295$00
€ 1,46

SUPER JOGOS

Jogos de PC e Consolas

Revista participada pelos leitores

Solução
Homeworld
Tombi

Truques
Nova secção:
MANGA

Ganhe 1 PXS

SUPER
Número 35 - 2ª série QUINZENAL
17 a 30 de Janeiro de 2000

Vias de Futuro

SUPER JOGOS

Ano 2
Edição nº35
Quinzenal
Edição
17 a 30 de Janeiro
de 2000

ICS - 121991
Dep. Leg.-125 500
ISSN 0874-212X

Tiragem desta Edição:
25. 000 Exemplares

PROPRIEDADE:
GALILEU GALILEI
Soc. de comunicação, Lda

Registo DGCS 219 992

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

Colaborações:
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Director: Sérgio Alves

Redacção:
João Telo,
Ricardo Sérgio,
Pedro Filipe

Recepção e assinaturas
Ana Cristina Mauricio

Relações Públicas:
Mª Jesus Alves

Produção:
Mapril Santos
Jorge Almeida

Telef.s: (21) 793 52 24
Telefax: (21) 222 95 95

Email: galileu@mail.eunet.pt

Internet:
http://www.ciberlandia.com

Impressão:
SCARPA Impressores, S.A.
Av.Severiano Falcão, 22
Prior Velho
2685 SACAVEM

Distribuição:
ELECTROLIBER,lda

A Super Jogos é uma publicação independente, portuguesa e não uma tradução.
Todos os direitos são reservados aos editores, Galileu Galilei - Soc. de Comunicação, Lda., sendo proibida a reprodução ou cópia de qualquer parte desta revista incluindo 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

Olá Amigos,

Mais uma edição, mais um passo. Ainda não o ideal, mas como o óptimo é inimigo do bom...

Este novo passo é a solicitada secção de Manga.... Bem, secção ou não, isso o dirão vocês, caso desperte o vosso interesse e suscite a vossa participação.
Para já, aí está um artigo, veremos o que se segue.

Entretanto, a atribuição de pontos começa a despertar o vosso interesse, e as naturais dúvidas. Resta-me tentar esclarecê-las:

Os pontos são atribuídos a todas as participações na Super Jogos, e a indicação dos mesmos na página 3 reflecte a acumulação das várias intervenções do leitor em toda a revista que tem nas mãos.
Por exemplo, uma simples resposta vossa ao pedido de socorro de outro leitor pode valer 250 ou 500 pontos, enquanto que um artigo de novidades, opinião ou solução pode valer alguns milhares.

Mas, esses pontos são sempre vossos, e podem acumulá-los. Objectivo... trocá-los por escudos em desconto ou na totalidade de um qualquer artigo que vos possamos fornecer, desde um joystick a uma peça para o vosso computador ou consola, ou mesmo em assinaturas. É que o leque de produtos da nossa montra vai aumentar, como verão!

Outra dúvida, a de muitos leitores, que nos perguntam se com este "recrutamento" de colaboradores permanentes vamos deixar de incluir as participações de todo e qualquer leitor esporádico. Claro que não, pelo contrário, solicitamos que todo o leitor, mesmo que nunca nos tenha dito nada, participe enviando-nos o que pretender.
A nossa ideia com leitores que passarem a colaboradores é a de podermos coordenar com cada um deles a sua participação, no sentido do conteúdo da SuperJogos manter qualidade e diversidade, sem repetições.
Portanto serão leitores que, graças a um contacto frequente connosco, terão uma participação muito activa mas não total, podendo mesmo ajudar ou complementar as participações de todos os outros leitores, mas nunca substitui-los.
Espero que as dúvidas fiquem esclarecidas e qualquer de vós saiba que a vossa humilde participação continuará a se muito importante para nós.

Por hoje ficamos por aqui, vem aí mais uma edição da Cyber Guia e dos Jogos On-Line, para a qual apelo à vossa igual participação, com a força que vos caracteriza. Bem hajam.

Sérgio Alves
sergio.alves@mail.eunet.pt

Clube dos

Uma forma de agradecimento aos nossos leitores e assinantes!

Esta revista é feita, na sua quase totalidade, pelo contributo de todos os leitores (sim, você pode fazê-lo) que desinteressadamente enviam a sua participação, desde uma simples dica a um artigo completo, passando pela resposta aos apelos de outros leitores.
Com o "Clube de Leitores" pretendemos retribuir esse gesto de boa vontade, atribuindo a cada leitor, que alguma vez nos tenha enviado, ou venha a enviar, qualquer participação para a revista, um cartão de sócio. Claro que este cartão se estende igualmente a cada assinante.
Paralelamente, vamos começar por criar alguns serviços e iniciativas "clubísticos". Para começar... uma loja "de conveniência" para todos os membros do clube, em colaboração com a Vias do Futuro, Lda.

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

VIP – Via Informática Postal

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

a) Esta loja vai poder comercializar um vasto leque de produtos (de que a Vias do Futuro já é representante/revendedora), e estes produtos poderão ser adquiridos por qualquer leitor, para que as condições da VIP terão de ser boas ao ponto de vos poder interessar. Esses produtos farão parte de um catálogo futuro, mas desde já passa a ser incluído em cada edição das nossas revistas uma "montra" de produtos, nesta mesma página.

b) A VIP vai funcionar como clube, ou seja, cada leitor pode ser membro, de acordo com o seguinte critério:
- Todos os assinantes são sempre (por inerência) sócios da VIP;
- Os colaboradores (com artigos, participações, etc.) passam automaticamente a membros da VIP;
- Qualquer leitor passa a sócio da VIP após a primeira encomenda;

c) O benefício directo aos sócios VIP (da "Via Informática Postal", mas também "Very Important Persons") é dado por um sistema de pontos. Cada ponto vale um escudo e:
- Cada sócio é sempre detentor de um determinado número de pontos, que lhe são atribuídos quando nos chega qualquer participação destinada ao conteúdo de uma qualquer publicação, mas também quando efectua uma assinatura em qualquer re-

Os Leitores Premiados

Tiago Carvalho	1500	Ivo Gonçalves	700
João Miguel Silva	1500	Eduardo Esteves	200
Tiago Carlos	100	Ivo Carvalho	400
Rui Castro	500	Vitor Silva	100
André Neves	1500	Juano Silva	400
Filipe Barata	500	Ricardo Gamas	500
Marco ferreira	750	Power Players	500
Ulisses Costa	200	Luis Couto	400
Bruno Matos	600	João Teixeira	3000
Ricardo Trigueiro	200	Bruno Rocha	500
Pedro Alves	200	Tiago Duarte	200
Tiago e Eduardo Correia	600		

Nota:
Caso tenha participado para esta edição, e por lapso o seu nome não esteja aqui indicado, não hesite: alerte-nos!
Todas as sugestões são bem-vindas!

Leitores

vista. Mesmo o simples leitor que não é parte activa nem assinante, pode adquiri produtos, recebendo o cartão e os pontos de prémio depois de efectuada uma primeira encomenda;

- Os pontos que cada sócio possui podem ser deduzidos em qualquer produto, até á totalidade da encomenda pretendida (que será então gratuita);

- Cada produto apresentado vale também determinado número de pontos, que são oferecidos depois da aquisição (válidos para posteriores encomendas).

- Todos os pontos podem ser acumulados.

Quanto aos pontos a que muitos de vós têm já direito, vamos proceder à actualização da base de dados de assinantes e, à oferta de pontos a todos quantos participem. Neste caso, como já acontece nesta edição, os pontos são dados na própria edição em que vocês participam, e desde logo poderão utilizar (ou acumular) esses pontos.





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

Listas de Inter-Ajuda

Caro leitor,
Se dispõe de um acesso à Internet, nem que seja simplesmente via E-mail na escola ou no escritório, convidamo-lo a inscrever-se nas nossas listas de discussão via E-mail.

Já estão a funcionar, e trata-se de uma forma pela qual todos os participantes (mesmo que meros espectadores passivos) podem aprender muito.

Listas de E-Mail propostas:

Jogos:
- Super Jogos: Lista geral de discussão sobre jogos de computador e consolas.
- Super Dicas: Lista para onde são encaminhadas apenas dicas para jogos de computador.
- Super Magic: Lista para os adeptos dos jogos de Magic the Gathering.

PC Manual
Lista de discussão de temas de informática na generalidade, desde a iniciação aos problemas comuns decorrentes da utilização de software e hardware no dia a dia.

Esta é a lista adequada a todc quantos possam pedir e presta entreajuda.

PC Dicas
Lista para a qual são remetidas co regularidade pequenas dicas sobi informática. Nesta lista somos nc que colocamos dicas de utilidade pa qualquer situação do mundo c informática pessoal.
O participante é convidado a sugei e enviar-nos as suas dicas, e ness caso a regularidade e o número c dicas será mais elevado.

Programação
Lista destinada aos interessados e programação. São encaminhados para esta lista todos os assuntos que digam respeito a qualquer linguagem de programação, desde as dicas aos pedidos e respostas interactivas de todos os participantes.

Linux
Não é necessário grande explicação sobre esta lista. Destinada a todos os utilizadores e futuros utilizadores do mais falado sistema operativo deste final de século.
Uma lista interactiva onde todos podem ajudar e pedir ajuda.

Internet
- Cyber Guia: Lista geral sobre a Internet, mais adequada a principiantes.
- Marujos: Lista adequada à discussão de vivência geral na Net.
- Cyber Sites: Lista de pedido, sugestão de sites da Web.
- Webmasters: Lista para detentores de páginas na Web.

A Inscrição:
Qualquer destas listas se encontra aberta á participação de qualquer pessoa, sem qualquer restrição, sem qualquer condição nem custo.

Basta que nos seja enviado um e-mail para o endereço:
ciberlandia@mail.sonet.pt
com a simples indicação do seu nome, endereço de e-mail e a(s) lista(s) em que se deseja inscrever.

Depois, basta participar ou simplesmente ler as mensagens que lhe vão chegando.

Sobre estas, fiquem descansados pois todas estas listas são "moderadas", e portanto não existirão mensagens abusivas ou de cariz "massivo", já que cada mensagem é sempre analisada antes de autorizada a seguir para os membros da lista.

E, sempre que qualquer participante desejar interromper a recepção de mensagens respectivas a uma lista, um simples e-mail a solicitar essa interrupção é suficiente.

Aproveite!!!

Indice

Códigos

Tenchu	26
Resident Evil 2	26
Tricky Sliders Snowboards	26
Soul Reaver	26
Panzer Dragon	26
Clockwork Knight 2	26
Twisted Metal 3	26
Driver	26
Fade 2 Back	26
Street Fighter Ex Plus Alpha	26
Bugs Bunny: Lost in time	26
Syphon Filter	26
T'ai Fu	26
Croc: Legend of the Gobbos	26
Tarzan	27
Bugs Bunny: Lost in Time	27
UM Jammer Lammy	27
Test Drive 5	27
Silent Hill	27
Driver	27
Fighters Destiny	27
Syphon Filter	27
Die Hard Trilogy	27
Destruction Derby	27
Doom	27
Batman Returns	28
Nintendo World Cup	28
Cool Boarders 3	28
Tomb Raider III	28
Diddy Kong Racing	28
Duke Nukem 64	28
Fifa 99	28
Micro Machines 64	28
Crash Bandicoot 3	28
Doom	29
Doom 2	29
Dark Forces	29
Championship Manager	29
Descent	29
Commandos	29
Red Zone	29
Dragon Ball Z	29
Judge Dredd	29
Toca 2	29
South Park	29
Wipeout 2097	29

Solução

Homeworld 1ªparte	16
Tombi	18
Pokemons: onde estão eles?	21
150 Pokemon	24
Panzer Dragon	25

Manga

Manga e anime	23

Clássicos

Clássicos	9

Cartas

Correio	4
Ajuda	5
Pequenos anúncios...	7

Novidades

C&C: Tiberium Sun	10
International Football 2000	10
Age of Empires II: Age of Kings	12

Opinião

Comparativo	12
Unreal Tournament	13
FF VIII	13
Pharaoh	13
Resident Evil: Code Veronica	14
FIFA 2000	14
Soul Calibur	15
Kingpin	15

Magic

Enciclopédia de Magic	30
O meu baralho	30

Próxima edição: 31 de Janeiro de 2000

Os nossos artistas...

Pois é, já repararam os talentos que muitos de vós "escondem"?
No caso da vossa "arte" para o desenho, ela já tinha sido confirmada e... os autores sucedem-se. Ainda bem.
Outra vertente desta arte, igualmente de louvar, é a banda desenhada. Alguns de vós enviam-nos autênticos "cartoons", de excelente qualidade.
Ora bem, isso é que interessa, e aqui fica exposto o trabalho de mais uma dos quantos bons artistas...



"(...) Olá Super Jogos.
Esta não é a primeira nem a última vez que vos escrevo, para vos dar os parabéns por esta maravilhosa revista que está a milímetros da perfeição. Mando também, não pela primeira vez, alguns dos meus desenhos preferidos. Acho que todos os leitores que gostam de desenhar, deviam seguir o exemplo da "Super" Catarina Bica e ajudar a ilustrar a revista dos jogadores portugueses com os nossos heróis.
Aqui vos deixo a minha contribuição, prometendo mandar mais."
Rute Alves

Da redacção:
Olá Rute. Realmente o teu exemplo não fica atrás de qualquer outro, são verdadeiras "obras-primas" aquelas que nos mandas. Continua...

Ajuda

Vários Jogos

Ajuda ao leitor: Ricardo Pereira
Revista: 31
Do leitor: Ulisses Costa

Postal

Crotchcomb - minas
Dawholeenchilada - todas as armas e munições
Explodarama - todas as armas explosivas
Firehurler - míssil launcher e gasóleo
Flamenstein - flame thrower e gasóleo
Iamsolame - modo deus
Lobitfar - 10 granadas
Shellfest - shotgun, canhão spray e 50 shells
Shotgun - shotgun e 50 shells
Sternomat - lança granadas e munições
Thebestgun - chain shotgun e munições
Thickskin - 100% armadura
Titaniii - lança mísseis e munições

Turok

No menu principal, escreve os seguintes códigos:
Bkstrd - modo de voo
Ddnstbr - modo deus
Dnlddck - modo grasnar
Fhgtbc - exibição de inimigos
Gnntrtmnt - mapa cheio
Jffspngdnbrg - vidas infinitas
Jsncrpntr - inimigos pequenos
Ndnlp - modo espírito
Nglckck - todas as teclas
Shntrrnt - galeria
Thmscls - todas as armas
Thtrtmbb - créditos
Mttstbbngtnb - nível 1
Drrnstbbngtn - nível 2
Mkjnk - nível 3
Ptndncn - nível 4
Nntnd - nível 5
Trmnn - nível 6
Jmdnn - nível 7
Mrgrttrr - nível 8

IIth Hour

No bar, pergunte ao homem se pode jogar o jogo 50 vezes para poder jogar o jogo escondido.

Little Big Adventure 2

Ajuda ao leitor: Rui Nuno
Revista:
Do leitor: Ricardo Trigueiro

Para apanhares o ladrão do guarda-chuva tens de te por em modo discreto (F8) e vai ter com ele (só funciona quando ele está na parte debaixo, no jardim), de seguida fala-lhe sobre o chapéu (Umbrella), e o ladrão vai inventar uma desculpa e diz que se enganou, depois de ele te dar o chapéu devolve-o à senhora que agora estará na rua ao pé da farmácia, ela indicar-te-á o que tens de fazer...

Mário 64

Ajuda ao leitor: Diogo Silva
Revista: 25
Do leitor: Bruno Matos

Diogo, quando entras nesse nível, diriges-te para o canhão e disparas o Mário contra o vértice da parede da rampa que está mais perto de ti. Quando o Mário "choca" contra o vértice, este deve explodir. Se não, tens de tentar outra vez. Agora entras outra vez no canhão, e disparas contra o 2º vértice. Após ele ter explodido, deve aparecer uma estrela no lugar do vértice. Assim vais pelo caminho que vai dar à torre, mas quando chegas à rampa em vez de seguires em frente vais ao sítio onde estava o 2º vértice e desces por aí. Aí apanhas a estrela e passaste o nível.

Legend of Zelda

Ajuda ao leitor: Rui Correia
Revista: 25
Do leitor: Bruno Matos

Depois de apanhares a bússola, sai dessa sala e fica em frente da porta de onde vens. À tua frente está uma teia de aranha a fazer de parede, teia esta que não consegues destruir. Nessa teia, existem uns espaços não preenchidos, dirige-te a um deles e destrói um Big Skultula. Abriste caminho e agora atira-te para baixo de modo a caíres no centro da teia.
NOTA: Quando fores a cair na teia assegura-te que não utilizas nenhuma das tuas armas.



Zelda 64

Ajuda ao leitor : João Manuel
Revista: 33
Do leitor: Bruno Matos

Quando entras nessa sala vês um inimigo a sair da plataforma em chamas. Depois dela saltar para o chão selecciona o "peito" dela com o Z Targeting e com o Hookshot, puxa o "peito". Chegaste à conclusão que um inimigo pequeno foi a causa do teu sofrimento. Continuando... a seguir ele vai correr em redor da plataforma em chamas. Aproveita a ocasião e dá-lhe com a espada. Repete tudo até o matares.



