each level)" para depois entrar com os três números maiores. Isto mudará o número de créditos que você receberá para cada pedestre morto.

Nota: Este procedimento envolve editar um arquivo do jogo; crie uma cópia de segurança do arquivo antes de proceder.

METAL GEAR SOLID

Walk Thru em 60 Passos

Colaboração de Mário Costa - Longbord

01 Solid Snake (o jogador – você) entra na instalação tomada pelo grupo terrorista liderado pelos FOXHOUND. Evite as sentinelas, e não ande sobre as poças ou vai atrair as atenções. Pegue nas 3 rações (RATION) se necessário (uma está debaixo d'água). Aguarde que o elevador de carga (norte) chegue. Fique numa posição protegida (recomendo atrás da empilhadora, canto nordeste). A sua presença não pode ser notada, senão o elevador não subirá até ao heliporto. O ponto brilhante no centro do radar táctico é você. Os pontos vermelhos são os seus inimigos, e os cones azuis representam o campo de visão deles. Seja silencioso pois os soldados podem ouvi-lo. O radar não é afectado pelo clima, mas não conseguirá usá-lo se for descoberto ou se estiver numa área sujeita a forte ressonância.

02 Suba pelo elevador e estará no heliporto. Mei Ling explicará que deve contactá-la quando quiser salvar o jogo. Entrando pelo lado oeste, recolha as granadas CHAFF que servem para iludir as CCTVs (câmaras de patrulha) no centro do heliporto, tomando cuidado com os holofotes, e as granadas STUN (granadas de luz) dentro do aposento a oeste. Dentro do caminhão está a pistola SOCOM, sua primeira arma. Agora tem duas opções: Entrar na base pelo tubo de ventilação oeste, onde há uma sentinela dormindo (a pior opção, na minha opinião); ou subir a escada da CCTV, e entrar pelo segundo tubo de ventilação seguindo até o fim dele. Use este último. Ambos acabarão no interior do primeiro prédio.

03 Se entrou pelo primeiro tubo de ventilação, siga os ratos. Se usou o segundo, desça a escada vertical. Para subir ou descer escadas, carregue no CÍRCULO. Agora está no nível 1 desse primeiro prédio. Pegue as CHAFF's à esquerda, passe pela 1ª CCTV e entre na sala à direita onde uma 2ª CCTV deve ser enganada para conseguir agarrar os TERMO-ÓCULOS no canto inferior. Granadas CHAFF neutralizam as câmaras durante cerca de 10 segundos.

04 Siga pela plataforma no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio, até descer os degraus da escada, debaixo da qual existem munições para a pistola SOCOM. Cuidado, 2 sentinelas estão de guarda. Chame o elevador (usando o CÍRCULO) e vá até ao subnível B1 (prisão, onde está o Chefe do DARPA).

05 Saindo do elevador, suba pela escada vertical ao final do corredor (se precisar, tem uma ração no tubo de ventilação ao lado dela) e entre pela ventilação. No primeiro tubo à esquerda há munições para a pistola SOCOM. Continue pela ventilação (passando sobre a cela de MERYL) até à cela de Anderson, o Chefe do DARPA. Ele vai falar sobre o Metal Gear.

06 Anderson (na verdade Decoy Octopus disfarçado) morre, depois de entregar a o card LVL1. Meryl (vestida como sentinela) abre a sua cela. Saia. Assassine as sentinelas usando a SOCOM. Recolha as rações e munições dos guardas mortos. Meryl fugirá e Snake verá a primeira aparição de Psycho Mantis.

07 Use o card NÍVEL 1 para ganhar acesso à sala "1" no corredor do nível B1. Há rações sob a cama de Anderson e na mesa do computador (sul); e munições SOCOM na casa de banho (extremo sudeste) e na mesa do micro. Volte para o elevador.

08 Retorne ao NIVEL 1 e abra a porta LVL1 a nordeste. Assassine ou passe silenciosamente pela sentinela e agarre o SUPPRESSOR (silenciador da SOCOM). Saia novamente para a garagem dos blindados e suba os degraus da escada da CCTV, entrando na porta LVL1 ao lado dela para agarrar a CARDBOARD BOX A (o primeiro dos 3 disfarces de caixa), e mais granadas CHAFF.

Carta

"Olá Super Jogos. É com muito prazer que vos dou os parabéns pela fantástica revista que vocês criaram. Gostaria que dessem a minha HomePage a conhecer, pois penso que é bastante útil: www.geocities.com/pipeline/reef/8195. E, aqui vos deixo as verdadeiras soluções de Metal Gear em 60 passos, totalmente em Português."
Mário Costa

09 No mesmo local onde pegou os termo-óculos, haverá munições para a SOCOM. Pode correr pela plataforma porque o capuz dessas sentinelas é grosso o suficiente para deixá-las relativamente surdas, mas não quando houver uma sentinela na plataforma. Retorne ao elevador e siga para o subnível B2 (depósito de armas). Saia do elevador tranquilo, pois ainda não existe nenhuma sentinela nesse sector. Cuidado onde pisar.



10 Da esq./dir., cima p/ baixo, as seis salas do depósito contém as seguintes armas:

a) LVL5: Rifle PSG-1 (com mira telescópica)
b) LVL1: Explosivos C4 (já tem esse card)
c) LVL3: Lança-mísseis teleguiados (NIKITA)
d) LVL1: Granadas
e) Sala sem porta: Munições para a SOCOM
f) LVL2: FA-MAS (metralhadora)

11 Depois da pilhagem, deixe o C4 no ponto. Nas paredes norte à esquerda e à direita do elevador, use o explosivo C4 para abrir passagem se desejar mais munição. Identifica as paredes "explodíeis" por serem azuladas e terem um som oco quando se encosta e bater nelas. Mantenha os termo-óculos em uso para evitar que Snake seja punido pelo cenário.



12 Na parede sul/sudoeste, detone outro C4 para abrir uma nova passagem e entre. Tire os termo-óculos. Procure em qual ponto da parede leste pode ser aberta uma nova passagem. Repita o procedimento e entre pela nova passagem. Vai ter acesso a um corredor lateral estreito e vai notar que, no final deste, na parede leste (azulada) também poderia ser aberta uma "porta". Ignore. Detone a parede norte desse corredor e deixe a SOCOM à mão, entre.

13 Revólver Ocelot mantém o presidente da ArmsTech (Kenneth Baker) amarrado. Persiga Ocelot e atire nele. Não toque nos fios amarelos ou Baker explode e o jogo termina. Não desperdice munições nem pare de correr atrás de Ocelot. Não use nenhuma granada ou vai tudo para Dick's House. Se tentar agarrá-lo com C4, arme-o o mais longe possível do centro da sala.

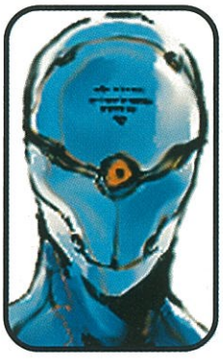
14 Finalmente, agarrou Ocelot (com a ajuda do Cyberninja no final), e Baker entrega-lhe um disco óptico e o card nível 2. Retorne ao depósito (onde agora existem sentinelas) e pegue a FA-MAS (última sala a sudeste). Entre nessa sala e vá a rastejar (use o termo-óculos para saber porquê). Agarre primeiro a FA-MAS e depois as munições. Nas salas em que já havia entrado antes, poderá ir buscar mais granadas, munições SOCOM e C4.

15 Tome o elevador de volta para o NÍVEL 1. Um dos tanques desapareceu, uma das portas está fechada (LVL4 a leste), e agora há uma sentinela na plataforma superior perto da CCTV a nordeste. Essa sentinela deve ser enganada ou assassinada. Use o card LVL2 para entrar na porta n.º 2 e agarre o DETECTOR DE MINAS (inútil no hard e no extreme).

16 Sintonize a frequência 140.15 no seu PTT-Vox. Meryl (a ruiva) conversa com Snake. Ela abrirá a porta LVL5 norte à direita do elevador. Aguarde e Meryl voltará a chamá-lo pelo PTT, antes de abrir a porta norte. Entre e pare. Os termo-óculos mostrarão que existem 5 lasers apanhando o teto e o chão. Prossiga rastejando, e avance com cuidado até chegar à porta LVL2 ao Norte e entre por ela.

17 Agora está num campo minado ao ar livre. Use o detector de minas para as localizar no seu mapa táctico, ou os termo-óculos para vê-las exactamente onde estiverem. Seleccione as granadas. Avance pela parede leste até Vulcan Raven surgir no blindado. Tem granadas e ração espalhados pelo pátio. Use CHAFF's para iludir os sensores do canhão principal e ataque com granadas, ficando o mais perto que puder do blindado. Após explodir algumas granadas no compartimento do atirador, pegue um card LVL3 e transponha a porta norte. Pegue na ração na plataforma a noroeste.

18 Passando por debaixo da porta ao extremo norte, ganha acesso ao depósito de ogivas nucleares. Não pode usar armas neste sector excepto CHAFF's. Deve chegar ao elevador no 2ª piso, e de lá seguir para o subnível B1 dessa nova instalação. Saindo do elevador, entre na casa de banho masculino (oeste) e agarre a ração na última cabina. Cuidado, as sentinelas sofrem de incontinência urinária e aparecem com frequência. Retorne ao corredor e use o card LVL3 na porta exactamente à frente do elevador (sul). A partir deste ponto, se desejar, chame a especialista em armas, Nastasha Romanenko (frequência 141.52).



19 Pegue na lançadora NIKITA e seus mísseis, na única sala que o seu card nível 3 permite acesso (a nordeste), e retorne ao elevador. Siga para o subnível B2 tranquilamente. Todos os mecanismos de segurança desse andar são electrónicos e não há sentinelas. Deixe o card LVL3 na mão esquerda e entre pela porta sul. Tome atenção na animação: ela revela a posição do gerador que electrifica a plataforma. Se pisar nessa plataforma agora, será electrocutado.

20 O gás venenoso reduz o seu oxigénio (LIFE secundário/indicador azul). Se necessário, saia da sala para tomar ar e depois retorne. Lance um míssil NIKITA na direcção sul. Nesse momento, terá a visão da trajectória do míssil (inclusive pressionando TRIÂNGULO se quiser). Controle-o até à parede sul, depois para oeste, norte e finalmente leste (na sala a oeste da entrada do elevador). As CCTV's posicionadas nessa área podem detectar e destruir seus mísseis. Perca o mínimo tempo possível manobrando. Se isso acontecer, ou se errar o míssil, saia e retorne com o oxigénio a 100% para tentar novamente até atingir o gerador.

21 Com o gerador destruído, já pode usar a plataforma. Rumo sul pela plataforma, pode entrar na terceira porta (LVL3, lado leste) para agarrar a máscara contra gás (GAS MASK). Use uma CHAFF contra a CCTV. Saia e retorne usando a GAS MASK. Conselho para os pouco experientes: destrua todas as CCTV's com a NIKITA.

22 Siga rumo sul, e depois oeste. Há duas portas LVL3 sob as CCTV's. Na primeira, poderá agarrar granadas e C4, e na segunda mais mísseis da NIKITA. Alterne entre o card e a máscara. Siga por baixo das mesas se achar melhor. Se for absolutamente necessário, vá até à sala onde explodiu o gerador buscar uma ração e uma caixa de CHAFF's. Atenção ao indicador de oxigénio.

23 Faça o caminho inverso (sul depois leste) e siga até uma porta LVL3 onde está pintado "Hall's Lab - Keep Out". Essa porta dá acesso ao laboratório. Entre e atravesse as duas antecâmaras. Encontrará várias sentinelas trucidadas. Vá rumo norte passando pelos corpos. Agarre munições para a metralhadora FA-MAS e siga o Cyberninja pela porta LVL4 danificada (norte) para entrar no laboratório.

24 O cientista Otacon é poupado quando chegar. Ataque o ninja com socos. Ele é mais vulnerável depois que tentar chutar você e errar. Cuidado onde ele "aterrissa". Conforme a situação, use os combos de Snake ou dê apenas um soco e saia do alcance dele. Deixe as rações à mão e estará mais protegido (consumo automático). Continue punindo o ninja até o LIFE dele acabar: ele ficará rodeado por uma esfera de energia (não se aproxime). Então dê-lhe alguns tiros e ele desaparecerá.

25 Otacon é o cientista que construiu o Metal Gear. Ele sai do armário onde se escondeu, conversa com Snake, entrega o card LVL4 e desaparece. Pegue os itens que restaram no laboratório e saia. Daqui para a frente, Otacon estará na frequência 141.12 do PTT. Volte à secção onde destruiu o gerador, usando a máscara contra gás. Agarre a ração, os mísseis NIKITA e o óculos NIGHT VISION (intensificador de luz) nas salas nível 4.