Transport Tycoon

Ajuda ao leitor:
Revista:
Do leitor: Pedro Alves

Venho por este meio responder à secção de ajuda do título Tycoon em que existe uma pessoa que deseja comprar o Transport Tycoon e códigos para o jogo em questão: "Olha, se queres comprar o Transport Tycoon, eu próprio posso arranjar-te o jogo e os códigos, deixa comigo também, se não me quiseres comprar o jogo, tudo bem, mas olha que lojas de informática são as únicas lojas que eu visito, e nunca vi esse jogo, pois ele já é bastante antigo, por isso podes contactar comigo que eu até te arranjo os outros Tycoon's que existem e tudo. Aqui estão os meus contactos: E-mail: pedro001@clix.pt; tel.:229716812"

Ref. 35.1

Vários Jogos

"Eu chamo-me Vitor e queria-vos pedir dicas sobre Half-Life, Colin Mcrae e Sega Rally 2."
Vítor

Re - volt

Ajuda ao leitor: Fábio Pedrosa
Revista: 32
Do leitor: Tiago e Eduardo Correia

Tens que introduzir estes códigos na roda dos nomes. Os truques permanecem activos, por isso podes voltar à roda e voltar a introduzi-los.
Carnival - Todos os carros;
Sadist - Seleccionar armas durante o jogo com Shift da direita;
Tracker - Todas as pistas;
Makeitgood - Editores do jogo activados;
Tvtime - Disponibiliza;
Drinkme - carros (ainda) mais pequenos;
Urco - OVNI seleccionável

Ref. 35.2

Dois Jogos

"Era possível mandarem-me dicas ou truques para o Championship Manager 3? E também para o Worms Armageddon para PC."
Via Internet

Star Wars: Racer

Ajuda ao leitor Fábio Pedrosa
Revista: 33
Do leitor: Tiago e Eduardo Correia

Digita os códigos durante o jogo
SW - Iwannabeajediknight - Activar/Desactivar modo God;
SW - Pincessleiaisahotcookie - Todas as armas;
SW - Yodawantstobearealboy - Os corredores ficam pequenos e verdes;
SW - Dontseeaustinpowers - Vencer a pista em que te encontras;
SW - Iwishmydaddywasdarthvadder - Nível bónus "Dark - Insemination".

Midtown Madness

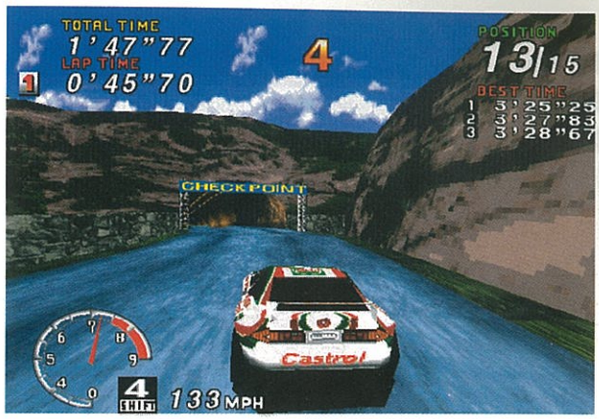
Ajuda ao leitor: Fábio Pedrosa
Revista: 33
Do leitor: Tiago e Eduardo Correia

Modo cheat
Inicia o jogo com um dos seguintes parâmetros para obteres o efeito correspondente:
Todas as pistas - allrace;
Todos os carros - allcars

Sega Rally

Ajuda ao leitor: André José Jesus
Revista: 33
Do leitor: Ivo Gonçalves

Lakeside: Para obter este circuito prime X+Y no menu principal.
Lancia Stratos: Outra vez no menu principal pressiona X, Y, Z, Y, X. E se quiseres jogar contra ele no Practice Mode, entra no course select e mantêm pressionado Z e escolhe o circuito com C. Não soltes Z até que comece a corrida.
Hyper Car: Este truque acelera todos os carros e faz com que façam melhor as curvas. No menu de escolha de veículo mantêm pressionado (até a corrida começar) X+C. Este truque só funciona no Arcade Mode.
Mirror Mode: No Arcade Mode pressiona C+Y no Select Game Screen. Para obtê-lo no Time Attack ou 2 Player Battle repete a mesma operação só que no Course Select.
Fantasma: Acaba uma pista no Time Attack. Agora escolhe a mesma pista, e espera um pouco antes de arrancares. Irá aparecer um fantasma na tua última corrida.



Gran Turismo

Ajuda ao leitor: Victor Ribeiro
Revista: 30
Do leitor: Eduardo Esteves

Vitor está aqui a licença A "Internacional". (alguns).
IA-1
Teste:High Speed Ring.
Carro: TVR GRIFFITH
Tempo: 1minuto e 7 segundos
Nem o nervoso TVR consegue dificultar este teste. Uma volta de treino mostra-lhe que curvas pode fazer com velocidade e as que deve tratar com respeito.

IA-2
Teste: Special Stage Route 5
Carro: Dodge Viper
Tempo: 1 minuto e 30 segundos
Este diabólico Dodge torna a sua vida particularmente difícil nesta pista exigente. Esteja preparado para travar mais frequentemente do que o normal e não deixe que o carro entre muito rápido nas curvas para não derrapar.

IA-3
Teste: Grand Valley
Carro: TVG GRIFFITH
Tempo: 2 minutos e 3 segundos
O percurso mais traiçoeiro e o carro mais selvagem asseguram que este teste seja muito desajeitado. A prudência deve ser uma constante. Terá de usar todos os truques de travagem para curvar. Recupere o tempo perdido acelerando ao máximo nas rectas.

Virtua Fighter 2

Ajuda ao leitor: Fernando Miguel
Revista: 33
Do leitor: Ivo Carvalho

Jogar com Dural
No ecrã de selecção de personagens pressione seta para baixo, seta para cima, seta para direita, seta para esquerda + A. Para ficar dourada faz assim, seta para baixo, seta para cima, seta para esquerda, seta para direita + A. lamento mas não existem mais personagens.

Extra menu
Acaba o Expert Mode e vai às opções.

Ver Final da Dural
Vence a Dural em Hard.

Tomb Raider I

Ajuda ao leitor: Fernando Miguel
Revista: 33
Do leitor: Ivo Gonçalves

Passar de nível: No passaporte ilumina "Exit", pressiona Z, Y, Z, Y, X, X, X, Start.
Armas: Pausa o jogo e vai ao ecrã de inventário e pressiona X, Y, X, Y, Z, Z, Z, Z, Y, Z, Y, Z, Y, X, X, X, start.
Munições Infinitas: usa o código de passar de nível e pressione X + seta para cima.

Ref. 35.3

Broken Sword

"Necessito de ajuda no jogo Broken Sword. Estou na parte de MARIB na Síria e não consigo sair de lá.
Já tenho o cálice e já fui a Montfaçon e ao hospital."
Rui Dias

Ref. 35.4

C&C Red Alert

"Sou o Miguel Castro e tenho o C&C Red Alert para a PSX. Li os truques que mandaram na SJ nº32 mas não percebi nada.Gostava de saber as passwords de todas as missões (principalmente com os soviéticos)."
Miguel Castro

Ref. 35.5

Vários Jogos

Olá! Eu sou o Vítor. Queria-vos felicitar desde mais pelo vosso excelente trabalho para todas as quinzenas terem a revista nas bancas. Queria pedir dicas para os seguintes jogos:
- Sega Rally 2;
- Colin Mcrae Rally;
- Silver;
- Half-Life;
- Viper Racing;
- Championship Manager 3;
- Larry 7;
- Rally Championship 2000;
- X-Files;
- Sports Car GT.

Tudo isto para PC-CDRom.
Vítor

The Story of Thor 2

Ajuda ao leitor: Fernando Miguel
Revista: 33
Do leitor: Ivo Gonçalves



Conseguir Bawu, o espirito da terra
No caminho para o Templo do Efreet vira para a esquerda até à Forest of Earth. Sobe as "escadas", desce e entra no 1º buraco que vires. Sobe tudo até saíres e depois segue em frente para baixo, até ao rio e vira à esquerda sem caíres. Apanha o rubi vermelho. Volta ao sítio do 1º buraco e sem entrar desce um pouco até encontrares um grande buraco. Acende o candle com o Fogo do Efreet. Apanha a chave e entra na porta. Pisa o botão e a porta verde abre. Acende o candle e passa as duas portas. Passa os zombies, cai no buraco e mata a tarântula gigante. Apanha a chave e entra na porta.
Apanha a chave escondida na erva, entra na porta e apanha o scroll do Mirade Rod. Sai, equipa o Rod e utiliza o movimento Buster Hammer (seta para direita, seta para esquerda, seta para direita + B) na árvore. Passa por cima da bola de energia azul. Vai ao bud (erva que não pode ser destruída) de cima do canto superior esquerdo e dispara o Rod contra ela. Sobe e apanha outro Scroll. Vai para bud com um esqueleto e atinge os dois. Fala com o esqueleto e entra na porta. Volta de novo para o mesmo sítio (depois de destruir o barril) e "activa" os dois buds. Sobe as escadas. Vira para a esquerda e desce.
Vira para a direita e empurra a pedra de maneira a destruí-la. Apanha a chave e cai no buraco, mas antes activa a ponte. Anda para a esquerda. Derrete o gelo e apaga o fogo. Activa o bud e sobe. Vira para a esquerda e atinge o esqueleto. Segue pela passagem e apanha Aquamarine. Vai para cima e vira para a esquerda. Entra no buraco e apanha

Top de Jogos

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

E, quais os teus 3 jogos preferidos???

1º The Phantom Menace
2º FF8
3º FIFA 2000

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:
21 793 52 24

a chave. Sobe outra vez pelo bud e vai pelo mesmo caminho, só que desta vez vai para cima e pisa o botão, desce e em vez de virares para a esquerda, vai para a direita e entra pela passagem.
Cai pelo buraco. Apanha a chave e o Scroll. Sobe outra vez pelo bud. E desta vez segue pela plataforma superior (sobe as escadas) e segue à beira do rio. Cai pelo buraco, mas antes invoca Efreet. Acende o candle e vira para a esquerda. Corre para trás para um sítio com uma arca. Equipa, a Long Sword. Volta para o mesmo caminho e sem cair. Podes destruir a árvore pelo caminho. Entra pela porta. Cura-te e entra pela outra porta. Mata o boss e ficas com o Bawu, o espírito da terra.

World Wide Soccer 97

Ajuda ao leitor: Fernando Miguel
Revista: 33
Do leitor: Ivo Gonçalves

Não há maneira de transformar as selecções de WW 97 em equipas. No "TSOT2" enquanto estás a jogar pressiona Z e depois L + X. Agora um 2º jogador contigo, tornando as coisas mais fáceis para ti.



Lucky Luke

Ajuda ao leitor: João Bento
Revista: 30
Do leitor: Eduardo Esteves

Truques para PSX:
Nivel 2 - Dalton, Dalton, Lucky Lucke, Jolly Jumper.
Nível 3 - Lucky Luke, Lucky Luke, Jolly Jumper, Rantanplan.
Nível 4 - Dalton, Jolly Jumper, Lucky Luke, Rantanplan.
Nível 5 - Lucky Luke, Jolly, Jumper, Dalton, Rantanplan.
Nível 6 - Rantanplan, Rantanplan, Dalton, Jolly Jumper.
Nível 7 - Dalton, Dalton, Jolly, Jumper, Rantanplan.

Fighting Force

Ajuda ao leitor: Luís Ramos
Revista: 33
Do leitor: Ivo Carvalho

Easy Bazooka
No inicio do jogo encontras um carro no lado esquerdo, coloca-te atrás dele e esmurra-o até que expluda, a bazooka aparece logo.
Invencibilidade e selecção de níveis
No ecrã de título prime sem largar esquerda, quadrado, L1, R2 até aparecer o cheat mode, depois selecciona Options depressa e já está

Broken Sword 2

Ajuda ao leitor: Carlos Coelho
Revista: 31
Do leitor: Vítor Fernando Silva

No quadro com a letrado alfabeto só tens de escrever a primeira letra de cada nome por ordem do mais novo para o mais velho, o código é este: ALERT

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:
21 793 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!).

Ref. 35.6

Pokémon(GB)

Na revista 33 o Lourenço deu uma dica para o pokémon, para apanhar a Ultra Rod. Eu estive 20 minutos a falar com o Fishing Guro e não aconteceu nada. Alguém me ajude, por favor! Também gostava de saber como é a maneira mais fácil de apanhar um Kangaskhan, pois é o único Pokémon que me falta (para além de Mew). Queria que ,para o Zelda DX (para Game Boy Color),alguém me dissesse onde e quando se arranjam todas as fotografias e onde se apanham todas as "piece of heart", por favor.
Bruno José

Pequenos Anuncios

Vendo

Vendo jogos: Tomb Raider III (4000$00), Championship Manager 2 (1500$00)e o jogo Snow Wave (1000$00) tudo para pc. Troco também algum destes jogos por os seguintes jogos para playstation, Resident Evil 1/2, Tekken 2 ou pelo Tomb Raider 3. Contactar para:
ppdionisio@hotmail.com
Rua Eça de Queirós nº5 ou pelo
tel. 286 322334.

Vendo

Vendo Playstation + 2 comandos + 1 Memory Card + jogos: Gran Turismo, FIFA 98, TOCA, Tekken 2, Dragon Ball Final Bout, Actua Soccer; Ridge Racer Revolution, Andretti Racing, NBA live 96 e ainda um CD de Demos por 25.000$00 + portes de envio. Tudo em bom estado. Contactar
Xavier
E-mail : xavier@clix.pt
telemóvel: 965607659



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

Correio

Unreal

Ajuda ao leitor: leitor António Rodrigues
Ref. 34.2
Do leitor: João Branco

Em relação ao número de níveis do jogo UNREAL não faço a mínima ideia, mas podes ler a opinião de um leitor na revista Super Jogos nº 4, assim como encontras algumas dicas na Super Jogos nº 4 e nº 12.

Vídeos de Jogos

Ajuda ao leitor: Carlos André
Ref. 34.4
Do leitor João Branco

O teu problema também já me sucedeu. A resposta é esta: Ou tens instalado muito "lixo" no teu PC e ele está confuso com a localização original de ficheiros, Ou então não tens instalados os ficheiros necessários para veres os vídeos dos jogos.
A solução 1: Começa por instalar os compressores de vídeo que os teus jogos trazem, bem como drivers mais recentes para o tua placa de vídeo e/ou aceleradora 3D (ex: Windows Media Player, Intel Video, Quick Time, etc.). Depois experimenta o jogo. Se o problema persistir, passa à solução seguinte.
A solução 2 : O procedimento que te vou indicar implica que tenhas o Cd de instalação do Windows. Vai ao Painel de Controlo, Multimédia, Dispositivos, Codecs de Compressão de Vídeo e remove todos. Depois reinicia o PC. Vai ao Painel de Controlo, Adicionar / Remover Programas, Programa de Configuração do Windows, Multimedia e Seleccionas a Compressão de Vídeo. Introduzes o Cd do Windows. Depois só tens que instalar algum dos compressores de vídeo que venham com o jogo (caso não seja necessário, joga à vontade).
Se o teu problema persistir, consulta a solução 3.
A solução 3 : Depois de tanto trabalho, e de teres atirado o PC pela janela fora, vai à rua buscar o PC e dirige-te ao site do fabricante do teu jogo (pode ser que seja a falta de algum patch, ou então as drivers da tua placa de vídeo não estão muito actualizadas). Contudo, deves ser mais específico sobre quais os jogos que te dão esse problema. Se precisares de mais ajuda, manda-me um mail para **branco.joao@netc.pt**

Resident Evil I

Ajuda ao leitor: David Dias
REF 34.5
Do leitor: João Branco

Como eu não sei para qual a plataforma de jogo (PSX ou SATURN), mando-te as dicas para as duas plataformas:

Versão SATURN:

Dicas na Super Jogos nº 4, 9, 17, 31

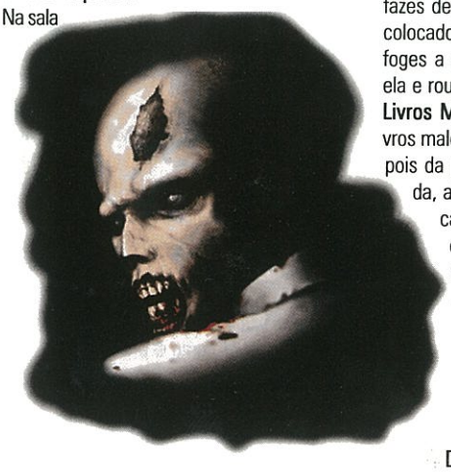
Ref. 35.10

Mortal Kombat 4

Estou com dúvidas no jogo Mortal Kombat 4 para PC.
Não sei o que fazer com o ícone GROUP que aparece no ecrã de selecção de personagem.
Já li o manual de instruções mas não percebi nada. Agradecia que me explicassem o que tenho de fazer.
Pedro

Versão PSX :