26 Pegue o elevador até B1 de novo, entre na porta sul e agora vá para a sala LVL4 a noroeste pegar o CARBOARD B (o segundo disfarce de caixa), e em seguida na sala LVL4 da parede sudoeste para apanhar munições da SOCOM, da FA-MAS, e mais ração. Meryl é a sentinela de andar rebolado. Seja visto por ela, e siga-a pelo corredor até ao banheiro feminino (leste). Na última cabina, olhe. Se for rápido, pegará a Meryl de cuecas.

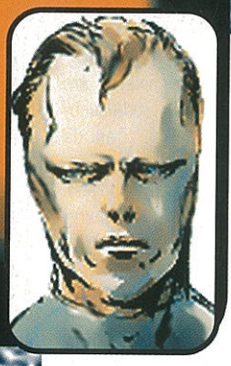
27 Meryl entrega a PAL KEY (que desactiva as ogivas nucleares do Metal Gear) e o card LVL5. Saia para o corredor com ela, siga para norte pelo corredor à direita da casa de banho oeste, e passe pelas 2 portas LVL5 até à entrada da biblioteca. Meryl terá um mau estar. Entre, e Meryl será possuída por Psycho Mantis (no bom sentido!). Derrube Meryl 3 vezes (com grabs) e Mantis surge.

28 Este chefe quase estraga a diversão do jogo inteiro, até descobrir como impedir que ele leia sua mente. Ligando o seu controle na game port 2 da Playstation (a da direita), depois de ver o nome "HIDEO" no canto da tela. Mantis faz ataques telecinéticos repetitivos, mas quando estiver quase a ser derrotado, fará Meryl atirar na sua própria cabeça. Derrube-a ou ela morrerá (e será "game over").

29 Entre através da passagem secreta que Mantis abre atrás da estante. Pegue as munições da FA-MAS, da SOCOM, ração e continue para o norte. Não tente agredir Meryl, primeiro porque ela é gata, e segundo porque vc vai levar um puta bofetão se o fizer. Atravesse a porta nível 5. Pegue o N.V.G. (intensificador de luz).

30 Ignore os uivos e a fenda na rocha e siga directo para o leste, onde há mais ração e munições para a SOCOM. Retorne à fenda e entre (norte). Rasteje por debaixo da passagem noroeste, para entrar no covil dos lobos. Use granadas STUN para atordoá-los (recomendável) ou atire neles. Dê a volta pelo covil até ao canto sudeste (na caverna ao sul/sudeste existe ração, munições FA-MAS, e DIAZEPAM para assegurar precisão quando usar uma pistola PSG-1). Um pequeno lobo indicará o caminho a seguir: a passagem baixa no canto sudeste. Atravesse rastejando e chega à Meryl.

31 Entrando pela porta LVL5 ao norte, estará numa área minada. Meryl atravessa e aguarda. Avance e ela será atingida. Ela ainda está viva. Faça todo o caminho de volta até ao depósito: covil dos lobos, biblioteca no nível B1, elevador, nível 1, ogivas, cam-



po minado, primeiro edifício, elevador, B2. Abra a porta LVL5 do PSG-1 (noroeste), entre e pare. Pegue os termo-óculos e abaixe-se. Rastejando, evite os lasers ou soará o alarme. Pegue o PSG-1 e respectiva munição. Faça todo o caminho até à entrada da torre, onde deixou Meryl.

32 Não avance rumo norte. Encoste-se a uma das 2 paredes laterais, tendo ângulo para localizar a mira laser que denuncia a posição de Sniper Wolf, a loira atiradora de elite. Tome um DIAZEPAM e use o PSG-1 para pegá-la. Se ficar sem munição, apanhe as recargas que aparecerão. Depois, siga a norte por essa ala e no final vá para oeste (esquerda) apanhando os itens que puder. Suba os degraus até à plataforma de onde Wolf atacou e apanhe mais munições. Use as rações que tiver, salve o jogo no Memory Card e desça. Aproxime-se da porta LVL6 no canto oeste e será emboscado.

33 Vai acordar na companhia de Ocelot, a loira Wolf e o seu irmão Liquid Snake. Quando reassumir o jogo, será torturado por Ocelot. Ocelot dar-lhe-á de 3 a 5 descargas eléctricas. Pressione CÍRCULO rápida e repetidamente para resistir à tortura (nem pense em usar joystick turbo) ou SELECT para arreigar. Se morrer electrocutado nessa parte, o jogo não oferecerá opção de CONTINUE.

A decisão é toda sua.

34 Se sobreviver, acabará numa cela com o corpo de Anderson (o verdadeiro DARPA). Há uma sentinela vigiando, e não tem nenhum item ou arma, pois está tudo guardado numa caixa dentro da câmara de tortura. Após alguns minutos e muitos espirros, a sentinela vai à casa de banho. Otacon aparece, entregando o card 6 e alguns itens. Quando Otacon fugir, a sentinela regressa e dorme (ou volta para o vaso). Esconda-se debaixo da cama (ou use o KETCHUP) e aguarde.



35 Quando a sentinela voltar e não o encontrar na cela, vai entrar para procurá-lo. Quando ele virar as costas derrube-o e fuja, ou continuará sendo torturado. Entre na câmara de tortura (LVL6) e apanhe as suas coisas. Procure a TIMER BOMB nos seus itens e livre-se dela. Passando pela CCTV a nordeste, saia pela porta e chegará ao elevador. As paredes foram equipadas com CCTV's. Pegue os itens que quiser e volte para o local onde Meryl e você foram emboscados por Sniper Wolf.



36 Agora o terreno não está minado, mas instalaram uma CCTV na parede leste. Siga rumo norte novamente, e no final entre à direita. Use o card LVL6 na porta a nordeste. Existem aí munições. Deixe a FA-MAS à mão, e continue até chegar à outra porta nível 6. Quando entrar, soará o alerta de intrusão. Dispare sobre as sentinelas que se aproximam e apanhe a corda (ROPE).

37 Indo para o sul, use o card e entre pela porta. Ignore a munição e suba as escadas depressa. Se necessário, atire STUN's, mantenha o fogo da FA-MAS ou simplesmente lute, jogando um guarda nos outros que estiverem a subir as escadas. Deixe as rações à mão para se proteger. Continue subindo porque as escadas vão acabar. No último andar, recolha toda a munição que houver e suba a escada vertical no lado sudoeste (tem uma ração no chão ao lado dela).

38 Saia pela porta nível 6 e verá uma enorme parabólica. Suba os degraus do terraço e verá a parabólica sendo destruída, e Liquid Snake pilotando o helicóptero Hind D. O helicóptero é o fandango vermelho no seu radar. Deixe a corda pronta, e desça pelo parapeito norte da torre. Carregue em X para ir dando impulso ou CÍRCULO para ir descendo devagar. Mantenha o direccional para baixo ou para os lados. Encontrará ração numa das vigas. Continue até lá abaixo.

39 Existem 3 sentinelas em alerta, ao norte. Use o PSG-1, a NIKITA ou STUN's neles e vá até lá, entrando à esquerda no final. Aí, apanhará o lançador de mísseis STINGER e entrará pela porta sul. Esse elevador não está a funcionar. A escada leste que sobe está bloqueada por caixas. Dê a volta e desça as escadas até chegar num ponto onde a escada foi rebentada. Agora suba todas as escadas de volta ao elevador. Otacon remove as caixas que bloqueavam as escadas. Suba, evitando as CCTV's cuja quantidade aumenta conforme sobe. No 27º andar da torre, recolha todos os itens, principalmente STINGER's. Suba a escada vertical noroeste. Saia pela porta e estará no terraço.

40 O STINGER é fácil de manusear. Basta marcar o helicóptero e disparar. Lance um míssil e esconda-se, lance outro e esconda-se de novo. Fique a noroeste pois Liquid lançará foguetes no terraço. Depois ele muda de táctica e começa a esconder-se abaixo do seu campo de tiro: quando a música pára e ficam apenas os ruídos do ambiente. Continue até abatê-lo, sempre ligado na posição do Hind pelo mapa táctico.

41 Retorne até ao elevador descendo as escadas (agora tem uma ração escondida atrás das caixas que Otacon removeu). O elevador voltou a funcionar. Deixe a FA-MAS pronta e aperte o botão "1" do elevador. Puna os inimigos stealth durante a descida do elevador. Saindo, pegue os itens e saia pela porta sudeste. Passe pelas CCTV's até sair ao ar livre. Pegue a ração no extremo leste depois ande para o norte até ser atingido por um disparo do rifle de Sniper Wolf.



42 Use o PSG-1 novamente contra Wolf. Apanhe munições junto à árvore se necessário. O DIAZEPAM pode ser usado para evitar que suas mãos tremam a mira telescópica. Depois de reduzir o LIFE dela a zero, Snake dará um tiro de misericórdia a pedido dela. Este pátio não foi minado (excepto o depósito nordeste). Explore a instalação recolhendo itens, com precaução quanto às CCTV's. Entre no prédio noroeste e desça os degraus da escada norte.

Fim do Disco I

43 Pressione START com o Disco 2 no PlayStation (não carregue RESET nem desligue). Desça as escadas e entre pela porta LVL6. Estará numa fundição com rios de lava (vigiada por sentinelas), e deve alcançar a parede oeste, de onde seguirá para o norte colado à parede até chegar a um

guindaste móvel. Espere ele passar, baixe-se (sempre colado à parede) e continue até à plataforma. Dali prossiga para leste e pegue a ração. Desça os degraus e alcançará o lado nordeste onde há uma grande porta.

44 Ao entrar, verá alguns contentores, itens e um imenso elevador de carga. Vá até o comando do elevador e accione-o. Durante a descida, use a FA-MAS nos guardas que vão cercá-lo, ou encha-os de porrada quando eles estiverem nas beiradas do elevador. Quando o elevador chegar lá abaixo, vá para leste evitando a CCTV. A ala sul está minada. Entre no segundo elevador de carga e accione-o.

45 Saindo do segundo elevador, recolha os itens atrás dos contentores à esquerda e à direita da porta LVL6 à sua frente. Entre e estará num frigorífico com Vulcan Raven. Ele deve ser punido com mísseis NIKITA, STINGER C4 ou minas CLAYMORE. Há ração no canto nordeste. Ele atira para todos os lados a fim de derrubar os contentores. A cadência da pequena Vulcan que ele usa é infernal: nunca fique na linha de tiro. O alcance visual de Raven é total. Fique atento ao radar táctico até derrubá-lo.

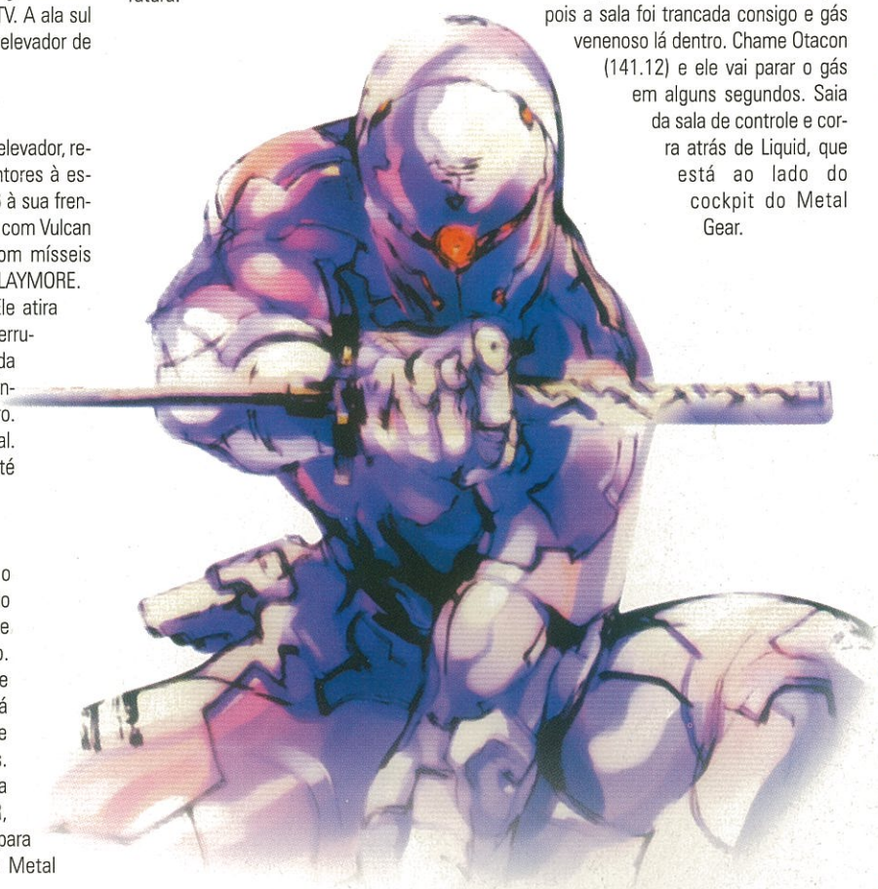
46 Raven explica que o homem que morreu no começo do jogo não era o Chefe do DARPA e sim Decoy Octopus disfarçado. Receberá um card nível 7. Entre na porta LVL7 ao norte e estará numa adutora, com dezenas de CCTV's. Cuidado com alçapões. Suba os degraus a sudeste para colectar mais mísseis STINGER, depois volte e use a porta norte para entrar na secção onde está o Metal Gear.