Lança Foguetes - Se conseguires acabar o jogo em menos de 3 horas, grava-o. Ao gravares vai ter a possibilidade de começar um novo jogo com um lança foguetes poderoso e munições infinitas que chegam para destruir quase tudo com um só tiro.
Chave Especial - Na sala



do espelho grande há um armário fechado a sete chaves e impossível de abrir. Ou talvez não! Para obteres a chave especial que o abre, tens primeiro de acabar o jogo com dois personagens socorridos. Por exemplo, se jogares com Chris tens de estar na companhia da Rebecca e da Jill quando deixares a mansão. Se fores bem sucedido, grava o jogo e recomeça outro já com a chave especial em teu poder. Dentro do armário vais encontrar roupas para mudares o visual do teu personagem.
Sun Crest - Vai até à sala das armaduras no segundo andar e empurra as duas estátuas até que elas tapem os ventiladores. Agora carrega no botão colocado no chão. Um gabinete ao fundo, vai abrir-se e revelar-te o escudo.
Wind Crest - Derruba a estátua colocada na varanda da sala de jantar do segundo andar. Recolhe entre os cacos a Esmeralda Azul e leva-a até à sala da Estátua do Tigre no primeiro andar. Em seguida introduz-a na órbita da estátua. A estátua vai girar, revelando o escudo.
Star Crest - Vai até à galeria grande no primeiro andar. Ao seres confrontado com uma série de quadros, olha cada uma das pinturas, começando na mais nova até chegares à mais velha e carrega nos seguintes botões nesta ordem: New-born, Infant, Lively Boy, Young Man, Middle-aged Man e Old Man. Quando tiveres acabado, segue até à última pintura e prime Old Man para obteres o escudo.
Moon Crest - Este é de longe o escudo mais difícil de obter. Sobe ao sótão e eis que te surgirá uma enorme serpente com ar de poucos amigos. Tens duas alternativas: ou fazes de tudo para a evitar, tiras o escudo colocado estrategicamente no seu ninho e foges a sete pés; ou então rebentas com ela e roubas mais facilmente o escudo.
Livros Malditos e Medalhas - Leva os livros malditos até à fonte que encontras depois da passagem subterrânea. Em seguida, abre o inventário, e lá dentro verifica os itens. Vira os livros de modo que as páginas fiquem viradas para fora. Depois prime X. O livro abrir-se-á, revelando as medalhas que precisas para drenares a fonte e acederes assim ao laboratório.
Login no computador - O login é JOHN. A primeira password ADA e a última, MOLE.
Discos e Terminais - Disco 1 - Está dentro da sala oculta na Biblioteca 2; Disco 2 - Está atrás da pedra gigante na Crank Passage; Disco 3 - Está sobre a mesa nas escadas do laboratório.
Terminal 1 - Dentro da Sala Privada 1; Terminal 2 - Dentro da morgue; Terminal 3 - Dentro do Power-Maze B.
Activar o Elevador - Para activares o elevador que te faz descer até à batalha final contra Tyrant, tens de ir até ao painel eléctrico na primeira sala do Power-Maze. Ao chegares, dirige-te para o canto a Sudoeste e devolve a energia eléctrica às zonas sem luz. Segue até à última sala do Labirinto e usa o terminal no canto Este. O elevador ficará activo sem demora.

Ref. 35.12

Tomb Raider 3

Olá eu chamo-me Sandra e quero saber um truque para obter todos os segredos em Tomb Raider 3, em versão pc. Por favor ajudem-me, é muito importante, desde já o meu obrigado.
Sandra

Ref. 35.14

C&C Tiberian Sun

Parabéns pela revista Super jogos, e também pelo site que me agradou muito. Eu agradecia que me mandassem dicas para o C&C Tiberian Sun
António Sousa

Tomb Raider II



Eu sou o Biny e queria, se fôr possível, que me dessem a solução do Tomb Raider II para o nível "Opera House".
Bruno Pombo

Resposta do leitor Rui Marques
Explodir Lara Croft: Durante o jogo pressione "espaço" para sacar qualquer arma. Em seguida, segure "shift", dê um passo para frente e outro para trás. Solte o shift e gire em torno de si mesma (360º) três vezes. No fim, salte para trás (baixo + ALT) para explodir.

Todas as armas: Durante o jogo, acenda um FLARE. Em seguida segure "shift", dê um passo para frente e outro para trás. Solte o shift e gire em torno de si mesma (360º) três vezes. No fim, pule para trás (baixo + ALT) para conseguir todas as armas e munição.

Pular de fase: Durante o jogo, acenda um FLARE. Em seguida segure "shift", dê um passo para frente e outro para trás. Solte o shift e gire em torno de si mesma (360º) três vezes. No fim, pule para frente (cima + ALT) para pular de fase.

Para ter todos os itens: Durante o jogo, acenda um FLARE. Em seguida segure "shift", dê um passo para frente e outro para trás. Solte o shift e gire em torno de si mesma (360º) três vezes. No fim, pule para trás (baixo + ALT) para conseguir todos os itens.

Fase 4 - Opera House

Pule para a esquerda e suba a escada de mão, accione o interruptor que irá abrir a porta no telhado, suba mais um andar e pule para o lugar em que começou a fase. Pule dentro do telhado aberto, pegue a chave, vá para o começo da fase, e pule para a direita. Para entrar, use a janela, suba a escada, use a chave, e tome cuidado na hora da pon-

Final Fantasy VIII

Ajuda ao leitor: Guardion Force
Revista: 34
Do leitor: Ivo Carvalho



Para teres o Doomtrain tens de ter 6 Remedy Plus, 6 Marlboro Tentacles e 6 Iron Pipes, depois vai ao Tear's Point, apanha o Solomon Ring e usa-o, vais ganhar o Doomtrain instantaneamente, sem lutar nem nada.

te, após matar todos no hall. Vá até ao local que tem uma caixa a balançar, accione o interruptor, entre na porta que foi aberta, haverá dois interruptores, accione-os e vá seguindo pela esquerda. Desça e accione o interruptor, e suba novamente, agora vá pela passagem aberta, vá pela esquerda e pule para a água, suba no palco e vá para a esquerda. Accione o interruptor, e vá para a direita do palco, vá subindo e accione o interruptor, vá subindo tomando cuidado com os sacos, accione o interruptor e caia no buraco. Lá dentro, encontra o Dragão 1, é um pouco difícil, mas se procurar, vai encontrar, dentro desde compartimento encontra também um interruptor, e uma peça, suba usando a escada de mão.

Suba o máximo possível, e vá para a direita, encontrará um elevador desactivado, use a peça no mecanismo, desça com o elevador, e chegando lá embaixo, mande-o subir, mas não suba com ele. Fique lá embaixo e pule para a água. Vá pela escada, e pegue o CHIP, volte e accione a alavanca e suba. Após chegar ao topo, quebre a janela, e caia no que parece um camarim. Accione a alavanca, e entre, pegue na chave, e vá andando. Na hora de subir, PULE DE COSTAS, quando chegar lá em cima, deve subir mais um pouco, onde encontra o Dragão 2. Volte, puxe a caixa, e entre, empilhe as caixas, e suba. Quando chegar onde estava, suba mais e use a chave na porta do cantinho. Entre na porta, e accione o interruptor, suba para a entrada, e use o chip no mecanismo. Desça, accione o interruptor, suba e vá até onde está o elevador, mande o elevador descer, mas não vá com ele, e suba pela escada de mão. Pegue o Dragão 3, e accione a alavanca, saia e caia na água. Suba ao palco, entre no quarto com caixas, ache uma caixa (com um símbolo) que possa arrastar, entre no lugar aberto, accione a alavanca, e suba. Vá até ao local que tem uma alavanca, accione-a, e desça para matar o inimigo. Suba e vá andando até chegar a um compartimente, tipo depósito mate os inimigos lá dentro. Vá subindo pelas caixas, accione o interruptor e entre pela porta aberta para acabar mais um nível.

Dicas para teres os itens necessários:
- Compra 60 Remedies e usa a habilidade Med Lv Up para os refinares em 6 Remedies Plus
- Podes ter os Marlboro tentacles de duas maneiras, ou apanhas 24 cartas Marlboro e refina-las em 6 Tentacles ou usas a habilidade Mug em batalhas contra os Marlboro.
- Usas a habilidade Mug nos Wendigo que podes encontrar nas Rosfall Forests em timber para ter os steel pipes.

Clássicos

Colaboração do leitor Ivo Gonçalves

The Legend of Zelda

Plataforma: Super Nintendo
Companhia: Nintendo
Género: RPG
N.º de Jogadores: 1
Data Lançamento: 1993

Para inaugurar esta secção de clássicos, achei que se devia falar acerca de "The Legend of Zelda" para a Super Nintendo (SNES).
Ao imortal Zelda ocorre o mesmo que os bons vinhos. O passar dos anos não o prejudica, mas sim faz com que fique melhor. Esta é a única explicação possível para que hoje, mais de 5 anos passados desde a sua chegada à SNES, este RPG se mantenha tão vivo e actual como então (não se esqueçam que é um jogo de 16 bits).

Os precedentes deste título sobre a Nintendo (aquela de 8 bits) eram muito prometedores, mas a verdade é que a chegada de Link (o herói do jogo) à 16 bits da Nintendo era vista com certa desconfiança por muitas pessoas. Até aquele momento "The Legend of Zelda" era o melhor jogo de aventuras da NES, então o grande N não poderia simplesmente criar uma continuação medíocre.

Para sorte de todos, o herói de orelhas pontiagudas livrou-se de todas as dúvidas e incertezas daqueles que desconfiavam do sucesso na SNES. Tanto pela extensão como pela originalidade, como pela variedade de objectos, de inimigos e situações, esta versão para a SNES ficou perfeita e, como podemos comprovar como o passar dos anos, supôs um ponto de referência para os numerosos imitadores que o seguiram.

A curiosidade é que para obter este enorme êxito, a grande N não à estratégia da continuação. Pelo contrário. Encontram-se semelhanças importantes entre esta versão e a anterior da NES tornou-se algo realmente complicado. E a troca de plataformas só trouxe melhoras em todos os aspectos.

Melhoraram os gráficos (algo lógico e exigível), melhoraram os sons (as mesmas melodias, mas mais harmoniosas). Aumentaram o número de armas, enigmas e poções e objectos. Ampliou-se o extenso catálogo de inimigos e cresceram os enigmas a resolver... Um grande conjunto de mudanças que enriqueceram uma fórmula tão completa que alcançou um encanto tão alto que foi poucas vezes superado por jogos mais recentes. Entre outras palavras, este é um dos jogos ideais para os maníacos de RPG, que tenham uma Super NES. E é um dos meus jogos preferidos desta consola.

Pontuação:
Gráficos: 9
Som(Música: 9
Jogabilidade: 9
Duração: 10
Valorização: 9; 96%

Escolhas alternativas: Terranigma ou Ilusion of Time

DOOM

Plataforma: PC, SAT, MD32x, Jaguar, SNES, PSX, MAC, N64, Amiga
Companhia: ID Software
Género: Shoot'em'up/In your face
N.º de Jogadores: 1 ou mais (Deathmatch através da Internet)
Data Lançamento: 1993

Não poderia haver uma secção de clássicos, sem a presença dum dos grandes clássicos de sempre, Doom. O jogo que deu origem a um novo género: o shoot'em'up com in your face. Aquele que apareceu em quase todas as plataformas: o PC, a Saturn, a MD32X, a Jaguar, a Playstation, a Super Nintendo, o Macintosh, o Amiga e a Nintendo 64.

O aparecimento desta lenda já é de há 6 anos, a hora em que John Carmack, Jack Romero e Adrian Carmack (fundadores da ID Software) trouxeram para o mercado a primeira versão para PC. Se alguém lhes tivesse dito que aquele jogo que acabaram de criar ia converter-se num fenómeno social, acho que eles se "desmanchariam" a rir.

Para começar, Doom era simplesmente uma versão melhorada (muito melhorada, isso sim!) de Wofstein 3D (nunca ouviram falar se nã, não percebem nada de jogos), o seu anterior título. Na essência, a mecânica não variava em nada: o que tínhamos de fazer era percorrer um labirinto de passagens à procura da saída. E sempre a usar uma vista objectiva, o jogador era "visitado" por seres "muito bonitos" que gostavam de nos tirar do caminho com balas e mordidas. Não faltava nem o amplo catálogo de armas, nem os itens, nem as portas secretas. Mas, sem dúvida, o que este jogo tinha de sobra era acção e tensão.

A fórmula alcançou um êxito tão devastador, que todas as plataformas queriam ter a sua própria versão de Doom.
Doom estava dividido em Doom e Doom II. E Ultimate Doom era uma versão melhorada da 1ª parte. Já Final Doom era um compacto dom Ultimate Doom, Doom II, níveis secretos e os melhores níveis da Internet.
A história começa com umas experiências com outras dimensões, só que há problemas (como já é habitual) e nós (humanos) somos invadidos por seres demoníacos. Um esquadrão de soldados é enviado e nós fazemos parte dele. Deixam-nos na retaguarda e o esquadrão avança com o armamento mais pesado. O esquadrão é massacrado e nós com uma simples pistola avançamos, para vingar os nossos colegas e tentar acabar com a invasão.

Pontuação:
Gráficos: 7
Som/Música: 7
Jogabilidade: 9
Duração: 9
Valorização: 8; 87%

Escolhas alternativas: Quake, Duke Nukem 3D, Hexen, Unreal, etc.



C&C Tiberium Sun



Do leitor Tiago Carvalho

Chegou finalmente aquilo porque todos estavam à espera, o novo Tiberium Sun!! Será que é o que se prometeu: um jogo inovador em todos os aspectos? Querem saber!? Pois eu digo-vos! NÃO!!!

Pois, parece que a Westwood quis manter o mesmo conceito de gráficos, inovando muito pouco, pois os gráficos poderiam estar muito melhores, a sorte deste novo C&C é que é o único jogo de estratégia em tempo real militar que vale a pena comprar!
Mas não pensem que o jogo é péssimo, longe disso é um jogo muito bom, poderia era ter tido mais em conta outros aspectos como o grafismo e animação.

Comecemos pela história. Finalmente um jogo não deixou a história desenrolar-se apenas entre os conflitos das suas diferentes facções mas conseguiu implementar nas histórias uma grande aventura com um grande mistério. Mas para além da história os vídeos também estão excepcionalmente bem conseguidos. Se virem os vídeos de certeza que irão conhecer grandes actores do pequeno e do grande ecrã.
Quanto às equipas, aqui é que houve a grande surpresa nesta altura em que é raro o jogo de estratégia que tem menos de 3 facções a Westwood decidiu seguir a famosa frase "1 é bom, 2 é melhor, 3 é demais" ,sendo assim o jogo apenas tem duas facções! O que poderia até nem ser mau se o número de missões por equipa não fosse escassa e a facilidade excessiva; pois um bom jogador pode passar uma das campanhas em menos de 5 dias, o que não é nada bom, é claro que depois temos a possibilidade multiplayer e há sempre a opção de aumentar a dificuldade.

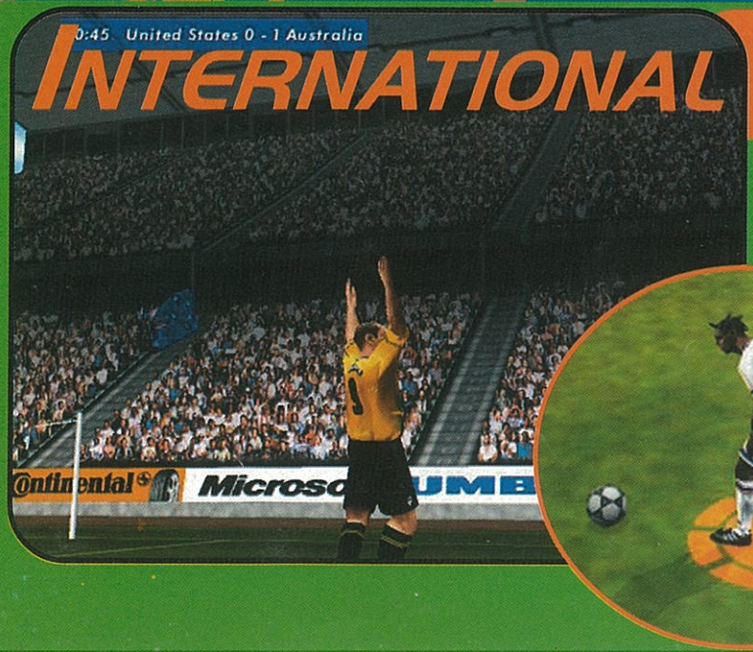


As duas facções são novamente a GDI e a Irmandade de NOD que voltam com mais e melhores armas que nunca. Agora temos novamente aquelas bases de longo alcance como a bomba atómica, o novo Hunter Seeker que é uma pequena bomba que sai à procura de um alvo e assim que o encontra destrói-o imediatamente e outros, radares móveis que fazem umas catapultas móveis saber para onde disparar, e ataque as bases inimigas com carros de transporte subterrâneos, Mas o que parece que pegou foi a inclusão de portões, que saiu primeiramente no TA Kingdoms mas que está a ser adoptado por outros jogos.
A animação é que podia ser muito melhor, pois que não são nenhum regalo para os olhos. Os gráficos também não ajudam nada mas maus gráficos são só nas unidades humanas que se nota mesmo o limite a preto.



Mas repare-se que há outras coisas que estão muito bem destaque-se que quando destruímos um candeeiro essa parte do terreno fica mais escura.
Uma das inovações foi o aumento dos recursos para 3, o Tiberium verde, o Tiberium azul que dá um pouco mais dinheiro e o waste que é o constituinte de uma arma química de longo alcance e se o Tiberium mata os humanos, reparem que o waste mata as máquinas, além de outros bichos (critters) que vivem nestes recursos e matam tudo o que virem à frente.
Mas para aumentar as dificuldades causadas pelo próprio cenário temos ainda as Ion Storms que além de cortarem as comunicações (radar) também trazem uma chuva de cometas nada agradável.

International Football 2000



Mais um jogo da Microsoft, mais um grande jogo. Pode ser considerado um dos mais espectaculares jogos de futebol para PC. Este jogo foi feito com o sistema de gráficos e fluidos melhor do que nunca. Cada jogador tem comportamentos próprios fazendo qualquer um se deliciar com as reacções do jogador quando comete uma falta grave ou faz um remate ao lado. A inteligência artificial, um dos grandes problemas nos jogos de futebol foi totalmente recriada a cada jogador aumentando o nível de dificuldade tanto do jogo como do controlo do jogador. Os relatos já não são ma seca como antigamente em que o comentador estava sempre a repetir o mesmo comentário. Um dos grandes pontos fortes deste jogo é que os adeptos já não estão imóveis como nos outros jogos mas sim a mexerem-se e com as bandeiras de cada equipa. Para iniciados na matéria este jogo tem um controlo facílimo de apenas 2 botões mais as direccionais. Como qualquer jogo decente de futebol vamos ter vários mo-

Age of Empires II:
Age of Kings

Do leitor Tiago Carvalho



Sempre quiseram participar no desenrolar da história? Derrotar os Ingleses na Escócia e na França controlando William Wallace e Joana D'arc? Ou então dar asas ao vosso lado mais negro e controlar os móngois ao lado de Gengis Khan e os piratas ao lado de Barbarossa e destruir todos os que se oponham ao vosso domínio? Pois agora já podem, saiu a tão esperada sequela do jogo que subiu quase aquando a sua saída para junto dos melhores jogos de estratégia já feitos! Mas será que a sequela da primeira grande aventura da Microsoft no mundo da estratégia inovou ao ponto voltar para junto dos melhores?
Isso é o que nós vamos ver!!!

Age of Empires foi imediatamente um vencedor pois conciliava políticas agrícolas e económicas com estratégia em tempo real, e tinha uns gráficos muito detalhados embora parecessem um pouco desenhos.
Age of Kings manteu o mesmo sistema de jogo e evolui um pouco nos gráficos portanto quem jogou o jogo anterior não vai estranhar este.
Age of Kings começa com uma entrada que é razoável, e seguidamente dá-nos as seguintes opções campanha, multiplayer, outras opções já mais complexas!

Quanto à campanha é bastante boa, principalmente pela capacidade de podermos escolher 5 diferentes sendo uma delas o "Tutorial" que também se podia escolher no menu principal.
Quantos às outras são levar os países em causa ao poder ou à liberdade, caso da França.
Os recursos são os mesmos do jogo anterior, embora agora tenhamos armadilhas de peixe que funcionam como as quintas, só que no mar. O mercado de trocas também está melhor desenvolvido, podendo agora trocar recursos com os teus aliados mais facilmente ou comprá-los mais facilmente, embora o preço de compra comece a aumentar e o de venda a diminuir muito rapidamente mal começamos a fazer negócio.

Outra novidade é a inserção de mulheres no Age of Kings, coisa que o primeiro jogo não tinha embora tenha poucos lugares às mulheres, parece que os cabecinhas das Microsoft estão finalmente a perceber que o anteriormente chamado "Sexo fraco" não o é tanto assim. Coisa que se vê só pelo facto de uma das campanhas rodar totalmente à volta de uma mulher, Joana D'arc.
A história também está bem inserida, e a Microsoft tentou seguir o exemplo de Starcraft e tentar desenvolver a própria história durante o jogo, coisa que quanto a mim não deu muito resultado. A música é outro dos pontos fortes do jogo, músicas bastante variadas e de grande qualidade e que dão um enredo maior ao jogo. Mas há mais inovações como por exemplo agora poderes meter arqueiros dentro das torres fazendo com que as torres ataquem mais eficientemente. O número de personagens e "upgrades" também subiu radicalmente havendo agora "upgrades" para todos os gostos e personagens infindáveis sendo esse numero apenas ultrapassado por ambos os TA. O que em parte é mau pois há vários "upgrades que vêm tão rapidamente a seguir a outro que não chegamos a utilizar várias personagens. Mas desta vez a Microsoft trouxe-nos a interacção com o terreno coisa que o anterior não tinha.

A Microsoft também decidiu seguir o exemplo da Cavedog e colocar portões, se bem que de vez algumas torna-se bastante complicado virar o portão para outra posição. Outro mal é a inteligência artificial pois vê-se várias vezes uma das personagens deles a perseguir uma das nossas enquanto nós a atacávamos sem obter resposta da parte dele.
Os gráficos estão muito detalhados, pecando apenas por parecerem um pouco desenhos, e porque ao virar não dão a volta como em TA e C&C; mas sim viram automaticamente.
É preciso dizer também que os gráficos, história e a própria música tornam o jogo muito sério, sendo um factor que muitas das vezes não nos dá muita vontade de pegar no jogo novamente.
Mas resumindo, o que a Microsoft criou é um jogo inovador quanto baste obrigatório para todos os amantes de estratégia e não só!!!
Por tudo isto vai apanhar com uma seta de 90%.

Altos:
- Gráficos muito detalhados embora praticamente iguais ao primeiro
- Boa história
- Dá-nos a oportunidade de controlar personagens como Joana D'arc
- Boas músicas
- 5 campanhas à escolha
- Número de personagens e Upgrades elevado

Baixos:
- As unidades não humanas parecem desenhos e notam-se vários bugs
- As unidades para virar não dão a volta mas sim viram-se logo para o outro lado
- Não haver mais filmes além da apresentação
- Inteligência artificial não é das melhores

Requerimentos de sistema:
- P166 ou superior
- Windows 95, 98, or NT 4.0 com Service Pack 5
- 32MB RAM
- 200MB disco duro
- SVGA monitor com resolução de 800x600
- Placa de vídeo
- 2MB VRAM
- 4x CD-ROM
- Rato
- modem de 28.8Kbps ou superior para jogar na Internet

Dica:

Do leitor Tiago Carlos

No outro dia, num chat na internet, disseram-me que se no chat do Age of Empires II escrevesse:
MARCO fazia NO FOG
POLO fazia REVEAL MAP

Comecei a experimentar outras palavras e Heróis e descobri que:
ROBIN HOOD fazia +1000 GOLD
Depois, é só ir ao mercado e comprar qualquer tipo de recurso que se precise.

Altos:
- História excelente
- Boa implementação multiplayer
- Interacção com o terreno
- Música boa
- Vídeos Excelentes

Baixos:
- Animação fraca
- Grafismo com pouca qualidade
- Poucos quadros
- Podia haver mais personagens e edifícios

Requisitos do sistema:
- Pentium 166 ou superior
- Windows 95/98
- 32MB RAM
- 16 bit video card
- 4x CD-ROM
- 200MB de espaço no disco duro
- rato
- modem de28.8Kpbs ou superior
- Placa de som compatível com DirectSound
- Soundblaster.

Outra inovação foi aquilo que até agora só Total Annihilation e o TA Kingdoms tinham que é a interacção de sombras e personagens com o terreno, pois agora se a unidade está a descer é mais rápida e nota-se a inclinação mas, se está a subir fica mais lento. As sombras também têm interferência, embora aqui se tenham notado alguns bugs mas só jogando é que dá para ver pois em palavras não dá para explicar. Além da campanha temos a versão multiplayer e Skirmish, em skirmish podemos escolher um cenário, e se queremos o "fog of war" e outras opções como o número de equipas contra quem queremos jogar, todas controladas pelo computador, em Multiplayer temos as habituais escolhas assim como muitas das escolhas que tínhamos em skirmish incluindo as alianças e as equipas inimigas são agora comandadas por humanos o que torna o nível de jogo muito mais difícil.
Este é grande jogo que está ao nível dos melhores mas sendo ultrapassado em muitos pormenores por outros.
É por tudo isto que leva 86%.

dos de jogo tais como partidas, taças, torneios, etc. Temos a hipótese de criar equipamentos e equipas o que torna o jogo mais durável. Como já disse mais um grande jogo da Microsoft.

Requisitos: Pentium 166, 16mb (32 recomendados), SVGA- 16 bit (placa compatível com direct 3d), Placa de som, Rato,
Gráficos : 96%
Jogabilidade : 92%
Duração : 92%
Som : 95%
Geral : 93%

Comparativo

...entre as consolas Nintendo 64, Dreamcast, Playstation 2 e a misteriosa Dolphin Project da Nintendo

Do leitor João Miguel Silva

Nintendo 64

Quando saiu, toda a gente pensou que iria arrasar tudo o que se tinha visto até hoje (literalmente). As expectativas foram por água abaixo. Porquê?
1 - A Playstation 1 ainda andava para as curvas, era mais acessível e continuava a ser a consola mais vendida, (eu comprei uma Nintendo 64 e arrependi-me redondamente).

2 - A Playstation oferecia uma infindável quantidade de jogos, enquanto que para a Nintendo 64 era mínima a sua quantidade.

3 - A Sony lançou a gama Platinum, que foi um dos seus grandes golpes de marketing e teve um sucesso invejável, enquanto que a Nintendo só há pouco tempo lançou o "Player´s Choice", o equivalente aos jogos Platinum na Playstation (os jogos ditos "clássicos" começam a ser vendidos a um preço mais acessível, para quem não sabe).

4 - Os poucos jogos que apareciam para esta consola eram vendidos a preços exorbitantes (mais de 10 contos) e, como toda a gente sabe, o que movimenta o dinheiro são os jogos, não a venda de consolas.

5 - Como houve um diferendo com a Silicon Graphics, a criadora do motor gráfico da N64, esta empresa tão cedo não concordará em desenvolver mais sistemas com a Nintendo, o que será bom para os seus rivais, visto que esta companhia pode ser contratada pelos mesmos.

6 - O grande problema: Um cartucho só contém 256 megabytes enquanto que um CD leva 650. Posto isto, jogos como Final Fantasy, com aquelas Full Motion Video que nos maravilham, nunca poderão ser editados para a N64.

7 - O último e mais PEQUENO problema: A Nintendo censura os jogos. Alguém já jogou Duke Nukem 64??? Que miséria! Não há sangue a espirrar para o ecrã, nem moscas a voar sobre os corpos dos inimigos, o bar faliu e saiu uma lei contra as salas de cinema impróprio. Por exemplo, quando rebentamos com um inimigo, não fica carne no chão a apodrecer e não podemos usar o truque do holograma: deixamos a nossa figura com um monte de bombas à beira, e quando os ET´s se aproximam todos de lá detonam-se as bombas.... quando lá chegas aquilo parece um matadouro um hora de ponta (na versão Saturn). E nem sequer pensem que vai sair a grande pérola, o Quake III para a N64.....E, se sair, deve vir todo censurado.

RESUMO: NÃO comprem esta consola se não quiserem dissabores (falo por experiência própria). Pensem antes na Dreamcast, por exemplo, têm de poupar mais uns cobres, mas vale a pena.

Dolphin Project

Esta consola, dizem eles, será a melhor, irá arrasar tudo, esmagar os seus rivais, etc... Bem, eu devo confessar que não acredito. Depois do fracasso em termos de marketing que foi a Nintendo 64,eu não me fio na Nintendo. Primeiro porque a Nintendo cometeu grandes falhas, ao utilizar cartuchos como suporte de software, entre outros. Esta consola será a mais potente, mas o que conta é o dinheiro (pelos jogos, consola, acessórios, etc) e, se a Nintendo começa outra vez a exigir preços astronómicos por estas coisas, a consola vai por aí abaixo.
Um outro problema é que nem toda a gente compra a Super Jogos (graxa), portanto não sabem que vem aí a nova consola da Nintendo, e, sendo assim, compram uma Dreamcast. Isto vai prejudicar extremamente a Nintendo, porque a Dolphin Project só sai em Agosto de 2001,como aconteceu há uns anos, com a Super Nintendo, quando se guerreava com a Mega Drive (ou Genesis, como lhe quiserem chamar). Como a Mega Drive já tinha sido comprada por milhões de famílias em todo o mundo, quando chegou a Super Nintendo, a Mega Drive já estava instalada em milhões de lares, e muito pouca gente, só os mais ricos é que compram duas consolas.

Conclusão: O melhor é escolherem já uma Dreamcast, porque as outras ainda demoram muito a chegar à Europa (é sempre a mesma coisa, quando uma consola sai na Europa, se estivermos à porta da loja à espera para a comprar já estamos mortos há muito tempo).

Dreamcast

A nova consola da Sega já mostrou do que era capaz. Jogos como Sonic Adventure, The House of the Dead 2, Virtua Fighter 3, entre outros.Com ligação à Internet, poderemos jogar contra Ingleses, Chineses, etc. Mas atenção a quem pensa que é tudo à borla. O acesso à Internet só é grátis durante o ano 2000. Uma das novidades é o cartão de memória, porque poderá ser usado como uma consola portátil, tipo Game Boy, com um mini-ecrã e 8 bits. A Dreamcast tem 128 bits, mas o suporte do software (jogos) é o GD-ROM, uma alternativa ao DVD, que leva mais de 1 Gb. Mas neste aspecto a Playstation 2 leva a melhor, pois nela poderás ouvir CDs e ver filmes em DVD. Uma das vantagens da Dreamcast é que a poderemos ligar a um monitor de PC para termos uma melhor qualidade de imagem. Posto isto, esta consola promete, e vamos ver se a sega comete os mesmos erros da Nintendo (Jogos caríssimos, censurados, Tc.....). Mas a concorrência vai ser feroz.

Playstation 2

Ainda pouco podemos dizer sobre a Playstation 2, porque está envolta em grande mistério. Primeiro diziam que não poderia ser ligada à Internet, depois que já podia, depois que não utilizaria DVD´s, agora dizem o contrário, entre outros impasses. A única diferença que inferioriza a Playstation 2 em relação à Dreamcast é que esta tem 64 canais de som, enquanto que a Playstation 2 "apenas" terá 48.

Unreal Tournament



Do leitor Rui Castro

Olá, sou eu outra vez, espero que seja desta que eu vou abrir a super jogos e vou ver o meu nome lá. Continuem o bom trabalho e por favor apressem a nova Ciberlândia.

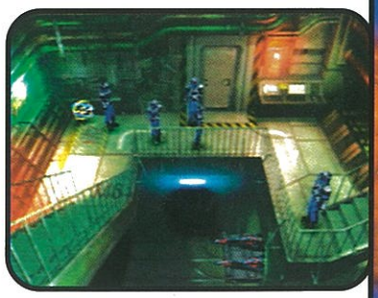
Plataforma: PC
Género: Acção
Editora: GT Interactive

Aqui estás mais um jogo de acção, não será de mais? Se formos ver os títulos de acção que andam no mercado vamo-nos deparar com imensos. Mas não, parece que os "viciados" dos jogos não se cansam destes títulos ainda mais que estes jogos são ideais para serem jogados em rede e quem é que não gosta de dar um tirinho em alguém? Desta vez a Epic Megagames esmerou-se para obter o que todos esperavam, um grande jogo com novidades entre elas uma melhor inteligência artificial e novos modos de jogo em rede. Mas Unreal Tournament tem uma grande concorrência, falo-vos de Quake 3 que até pode ser inferior a Unreal Tournament mas tem muitos fãs que esperam ansiosamente pelo sucessor de Quake 2. Unreal saiu para o mercado numa má altura e isso pode lhe custar o sucesso. Basta dar uma olhada na net e vemos muito mais publicidade do Quake 3 do que do Unreal Tournament o que já nos faz prever o que se vai passar. Agora voltando aos pontos interessantes de Unreal, temos vários modos de jogo como Capture the Flag (CTF) e Team Deathmatch e em vários cenários como comboios e naves espaciais. Podemos ainda configurar o aspecto do nosso soldado tendo vários tipos de pele e de cara. Um dos modos de jogo mais interessante e divertido é o Fatboy Deathmatch em que quando matamos algum adversário engordamos e quando somos aniquilados por alguém emagrecemos. Se são bons jogadores procurem uma dieta razoável e leve para os primeiros tempos e depois é melhor pedirem o conselho de um médico, se pelo contrário forem uns aselhas (eu) aumentem a dose diária. Bem, acho que já disse o mais importante e se tinham dúvidas sobre este jogo já sabem mais qualquer coisinha.

FF VIII

Do leitor Juanos Silva

Está aí o mais novo e recente episódio da saga Final Fantasy, o jogo que pôs meio mundo exaltado e ansioso à porta das superfícies comerciais, para tentar obter uma cópia do mais esperado título da história dos videojogos. Depois de meses de especulação na net finalmente foi divulgado o argumento verdadeiro e completo, parece que a espera não foi em vão o jogo é na verdade uma pérola rara. Já tive oportunidade de ler o argumento do jogo, e posso dizer que me senti manipulado pela beleza e encanto que este exerce sobre nós, é de uma imaginação tremenda, que a certa altura não nos é possível sequer imaginar como pode ter sido inventada por um ser humano.