47 Tem uma CCTV e CHAFF's a noroeste mas o seu objectivo está a nordeste: a escada vertical. Suba esta primeira, depois procure outra a oeste e suba por ela também. Nessa plataforma, suba uma terceira escada no "joelho" do Metal Gear para depois descer pelo lado oeste. Agora, cuidado com a sentinela. Siga pela plataforma no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio até encontrar a sala de controle onde deverá usar a PAL KEY. Suba os degraus de acesso: Ocelot atira e a sua PAL KEY cai lá embaixo. As sentinelas foram alertadas. Fuja pelo mesmo caminho que fez.

48 Desça até lá embaixo e procure a PAL KEY na água (usando o detector de minas). Se apanhar a TIMER BOMB, livre-se dela. Se a PAL KEY não estiver na água, foi agarrada por um rato (verá um pontinho a mexer-se no detector de minas). Mate ou assuste o rato e apanhe-a, para retornar à sala de controle lá em cima. As sentinelas afrouxaram a vigilância mas ainda estão lá.

49 A chave PAL KEY é um dispositivo de acesso sensível a temperaturas. Os três computadores da sala de controle funcionam da seguinte forma (da esquerda para direita):

Senha Amarela: Chave PAL à temperatura ambiente.
Senha Azul: Chave PAL a baixa temperatura.
Senha Vermelha: Chave PAL a alta temperatura.



Entre na sala de controle, protegida por 2 CCTV's. Seleccione a PAL KEY. Antes de soltar L2, note que o status dela é amarelo indicando que ela está à temperatura ambiente. Aproxime-se do laptop à esquerda, e vai automaticamente usá-la no sistema.

50 O próximo laptop (do meio) só poderá ser activado com a chave PAL a baixa temperatura: volte até ao frigorífico onde puniu Vulcan Raven, seleccione a PAL KEY e espere ela arrefecer (status azul). Retorne à sala de controle e use-a no computador central. Apanhe a ração no canto sudeste da sala de controle, se estiver com fome.

51 Desça todas as escadas, saia, passe pelo frigorífico agora vigiado por sentinelas, suba os dois elevadores de carga e volte até a fundição. Aproxime-se de um rio de lava e deixe a PAL KEY à mão. Aguarde até ela se tornar vermelha. Faça o caminho inverso até a seção subterrânea. Depois de pegar todos os mísseis STINGER que puder na plataforma acima do esgoto (com n CCTV's), retorne à sala de controle do Metal Gear e use a PAL KEY no laptop da direita.

52 Soará um alarme: foi enganado e acabou usando a PAL KEY para activar as ogivas nucleares do Metal Gear, e não desactivá-las. Master Miller (o homem na frequência 141.80) agradece-lhe e revela a sua verdadeira identidade: Liquid Snake, o seu irmão genético. Use a máscara de gás pois a sala foi trancada consigo e gás venenoso lá dentro. Chame Otacon (141.12) e ele vai parar o gás em alguns segundos. Saia da sala de controle e corra atrás de Liquid, que está ao lado do cockpit do Metal Gear.

53 Liquid conta toda a trama a Solid Snake antes de assumir os controles do Metal Gear Rex. A próxima tarefa consiste na destruição de uma parabólica no "ombro" esquerdo (à sua direita) do monstro mecânico usando o STINGER. Pode iludir o lança-mísseis do Rex com CHAFF's. Deixe as suas rações à mão. Não se afaste ou será atacado por foguetes. Não se aproxime demais ou será pisado (morte instantânea). À média distância, o Rex ataca com rajadas de metralhadora e lasers. Destrua a parabólica.

54 Gray Fox (o Cyberninja) retorna e é morto. Agora, o seu alvo é o cockpit do Metal Gear, exactamente onde está Liquid. Atire mais STINGER's nele. A melhor posição é à frente do Rex, mas não muito perto. Cuidado onde ele pisa, e não erre os STINGER's. No final, Liquid deixa-o sem os itens, leva-o para o alto do Rex e fala sobre Big Boss e o vírus FoxDie (que mata somente as pessoas cujo DNA esteja programado no código do vírus). Depois disso, Snake verá Meryl deitada e imóvel.

55 Liquid quer vingança porque Solid Snake matou Big Boss, o pai genético deles (e o melhor soldado FOXHOUND). Lute com ele. O tempo é limitado. Fique longe das beiradas ou cairá do Rex (ou no mínimo perderá tempo pendurado). Aplique os seus combos contra Liquid, quando puder. Cuidado com as sequências, giros e voadoras dele. Não deixe que ele se afaste demais ou será punido. Ao final, empurre-o lá para baixo.

56 Snake corre para ver se Meryl está viva. Isso vai depender da sua decisão durante a sessão de tortura (passo 33). Caso tenha arreigado (pressionando SELECT), Meryl estará morta. Se resistiu, ela está viva. Eu disse que a decisão era sua. Saia e pegue a ração, deixando-a seleccionada. Continue (oeste) até o estacionamento onde serão cercados por guardas. Deve "distraí-los" enquanto Meryl (ou Otacon, se ela estiver morta) tenta ligar um dos jipes.

57 Quando Meryl chamar, suba no jipe e destrua os barris com a .50. Use o direccional para girá-la (ela vai demorar a girar). Destrua os barris na frente da porta norte que leva à saída. Meryl sairá guiando por dentro do túnel que os levará à saída da base dos terroristas. Mantenha a ração seleccionada.

58 Passarão por dois bloqueios. No primeiro, há um barril de cada lado da guarita. Explode-os com a .50 o mais rápido que puder. Isso deve matar ambas as sentinelas. Pode matá-los tendo o ponto de vista de Snake.

59 Segundo bloqueio: mais 3 sentinelas. Aja com crua eficiência, usando a .50 contra elas. Não perca tempo e acostume-se à acção dessa arma. Meryl continuará dirigindo pelo interminável túnel, rumo à saída.

60 Liquid Snake é realmente difícil de matar: no meio do túnel de saída, ele reaparecerá noutro jipe perseguindo-os. O seu objectivo é não deixá-lo respirar, pois a pontaria dele vai melhorando. Não o perca e mantenha o dedo no gatilho. No final do túnel, sairão ao ar livre. Relaxe, pois Liquid morrerá infectado pelo vírus FoxDie.

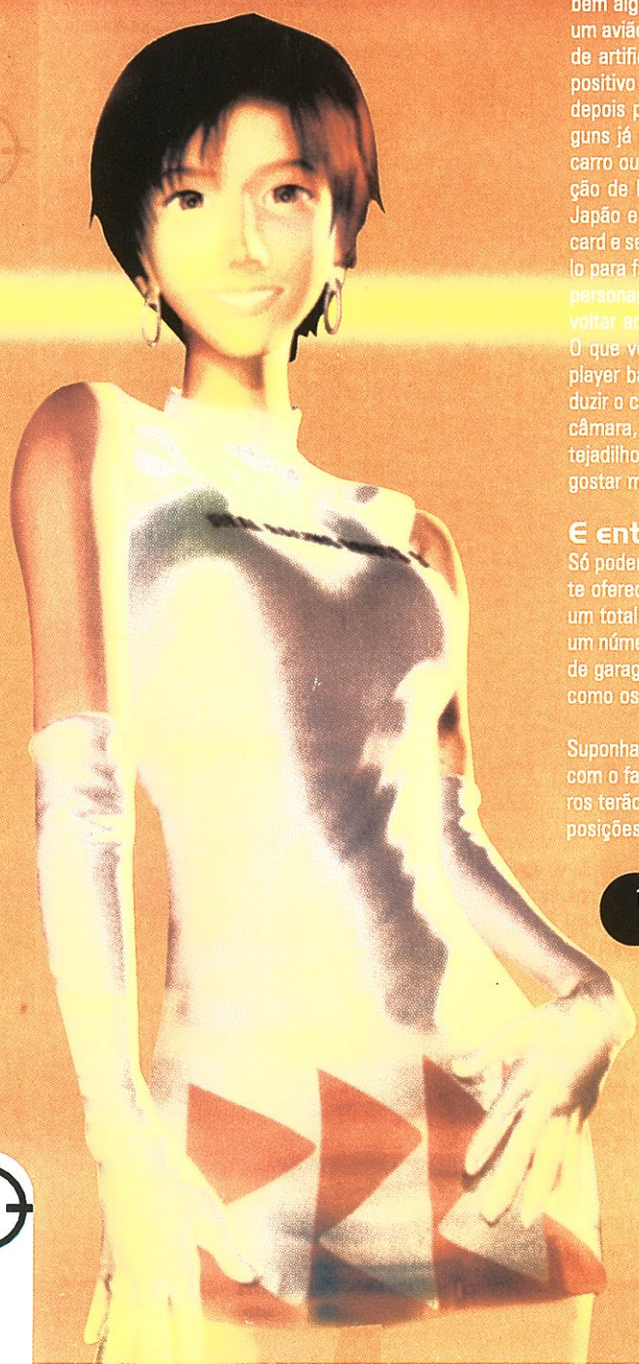
Receberá um dos 2 itens abaixo e poderá salvar o jogo no Memory Card para começar com eles (e a CAMERA também, se a apanhou durante a missão):
- A BANDANA para ter munições infinitas (se resistiu à tortura de Ocelot);
- O STEALTH, uma camuflagem igual à do Ninja (se cedeu à tortura).

RIDGE RACER TYPE

Do leitor Pedro Dias - Algueirão

Ridge Racer foi um dos primeiros títulos lançados para a Playstation. Agora a Namco presenteia-nos com a quarta versão do jogo. Ao contrário das versões anteriores que apresentavam cerca de 13 -15 viaturas, no Ridge Racer Type 4, começam apenas com quatro. O mais incrível de tudo é que existem um total de 320, que terão de descobrir um a um. Para acabarem este jogo, terão de os encontrar a todos. Existem quatro marcas de veículos e cada uma corresponde a um nível de dificuldade:

- Micro Mouse Mappy, nível easy
- Pac Racing club, nível medium
- Solvalu, nível hard
- Dig Racing team, nível expert



Existem também quatro fabricantes: Age solo, Assoluto, Lizard e Terrazi. Cada uma das marcas tem esses quatro fabricantes disponíveis. A nível da banda sonora, as músicas estão boas, embora algumas pudessem ser melhores. A jogabilidade é muito boa, mal se adaptem a ela. Mas a verdadeira grandeza do jogo encontra-se nos cenários, que são muito bons. No entanto, na minha opinião, o Gran Turismo mantém o seu título. Os carros estão também disponíveis em duas qualidades: grip e drift. Cabe-vos a vós adaptarem-se a estas duas qualidades. Também estão disponíveis 8 pistas, que em reverse se tornam em 16. Embora as paisagens estejam muito boas, em algumas pistas os edifícios estão um pouco quadrados. Os replays estão muito bons, bem como a apresentação da pista antes de cada corrida. Existem também alguns "extras" como um helicóptero, um pássaro, um avião a fazer acrobacias aéreas ou um fabuloso fogo de artifício para vos distrair na condução. Outro ponto positivo é que podem vocês mesmos criar decalls que depois podem colocar no veículo. Podem encontrar alguns já gravados no jogo, que podem utilizar no vosso carro ou como fonte de inspiração. Este jogo tem a opção de Pocketstation (para quem não sabe, já saiu no Japão e é um pequeno aparelho que serve de memory card e se salvarem um jogo compatível nele, podem usá-lo para fazer pequenos jogos ou aumentar habilidade de personagens ou veículos fora da Playstation, antes de voltar ao jogo principal).

O que verdadeiramente deixa muito a desejar é o two player battle. Neste modo torna-se mais difícil de conduzir o carro e se estão habituados a ver o veículo na 2ª câmara, nesta opção não podem ver mais do que o tejadilho. Isto é na minha opinião, pois tanto se pode gostar muito ou nada deste 2 - player battle.

E então os carros secretos?