Desde já deixo aqui os mais sinceros parabéns à Squaresoft responsável pelo fabulosa série Final Fantasy.
Mas este título não se fica pelo argumento, vai além, e abre-nos as portas a um mundo virtualmente perfeito com personagens que mais parecem saídas de um livro de Eça de Queirós, com comportamentos que simulam na perfeição os de um ser humano, e, tudo isto para vos dizer o que podem esperar ao adquirirem esta jóia oriunda do oriente.
Dou o meu voto ao Final Fantasy VIII como o melhor jogo do ano e de todos os tempos.

PHARAOH

Do leitor João Telo

Depois do sucesso obtido por Caesar III, onde a equipa da Impressions conseguiu reproduzir de uma forma bastante fiel e interessante a vida do povo Romano, eís que chega até nós a versão egípcia deste mesmo jogo. O funcionamento de Pharaoh é em tudo bastante semelhante a Caesar III, por isso se já jogaste este último não terás qualquer dificuldade na adaptação a este jogo.

Os gráficos continuam muito bons, tanto no que se refere aos edifícios e monumentos como às pessoas e à fauna. Para além das construções elementares (casas para habitação, estruturas para divertimento, saúde, administração, religião, etc.), poderás encontrar os monumentos que tornaram o Egipto famoso, como é o caso das pirâmides (existem diversos tipos destas) e das esfinges. Como seria de esperar este tipo de monumentos levam uma eternidade a serem construídos, por isso se forem pouco pacientes este não é decididamente o vosso tipo de jogo.

Tal como em Caesar III, para além de construir a nossa cidade é necessário gerir todos os aspectos que se relacionem com esta, como o comércio, a satisfação dos cidadãos, o nível de segurança da cidade, etc. Infelizmente, tal como no seu antecessor, em Pharaoh a gestão acaba por tornar-se algo aborrecida, pois as mesmas situações têm tendência a repetir-se inúmeras vezes. Por exemplo, se construíres mais casas para habitação terás também de construir mais postos de bombeiros, postos de protecção civil, espaços de diversão, etc. Para além disto, o controle das unidades militares é extremamente primitivo, por isso não esperes encontrar aqui uma componente militar à altura de (por exemplo) Age of Empires.

Apesar de Pharaoh não ter evoluído muito em relação a Caesar III, este continua a ser um jogo bastante agradável para os adeptos do género. Os gráficos são de boa qualidade, a música é adequada para a época, a animação das unidades é bastante detalhada e - no geral - é um jogo bastante interessante.



Resident Evil: Code Veronica



Do leitor Ricardo Gamas

O Resident Evil: Code Veronica, está a ser desenvolvido há mais de 1 ano e promete ser o melhor episódio já lançado pela Capcom.

A história do jogo passa-se logo após o final do Resident Evil 2, quando Claire foi ter à cidade de Racoon City, infestada por aterradores zombies, para tentar achar o seu irmão desaparecido. Neste jogo salienta-se o aparecimento do conhecido Chris Redfield (do RE). Em Code Veronica, Claire viaja para a Europa em busca de pistas do seu irmão, mas para variar, ela só vai encontrar criaturas medonhas no seu caminho. A grande diferença de Code Veronica em relação aos outros episódios da série, é que desta vez, todos os cenários, objectos e personagens serão gerados em tempo real, graças ao poderio gráfico da Dreamcast. Desta maneira, será possível interagir com o cenário de forma mais realista. Para grande alegria nossa fala-se que todo o cenário poderá ser girado livremente pelo jogador, e até mesmo que haverá a opção de visão em primeira pessoa, para o divertimento e os sustos serem maiores.

Quanto às armas não variam muito dos outros jogos da saga Resident Evil, neste jogo as armas são: metralhadoras, facas, lança-chamas e todo o arsenal militar utilizado nos outros jogos, a grande diferença é poderes disparar com duas armas ao mesmo tempo.
A Capcom também anunciou que Code Veronica irá fazer uso das capacidades online da Dreamcast, sendo possível fazer o download pela Internet de actua-lizações, novos itens, armas e até mesmo cenários.
Os rumores dizem que estes dados ficarão armazenados no Zip Drive a ser lançado para a Dreamcast no final do ano.

FIFA 2000



Do leitor João Telo

Uma das coisas que podemos contar todos os anos, para além das datas festivas, é com uma nova edição do famoso jogo de futebol da Electronic Arts, FIFA. Tendo desta vez como "padrinho" o jogador de futebol do Barcelona FC Simão Sabrosa, FIFA 2000 apresenta novamente diversos melhoramentos que vêm mais uma vez garantir-lhe o título de melhor jogo de futebol para PC.
Para além da já habitual banda sonora de luxo, donde se destaca a música de Robbie Williams, esta nova versão apresenta um grafísmo ainda mais apurado no que respeita a jogadores e estádios. Embora o número de estádios seja um pouco escasso, estes estão representados de uma forma extremamente real e até têm público animado, em vez das tradicionais texturas estáticas. Os jogadores apresentam uma animação simplesmente notável e alguns movimentos novos em relação a FIFA 99, para além de maiores semelhanças com os jogadores reais. Uma das novidades deste jogo é a inclusão da opção de configuração da câmara escolhida no que respeita a altura e zoom.

Outra das inovações diz respeito à rápida execução dos movimentos. Embora isto possa parecer pouco importante, é devido a esta característica que em FIFA 2000 podemos criar jogadas espectaculares e partir para o contra ataque num curto espaço de tempo. E se nos outros FIFAs não conseguias marcar golos fora da área, fica a saber que neste já o podes fazer! Dado que a função de algumas da teclas mudou, será necessário um certo período de adaptação ao novo interface de jogo, mas após alguns jogos já estarás ao nível das melhores equipas.

O único senão de FIFA 2000 poderá ser a ausência do campeonato e da selecção portuguesa, mas mesmo este problema pode ser contornado se fizeres o download das equipas portuguesas através da Internet ou então se jogares em qualquer dos outros campeonatos disponíveis, como o espanhol ou o inglês.

Soul Calibur





Dos leitores Power Players

Olá Super Jogos Aqui está mais uma análise a uma grande jogo que a Dreamcast nos proporcionou, leiam e desesperem caso ainda não o tenham, se já o têm então aproveitem neste milénio esta pequena maravilha.

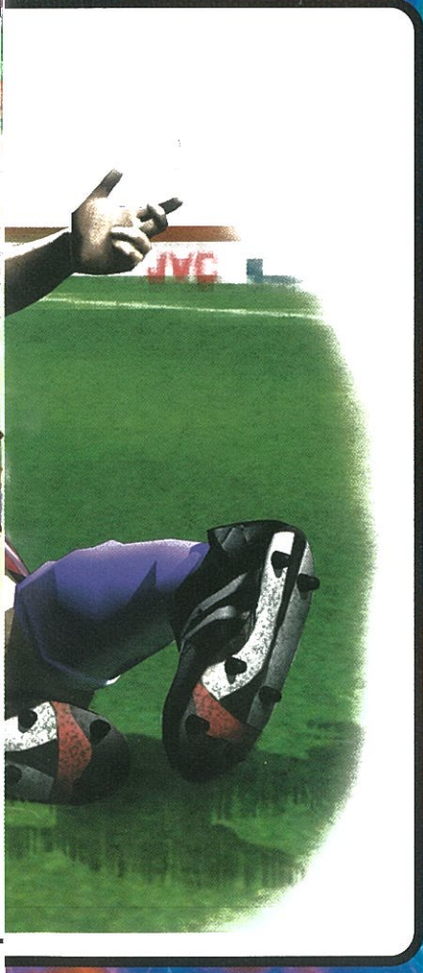
Plataforma: Dreamcast
Editora: Namco
Estilo: beat' n up
N.º de Jogadores: 1 ou 2

Soul Blade é um dos melhores jogos de luta disponíveis para a Playstation, quase tão bom como Tekken 3, ambos editados pela Namco, mas Soul Calibur (também da Namco) ultrapassa qualquer outro jogo de luta disponível no mercado, não só é o melhor jogo de luta Dreamcast, como é o Melhor jogo de luta feito até hoje.
A qualidade que SC alcançou mostra-nos o que esta consola de sonho pode fazer, este jogo aproveita a imensa potência que a DC nos dispõe. As personagens movem-se com uma fluidez e agilidade fabulosas, e estão cheias de detalhes incríveis: os cabelos balançam junto com o vento, têm diferentes movimentos faciais e movem os lábios consoante falam, a roupa move-se de forma suave e natural, os pés as mãos e os braços movem-se de uma forma tão perfeita que nem é necessário explicar. Neste jogo é impossível descobrir um polígono fora do sitio ou alguma textura mal composta. Os ataques são acompanhados de efeitos especiais, e a isso soma-se a rapidez e a naturalidade dos movimentos, tudo isso transforma cada combate num espectáculo grandioso.
Para acabar de falar sobre os aspecto do jogo, apenas vos digo que o desenho das personagens é o melhor que temos visto num jogo de luta.
Astaroth e Nigtmare têm um aspecto medonho e poderoso, que se reflecte na maneira como manejam as suas pesadas armas, mas talvez nos traga uma diferente sensação se jogarmos com as personagens mais rápidas do jogo, são elas Taki e Maxi. Para os fãs de Tekken (é o nosso caso) podem pular de contentes pois neste podem encontrar Yoshimitsu como personagem secreta, e utilizando finalmente a sua espada como meio principal de ataque!
O sistema de combate utilizado neste jogo consegue ser ainda melhor do que o de Soul Blade e Tekken 3, pois apesar de utilizar a mesma forma de combinação de teclas é mais precisa, e agarra as personagens de uma maneira mais subtil e com mais eficácia. É muito parecido com Soul Blade (que era Genial), mas utiliza um sistema de deslocamento impressionante que nos permite correr em volta do inimigo, esquivar-se e saltar com uma facilidade espantosa. Cada personagem tem dezenas e dezenas de golpes para descobrir, existem tantos golpes que não saibas jogar, pressionando nos botões à sorte podes não ser muito eficiente, mas pelo menos consegues fazer golpes espectaculares . A resposta dos lutadores aos movimentos do pad é graças à velocidade dos golpes, quase instantânea e muito gratificante.
Soul Calibur é o melhor jogo que apareceu até para a Dreamcast. Vai ser difícil alguém arrebatar o trono que este magnifico jogo de luta acaba de conquistar. Por isso recomendo este jogo a todos os humanos deste planeta, mesmo não gostando deste estilo de jogo passarão a gostar e até amar.

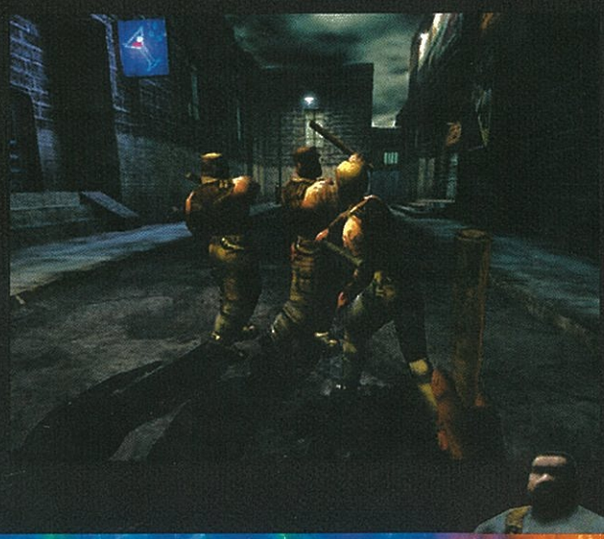
Site para Download da Demo: www.Gtinteractive.com/UnrealTournament

Pontuação:
Gráficos: 100%
Jogabilidade: 100%
Sons e musica: 100%
Originalidade: 100%
Duração: 100%
Nota final: 100%

Positivo: Todo o jogo em si, gráficos, Bonus secretos, opção de 60 Hz
Negativo: A intro que não é tão boa como a de Soul Blade.



kingpin



Do leitor Luís Couto

Depois do enorme sucesso que Quake e Quake2 fizeram, chegou o Kingpin. Os espectaculares gráficos, com maravilhosos efeitos de luz, aliados à interacção com as mais variadas personagens presentes no jogo, fazem deste lançamento uns dos mais esperados para os amantes dos In-your-face. E como em Blood2 espera-nos uma grande dose de sangue, mas para quem não pode ver sangue à sua frente, tem disponível a opção que desliga todo o "gore" presente no jogo. Em si o jogo é um bocado difícil e existe uma grande variedade de teclas que são (quase) todos úteis. Desde o gesto de esconder a arma, até à tecla que a recarrega, temos de as ter todas na nossa cabeça. E para quem está farto daqueles jogos que se acabam numa semana espera-vos um grande desafio.

Solução

Homeworld

1º PARTE

Solução do leitor Luis Andrade

Este jogo relata-nos a viagem da civilização Karak até ao seu planeta mãe. O jogo pode ser jogado com duas raças: os Taiidan e os Krushan.
Esta solução acompanha o percurso dos Krushan pois é a solução que existe tanto na net como na própria editora do jogo, para além deste facto foi também a solução que me foi enviada por um amigo dos USA.
Faça sempre a fase de treino que o próprio jogo traz, acredite que depois será muito mais fácil avançar nível a nível.
As fases de combate são muito complexas, por isso mesmo treine as formações e formas de ataque até à exaustão.
Quando estiver devidamente preparado avance para o jogo. Boa sorte!

1º Nível - Karak System

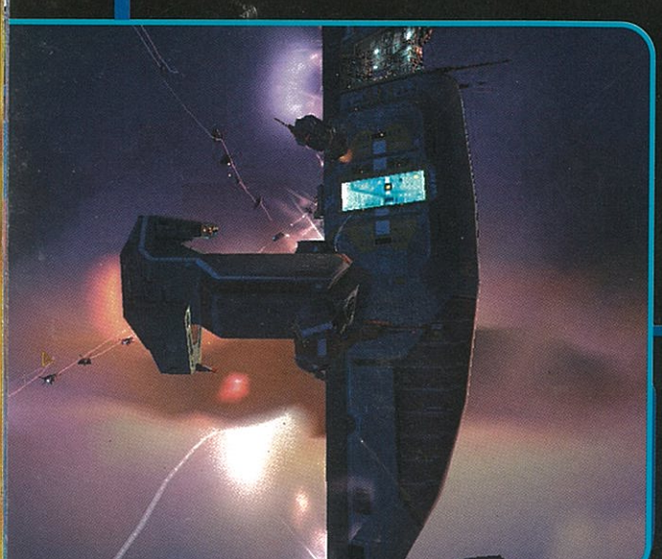
Todo o nível é de treino, por isso siga as instruções do próprio jogo e faça só as missões pedidas quando lhe pedirem. Não tente fazer as missões do nível logo no início pois não conseguirá chegar ao fim do nível.
Se quiser saber qual a missão que lhe falta completar, coloque a seta do rato na parte de baixo do seu écrã para que seja accionado um painel que lhe mostra na zona direita as missões por completar.

2º Nível - Outskirts Of Karak System

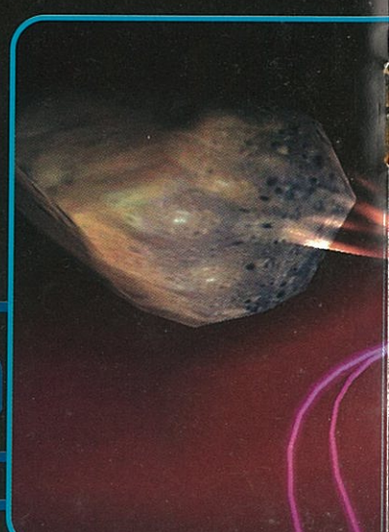
Antes de avançar para a sua missão deve-se preparar para ela . A sua missão aqui neste nível é investigar os destroços de Khar-Selim no entanto quando avançar para os destroços vai cair numa emboscada, por isso mesmo deve-se preparar para esse combate.



Neste momento necessita de arranjar recursos para a construção da sua frota de combate por isso mesmo mande o seu Ressource Collector localizar minerais.
Agora inicie a investigação da Tecnologia Corvette Chassis para avançar para uma nova era da sua tecnologia, sempre que avançar nas tecnologias melhorará a sua frota e terá ao seu alcance novas armas e novas naves de defesa e de combate.
Após lhe ter sido anunciado que a Tecnologia Corvette Chassis foi descoberta mande investigar a Tecnologia Corvette Upgrade.
Vai agora construir dois grupos de interceptors (naves de combate) com 10 naves cada grupo. Vai necessitar de 5 Heavy Corvette.
Lembre-se que tem de ter recursos para construir as naves por isso espere um pouco até conseguir arranjar os recursos necessários. O número de naves aqui mencionado pode ser aumentado ou diminuído conforme os recursos que tiver ao seu alcance.