Só podem ser obtidos no modo gran prix. Cada fabricante oferece 80 veículos (20 para cada marca), o que faz um total de 320 veículos. Existem vários, cada um com um número de um a vinte, que podem verificar na opção de garage. Torna-se um bocado complicado de explicar como os obter a todos, mas aqui vai:

Suponhamos que escolhiam a marca Pac Racing Club com o fabricante Terrazi. Para obterem todos estes carros terão de acabar o Gran Prix Mode com as seguintes posições:

1st HEAT	2nd HEAT	FINAL GP	n.º dos carros a ganhar
3º/3º	2º/2º	1º em todas	1, 2, 6, 13
3º/3º	1º/2º	1º em todas	1, 2, 7, 14
3º/3º	2º/1º	1º em todas	1, 2, 8, 15
3º/3º	1º/1º	1º em todas	1, 2, 9, 16
2º/2º	1º/1º	1º em todas	1, 3, 10, 17
2º/1º	1º/1º	1º em todas	1, 4, 11, 18
1º/1º	1º/1º	1º em todas	1, 5, 12, 19

Como podem ver será necessário acabar 7 vezes o Gran Prix para obter todos os carros do fabricante de uma marca. Sabendo que uma marca tem quatro fabricantes, terão de fazer o mesmo com os outros fabricantes, o que implica que acabem 28 vezes o jogo para obter todos os carros de uma só marca. Como existem quatro marcas, terão de fazer o mesmo às restantes, o que implica que terão de acabar o Gran Prix modo 112 VEZES!!!

E o carro n.º 20?

Se repararam, no Gran Prix mode só podem ganhar até ao carro 19. Para obter o carro n.º 20, terão de competir contra ele no modo Extra Trial. Depois de terminarem uma vez o Gran Prix, esta nova opção aparece. Antes de lá irem preocupem-se em conseguir todos os veículos de um fabricante de uma marca qualquer. Depois peguem no carro n.º 19 (vão à garagem, escolham Change car, e depois seleccionem-no) e entrem na opção Extra Trial. Seleccionem o fabricante a que o carro n.º 19 que escolheram corresponde, e irão entrar numa corrida contra uma verdadeira máquina, muito superior ao vosso tão potente carro n.º 19. Para vencerem, terão de ter uma condução muito boa. A única forma de ganhar a corrida é fazer as curvas mais depressa que o computador. Em algumas ocasiões, vencer esse carro não é difícil, mas à medida que vão progredindo no jogo, torna-se quase impossível.

Os bónus

Se conseguirem as 320 viaturas do jogo, irão receber mais duas viaturas bónus: o Pac Man e o Sony Eat'em Up. Se já repararam, essas duas viaturas aparecem na pista Phantomile, antes da primeira curva após a recta, à vossa esquerda. Essas são as duas últimas viaturas de todo o jogo. Parece

Carta

"Já passou algum tempo desde que vos mandei a última carta. Pois é, mas nem sempre tenho informações para vos mandar. Agora que finalmente comprei um jogo novo que nada ainda foi dito na Super Jogos, Ridge Racer Type 4, não só vos envio a opinião como também a solução do jogo."
Pedro



4









que existe uma dica que as permite obter de imediato, embora ainda me seja desconhecida.

Para acederem ao four player mode, terão de ter uma Playstation de um amigo e o cabo conector. Irão aceder à opção Link Battle Mode.

Para ver o Replay de uma maneira diferente, pressionem triângulo quando este estiver a acontecer.

Para aceder a decalls secretos, basta irem descobrindo os carros secretos que eles vão aparecendo na opção Load Decall no modo Edit Decall

Os super veículos

Tal como referi anteriormente, o carro n.º 20 é sempre o melhor de todos. Por isso mando a descrição e o nome de cada um para o melhor ficarem a conhecer.

ECUREUIL - não só o melhor carro do fabricante Age Solo, como também o mais ridículo de todo o jogo. É mais pequeno que um mini e atinge a velocidade máxima de 306 km/H. Leva dois segundos até à velocidade máxima e faz curvas de 90 graus a 200 km/H.

VULCANO - do fabricante Assoluto, esta viatura é mais um tanque que um carro. Dá 360 km/H. Quem choca contra ele perde muita velocidade.
NIGHTMARE - melhor carro da qualidade drift, do Fabricante Lizard. Velocidade máxima de 351 km/H e aceleração impressionante. Bom para qualquer pista e provavelmente o melhor carro do jogo.



EUTOPIA - uma mistura do Batmobile com um rocket, este veículo da Terrazi é extremamente longo para pistas com muitas curvas. E o mais difícil de bater no modo Extra Trial e atinge os 399 km/H. Quem o quiser conduzir, só é aconselhável fazê-lo na pista Shooting Hoops.

Nome e descrição dos veículos secretos

(válido para as 4 marcas)

Fabricante Assoluto

1 - Promessa stage 1-160 km/h
2 - Promessa stage 2-180 km/h
3 - Bisonte stage 2-184 km/h
4 - Regalo stage 2-191 km/h
5 - Fatalita stage 2-203 km/h
6 - Promessa stage 3-196 km/n
7 - Bisonte stage 3-203 km/h
8 - Regalo stage 3-207 km/h
9 - Fatalita stage 3-212 km/h
10 - Rondine stage 3-223 km/h
11 - Cavaliere stage 3-232 km/h
12 - Infinito stage 3-248 km/h
13 - Promessa stage 4-285 km/h
14 - Bisonte stage 4-292 km/h
15 - Regalo stage 4-296 km/h
16 - Fatalita stage 4-303 km/h
17 - Aquila stage 4-312 km/h
18 - Estasi stage 4-324 km/h
19 - Squalo stage 4-340 km/h
20 - Vulcano stage 4-360 km/h

Fabricante Lizard

1 - Bonfire stage 1 - 162 km/h
2 - Bonfire stage 2-175 km/h
3 - Detector stage 2-178 km/h
4 - Wisdow stage 2-184 km/h
5 - Officer stage 2-189 km/h
6 - Bonfire stage 3-191 km/h
7 - Detector stage 3-196 km/h
8 - Wisdow stage 3-200 km/h
9 - Officer stage 3-203 km/h
10 - Colleague stage 3-210 km/h
11 - Comrade stage 3-216 km/h
12 - Ignition stage 3-219 km/h
13 - Bonfire stage 4-280 km/h
14 - Detector stage 4-285 km/h
15 - Wisdow stage 4-290 km/h
16 - Officer stage 4-296 km/h
17 - Tamer stage 4-299 km/h
18 - Cataractstage 4-303 km/h
19 - Reckless stage 4-308 km/h
20 - Nightmare stage 4-351 km/h

Fabricante Terrazi

1 - Ambitious stage 1 - 171 km/h
2 - Anbitious stage 2-187km/h
3 -Troop stage 2-191 km/h
4 - Rumour stage 2-196 km/h
5 - Wildboard stage 2-200 km/h
6 - Ambitious stage 3-203 km/h
7 - Troop stage 3-207 km/h
8 - Rumour stage 3-210 km/h
9 - Wildboard stage 3-216 km/h
10 - Capital stage 3-219 km/h
11 - Cowboy stage 3-223 km/h
12 - Starlight stage 3-232 km/h
1 3 - Ambitious stage 4-292 km/h
14 - Troop stage 4-296 km/h
15 - Rumour stage 4-299 km/h
16 - Wildboard stage 4-306 km/h
17 - Decision stage 4-310 km/h
18 - Terrific Stage 4-315 km/h
19 - Destroyer stage 4-316 km/h
20 - Eutopia stage 4-399 km/h

Fabricante Age Solo

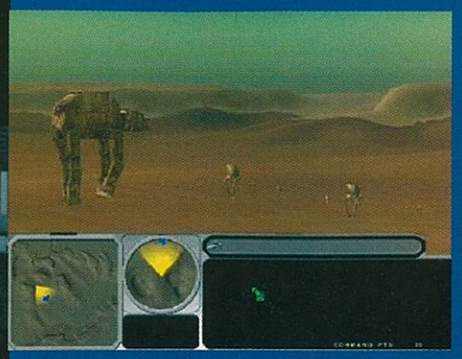
1 - Prophetie stage 1 - 178 km/h
2 - Prophetie stage 2-196 km/h
3 - Dirigeant stage 2-200 km/h
4 - Bataille stage 2-205 km/h
5 - Megere stage 2-210 km/h
6 - Prophetie stage 3-210 km/h
7 - Dirigeant stage 3-214 km/h
8 - Bataille stage 3-219 km/h
9 - Megere stage 3-223 km/h
10 - Antilope stage 3-228 km/h
11 - Averse stage 3-235 km/h
12 - Licome stage 3-239 km/h
13 - Prophetie stage 4-303 km/h
14 - Dirigeant stage 4-306 km/h
15 - Batalhe stage 4-310 km/h
16 - Megere stage 4-315 km/h
17 - Espion stage 4-319 km/h
18 - Sorciere stage 4-324 km/h
19 - Supernova stage 4-328 km/h
20 - Ecuruil stage 4-306 km/h

Se somarem todos dá um total de 80 veículos para cada marca. Como são quatro marcas existe um total de 320 veículos. Perceberam?

Star Wars: Force Commander

PC





Previsto para este Outono, SWFC será um jogo de estratégia em tempo real que dará vida às batalhas da guerra das estrelas. Force Commander será um jogo baseado em missões que aborda a trilogia criada por George Lucas. A história passa tanto pelo Império como pelos Rebeldes, permitindo que o jogador jogue dos dois lados. Não haverão recursos alguns. Será apenas a batalha entre as tuas tropas e as do inimigo. As batalhas terão lugar em locais familiares como Hoth e Tatooine, bem como em novos locais.

Force Commander assemelha-se a Myth, com o terreno, as tropas e os veículos todos em 3D. Sob o teu comando terás mais de 60 unidades, desde o AT-AT à Y-Wing. Tmabém poderás comandar esquadrões de "storm troopers", soldados rebeldes e droids.

O modelo 3D permite alguns efeitos gráficos interessantes. Através do zoom será possível observar todos os detalhes das naves e o movimento real das unidades. Mesmo assim será possível jogar a Force Commander sem aceleração 3D, apesar de neste modo os gráficos já não serem tão atraentes.

Embora o jogo a solo será um experiência bastante agradável, Force Commander será um jogo mais virado para uma ligação através de LAN ou da Internet.Poucos jogos são tão esperados como Final Fantasy VIII. Para já a Square Soft tem mantido a concepção do jogo em segredo, mas nós temos algumas novidades em primeira mão.

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

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

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

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

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



Giants

PC

O Paraíso encontrava-se em paz. Os pássaros cantavam, as cobras comiam maçãs e os animaizinhos faziam as suas coizinhas. É claro que isto era antes de estes animaizinhos serem pisados, comidos e destruídos, isto porque os Meccaryns, os Sea Reavers e os gigantes combatiam para terminar com todas as guerras de vez.

A software house Planet Moon Studios proclama-se como a mais antiga do mundo. É claro que podem nunca terem ouvido falar neles, isto porque eles têm estado à espera da tecnologia ideal para pôr as suas ideias em prática. Para quem não saiba, eles fizeram parte da Shiny quando foi desenvolvido o jogo MDK. Agora que a tecnologia é a apropriada, a Planet Moon Studios decidiu lançar o seu primeiro jogo, Giants, onde o objectivo principal é derrotar as outras raças de gigantes. Cada raça tem as suas próprias armas, que para serem construídas necessitam dos escravos, que neste caso são umas pessoas minúsculas que a qualquer podemos comer.

Giants é um dos mais impressionantes jogos até hoje a utilizar uma placa aceleradora 3Dfx. Com gráficos espectaculares, um argumento interessante e todas as criaturas que podemos comer, Giants será de certeza um dos grandes êxitos do ano.



Expansão para Half-Life

A Sierra Studios e a Gearbox Software revelou recentemente que o famoso designer de níveis "Richard "Levelord" Gray" concordou em criar um mapa em modo multiplayer para o excelente "Half-Life". O seu nome será "Half-Life: Opposing Force" e este será a primeira expansão oficial para "Half-Life, o jogo de acção na 1ª pessoa criado pela Valve Software.

Levelord, mais conhecido pelo seu trabalho nos jogos "Sin" da Ritual, "Duke Nukem 3D" da 3dRealms e "Quake: Scourge of Armagon mission pack" da id Software, é o primeiro membro anunciado da lista de designers famosos que se juntaram à Gearbox Software com o objectivo de criar um novo conteúdo multiplayer para "Half-Life: Opposing Force".

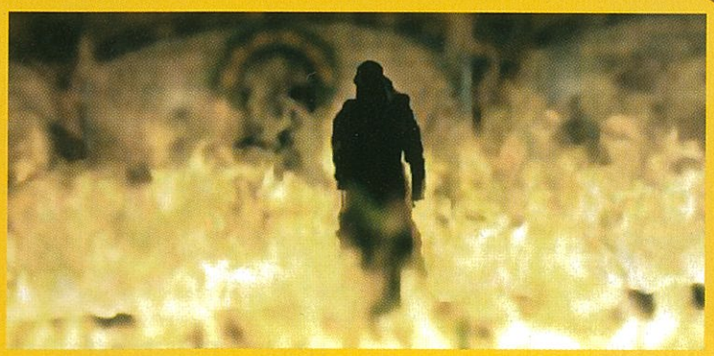
"Half-Life: Opposing Force" terá uma dúzia de novos níveis multiplayer criados pelos criativos membros desta companhia, e um novo episódio a solo onde os jogadores terão que regressar às instalações da "Black Mesa Research" na perspectiva de um dos soldados que no primeiro Half-Life tentou eliminar o nosso personagem, onde teremos de exterminar de vez os extraterrestres que aí se encontram. A saída deste título está prevista para Outubro.





WizardWorks apresenta 4 jogos novos

A WizardWorks anunciou recentente que irá lançar quatro títulos a serem incluídos na nova linha de jogos desta companhia. Os títulos incluem o "Xtreme Sports Arcade-Summer Edition", "Great Jigsaw Puzzles", "Arcade Legends 3D" e "Carnival Games". Todos os títulos são para PC (Windows 95/98) e estarão disponíveis nos E.U.A. em Julho. "Xtreme Sports Arcade-Summer Edition" é um jogo de desportos radicais, onde será possível andar de skate, fazer skyboarding, escalar rochedos e outros.
"Great Jigsaw Puzzles" é uma colecção de 250 puzzles interactivos que permite ao jogador criar os seus próprios desafios.
"Arcade Legends 3D" é uma coleção de jogos clássicos como "3D Brick Busters", "Galaxy Fighters", "Going Ape!" e "3D Dragon Duel".
"Carnival Games" é uma colecção de jogos típicos de feiras.



Diablo 2

PC

Uma vez que Diablo 2 é um dos mais antecipados jogos do ano, tivemos de verificar o seu progresso na E3 deste ano. Os utilizadores de PC e Mac esperam ansiosamente por este título que tem uma duração estimada em 30 horas de jogo a solo e uma duração quase inlimitada através do modo multiplayer.
Diablo 2, sequela do enorme êxito que foi o primeiro Diablo, é um fantástico jogo de acção com muitas novidades e grandes melhoramentos em relação ao original, ao qual foi atribuido o título de jogo do ano. Os jogadores voltarão a um mundo negro povoado por criaturas diabólicas. Como um dos 5 heróis, os jogadores devem realizar diversas missões para libertar o mundo de Diablo e dos seus subditos.
Algumas das novidades de Diablo 2:
- 5 classes novas de personagens com atributos e habilidades únicas, incluíndo uma Amazona, um Paladino, um Bárbaro, um Feiticeiro e um Mago.
- 4 cidades diferentes, completamente povoadas e com florestas.
- Múltiplas masmorras, cavernas e criptas em cada cidade para os jogadores explorarem.
- Um mundo replecto de missões, armas, feitiços, armaduras, monstros e outras personagens.
- Um sistema de combate bastante evoluído que incorpora técnicas de combate e feitiços específicos para cada classe.
- Acesso grátis e fácil ao servidor Battle.Net.
- Novas opções da Battle.Net incluindo um melhor suporte multiplayer e um ranking mundial.

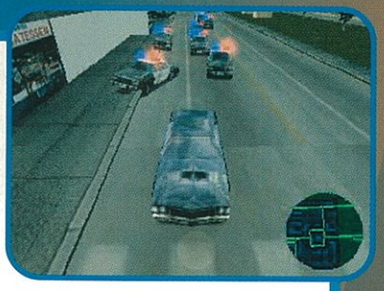
Com um pouco de sorte, Diablo 2 deverá de ser lançado no final de 99.

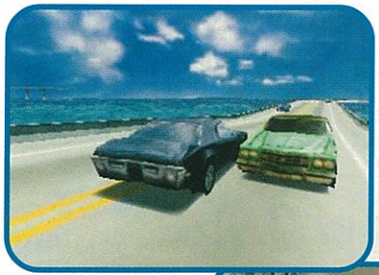
Sierra à pesca

A Sierra Sports anunciou para breve o lançamento do jogo "Field & Stream Ultimate Fishing Trip" nos Estados Unidos. Este jogo é um jogo de pesca virtual composto por 2 CD-ROM. Ao dispôr do jogador encontram-se todos os acessórios necessários à prática deste saudável desporto e 5 dos mais famosos rios do E.U.A. para esta prática. "Field & Stream Trophy Bass 2 Deluxe" inclui 50 lagos diferentes e mais de 25 espécies de peixes. Pode encontrar mais informações em www.sierrasports.com

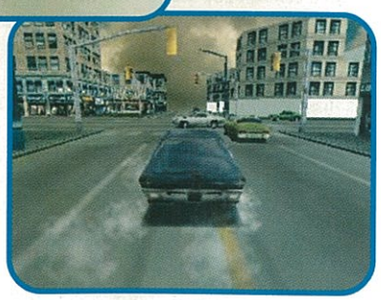
Driver

PC / PSX





A melhor perseguição de carros de sempre foi filmada na pouco conhecida série de acção dos anos 60, Bullit. Tendo como protagonista Steve McQueen, esta cena demonstrava um realismo e uma tensão nunca vistas, sendo considerada como uma das maiores façanhas até hoje conseguida na cinematografia de acção.
Recentemente, as produtoras de jogos começaram a prestar mais atenção às perseguições de carros. Jogos como Need for Speed 3: Hot Pursuit e Grand Theft Auto incluem perseguições, apesar de nenhum destes títulos possuir o ambiente apropriado. No sentido de remediar essa situação, a GT Interactive prepara-se para lançar Driver, o seu anticipado jogo de corridas. Com um impressionante modo "filme", um modelo físico bastante realista, gráficos excelentes e uma jogabilidade realmente inovadora, este jogo promete vir a ser uma autêntica "bomba".
Driver é essencialmente um jogo de corridas, apesar de ser diferente de todos os que tenhas jogado até hoje. Com a acção a decorrer nos anos 70, Driver possui diversas músicas e carros da época. O jogador interpreta o papel de Tanner, um polícia à paisana que tenta infiltrar-se numa rede criminosa. Uma vez no grupo, passas a ser um condutor de aluguer que transporta os membros mais notáveis para vários locais. Como te encontras à paisana, ages completamente sozinho. Nem os mafiosos nem a polícia sabem a tua verdadeira identidade. Ninguém é teu amigo, e todos são potenciais inimigos.
O jogo divide-se por 4 cidades, Nova Iorque, Los Angeles, São Francisco e Miami. Com mais de 44 missões para animar a história, a aventura promete ser longa.



Uma das características mais marcantes de Driver é o seu inovativo modo "filme", onde o jogador pode agir como um realizador de cinema, elaborando um filme. Assim que acabes uma missão, podes utilizar esta função para construir uma cena de perseguição da tua última missão. Podes posicionar câmeras em qualquer lado, mesmo no tablier do carro do teu perseguidor. Para melhorar tudo ainda mais, a GT Interactive incluiu um modelo de danos bastante completo, o que significa que os carros serão danificados em tempo real.
Com cidades completamente em 3D e pormenores como as luzes dos semáforos, carros patrulha, imensos peões e muitos condutores incocentes que se atravessam no nosso caminho, Driver irá ser uma experiência realmente alucinante.
A versão PC estará pronta em Setembro e a versão Playstation em Julho de 99.

SUPER MÁRIO 64

GUIA DEFINITIVO!!! 7º PARTE

Nível 13 - Gulliver Gumba

Pressuposto: A chave do Nível 2 de Bowser e 50 Estrelas.
Lugar: No Foyer sobe a escada e entra na porta com a grande fechadura. Sobe mais a escada e pela porta. Agora pela porta com a Estrela. Vão ficar num corredor com uma pintura no fundo onde não podem entrar. Mas podem entrar numa pintura ao lado. Na esquerda, Mano fica grande e na direita pequeno. Descrição: Gulliver Gumba (nome esquisito) é dominado por uma grande montanha no meio da ilha. Esse também tem uma coisa especial. Com ajuda dos canos verdes, podes mudar de altitude. Alguns lugares só alcanças de pequeno Mano e outros só de grande Mano.

Estrela 1 (Estrela 85)
Objectivo: Vença de Mano pequeno contra cinco plantas piranhas.
Indicação: Entra no Nível pela pintura da esquerda para o Mano ficar grande. Vai até ao cano verde e entra nele para que Mano fique pequeno. Agora vença as plantas dessa maneira, fica debaixo da planta e assim vais-te esquivar do fogo. Ao ficar debaixo, dá um pontapé na planta e ela perde. Faz isso com todas as cinco plantas, mas uma de cada vez porque elas são muito fortes. Se estiveres com problemas ainda há o caminho para o cano verde pela água.

Estrela 2 (Estrela 86)
Objectivo: Procura de pequeno Mano, a Estrela na ponta da montanha.
Indicação: Entra no Nível como grande Mano e vai para o cano verde, mas não entres nele. Pula da plataforma e vais descer numa plataforma com um interruptor roxo que activa uma ponte de caixas para a ilha do céu. Salta da ponte para o ressalto. Corre e evita tocar as bolas até chegares ao cano verde. Entra nele, para ficares pequeno Mano. Sobe com saltos de trás pelas gigantescas escadas . A Estrela fica na caixa amarela.

Estrela 3 (Estrela 87)
Objectivo: Faça uma corrida de pequeno Mano contra o rápido Koopa.
Indicação: Parece que o Koopa é angariador da Nike, só faz corridas contigo. Volta à ponta da montanha assim como na Estrela 2 (tudo de grande Mano) até chegares ao cano verde. Agora vai para o caminho de onde as bolas vêem e vais ver o Koopa. Aceita o desafio e corre. Essa corrida não é fácil mas assim que venceres o Koopa, ele vai-te dar a Estrela.

Estrela 4 (Estrela 88)
Objectivo: Procura os cinco lugares secretos de grande Mano.
Indicação: Volta para onde as bolas vêem e certamente, de lá vais ganhar o primeiro ponto. Corre sobre o pico da montanha e o segundo ponto é teu. Vai para o buraco perto da praia com um pulo e o terceiro ponto também é teu. Corre agora para o segundo buraco onde fica o quarto ponto. Agora vai para o outro lado da praia no canhão onde fica o quinto ponto. A Estrela estará agora na ilha do céu.

Estrela 5 (Estrela 89)
Objectivo: Recolhe todas as oito moedas vermelhas.
Indicação: Entra no Nível de pequeno Mano, atravessa o buraco e procura o escudo de Koopa para surfar. Agora sobe o caminho até veres um poste tocar a relva. Pula do escudo e entra pelo poste na gruta da lagarta. A primeira moeda está à tua frente. Com um pulo normal alcançarás a segunda plataforma com a segunda moeda. Mais dois pulos normais sobre duas plataformas para a terceira e quarta moeda vermelha. Com um pulo-parede vais alcançar a quinta moeda vermelha. Agora vai para o ponto mais alto da plataforma e olha para cima onde vais ver a lagarta. Um pulo-duplo basta para alcançares a grade e trepar. Deixa-te cair na plataforma com a caixa azul e procura e sexta moeda. Mais dois pulos para a sétima e oitava moeda. Mais um pulo normal para a próxima plataforma onde também fica a Estrela.

Estrela 6 (Estrela 90)
Objectivo: Procura a Estrela da lagarta ao vencere-la.
Indicação: Entra no Nível de grande Mano e vai para a ponta da montanha. Faz um ataque pateado no lago onde vai abrir um buraco. Vai agora para o cano verde e transforma-te em pequeno Mano. Volta para o lago e entra no buraco. A lagarta é rápido mas a tua vitória também devia ser. Pula três vezes na cabeça dela e irás ganhar a Estrela.

Estrela 7 (Estrela 91)
Objectivo: Tens de recolher 100 moedas normais.
Indicação: De grande Mano 12 na paisagem,13 para inimigos, uma no canhão e uma azul para Koopa. De pequeno Mano 22 moedas normais na paisagem, 8 vermelhas como na Estrela 5, 2 azuis na caixa azul , 81 (muito difíceis!) para inimigos, uma azul para Koopa e 10 normais ao rodar sobre os postes.

Nível 14 - Pesadelo de relógio

Pressuposto: A chave do Nível 2 de Bowser e 50 Estrelas
Lugar: No Foyer sobre as escadas e pela porta com a grande fechadura. Sobe mais a escada e pela próxima porta. Agora para a direita e sobre a escada. Entra na porta tinta com a Estrela. Lá fica agora um grande relógio. Pula nele com um salto de trás.
Descrição: Esse mundo não é um dos mais giros, mas muito divertido é o sistema de relógio que pode andar ou não, muito rápido ou lento. Depende como entrarem no Nível. Se entrares às 12:00 ou sempre 3 horas depois (calma, não é tempo real) o relógio vai ficar parado. Se entrares 15 minutos após uma hora inteira, o relógio está a andar o mais lento possível. Se entrares meia hora depois da hora inteira, o relógio anda normal e 15 minutos depois, adivinha.

Estrela 1 (Estrela 92)
Objectivo: Procura a Estrela após as grades.
Indicação: Essa missão pode ser feita em relógio parado ou até normal. Vais começar aqui na plataforma de grade. Vai para a direita para o dado que roda, pula nele para algumas moedas e pula nas próximas plataformas. Cuidado com o pêndulo. Agora devagar sobre os três dados. Persegue o caminho, cuidado com o fogo, e vais alcançar pela fita transportadora a Estrela atrás das grades.