Nesta altura vamos ter de organizar grupos, para isso comecemos pelos Heavy Corvette:
Abra uma janela ao redor dos seus Heavy Corvette, quando tal acontecer as suas naves serão seleccionadas tendo cada uma delas uma seta verde no seu topo. Agora carregue ao mesmo tempo nas seguintes teclas CTRL+SHIFT+1. A partir deste momento sempre que carregar na tecla 1 estará a seleccionar o seu grupo de Heavy Corvette.
Coloque agora os seus Heavy Corvette a defender a sua Research Ship (poderá ser a primeira a ser atacada).
Agora faça o mesmo para cada grupo de interceptors: CTRL+SHIFT+2, CTRL+SHIF+3 e a partir deste momento sempre que carregar na tecla 2 ou 3 estará a designar o seu grupo de combate nº2 ou nº3.
Assim poderá facilmente responder aos ataques dos seus inimigos.
Seleccione o seu grupo de Scouts como grupo nº4 (CTRL+SHIFT+4) e coloque este grupo a defender a Salvage Corvette e avance com esta nave até um quilómetro de distância da nave mãe.
Agora construa uma sonda e mande-a investigar os destroços de Khar-Selim. Quando a sonda chegar ao seu destino uma grande formação de naves inimigas atacará as suas naves começando em primeiro lugar pela nave mais vulnerável: a Research Ship.
Os seus grupos de naves em princípio irão estar à altura deste ataque e logo que conseguir mande cada grupo recolher à nave mãe para reparações necessárias (grupo 1,grupo 2, grupo 3).
Após as reparações e os reabastecimentos mande a sua Salvaje Corvette mais os grupos 1 e 2 a defendê-la, mover-se para junto dos destroços de Khar-Selim.
Ao avançar vai-lhe aparecer o navio de apoio de Khar-Selim, recolha rapidamente a caixa negra do compartimento principal.
Entretanto será atacado por naves inimigas mas não se preocupe pois os seus grupos 1 e 2 darão conta do assunto. Recolha logo que possível para a sua nave mãe.
Com a sua Salvaje Corvette dentro da nave mãe ouvirá uma gravação e de imediato será atacado por novas naves inimigas. Destrua as forças inimigas e terá a partir desse momento superioridade perante o seu inimigo.
Tenha cuidado com o enorme Carrier inimigo (tem ondas amarelas nos sensores), mantenha-se afastado dele.
Espere algum tempo…



O Carrier inimigo irá se retirar pois verifica que não conseguirá derrotá-lo.
Antes de avançar para a próxima missão terá de verificar o estado das suas naves, chame grupo a grupo e verifique se os grupos estão completos.
Construa mais 5 Salvajes Corvette e junte-os num grupo.
Agora sim... pode dar o salto do hiperespaço e avançar para a sua 3ª missão.

3º Nível
- Return To Karak

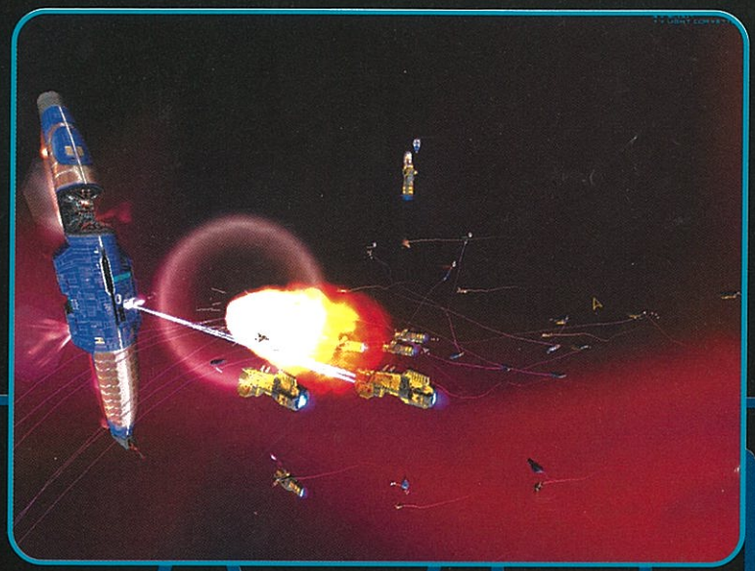
As Assault Frigates inimigas vão lhe atacar logo no início desta missão, terá que se defender e destruir as naves inimigas. Coloque o grupo de Salvaje Corvette a aparecer por detrás dos seus inimigos e tente capturar o maior número possível de naves inimigas.
O objectivo desta missão é capturar uma Assault Frigate e proteger os seus Cyro Trays.
Logo que a primeira Assault Frigate for capturada ouvirá uma gravação que relatará a destruição de Karak e terá logo acesso à Tecnologia Capital Ship Drive.
Já não existem naves inimigas?
Então mande recolher à nave mãe os seus Cyros Trays assim como os seus Salvajes Corvettes.
Inicie a investigação da Tecnologia Capital Ship Drive e mande o seu Ressouce Collector recolher recursos .
Construa um Ressource Controller e inicie a viagem até à próxima missão.

4º Nível
- The Lonesome Maiden

Ignore os conselhos que lhe irão dar!
Esta zona é rica em minérios e por isso mesmo vamos aproveitar tal facto para recolher o máximo de recursos. Para isso irá utilizar o seu Ressource Collector para recolher o minério e o Ressource Controller a guardá-lo.



Vai ter de guardar estas naves e para isso vai designar 5 Heavy Corvette e um dos grupos de interceptors a guardar o Ressource Controller... inicie a recolha do minério.
Construa 3 grupos de 4 a 5 Salvajes Corvettes e um grupo de 6 Heavy Corvettes.
Quando tudo estiver pronto coloque todos os grupos a defender a Research Ship.
Os Bentusi vão-lhe propor um negócio... aceite o negócio.
Terá agora acesso à Tecnologia Ion Cannon Frigates.
Avançe com a investigação desta nova tecnologia e construa logo de imediato 2 Ion Cannon Frigates.
Será agora avisado da aproximação de naves inimigas.
Defenda-se das naves inimigas e com as Salvajes Corvettes, capture uma nave inimiga (Ion Array Frigates).
Destrua as naves inimigas e entretanto irá





aparecer o Grande Carrier, inimigo fortemente escoltado.
Ataque com tudo o que tiver ao seu alcance o Grande Carrier e com as suas Salvajes Corvette tente capturar a escolta inimiga.
O Grande Carrier vai tentar fugir....não permita isso....destrua-o!
Antes de avançar para a próxima missão recolha o máximo de recursos possíveis e entre então finalmente no hiperespaço.

5º Nível
- Great Wastelands

Envie uma sonda em direcção às ondas amarelas do sensor aproximadamente a 49km da nave mãe. O sensor marca uma linha de perigo, qualquer nave que ultrapasse o sensor irá activar um enorme ataque das forças Taiidan.
Construa 2 Ressources Collectors e junte-os ao grupo. Coloque o Ressorce Controller a guardar o grupo de Ressorces Collectors e um grande grupo de interceptors e Heavys Corvettes a defender o Ressource Controller... inicie a recolha de minério.
Atenção ao SENSOR nos 49km!!!
Não o ultrapasse!!!
Construa 10 Ion Cannon Frigates.
Construa também interceptors e Heavy Corvettes em bom número (o que puder) para defender como deve ser a sua esquadra.
Quer um conselho?
Esgote os seus recursos... faça uma enorme frota!!!
Coloque todas as suas naves junto ao sensor que se encontra a 49km de distância.
A naves de recolha de recursos terão de se dirigir para junto da sua nave mãe, logo que derrotar o seu inimigo poderá voltar à recolha do minério.
Vai ter de concentrar o seu fogo nas Ion Cannon frigates inimigas e nos Taiidan Destroyers. Quanto ao resto das naves inimigas procure que elas não o derrotem .
Nesta altura vai-lhe aparecer um grupo de Defenders e uma Assault Frigates... ataque os Defenders.
Finalmente aparece o grande Carrier inimigo com uma escolta de Fighters e a Suport Frigate.
Ataque o Carrier com os seus Ions Cannons Frigates e o resto das naves com a sua escolta. Assim que destruir a base inimiga dirija-se rapidamente para junto da sua nave mãe pois uma nave inimiga irá tentar atacar a sua nave mãe.
Será um Destroyer a atacá-lo e é perigoso... destrua-o. Em condições normais eu diria para o capturar mas é difícil tal tarefa, no entanto se quiser tentar capturá-lo ele será útil para si mais à frente do jogo.
Procure os dois Ressources Collectors inimigos e não os deixe aproximar da sua nave mãe... destrua-os rapidamente!
Finalmente tem os seus inimigos todos destruídos!
Recomece a recolha de minério e a investigação da Tecnologia Plasma Bomb. Construa uma frota de 20 Attack Bombers e de 15 Defenders e coloque-as num grupo designado por si.
O resto da frota junte-a noutro grupo menos os Ressources Collectors.

6º Nível
- Diamond Shoals

Este nível tem um grupo de asteróides por isso coloque o grupo de Corvettes e de Frigattes a 50km abaixo e à direita da nave mãe. Comece a recolha de minério.
Coloque o grupo de Defenders e Bombers a defender a sua nave mãe. O resto da frota faça regressar à nave mãe para não se destruírem contra os asteróides.
Inicie a investigação da Tecnologia Super Capital Ship Drive. Após ultrapassar a formação de asteróides virão os Bentusi ao seu encontro oferecer mais uma nova tecnologia...aceite a oferta.
Agora construa uma frota de 45 Defenders e divida-os em dois grupos, um grupo de 25 Heavy Corvettes e dois Drones Frigates.
Retire para dentro da nave mãe os seus Attack Bombers.
Quando achar que recolheu o máximo de minério prepare-se para o hiperespaço.

TOMBI!

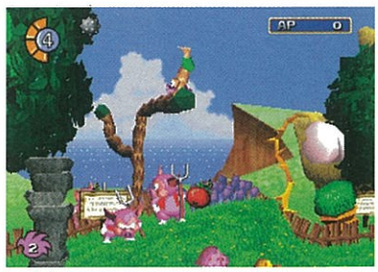


Do leitor João Teixeira - Vila do Conde

No principio ouve a instrução do homem. Ele diz-te para ires ter com um velho de 100 anos. Salta para o armário de trás e salta para cima da caixa do correio. Apanha o tornado furioso e volta para onde estavas. Vai em frente e salta para cima das pedras móveis, (mais a frente vês porquê). Mata o porco a mata o que está em cima das rochas. Passa a rocha e destrói as plantas e apanha a rã. Inclina-te para a árvore pelos ramos e fala com os macacos. Volta para o chão e mata o porco e apanha as frutas. Vai em frente e fala com o homem. Destrói essas bolas de rochas e passa para o armário de trás. Elimina o pássaro que está aí, salta para o ovo, parte a casca e apanha o pinto.

Vai para a chaminé da casa e depois de leres usa o tornado furioso. Salta para o outro lado do rio. Vai sempre para a frente com o cuidado para não seres apanhado pelas plantas carnívoras. No fim, na parte de baixo apanha o pinto que está no ovo. Sobe essa parede e passa pela planta carnívora. Podes ir explorar o armário de trás de quiseres.

Entra na porta de baixo mas antes de entrares fala com uma pessoa que está ai. Vai para o lago liberta a rã e ela dá-te 2 vidas. Salta para a tartaruga e ela vai levar-te para o outro lado, depois de falares com o homem recebes bananas. Volta ao macaco dá-lhe as bananas e ele ensina-te a corrida animal.



Volta à entrada do lago e vai para o telhado da casa. Lá está outro pinto, passa para o outro lado e apanha a vida, vai subindo sempre para trás e no fim mata o pássaro. Apanha o pinto, continua sempre até chegares à cabana do velho sábio de 100 anos. O velho dá-te a chaves de 100 anos e volta para trás para apanhares todas as coisas. Depois sobe pela corda para passar para a próxima área.

A floresta dos Duendes

Vai sempre pela corda e salta para cima de um duende.

Vai sempre em frente, salta sempre para cima dele, atravessa a casa e as esporas até o vires novamente, depois entra na aldeia. Passa para o outro lado da aldeia e salta para cima do duende que está a andar de um lado para o outro. Depois fala com o que está à beira das escadas e agora tens que saber 7 duendes. Sai da aldeia e vai para as esferas gigantes. Salva aí 2 duendes e na espora mais alta apanha o boomerang de madeira. Depois vai para a casa e salva aí 1 duende e vê um cão passar. O duende está dentro de uma bola, vai à direita desse local e apanha o balde sai de casa e apanha o cão que está na parte de cima da floresta de folhas. Vai para aí e salva mais dois duendes salta largando as bolas. Também apanhas uma arca.

Vai para a entrada da aldeia e entrega o cão a uma mulher que está numa casa. Ela diz-te que tens que ir buscar ervas para o barão. Sai da aldeia e entra logo na porta em frente. Usa o Balde até ele estar cheio de água dessas pingas. Numa parte de baixo estão os calções saltadores, vai sempre para cima e aí encontras os 2 duendes que faltam em duas bolas. Quando encontrares duas placas em ângulo recto dá-lhe de forma a poderes saltar para o lado esquerdo. Aí encontra uma criança e depois vai sempre para cima até chegares a uma cabana. Vai para o telhado e apanha o telescópio e usa-o em baixo. Desce da cabana, vai sempre para o lado esquerdo e empurra a pedra. Apanha o espelho e volta à aldeia. Vai para o outro sítio da aldeia e fala com o duende Ancião. Ele dar-te-á o saco azul do porco mau. Vai para a torre de vigilância e vai para a cabana. Vai para o lado direito e desce pela corda. A meio da corda apanha as 2 vidas que estão no cofre. Desce sempre e depois entra na porta em baixo.

A montanha de Fénix

Fala com o duende e depois vai escalar as paredes à esquerda até estares na floresta dos cogumelos. Apanha um cogumelo que faz rir e depois vai ter com o duende. Fala e volta mas desta vez apanha um cogumelo que faz chorar. Volta a falar com o duende mas antes cura-te com um cogumelo. Agora já podes ir à montanha de Fénix, entra por onde o duende estava e ouve o sábio. Vai tapando as pedras à direita. Quando estiveres em cima vai sempre para a frente e serás raptado. Cuidado para não seres catapultado pela boca. Mata o porco que está sentado na pedra e quando desceres será catapultado para o outro lado. Vai por baixo mas tem cuidado com as plantas carnívoras, sobe a parede e mata o porco que está em cima dela. Salta para a frente e ajuda o macaco Charles.



Agora tens que achar as calças dele. Mal desças serás catapultado, mas tem cuidado com os porcos.

Vai sempre em frente e tem cuidado com as plantas carnívoras. Num baú aí em baixo apanha a lancheira. Vai para a parte de cima e entra na porta. Não vais para baixo, salta para onde está a boca e passa por ela. Apanha a fruta se precisares e vai para a parte de cima, mata o Medlegator e cuidado pois vais ser catapultado. Sobe a parede e salta para o lado esquerdo, sobe as escadas e salta para a parede. Na parede apanha as ervas curativas. Deixa-te ser engolido pela boca e faz o mesmo caminho mas agora salta por cima do conjunto de bocas.

Salta para a plataforma onde está a fruta e depois para a outra. Daí salte para uma nova e saltando outra vez já estás em terra firme. Escala a parede, aí encontras a Fénix. Não vais já para cima dela vai para o lado esquerdo e explora. Depois vai para a Fénix e chega à aldeia de Baco.

A Aldeia de Baco - Vai à Câmara Municipal e lê o anúncio da tabuleta. Vai ao café e fala com as pessoas. Elas encontraram o rato. Volta à Câmara Municipal e fala com o Presidente, lê novamente o anúncio e depois fala com o homem rato que está ao lado do café. Agora vai à mansão assombrada repara na bomba. Segue as instruções do homem vais às costas até chegares ao local da bomba de vinho, partindo os ovos pelo caminho. Vai sempre em frente e apanha o tubo. Vai para a direita e usa o tubo numa máquina e liga o botão. Vem outra vez para a beira do homem fala com ele e vai para a Aldeia de Baco seguindo as instruções do homem e matando os pássaros pretos. Quando estiveres na Aldeia de Baco vai à câmara Municipal e fala com o presidente. Depois, vai à mansão assombrada.







A mansão assombrada

Vai pela ala sul da mansão e não entres na primeira porta, salta a parede e entra na segunda porta. Mata o porco e fala com o homem e ele dá-te a pequena chave. Sai e salta para a parte de trás, parte o ovo e mata o pássaro preto, sobe a parede e parte o outro ovo. Entra nessa porta e apanha o chaveiro grande 2, tem cuidado com a planta e sai. Sobe a parede e entra na porta grande. Aí está o velho sábio de 1.000 anos. Não podes passar enquanto não partires todos os ovos. Volta lá para fora. Vai para a beira da planta carnívora e salta para o cenário de trás. Não entres no buraco sem porta, sobe a parede e entra nessa porta. Aí em baixo está o chaveiro grande 3. Apanha-o e sai, vai para a esquerda e salta para o cenário de trás e parte o ovo. Daí salta para a direita e parte outro ovo.

Sobe a chaminé e deixa-te cair. Aí está a jóia do fogo. Só a podes apanhar quando a tua experiência em matar pássaros pretos for 10 no máximo. De qualquer modo sai. Desce a chaminé para o lado direito e parte o ovo. Salta para o cenário da frente e parte 3 ovos, vai pela direita e desce. Sobe a parede e vai para o outro lado da mansão pela direita. Entra no buraco a apanha o chaveiro grande 1 e sai. Salta para o cenário de trás e parte o ovo. Salta novamente para trás e entra no buraco.