Estrela 2 (Estrela 93)
Objectivo: **Busca a Estrela ao pé dos dois** pêndulos.
Indicação: O relógio pode estar como na Estrela 1. Persegue o caminho, como na Estrela 1, só que tens de pular no telhado da gaiola onde está a Estrela. Agora toma esse caminho e vai sobre as duas plataformas amarelas, uma com uma bola eléctrica. Na direita está mais uma plataforma amarela e um coração.
Vai para a esquerda onde fica os dois pêndulos e a Estrela. Alguns pulos sobre as plataformas e a Estrela é tua.

Estrela 3 (Estrela 94)
Objectivo: Com a ajuda da cela, procura a Estrela no nicho.
Indicação: O mais fácil é com o relógio andando. Agora pula na cela e ela vai-te levar facilmente a Estrela.

Estrela 4 (Estrela 95)
Objectivo: Procura a Estrela no ponto mais alto do Nível.
Indicação: Essa Estrela é muito difícil mesmo que o relógio ande ou não. Vai como na Estrela 2 para o coração, ao pé da plataforma amarela. Pula nela e vai para a próxima plataforma. Pela próxima ainda é sobre o dado. Sobre a plataforma e pelos blocos de pedra. Agora com muito cuidado sobre as três filas transportadoras e pela plataforma rolante. Persegue o caminho e sobre as duas plataformas rolantes. Cuidado com o fogo. Espera aqui pela grande cela. Essa vai-te levar para a fila transportadora do outro lado que te guiará para a pedra azul de onde alcanças a Estrela.

Estrela 5 (Estrela 96)
Objectivo: Procura a Estrela na gaiola ao pé dos muros que mexem.
Indicação: Como na Estrela 4, onde deves fazer os pulos-paredes não faças. Vai simplesmente para a direita onde a Estrela fica na gaiola. Com a ajuda dos muros vai devagar alcançar a Estrela.

Estrela 6 (Estrela 97)
Objectivo: Recolhe todas as oito moedas vermelhas.
Indicação: É melhor que o relógio está a andar, assim é mais fácil. Vai para a esquerda e cuidado com as bolas. Agora por duas plataformas para a primeira moeda vermelha. Todas as moedas estão aqui em conjunto, sendo mais fácil de apanhar. Se apanhaste todas, a Estrela aparece debaixo de ti.

Estrela 7 (Estrela 98)
Objectivo: Tens de recolher 100 moedas normais.
Indicação: É melhor o relógio estar parado. 7 moedas estão espalhadas. 68 nas caixas amarelas. 2 para inimigos. 7 azuis nas caixas azuis e 8 vermelhas.

Nível 15 - O grande arco-íris

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

Lugar: Volta ao quarto com o grande relógio, só que pulas agora à direita para a bloco castanho no nicho e pelo buraco no meio.

Descrição: Na minha opinião, em oposição ao Nível anterior, este é o Nível mais engraçado do jogo. Mas ao mesmo tempo também fica atrás do último Nível de Bowser - o mais difícil. Um pulo errado e cais para baixo. Já vimos um Nível no ar, que é o Nível 2. Nesse Nível caíras raramente para baixo por causa da construção. É uma grande fortaleza na qual tudo se passa, mas aqui neste Nível 15 todas as plataformas são mais ou menos no ar e quando caíres não há nada pata te apanhar.



Estrela 1 (Estrela 99)

Objectivo: Procura a Estrela do navio que voa no ar (é claro).

Indicação: Voa com os tapetes para as plataformas de pedra rolantes e vai para a direita. Voa com o segundo tapete e com cuidado pula para os obstáculos. Mais difícil é que quando se sai 6 segundos do tapete e este simplesmente desaparece. O tapete vai levar-te para dois outros. Pula no da direita e evita fazer fronteira com o fogo de baixo e com a plataforma de pedra rolante. Depois passa pelos quatro blocos azuis ao pulares, sobre-os. Das plataformas de madeira pula para a trave do navio e dela anda para a Estrela que fica ao fundo. Não pula senão o vento faz problemas.

Estrela 2 (Estrela 100)

Objectivo: Procura a Estrela da casa que se situa no ar.

Indicação: Segue pelo caminho como na Estrela 1 só que não vás para a esquerda, mas sim para a direita. Baixa-te para não tocares na madeira. Agora vais encontrar um vidro que é preciso trepar para cima e depois pular de novo no tapete. Faz isso duas vezes e chegarás à casa do céu. Logo ao entrares faz um pulo para não tocares no fogo. Passa ainda por alguns vidros e vais chegar ao telhado onde se situa a Estrela.

Estrela 3 (Estrela 101)

Objectivo: Recolhe todas as oito moedas vermelhas.

Indicação: Vai para o labirinto de pedra, como na Estrela 1 e 2, só que não vás para a esquerda nem direita, vá para a frente e salta para a plataforma da esquerda. Salta sobre as duas plataformas cinzas e sobre uma amarela para chegares ao labirinto de pedra. Chegado lá, vês a primeira moeda vermelha. Vais alcançá-la com um salto de trás. Volta ao começo do labirinto e vai para a direita e depois para a esquerda. Após te deixares cair, alcançarás a segunda moeda vermelha. De lá vai com um salto de trás para a terceira moeda vermelha. A quarta está perto de ti e dela vais com um salto duplo para a próxima plataforma onde fica a quinta moeda vermelha. Duas plataformas para trás e um salto de trás, com um grande salto alcançarás a sexta moeda vermelha. Depois sobe a parede para sétima moeda vermelha. Deixa-te cair na plataforma amarela e volta ao labirinto. Com um salto largo vais alcançar a oitava moeda vermelha. Acima de ti voará uma plataforma no ar onde a Estrela se situa.

Estrela 4 (Estrela 102)

Objectivo: Procura a Estrela da ilha de pedra.

Indicação: Vai do poste para baixo e deixa-te cair na plataforma que cai. De lá vai para o bloco cinzento e pula na plataforma azul que cai. Vai sobre as plataformas de madeira e de novo para uma plataforma que cai. Toma cuidado com o fogo e pula para o bloco de pedra. Sobre as próximas plataformas de madeira para o próximo bloco de pedra. Pula sobre os ressaltos para a ilha de pedra onde está a Estrela.

Estrela 5 (Estrela 103)

Objectivo: Procura a Estrela nas plataformas amarelas de pirâmide.

Indicação: Vai ao caminho, como na Estrela 4, só que para na plataforma de pedra em frente do declive. Pula nas três plataformas de madeira e corre sobre o declive. Anda sobre as próximas plataformas de madeira e estás em frente das pirâmides. Pula sobre o interruptor roxo para que as pirâmides se transformem em plataformas. Corre sobre elas e apanha a Estrela no topo.

Estrela 6 (Estrela 104)

Objectivo: Vai para a ilha secreta com a ajuda do canhão.

Indicação: Primeiro que tudo já sabes que tens de falar com um amigo rosa que fica nesse Nível no telhado do labirinto de pedra (Estrela 3). Onde aparece a Estrela tens de subir com pulos-paredes para o telhado (é mais fácil do que parece). Depois de ter feito isso vai para o navio (Estrela 1). Bem atrás estará a entrada para o canhão. Agora envia-te para o alto e fino poste azul na ilha secreta. Ao chegares lá procura a Estrela na caixa amarela.

Estrela 7 (Estrela 105)

Objectivo: Tens de recolher 100 moedas normais.

Indicação: Um acto difícil neste Nível (mas podes conseguir): 85 moedas na paisagem e de inimigos; 7 azuis no labirinto de pedra e 8 vermelhas (Estrela 3).

Nível Interruptor 1 - A torre do boné de asas

Pressuposto:10 Estrelas

Lugar: Após recolher 10 Estrelas uma luz vai bater no tapete do castelo. Põe-te no tapete e olha para donde a luz vêm e vais ser teleportado para lá.

Descrição: Muito giro, muito giro, muito giro. Este Nível constitui-se por torres altas, nuvens e arco-íris. Não chegues muito perto do sol senão vais ser teleportado de volta ao castelo.

Interruptor Vermelho

Objectivo: Tens de activar o interruptor vermelho para que todas as caixas vermelhas do jogo te dêem bonés de asas.

Indicação: Desce na torre (só há uma onde podes descer) e faz um ataque pateado no interruptor vermelho. Assim vais activá-lo.

Estrela 1 (Estrela 106)

Objectivo: Recolhe todas as oito moedas vermelhas.

Indicação: Quando entras no Nível deves voar ao oposto do relógio para recolheres as moedas. Estão sempre duas em conjunto. Voa pelo meio delas e apanha as duas moedas com as mãos (é difícil , mas não há outra hipótese). Assim que conseguires, a Estrela aparece na ponta da torre.

Nível Interruptor 2 - A gruta do boné de metal

Pressuposto: A chave do Nível 1 de Bowser

Lugar: Volta ao pequeno lago com o monstro meigo do Nível 6. Com a ajuda do monstro meigo não vás para a ilha com a Estrela mas sim para a porta de ferro. Atrás da porta esta mais uma piscina esquisita que é a entrada para esse Nível

Descrição: Este Nível não é mais do que um longo canal com algumas plataformas de pedra e algumas pontes. Toma cuidado com a corrente de água.

Interruptor Verde

Objectivo: Tens de activar o interruptor verde para que todas as caixas verdes do jogo te dêem bonés de metal.

Indicação: Vais começar com um boné de metal na cabeça, por isso tens de te despachar e acabar logo com os inimigos. Chegado ao canal, uma gata vai mostrar-te, para a esquerda, onde fica o interruptor. Pula na plataforma e com cuidado sobre a ponte. Atrás fica o interruptor verde. Com um ataque pateado vais activá-lo.

Estrela 1 (Estrela 107)

Objectivo: Recolhe todas as oito moedas vermelhas.

Indicação: As primeiras duas moedas vermelhas estão ao pé do interruptor verde . A terceira e quarta estão um pouco à frente ligeiramente escondidas. Procura o boné de metal e entra na água ao pé do interruptor verde. A corrente de água está forte por isso tens de te despachar. As quatro moedas que faltam estão à volta da água. A Estrela depois aparece no meio das moedas normais na água.

Do leitor Pedro de Oliveira

SAT Independence Day

Escreva DAB DAB como nome. No ecrã das opções carrega em esquerda, direita, cima, baixo, X,Y e Z. Se o truque for introduzido correctamente, tens acesso às batotas.

PSX Bomberman World

Códigos de acesso :

Nível 1	7327
Nível 2	9717
Nível 3	5211
Nível 4	1814
Nível 5	1029

Níveis especiais :

Special vs mode	5656
Special battle mode	4989
Battle royal mode	1616
Maniac mode	4622

PC Wipeout 2097

Pause o jogo e digite os seguintes códigos :

PSYMEGA	Armas ilimitadas
PSYPROTECT	Escudo infinito
PSYTICKER	O tempo vai parar
FRAMERATE	Mostra ferramentas
PSYRAPID	Metralhadora

PC M.M.X

Durante o jogo escreva:
XSTUFF - Tente varias vezes porque nem sempre dá. Ganha todos os poderes, armas, invencibilidade, toda a energia e um super escorregão quando se pressiona "CTRL" ou "frente" "frente".

PC Screamer Rally

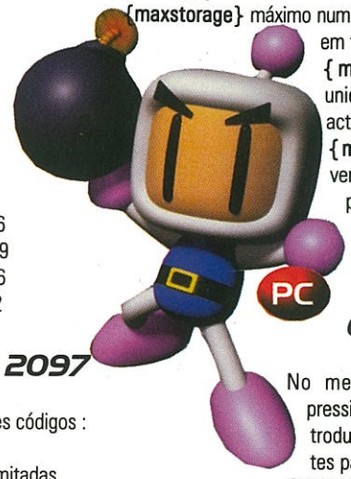
Faça estas dica no menu principal:

TRAMO	Todas as pistas
CARBO	Todos os carros
LEALL	Todas as ligas

PC M.A.X

Quando estiver a jogar introduza os seguintes códigos, da mesma maneira que se apresenta, incluindo os parêntesis rectos:

{maxspy{ ver todos os inimigos e animais
{maxstorage} máximo numero de matéria em forma bruta
{maxsuper} unidade de MAX activada
{maxsurver} ver todos os depósitos



PC House Of Dead

No menu principal pressione CTRL e introduza as seguintes passwords :
SKIDMARX Accionar a opção cheat e a opção de edição de personagens
CREATURE Accionar a opção que lhe permite testar as criaturas

PC Nightmare Creatures

Durante o jogo introduza ***everywher*** para activar o modo cheat e a opção de selecção de níveis. Depois introduza um dos seguintes códigos:

ALAIN GUYET	activar todos os códigos
BOULON	itens ilimitados
GU	tiro certeiro
BES	modo debug
BLUR	modo blur
BRONKO	ser uma das criaturas
CHICO	criaturas pequenas
DAVID	desactivar combos
MOBY	teste de som
LOVDIK	mensagem dos produtores

PC Wreckin Crew

Aceder ao menu de opções e entre no menu cheat. Pressione "Enter", seguido das passwords abaixo indicadas:

GIMMELL	todos os níveis e carros activados
RESETALL	jogar a versão original sem batotas
RESETLAP	pôr o tempo recorde a zero
KEYFOUND	encontrar todas as chaves
RESETFMV	rever todas as sequências de vídeo
CINEMAON	ver filmes
RESETKEY	desaparecem as chaves
KARTSON	jogo com karts
KARTSOFF	jogo sem karts

PC Have a N.I.C.E. Day

Todas as armas e itens extras - Durante o jogo, segure [Ctrl] e digite "ALLWEAPONS".
Munição infinita e itens extras - Durante o jogo, segure [Ctrl] e digite "AGRESSOR".
Pacote para consertos - Durante o jogo, segure [Ctrl] e digite "HELPME".
Mais dinheiro - Durante o jogo, segure [Ctrl] e digite "MUCHMONEY".
Melhor aceleração - Durante o jogo, segure [Ctrl] e digite "BOOSTER".





PSX Madden NFL 99

Equipas
Os códigos abaixo indicados devem ser introduzidos no menu Cheat.
Estrelas dos anos sessenta: peacelove
Estrelas dos anos setenta: bellbottoms
Estrelas dos anos oitenta: sprblshufl
Estrelas dos anos noventa: hereandnow
Os melhores de sempre: Turkeyleg
Velhotes : Throwback
Managers de equipamentos NFL: gearguys
Cleveland Browns 99: welcomeback

Equipa EA: Inthegame
Equipa Tiburon: hammerhead
Os melhores NFC: bestnfc
Os melhores AFC: afcbest
Madden 98: boom
Líderes: imtheman

Estádios Secretos
Como os anteriores, os códigos abaixo indicados devem ser introduzidos no menu Cheat.
Raider Original: Stickem
Cleveland: dogpound99
RFK: Thehogs
Astrodome: for_rent
Tiburon: Ourhouse
Miami Original: Notafish
Tampa Original: Sombrero
EA Sports: ea_stadium

PSX Rogue Trip

Ver FMV de Duke Nukem Time to Kill
No ecrã de introdução de passwords faça Quadrado, Quadrado, Círculo, Círculo, Triângulo, Triângulo.
Jogar com Nightshade
No ecrã de introdução de passwords faça R1, R2, L1, L1, X, Círculo.
Jogar com Helicopter
No ecrã de introdução de passwords faça L1, Triângulo, R2, Triângulo, Triângulo, R1.
Jogar com Alien
No ecrã de introdução de passwords faça R1, Quadrado, X, Quadrado, L2, Círculo.
Jogar com Goliath
No ecrã de introdução de passwords faça L1, R1, X, L2, L2.

PC Klingon Honor Guard

Do leitor Nuno Soares - Tabuaço

Basta carregar em "TAB" e escrever:
ALLAMMO - Munições ilimitadas.
BEHINDVIEW - Visão na terceira pessoa.
FLY - Modo voador.
GHOST - Poderá atravessar tudo.
GOD - Imortalidade

PC MIA

Nada mais simples... Para passar de missão basta carregar em "F1" e escrever "MIA".

PC The Fifth Element

Bem, é só escrever:
RALPH - Seleccionar o nível
OLIVER - Todas as armas
JOEL - Activa todas as aldrabices no menu principal

PC 2067 B. C.

Códigos dos níveis:
2 - JOURNEYMAN
3 - SILHOUETTE
4 - REMUNERATE

PC Action Fighter

Escreve na tabela dos recordes ZBACKDOOR para teres energia e vidas infinitas.

PC MIG-29

Durante o Jogo pressione T para accionar o modo texto e digite os
seguintes códigos:
Youre here forever Invulnerabilidade
You got what I need Munições Infinitas
Food goes what I need Carregar as Armas
Big Glup Reabastecer o depósito
Damn that corner Desactivar dasastres
Chiliburger Reparar dano
Spindive O avião não pode ser atingido
Parperairplane Avião de Papel



PC Fatal Racing

Do leitor Afonso Emanuel Sá - Castelo Branco

LOVEBUN - carro secreto
MAYTE - " "
SUICYCO - " "
2X4B523P - " "
FORMULA1 - acesso aos segundos carros
SUPERMAN - modo destruição
GOLDBOY - taça
MREPRISE - "
CINEMA - ecrã de ...
REMOVE - tirar as batotas
TACHYONS - velocidade máxima

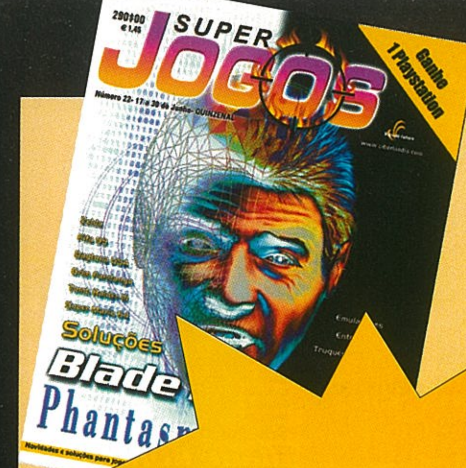
Dos "SLIVERS"

PC Rogue Squadron

 **Toughguy** - ficamos com a nave totalmente equipada
 **Chicken** - jogamos com um at-st
 **Iamdolly** - vidas infinitas

PC G - Police

No menú principal:
WOOWOO - Sirenes estragadas
BENIHILL - Carros Rápidos
SUPACAM - Caiem as cameras
PANTALON - Missões secretas
STATTOE - Informação de Jogo
DOOBIES - Escudos infinitos (não podes passar de nível com este código activado)
MRTICKI - Armas infinitas (não podes passar de nível com este código activado)
No ecrã "password"
1 - MADGAV
2 - DOLMAN
3 - SONAGAV
4 - ACEDUF
5 - JOJOGUN
6 - WENSKI
7 - SAEGGY
8 - MAZMAN
9 - DAZMAN
10 - DELUCS
11 - ANDOOOO



EXTRA

SÓ 229$00

SABIA QUE...

PODE POUPAR ATÉ 1.460$00 !!!

BASTA FAZER AGORA A SUA ASSINATURA!

OFERTAS ADICIONAIS:

PARA ALÉM DO DESCONTO EFECTIVO NO PREÇO DE CAPA DESTA REVISTA, AO EFECTUAR A SUA ASSINATURA OFERECEMOS-LHE AINDA:

- 1 CARTÃO DE MEMBRO DO CLUBE DE INFORMÁTICOS
- 1 PÁGINA PRESENÇA NA INTERNET

Boletim de Assinaturas

ASSINATURA ANUAL (24 EDIÇÕES) 5.500$00

ASSINATURA SEMESTRAL (12 EDIÇÕES) 2.880$00

Nome:

Morada:

Código Postal:

Envio ☐ Vale Postal ou

☐ Cheque

à ordem de Vias do Futuro, Lda.

☐ Debitem no meu Cartão de Crédito nº

Valid.

NÃO SÃO ACEITES OS CARTÕES VISA ELECTRON OU MULTIBANCO

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

Super Jogos

REMESSA LIVRE 11016 – 1032 LISBOA CODEX

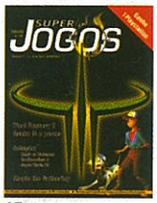
Complete a sua Colecção

Cada revista: 320$00

Pacote 6 revistas:
000$00
Pacote 12 revistas:
000$00
Pacote 24 revistas:
000$00



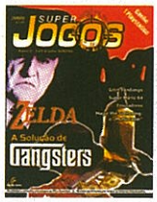

16


17


18


19


20


21

Todos os outros números encontram-se diponiveis.

Edições anteriores

INDICAR QUAIS OS NÚMEROS PRETENDIDOS

_____

_____

Nome: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Morada: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Código Postal: ☐☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

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

Valid. ☐☐ ☐☐

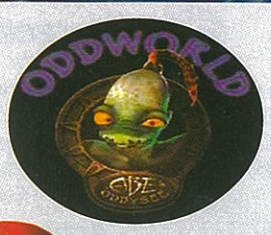
_____

NÃO SÃO ACEITES OS CARTÕES VISA ELECTRON OU MULTIBANCO

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

Super Jogos

REMESSA LIVRE 11016 – 1032 LISBOA CODEX



PC Odyssey – ODDWORLD

Para aceder a qualquer nível, no écran principal Shift e carregar em baixo, direita, esquerda, direita, esquerda, direita, esquerda e cima.

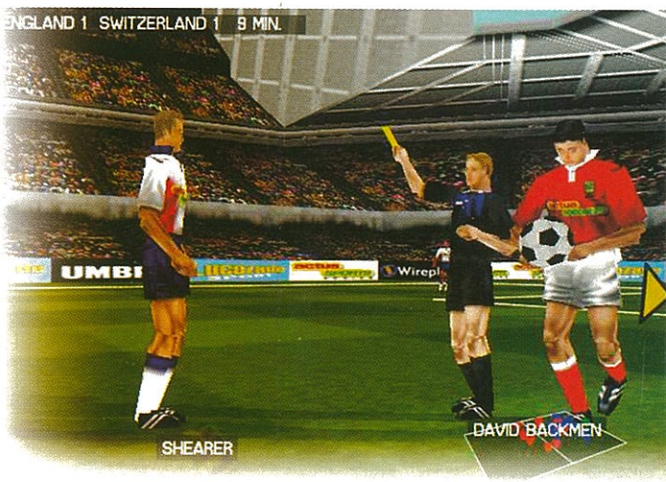


9 - SIAX1, AAAX1
10 - JSGPW, XSGPW
11 - 3HIDD, CMODD
12 - 3DB4D, JGHSJ
13 - BJK4Y, PUUWW
14 - WT948
15 - KQWDC, 139PO
16 - 99IPV, C9IPV
17 - 5LIMV
18 - 740JF, YJOJG
19 - DFCWB, YFCWS
20 - DDKW1, GWKWT

12 - KIMBCHS
13 - ANDYMAC
14 - YERMAN
15 - OLLIEB
16 - THEYOLK
17 - TONYMASH
18 - ANDYCROW
19 - BIONIC
20 - TSLATER
21 - IAINTHOD
22 - JONRITZ
23 - CLAIREC
24 - STEVEBOT
25 - ANGUSF
26 - EUANLEC
27 - EDFIRE
28 - STUBOMB
29 - THONBOY
30 - JIMMAC
31 - PUGGER
32 - ROSSCO
33 - CAKEBOY
34 - NIKNAK
35 - GAGLORD

PC Mechwarrior 2

Para utilizares estes códigos mantém premidas as teclas "CTRL+ALT+SHIFT", enquanto digitas os códigos:
SUPERFUNKICALIFRAGISEX- Invulnera-bilidade
ISEENFIREANDISEENRAIN - Munições ilimitadas
OOOHHHLLLAAALLLAAA - Localização pelo calor
WEDIDITAGAIN - Filtros Dorcs
ITSDABOMBINMY - Saltos a jacto
BEAUTIFULBALLOON - No teu Mech
TIKRULESTHETHE - Terminas a missão
COMSTARBABY - Com sucesso
ONTIMEEVERYTIME - Tempo de compressão
BUBBLEBOY - Esferas saltitantes



PC Actua Soccer

Começa o jogo escrevendo SOCCER -01142475549 para teres uma boa equipa.
Expulsão - Se um dos seus jogadores for expulso, vá ao menu de substituições e faça-o sair como se ele estivesse no campo. Em vez de dez, terá novamente 11 jogadores.

CRAZYSEXYCOOL - Saltos a jacto infintis
BEHOLDMYGLORY - Modo de olho livro
FLASHYFLASHY - Auto agrupamento

PC Command & Conquer Red Alert: Counterstrike

Para ter acesso a Hidden Giant Ant Missions: prima Shift do lado esquerdo e, ao mesmo tempo, clique na coluna de som.

PC Commandos: Behind the enemy line

Códigos dos níveis:
2 - NS2B7, 4JJXB
3 - NMD1T, 2DD1T
4 - YDNCQ, RFF1J
5 - 4U5TL, K4TCG
6 - IIR4M, NIR4M
7 - G9VJV, 7QBJB
8 - ZQ9XC, R99XC

PC Men in Black

Durante o jogo pressione Esc para ir para o menú principal. Digite DOUGMATIC várias vezes até voltar ao jogo. Acabou de activar o cheat mode. Pressione Esc novamente
Escreva:
AGENTJ - Tornas-te agente J
AGENTK - Tornas-te agente K
AGENTL - Tornas-te agente L
AGENTX - Tornas-te agente X
ARTIC - Vais para o nível Ártico
GIVEME - Todas as armas
HEALME - Saúde completa
HQ - Vais até ao Head Quater
KILLEM - Mata todos os vilões
LOADME - Munições infinitas
MOVEME - Todos os níveis
PROTECTEME - Invulnerabilidade



PC Monster Truck Madness 2

Pista truck Graveyard
Quando estiver a correr em Scrapyard Run, vá até ao quarto Checkpoint.
Procure um edifício com um camião à porta e uma vedação. Atravesse a vedação e vire à esquerda na estrada circular. Vire para o carreiro à esquerda e entre num recinto vedado à direita. Aparecerá a mensagem "The terror has been unleshed".