Mata os dois porcos e fica com o conteúdo do cofre e sai. Vai para a direita e desce pela rampa. Desce e vira para a direita para a ala norte da mansão. Entra na porta de cima e fala com o homem. Na parede tens que colocar as peças da chaves, os chaveiros grandes. Sai e parte os dois ovos. Sobe para o telhado à direita e vai pela direita até saltares para o cenário de trás. Entra na porta e ai está o ovo mágico. Ainda não o podes partir por isso sai. Parte os dois ovos que estão aí em baixo e volta para o telhado. Sobe e desce pela parte central. Volta a descer e entra no buraco.

Vai pelo elevador e apanha o chaveiro grande 4 e depois sai por onde entraste. Salta para o cenário de trás e parte o ovo, volta para a sala do ovo mágico e parte-o. Agora vai para a sala do velho de 1.000 anos. Ele dar-te-á a chave de 1.000 anos. Vai à floresta de cogumelos e abre todas as arcas e entre elas está o cogumelo misterioso. Depois vai às grutas descobre e apanha o saco verde do porco mau e as calças do Charles. Vai ao Charles e ele dar-te-á um guarda chuva em troca das suas calças. À beira da entrada das grutas deve haver uma arca onde está a fateixa.

Depois de teres o guarda chuva do Charles vai para a mansão assombrada. Agora que estás na mansão vai para uma porta que se está a rir. Usa o cogumelo mesteiriço e carrega em círculo a olhar para ela e se Tombi se rir, a porta abre-se. Agora vais enfrentar o primeiro Porco Mau. Salta para o portão. Para o venceres tens que o mandar para dentro do saco quando ele estiver virado para ti. Se o venceres vai para a esquerda e apanha o chaveiro grande 5. Examina os cofres da mansão e apanha o boomerang de pedra. Quando tiveres a chave grande vai para a porta com a grande fechadura. Balança-te nos troncos até lá a cima e apanha o saco rosa do Porco Mau. Vai para o sitio onde a Fénix estava mas não te aventures, já nas grutas de lava, vai para à esquerda e salta para o cenário da frente onde se vê uma fechadura. Abre e apanha o saco vermelho do Porco Mau. Agora sim, aventura-te para as grutas de lava.

Grutas de lava

Aqui certifica-te que tens a fateixa e o guarda-chuva. Salta para a planta de cima com a fateixa e salta para outra em cima e verás um portão do Porco Mau. Entra e prepara-te para te defrontares com outro Porco Mau. Salta para as plataformas em cima até veres o saco do Porco Mau. Espera que ele venha, tem cuidado com os raios e manda-o para dentro do porco. (É fácil dizer do que fazer!) Quando venceres vai para a plataforma aí em frente, salta para a outra plataforma onde está uma flor bunk. Daí salta para as pedras em baixo, salta para a outra pedra e depois para uma plataforma com fruta.

Salta para a plataforma à direita e daí para uma pera que tem uma flor bunk. Salta para outra plataforma em cima e para a esquerda e obtém mais uma flor bunk. Salta para a varanda à esquerda e fala com o ladrão. Depois de falar com ele vai para a plataforma onde estavas. Salta para a pedra no tecto e depois para a plataforma em frente. Nesta zona há muitos cofres por isso tem cuidado para não deixares cair o seu conteúdo. Apanha o cofre azul que tem asas da caridade. Mais acima esta um cofre de madeira, apanha a lancheira que ele tem. Tem cuidado com os porcos voadores.

Salta para a plataforma à esquerda e depois para a outra ao seu lado. Daí salta para cima e sobe a plataforma escondida com a ajuda da fateixa. Salta para a varanda e apanha o que o ladrão perdeu. Vai o mais para à direita possível e depois sobe a plataforma escondida que está em cima. Apanha o diamante gigante e sobe as escadas. Agora estás na aldeia escondida. Fala com o homem da casa à esquerda, ele dá-te uma lancheira. Sai dai por as escadas. Vai ao ladrão e entregue o que o ladrão perdeu. Sai até à varanda se não se ver vai apanhar o que o ladra esqueceu. Vai explorando as grutas até teres 5 flores bunk. Depois vai sempre para à direita e verás uma varanda. Passa-a e estás no ninho da Fénix. Escala as rochas à direita até estares no cimo. Põe-te no ninho, usa as flores bunk e a Fénix levarte-a à selva masakari.

Solução

A selva profunda

Passa pelos tambores e evita o indígena, passa o outro tambor e mata o indígena que esta a tocar tambor. Apanha o tambor de Eunga e passa à planta carnívora com muito cuidado. Evita o indígena, vai sempre em frente, passa pelo índio e ultrapassa as quatro plantas carnívoras. Vai em frente e salta para o cenário de trás, apanha a fruta, vai-te agarrando as plataformas mas na última não entre na caixa, é uma armadilha. Salta para cima da jaula e depois para o cenário da frente. Vai para à direita, passa o indígena e os tambores e encontrarás Charles. Vai para ponte e deixa-te cair à água e o Charles vai-te ajudar a sair da água. Fala com ele e ele dá-te o chapéu de mineiro. Volta para trás passando os tambores e o índio mas não vás para a jaula. Vai para à esquerda, sobe as escadas e apanha as bananas. Vai saltando por essas coisas penduradas até chegares à primeira jaula.



Vai para o cenário de trás, para cima da jaula. Vai para a esquerda e fala com o homem, dá-lhe o chapéu de mineiro e já podes entrar na aldeia da civilização. Não vás já! Vais para a esquerda e trepa à árvore gigante. Dai salta para a direita e abre 2 cofres. Apanha a vitalidade máxima e a grande lancheira. Agora sim, entra na aldeia da civilização.

Aldeia da civilização

Vai para a direita e entra na torre do relógio. Sobe a corrente à direita e fala com o homem. Entrega-lhe as bananas e ele entrega-te o sumo de banana. Vai ter com o Charles e dá-lhe o sumo de banana. Como recompensa ele vai-te ensinar a nadar. Agora que sabes nadar vai para à direita, sobe aí umas escadas e salta para cima do papagaio. Apanha o fruto do conhecimento e volta para a aldeia da civilização. Vai à torre do relógio e fala com o homem. Volta para encruzilhar e entra na porta de ferro. Entra na porta e estás dentro do castelo de ferro. Nas portas da direita e da esquerda estão alguns itens que podes apanhar. Fala com o homem que está à beira da porta e depois volta para a encruzilhada. Vai para a esquerda, para a fábrica. Fala com o homem de verde e vai para a entrada da aldeia da civilização. Vai para à esquerda e sobe a árvore até ao topo e aí apanha a bomba.

Volta para o castelo de ferro e usa a bomba em frente à porta. Entra na porta e fala com os homens. Eles dar-te-ão a chave para o velho lago. Vai para a aldeia dos duendes e entrega as ervas curativas e o fruto do conhecimento ao barão. Agora vai para ao velho lago na aldeia de todos os princípios. Atravessa o lago e entra na porta para passares à próxima área.

A aldeia dos truques

Atravessa as rodas e tem cuidado com os picos. Salta por cima do buraco e entra na chaminé de uma cabana. Essa é a sala do velho de 10.000 anos. Fala com ele e depois sai da sua sala. Vai para à direita, apanha a fruta, salta o espinho e apanha o colar de conchas que está dentro da arca. Agora vai para a mansão assombrada. A sereia está numa sala da ala sul da mansão. Fala com ela e depois dá-lhe o colar de conchas. Agora ela vai-te ensinar a mergulhar. Agora que sabes mergulhar vai para a aldeia dos truques. Entra no poço e explora a zona até teres as 10 contas matemáticas. Quando as tiveres (1910), dá-as ao velho de 10.000 anos. Agora que tens a chave de 10.000 anos explora o labirinto de baixo de água. Numa das arcas está o 1º saco amarelo do porco mau. Agora vai para o sitio onde está a árvore do conhecimento e apanha o saco azul do porco mau. Vai à aldeia da civilização e vai para a torre do relógio. No local do sino está um portão do porco mau. Entra e enfrenta o porco aquático, terás que o enfrentar debaixo de água. Tem cuidado com os búzios e os tornados. Apanha-o e manda-o para dentro do saco. Quando saíres vai para a praça da caridade na floresta do duendes.

Aí em cima encontrarás outro portão do porco mau. Entra e prepara-te para mais um terrível combate. Irás lutar com um difícil adversário, o porco tempestuoso. Sobe as plataformas e não caias nos picos. Quando ele estiver na posição adequada, atira-o para o saco. Quando saíres dirige-te à floresta de cogumelos vai sempre para a esquerda até chegares a uma praia. Fala com o homem e ele vai levar-te a outra praia.

Entra na porta, desce as escadas e prepara-te para mais um combate mas antes apanha as algas marinhas. Entra no portão do porco mau e encontrarás o porco na selva. Tem cuidado com as suas bombas de gás e depois atira-o para dentro do saco. Depois de o venceres vai à aldeia dos duendes e dá as algas marinhas ao barão. A partir de agora ele vem contigo. Vai à aldeia de Baco. Fala com o homem que está à beira da ponte e depois vai à Câmara Municipal. Abre a arca que lá está e apodera-te do saco laranja do porco mau.

Vai para a selva, para a entrada da aldeia da civilização. Sobe à árvore alta a salta para o portão do porco mau à esquerda. Irá lutar contra o porco rato. Não é muito difícil. Vai para o lado direito e tem cuidado com as sua gigantes pedras esmagadoras. Espera pelo momento oportuno e atira-o para o saco. Já está, agora vai para a mansão assombrada, desce aí num elevador para passar para a próxima área.

O labirinto do velho de 1 milhão de anos

Vai para a esquerda, abre o baú e fala com a toupeira. Vem por baixo e fala com outra toupeira. Continua por esse caminho, abre o baú azul e o vermelho e entra na cabana. Fala com a toupeira e sai da cabana e vai para a porta à esquerda. Usa o arame de ladrão e a porta abre-se. Vai para à direita e entra na cabana. Fala com a toupeira e com o homem. Ele dá-te a vitalidade máxima. Fala outra vez com a toupeira e vai para a mansão assombrada. Fala com uma toupeira que está numa das salas da ala sul da mansão. Ele dar-te-á o arame inquebrável. Volta para o subterrâneo e vai para o portão que abriste. Vai para o túnel da esquerda e abre os vários cofres. Vai para à esquerda, passa pelo portão e segue sempre até entrares na cabana do velho de 1 milhão de anos. Fala com ele e depois atira-te para o portão do porco mau aí em cima. Irás lutar com um porco nada fácil. Tem cuidado com as rodas gigantes e as bolas que ele te atira. Apanha-o e atira-o para o saco. És levado automaticamente para a beira do velho de 1 milhão de anos. Fala com ele até os 7 porcos fugirem.

Agora tens que encontrar 7 amigos. Vai para a aldeia dos duendes. Aí está um amigo, vai à aldeia da civilização. Logo à entrada está um amigo. No castelo de ferro está outro amigo.

Agora vai para a aldeia de baco e aí está outro amigo. Vai para a mansão assombrada e vai para a porta da fechadura gigante. Balanceia-te até ao cimo e lá fala com o homem. Ele é um amigo. Agora que tens 6 amigos vais para a sala onde o velho de 1 milhão de anos está. Mal chegas lá o barão ocupa o 7º lugar e já podes entrar para o portão do porco mau. Irás lutar contra um adversário bastante difícil, o porco mau preto! Tem cuidado com os seus meteoritos e seus fragmentos. Vai para à direita e Boa Sorte! Manda-o para o saco, se o conseguires vencer... Fim!!!

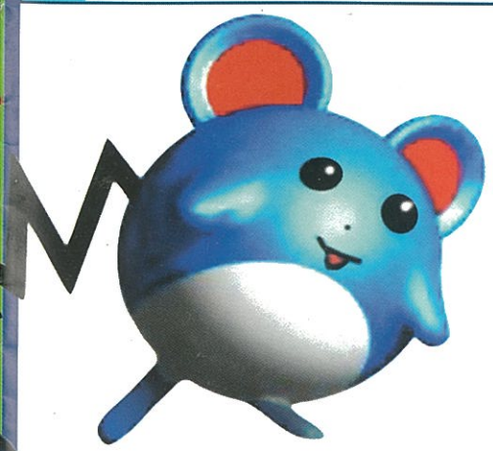


Pokemons: onde estão eles ?

Do leitor André Neves

Estes são os locais dos pokemons que vais encontrando pelo jogo fora!

Nº	Nome	Localização
#1	Bulbasaur	cidade de Pallet=20
#2	Ivysaur	evolui Bulbasaur (L16).
#3	Venusaur	evolui Ivysaur (L36).
#4	Charmander	cidade de Pallet
#5	Charmeleon	evolui Charmander (L16).
#6	Charizard	evolui Charmeleon (L36).=20
#7	Squirtle	cidade de Pallet=20
#8	Wartortle	evolui Squirtle (L16).
#9	Blastoise	evolui Wartortle (L36).
#10	Caterpie	floresta Viridian.
#11	Metapod	evolui Caterpie (L7).
#12	Butterfree	evolui Metapod (L10).
#13	Weedle	route 25.
#14	Kakuna	evolui Weedle (L7).
#15	Beedrill	evolui Kakuna (L10).
#16	Pidgey	em todo o lado
#17	Pidgeotto	evolui Pidgey (L18).
#18	Pidgeot	evolui Pidgeotto (L36).
#19	Rattata	em todo o lado
#20	Raticate	evolui Rattata (L20).
#21	Spearow	em todo o lado
#22	Fearow	evolui Spearow (L20).
#23	Ekans (R)	em todo o lado
#24	Arbok (R)	evolui Ekans (L22).
#25	Pikachu	routes 2 e 10.
#26	Raichu	evolui Pikachu (Thunder Stone).
#27	Sandshrew (B)	em todo o lado
#28	Sandslash (B)	evolui Sandshrew (L22).
#29	Nidoran	route 22 e Safari Zone.
#30	Nidorina	evolui Nidoran (L16).
#31	Nidoqueen	evolui Nidorina (Moon Stone).
#32	Nidoran	route 22 e Safari Zone.
#33	Nidorino	evolui Nidoran (L16).
#34	Nidoking	evolui Nidorino (Moon Stone).
#35	Clefairy	cidade de Celadon, Mt. Moon e cidade Cerulean.
#36	Clefable	evolui Clefairy (Moon Stone).
#37	Vulpix (B)	ilhas Cinnabar, Routes 7 e 8.
#38	Ninetales (B)	evolui Vulpix (Fire Stone).
#39	Jigglypuff	route 3.
#40	Wigglytuff	evolui Jigglypuff (Moon Stone).
#41	Zubat	nas cavernas.
#42	Golbat	evolui Zubat (L22).
#43	Oddish (R)	quase em todo o lado
#44	Gloom (R)	evolui Oddish (L21).
#45	Vileplume (R)	evolui Gloom (Leaf Stone).
#46	Paras	Mt. Moon e Safari Zone.
#47	Parasect	evolui Paras (L24).
#48	Venonat	routes 12 até 15.
#49	Venomoth	evolui Venonat (L31).
#50	Diglett	caverna Diglett.
#51	Dugtrio	evolui Diglett (L26).
#52	Meowth (B)	routes 5 até 8.
#53	Persian (B)	evolui Meowth (L28).
#54	Psyduck	routes 24 e 25.
#55	Golduck	evolui Psyduck (L33).
#56	Mankey (R)	routes 5 e 8.
#57	Primeape (R)	evolui Mankey (L28).
#58	Growlithe (R)	routes 7 e 8 e ilhas Cinnabar.
#59	Arcanine (R)	evolui Growlithe (Fire Stone).
#60	Poliwag	em todo o lado que haja água.
#61	Poliwhirl	evolui Poliwag (L25).
#62	Poliwrath	evolui Poliwhirl (Water Stone).
#63	Abra	cidade de Celadon e Routes 24 e 25.
#64	Kadabra	evolui Abra (L16).
#65	Alakazam	evolui Kadabra (tens de trocar).
#66	Machop	Victory Road e Route 10.
#67	Machoke	evolui Machop (L28).
#68	Machamp	evolui Machoke (tens de trocar).
#69	Bellsprout (B)	encontrado em quase todo o lado.
#70	Weepinbell (B)	evolui Bellsprout (L21).
#71	Victreebell(B)	evolui Weepinbell (Leaf Stone).
#72	Tentacool	encontrado em quase todo o lado.
#73	Tentacruel	evolui Tentacool (L30).
#74	Geodude	Mt. Moon e Tunel de Rocha (Rock Tunnel).
#75	Graveler	evolui Geodude (L25).
#76	Golem	evolui Graveler (tens de trocar).
#77	Ponyta	ilhas Cinnabar.
#78	Rapidash	evolui Ponyta (L40).
#79	Slowpoke	encontrado quase em todo o lado.
#80	Slowbro	evolui Slowpoke (L37).
#81	Magnemite	cidade de Cerulean e Route 10.
#82.	Magneton	evolui Magnemite (L30).
#83	Farfetch'd	cidade de Vermillion.
#84	Doduo	routes 16 até 18.
#85	Dodrio	evolui Doduo (L31).
#86	Seel	ilhas Cinnabar e Ilhas Seafoam.
#87	Dewgong	evolui Seel (L34).
#88	Grimer	ilhas Cinnabar.
#89	Muk	evolui Grimer (L38).
#90	Shellder	routes 6, 11, 19, 21.
#91	Cloyster	evolui Shellder (Water Stone).
#92	Gastly	torre Pokemon .
#93	Haunter	evolui Gastly (L25).
#94	Gengar	evolui Haunter (tens de trocar).
#95	Onix	Victory Road e Route 10.
#96	Drowzee	route 11.
#97	Hypno	evolui Drowzee (L26).
#98	Krabby	encontrado quase em todo o lado.
#99	Kingler	evolui Krabby (L28).
#100	Voltorb	route 9.
#101	Electrode	evolui Voltorb (L30).
#102	Exeggcute	Safari Zone.
#103	Exeggutor	evolui Exeggcute (Leaf Stone).
#104	Cubone	torre Pokemon.
#105	Marowak	evolui Cubone (L28).
#106	Hitmonlee	cidade de Saffron.
#107	Hitmonchan	cidade de Saffron.
#108	Lickitung	route 18.
#109	Koffing	ilhas Cinnabar.
#110	Weezing	evolui Koffing (L35).
#111	Rhyhorn	Safari Zone.
#112	Rhydon	evolui Rhyhorn (L42).
#113	Chansey	Safari Zone e cidade de Cerulean.
#114	Tangela	ilhas Cinnabar e Route 21.
#115	Kangaskhan	Safari Zone.
#116	Horsea	encontrado perto de zonas de água.
#117	Seadra	evolui Horsea (L32).
#118	Goldeen	encontrado quase em todo o lado
#119	Seaking	evolui Goldeen (L33).
#120	Staryu	encontrado perto de zonas de água.
#121	Starmie	evolui Staryu (Water Zone).
#122	Mr. Mime	só trocando com NPC (personagem do jogo).
#123	Scyther (R)	Safari Zone cidade de Celadon.
#124	Jynx	cidade de Cerulean (trocas por um Poliwrath).
#125	Electabuzz (R)	Power Plant (central eléctrica).
#126	Magmar (B)	ilhas Cinnabar.
#127	Pinsar (B)	cidade Celadon e Safari Zone.
#128	Tauros	Safari Zone e Route 18.
#129	Magikarp	encontrado perto de zonas de água.
#130	Gyrados	evolui Magikarp (L20).
#131	Lapras	cidade de Saffron.
#132	Ditto	route 13 até 15, 23, 24 e Victory Road.
#133	Eevee	cidade de Celadon.
#134	Vaporeaon	evolui Eevee (Water Stone).
#135	Jolteon	evolui Eevee (Thunder Stone).
#136	Flareon	evolui Eevee (Fire Stone).
#137	Porygon	cidade de Celadon.
#138	Omanyte	cidade de Cinnabar.