PC SHOGO: mobile armor division

Carregue na tecla T para aceder à função de fala, onde deverá digitar os seguintes códigos:
Mpgod Modo God
Mpkfa Todas as armas, munições e saúde
Mphealth Máxima saúde
Mpammo Máximas munições
Mparmor Armadura completa
Mppos Activar/Desactivar mostragem de coordenadas
Mpcamera Ajustar ângulo da câmara
Mplightscape Ajustar luminosidade

PC Need for Speed II

Escrever em qualquer menú:
BUS - Carrinha escolar
BMW - Bmw
MERCEDES - Mercedes
LANDCRUISER - Toyta Landcruiser
QUATTRO - Audi Quattro
MIATA - Mazda Miata
JEEPY J - Jeep YJ

Escrever no menú principal:
PIONNER - Melhora os motores do carro
SLIP - Piso mais escorregadio
HOLLYWOOD - Pista Monolhitic Studios

PC Premier Man. 2

Escolhe a equipe de Halifax Town, grave o Jogo e saia para o DOS. Edite o ficheiro que gravou e modifique os seguintes valores:
Em 00D94F altere para FF
Em 00D950 altere para FF
Em 00D951O altere para FF
Em 00D952 altere para 3F

Prince of Persia

Ao entrar no jogo ainda em Dos: entrar em Prince of Persia Megahit. No jogo, teclar:
Shift + T - Mais unidaes de Vida.
Shift + W - diminui a gravidade.
Shift + I - inverte a imagem
Shift + L - avança um nível.
Shift + B - jogar com pouca luz
+ - aumenta o tempo
- - diminui o tempo
U - Move a imagem para cima
H - Move a imagem para esquerda
J - Move a imagem para a direita
N - Move a imagem para baixo.
K - Mata os inimigos sem ter de se lutar com eles

PC Road Rash

Pressiona "Insert" e escreve os seguintes códigos:
KILLMEMRMURDOCH - Morres
MISTME - Modo Deus
SPEEDME - Motos rápidas
JACKPOT - Pista extra
MOOO - Vacas no céu

PC Robocop

Fazer pause e escrever BEST KEPT SECRET e torna-se invunerável

PC Screamer Rally

Escrever no menú principal:
Carbo - todas as viaturas
Leall - todas as ligas
Tramo - todas as pistas

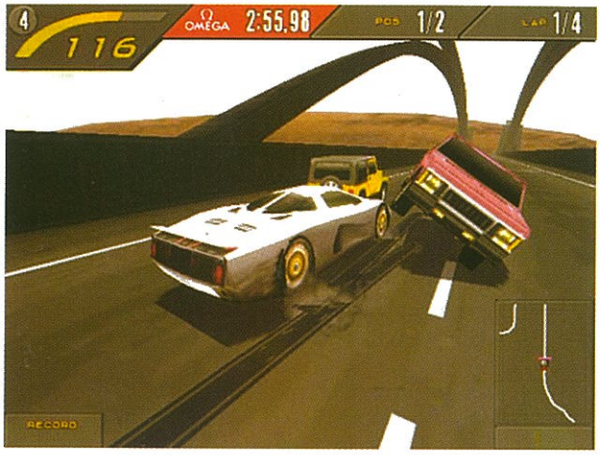
PC Seven Kingdoms

Escreva !!!@@@### durante o jogo. Uma caixa de dialogo aparecerá a dizer CHEAT MODE
C - 1000 de Ouro
M - todo o Mapa
Z - construcção rápida
U - Rei Imortal
B - Acaba as construcções
T -Tecnologia avançada

PC Carmageddon 2:

Escreve estes códigos enquanto jogas
BIGDANGLE - Mutant Tail Thing
CLINTONCO - Hot Rod
EVENINGOCCIFER - Bêbedo
FASTBAST - Turbo
GOODHEAD - Peões com cabeças estúpidas
LEMMINGIZE - Peões estúpidos
MOONINGMINNIE - Gravidade lunar
MRMAINWARING - Pânico nos peões
POWPOW - Adversário repulsificador
SMARTBASTARD - Completas a corrida
STICKYTYRES - Parede de escalar
STIFFSPASMS - Mutant Corpses
STOPSNATCH - Timer Toggle
TILTY - Modo Pinball
TIMMYTITTY - Tempo Bonus
TINGTING - Reparações grátis
WATERSPORT - Debaixo de água
WETWET - Bonus
WOTATWATAMI - Pneu especial
ZAZAZ - Peão Annihilator
BUMSAUCE - Laser Hrpd
NAPALMINTHEMORNING - Bomba de napalm
EATMYSHORTS - Morteiro
BIGONES - Arma de 70mm
PYROTEK - Mata tudo (até amigos...)
DOGAN - Arma de 120mm
TINKERBELL - Assassino assombroso
CHERNOBYL - Explode tudo
CURVEDLINES - Arma de 50mm
HARDCODE - Arma de 30mm
STOOL - Mina
NUMBERCHAMBER - Mina R
TELEPORT - Longe da zona de fogo
IMOUTTAHERE - Fim da missão com sucesso
MONKEYSLUNCH - Modifica o aspecto dos edifícios
LOCKANDLOAD - Muitas armas
STORM - Bloqueia o sistema
CLEESE - Efeitos visuais

Mais Carros
Se quiser jogar com o carro de algum dos



inimigos com que se cruza na demo, tudo o que têm de fazer é editar o general.txt (Directória Data) e substituir o nome do carro. Os nomes dos carros encontram - se na directória Data/Cars. Mas cuidado: não substitua o nome do carro por Volvo.txt, pois se o fizer a demo ficará encravada no ecrã principal.

PC Shattered Steel

Para introduzir os códigos pressione Enter como se fosse a enviar uma mensagem. Depois digite o código e pressione Enter novamente, para ter acesso aos itens pretendidos.
SMITE - Destrói o alvo
GONZALES - Mais velocidade
FNORD - Arma de 210 mm
RATSNEST - Laser Md
DINGLEBERRY - Laser Hvr
BLIPPLEBLOOPS - Laser Rpd
BCUA - Pacote LIB
CGQ - Pacote LB
KWAHAMOT - Mísseis Rd
FISHHEADS - Mísseis IR

SAT MYST

Para ver o "Making of Myst" - no ecrã de apresentação, precione A+L+R+ Start.

SAT Virtua Fighters Remix

Opções escondidas:
Enquanto a frase "press start button" pisca no ecrã, pressione cima 12 vezes e Start. Já no quadro de opções, pressione baixo até o cursor sair do ecrã em A.

Jogar com Dual
No ecrã de escolha de lutadores, o jogador 2 deve escolher Jacky. O jogador 1 deve seleccionar Akira e então pressionar baixo, cima, direita, esquerda+A.
Ouvirá um som a anunciar que o truque entrou.

Super Jogos
Ano 2
Edição nº23
Quinzenal
Edição
1 a 14 de Julho
de 1999
ICS - 121991
Dep. Leg.-125 500
ISSN 0874-212X
Tiragem desta Edição:
25. 000 Exemplares

Propriedade:
GALILEU GALILEI
Soc. de comunicação, Lda
Registo DGCS 219 992

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

Colaborações:
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Director: Sérgio Alves

Redacção:
João Telo,
Ricardo Sérgio,
Pedro Filipe

Recepção e assinaturas
Inês Lopes
Célia Basilio
M. Conceição Duarte

Relações Públicas:
Mª Jesus Alves

Produção:
Mapril Santos
Jorge Almeida

Telef.s: (01) 793 52 24
Telefax: (01) 222 95 95

Email: galileu@mail.eunet.pt

Internet:
http://www.ciberlandia.com

Impressão:
Mirandela S.A.
R. Rodrigues Faria 103
1300 LISBOA

Distribuição:
ELECTROLIBER,lda
A Super Jogos é uma publicação independente, portuguesa e não uma tradução.
Todos os direitos são reservados aos editores, Galileu Galilei - Soc. de Comunicação, Lda., sendo proibida a reprodução ou cópia de qualquer parte desta revista incluindo na Internet.
Exceptuam-se os casos devidamente solicitados e autorizados.

Para participar no conteúdo da Super Jogos apenas tem de fazer o seguinte:
- Enviar-nos um mail, carta ou fax com a sua sugestão, dica ou artigo;

superjogos@mail.sonet.pt

Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Magic the Gathering
Baralhos

Eis alguns baralhos cujos autores gostariam que vocês, oh "mágicos do Magic" criticassem e, já agora, ajudem a construir melhores baralhos de Magic

1) Do leitor Marco António - Lavradio

"Olá, eu sou o Marco António e gostaria que melhorassem o meu baralho , dizendo as cartas que deviam ser acrescentadas e/ou tiradas."

Criaturas:
2 Rei dos Goblins
4 Filhote de Chacal
4 Goblin Enfurecido
4 Mogg Fanático
2 Moggs Confusos
2 Moggs Recrutas
2 Goblins Salteadores de Mans

Magicas:
4 Chaque
4 Incinerar
4 Raio Voltaico
4 Chuva de Pedra
2 Relâmpago

Terrenos:
20 Montanhas

3) Do leitor Filipe Meneses - Laranjeiro

"Junto envio o meu baralho que gostava de ver criticado. Mas também gostaria de fazer uma critica aos baralhos de Luis Dias e Rafael Fonseca: Só tenho a dizer que deviam acrescentar cartas de dano directo. O resto estava tudo bastante bom. Esta é a primeira colaboração que faço mas espero que não seja a última."

Terrenos:
18 Montanhas
1 Smoldering Crater
1 Grito Encapment

Criaturas:
4 Ghito Slinger
3 Goblin Medics
3 Carro de Gerra dos Goblins
2 Barreira de Difusão
2 Furnace Brood
2 Viashino Heretic
2 Viashino Runner
1 Dragonete do Fogo
1 Dragonete do Desfiladeiro
1 Wyvern Dente de Sabre
1 Flamidermo de Bogordan
1 Mogg Salteador
1 Cave People

Feitiços:
2 Fireball
4 Arc Lightning
1 Avivar as Chamas

Mágicas:
2 Estilhaçar
1 Vertigo
1 Headlong Rush
2 Detonação
2 Heat Ray

Encantamentos:
1 Choque de Mágica

2) Do leitor Samuel Pires - S. João da Talha

"Venho escrever para a secção de Magic por ser um principiante. Aqui deixo o meu baralho para que alguém me possa ajudar, dizendo quais as cartas que devo adicionar ou retirar."

Baralho Verde e Vermelho

Terrenos:
1 Urza's Mine
1 Torre de Urza
1 Usina de Urza
10 Florestas
6 Montanhas

Cartas Verdes

Criaturas:
2 Crash of Rhinos
1 Perseguidor da Fenda do Céu
1 Patrulheiro de Skyshroud
1 Anciões de Yavimaya
2 Ursos Cinzentos
1 Bruna Faminta
1 Craw Worm
1 Serpente Terrestre Escamada

Encantamentos:
2 Queda Atenuada

Encantar Criatura:
1 Regeneração
1 Carapaça

Mágica Instantânea:
1 Instinto Selvagem
1 Âncora com a realidade
1 Tempestade de Areia

Feitiços:
1 Crescimento Exuberante
1 Tranquilidade
1 Fluxo de Vida
1 Regiões Idónitas

Cartas Vermelhas

Criaturas:
2 Guerreiro de Arenito
2 Minotauro de Hurloon
1 Bloodrock Cyclops
1 Ogre Cinzento
1 grupo de Emboscada
1 Ogre de Desntres serrilhados
1 Lowland Giant
2 Goblins Salteadores do Mors

Mágicas Instantânea:
4 Fissura
1 Estilhaçar
1 Medalhão do Lume

Feitiços:
1 trovoada Rimbobante
1 Desintegrar
1 Tremor

Encantar Criatura:
2 Força do Gigante
1 Coroa de Chamas
1 Mentalidade de Turba.

Total = 29 cartas vermelhas + 35 cartas verdes + 3 terrenos incolor = 63 cartas



Vai Nascer!



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

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

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

Aguarde!!!

CyberGuia

Quinzenal

www.ciberlandia.com

Guia para utilizadores da Internet

2 anos a navegar

320$00 € 1,6

Venha conhecer a edição do nosso segundo aniversário