R - Versão vermelha
B - Versão Azul

Quando aparece por exemplo (Thunder Stone) quer dizer que o pokemon só evolui se lhe deres uma Thunder Stone = à venda no Mart em Celadon



#139	Omastar	evolui Omanyte (L40).
#140	Kabuto	ilhas Cinnabar.
#141	Kabutops	evolui Kabuto (L40).
#142	Aerodactyl	torre Pokemon
#143	Snorlax	routes 12 e 16.
#144	Articuno	ilhas Seafoam.
#145	Zapdos	Power Plant.
#146	Moltres	Victory Road.
#147	Dratini	cidade de Celadon.
#148	Dragonair	evolui Dratini (L30).
#149	Dragonite	evolui Dragonair (L55).
#150	Mewtwo	route 24 na caverna de água (caverna secreta) (Tens de o apanhar com a Master Ball).

Novidades...

Colaboração do leitor Filipe Barata

Pokémon Gold & Silver

O jogo só sairá daqui a alguns meses em Portugal. O que faz com que os viciados de pokémons ficam-se pelas versões blue e red. O jogo pokémon gold & silver é uma nova versão um bocado diferente do pokémon red e blue. Nesta aventura existe um novo mapa, uma nova opção que é o pokégear, ovos de pokémon, pode-se utilizar items em combate e o melhor de tudo é que temos mais 100 pokémons diferentes juntamente com os da versão red e blue, ou seja, 250 pokémons!!!
O jogo vai ser jogado em tempo real, ou seja, ao princípio do jogo vais poder definir a hora em que começas e quanto tempo dura o dia e a noite. O Pokégear é uma nova opção onde se pode falar com um telefone para várias pessoas entre o qual o prof. Oak, vê-se a hora em que estamos e serve para vermos o mapa. Pode-se jogar a quatro pessoas defrontando-se um aos outro e também para trocarem pokémons, sendo a versão blue, red e yellow compatível. Uma das grandes novidades é que se pode acasalar Pokémons. É verdade!!!! Se juntarmos um pokémon macho com um pokémon fêmea, eles põem um ovo ao que vai dar uma grande família de pokémons. Logo ao início vais poder escolher entre três pokémons que não existem na versão red e blue.

Pokémon Snap N64

O primeiro jogo de pokémons para a n64 já chegou ao Japão, não tendo data marcada para Portugal.Esta série não têm nada a ver com o pokémon red e blue do gameboy. Neste jogo somos um rapaz que tem como objectivo tirar fotos a pokémons recebendo notas pelo Prof. Oak. Uma das dificuldades deste jogo é ter notas boas, pois qualquer pormenor pode ser fatal para não receber aquela nota que esperávamos. Para podermos atrair os pokémons podemos lhes dar comida ou tocar uma flauta. Os gráficos do jogo estão totalmente límpidos puxando ao máximo da n64, fazendo deste jogo outro grande clássico para a n64.

Tomb Raider IV: The Last Revelation

Nível 1

Do leitor Marco Ferreira

"E agora senhoras e senhores, meninos e meninas a solução do 1º nível do grande jogo do século..."

The tomb of Set.

Quando inicias o nível, logo à tua frente tens Flares, vira-te para trás e encontras mais Flares. Segue pela passagem escura até encontrares o guia. Logo ao lado dele está um buraco, encontras lá dentro uma caçadeira, sai do buraco e segue outra vez o guia. Quando o homem parar perto dele deves encontrar outro buraco, lá dentro está um Large MediPack(LMP), e um escorpião também. Segue sempre o homem. A meio do caminho aparece um lobo a pedir que lhe dêem uns tirinhos, faz-lhe a vontade. Mais à frente deves reparar numa saliência com um LMP, escusado será dizer que o deves apanhar. Desce e repara num degrau em frente à passagem por onde o homem entrou, desce-o e vira à esquerda, apanha um Small MediPack(SMP), depois junta-te ao homem numa sala onde há 2 escorpiões, 1 LMP num buraco e um mecanismo que deves accionar.

Depois segue pelo corredor até à sala onde deves apanhar uma metade do Eye of Horus e um SMP. Volta à sala onde está o guia e segue-o, mais à frente deves reparar numa corda no ar, serve para ires apanhar o segredo n.º 1. É simples só tens de ir subindo as várias plataformas com cuidado para não seres feito em fatias, depois segue o corredor, apanha as Uzis, quando achares um buraco deixa-te cair, estás com certeza no corredor que leva à sala com a areia. Refaz o caminho até encontrares o homem. Segue sempre atrás dele. Depois de ele activar uma armadilha passa, por entre as facas e apanha a outra metade do Eye of Horus, combina-as.

À saída dessa sala sobe as escadas à esquerda e deves ver o sítio onde vais pôr o Eye of Horus. Encaixa-o lá e saca as armas para matares os lobos. Segue o guia. Chegaste a uma sala com uma estátua grande no meio. Na entrada da sala deixa-te cair para os buracos ao teu lado, num estão munições para as Uzis noutro está um SMP. Continua a seguir o homem, quando estiveres num corredor com duas saídas vai pela contrária ao guia. Deixa-te cair no buraco, apanha o SMP e contempla as vistas. Segue o corredor até chegares ao puzzle descrito na SJ34, segue as indicações.

Depois de abrires a porta apanha a ampulheta e sai para a sala da estátua. Espera pelo guia, vê a passagem por onde ele entrou mas não entres já, vai primeiro apanhar o segundo segredo. Segue em frente e escala a parede lá em cima puxa a alavanca e desce, deves reparar que tens uma passagem aberta no teu lado direito, eis o 2º segredo. Agora já podes ir ter com o guia, vê o video e depois entra pela porta, mata os escorpiões e segue até uma sala grande com munições de caçadeira no meio. Sobe a parede do outro lado da sala e coloca a ampulheta nas mãos da estatua.
Agora coloca-te em frente à estatua que se viu no vídeo, rasteja pela passagem e segue o corredor, depois... acabaste o nível.



para direita, seta para direita, seta para esquerda, seta para baixo, seta para direita, seta para baixo, seta para esquerda, seta para cima, seta para direita, seta para direita, seta para baixo, seta para esquerda, seta para esquerda.

Nível 1-B2

Seta para esquerda, seta para baixo, seta para cima, seta para cima, seta para esquerda, seta para esquerda, seta para baixo, seta para direita, seta para esquerda, seta para esquerda, seta para cima, seta para direita, seta para cima, seta para esquerda, seta para baixo.

Nível 1-S2

Seta para direita, seta para cima, seta para esquerda, seta para baixo, seta para direita, seta para direita, seta para cima, seta para cima, seta para direita, seta para esquerda, seta para baixo, seta para direita, seta para direita, seta para cima, seta para baixo.

Código do "Cheat". Entrem: llllldrrlldrdlur. O jogo começará na ilha escondida 5-B.

SS

Dicas do leitor Daniel Almeida

Fighters Destiny

Abdul

Hell job - B,B,B;
Fresh see hell - seta para esquerda + A, A, A, A;
Mata Tengoku - seta para baixo + A;
Flying fish from hell - HCCF+B.

Ninja

Helmet Crack - seta para a esquerda 2 vezes, B;
Hidden feet - A, B;
Juji-sui (especial) - seta para direita, seta para esquerda, seta para direita, A + B.

Meiling

Renshu - B, B, B;
So-Ren Kyaku - A, B, A;
Butterfly Side Attack - seta para direita + B;
Shisen mangan - B, B, A, B, B, A, B.

Bob

Chopper upper - seta para direita 2 vezes + B, B;
JP middle D - seta para baixo + A, B, B;
Devil hammer - seta para direita + A, B;
Head bat - seta para esquerda + B, seta para direita + B;
Inashi - seta para esquerda + A;
Windmill (especial) - QCF, A + B

Pierre

Reverse hook kick - A, A;
Double Back Knuckle - B. B;
Back Knuckle Upper - B, B, seta para direita + B;
Air Kick - QCF, B, B, B;
Very Misterious Dance (especial) - seta para esquerda (2 vezes), seta para direita + B

Do leitor Carlos Pinto

Destruction Derby

Escrever! DAMAGE! como teu nome para não sofreres danos nas colisões.

Doom

Passa o jogo e carrega em:
Invencibilidade: baixo, Y, X, R, D, L, E e B
Todas as armas, munições, chaves secretas e energia ficarão disponíveis: B, Y, X, L, R, C, X, Z

Do leitor Cláudio Bento

Tarzan

Vidas infinitas: No ecrã principal pressionar: L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2.



Bugs Bunny: Lost in Time

Saltar de nível: Começar o jogo e manter pressionado: L2 + R1 e e pressionar de seguida: X, Q, R2, L1 O x Q, Q, Q no ecrã de selecção de tempo.

UM Jammer Lammy

Melodias personalizadas: Quando aparecer Lammy no ecrã principal, desligar (reset) a playstation e deixar que o jogo recomece até aparecer o ecrã de novo e aparecerá um novo menu.

Test Drive 5

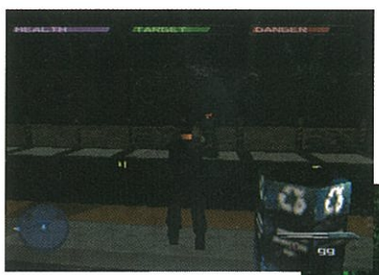
Introduzir as seguintes passwords no lugar do nome (High Score),
Modo superado - SPUNK;
Quarter Mile Racer - FIESTA;
Carros Extra - NOLIFE;
Abrir Novos Modos - VRSIX.

Silent Hill

Menu de opções extras: No ecrã de opções pressionar: L1 + L2 + R1 + R2.

Driver

Introduzir rapidamente no ecrã principal e pressionar para
Invencibilidade: L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1;
Sem policia: L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2;
Marcha atras: R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1;
Suspensão alta: R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1;
Carros miniaturas: R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2;
Vista ao contrário: R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1;
Ficha técnica: L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2. L1, L2, R1.



Syphon Filter

Selecção de nível: Passar o jogo e relacionar missão pressionando e manter: O, Q, L1, R1, L2, R2, X.
Todas as armas: Passar o jogo relacionar armas e pressionar mantendo: SELECT, O, L1, L2, R2, X.



Direcções inversas - seta para direita, Q, T, seta para direita.
Mostrar as coordenadas - seta para esquerda, O seta para baixo, Q.
Modo esqueleto - pressione T dez vezes seguidas e seta para direita quatro vezes.
Modo cómico - seta para baixo, O duas vezes, seta para baixo, T, seta para baixo e veja a supressa.
Mortes estranhas - O, O, Q, Q, seta para direita.
Munições ilimitadas e várias armas - seta para direita, seta para cima, seta para baixo duas vezes, Q, seta para direita e repita o truque para obter as seguintes armas: Shot Gun, MP - 5, M - 60, Hand Gun, Sub - machine Gun, Assalt Rifle e munições ilimitadas.
Vozes engraçadas - Repita o truque para obter a Shut Gun com munições ilimitadas até aparecer a machine Gun. Active o código uma vez para que apareçam as vozes mais altas, outra para que fiquem mais baixas e mais uma vez para que elas voltem ao normal.

Do leitor Guilherme Wessellenns

Die Hard Trilogy

Códigos para o Die Hard 1

Pause o jogo, e vá até à opção QUIT e mantenha pressionando R2 enquanto introduz os códigos, premir X três vezes em qualquer código, irá anular e fazer com que o jogo acabe.
Invencibilidade - seta para direita, seta para cima, seta para baixo Q.
50 granadas e 5 balas - seta para direita, Q, seta para baixo, O.
Munições - seta para baixo, Q, Q, seta para direita.

Die Hard 2

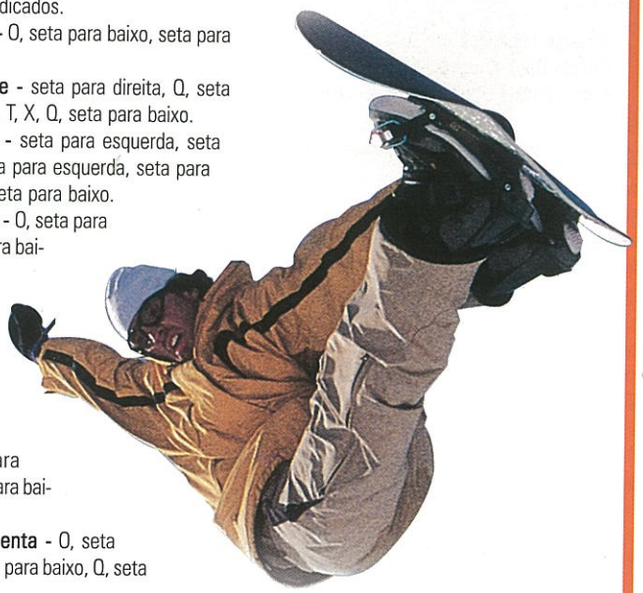
Pause o jogo e vá até a opção QUIT, mantendo R2 premindo enquanto introduzir os truques abaixo indicados.
Map editor e invencibilidade - seta para direita, seta para cima, seta para baixo Q, depois carregue em START e seleccione a opção. Use o map editor.

Códigos

Modo esqueleto - seta para baixo, Q, T, seta para baixo.
Munições extra - seta para direita, Q, seta para esquerda, O, T, seta para baixo para obter 99 rockets e granadas.
Modo fergus - O, seta para baixo, seta para baixo, Q, X, Q. Todas as personagens ficarão com uma cabeça igual.
Invencibilidade - seta para baixo, T, seta para direita, Q.
Apanhar a beretta - No início do nível, abata o helicóptero que surge do lado esquerdo do ecrã.

Die Hard 3

Pause o jogo, vá até a opção QUIT e mantenha pressionando R2, enquanto insere os truques abaixo indicados.
Modo fergus - O, seta para baixo, seta para baixo, T, X, Q.
Carro levitante - seta para direita, Q, seta para esquerda, T, X, Q, seta para baixo.
Câmara lenta - seta para esquerda, seta para cima, seta para esquerda, seta para esquerda, Q, seta para baixo.
Câmara aérea - O, seta para direita, seta para baixo, Q, T, seta para esquerda. O botão turbo é agora um botão de lançamento.
Mudar a visão - seta para baixo, O, seta para baixo, O.
Câmara ultra lenta - O, seta para baixo, seta para baixo, Q, seta para direita.
999 turbos - O, O, Q, Q, seta para baixo, seta para baixo, X, X.
Vidas infinitas - seta para esquerda, O, seta para cima, seta para baixo, Q, seta para direita.
Céu enevoado - seta para baixo, Q, T, seta para direita.
Modo disco voador - seta para direita, Q, T, seta para baixo, X, X, X.
Modo debug - No primeiro comando, pressione direita, cima, baixo, quadrado. Surgirão várias informações no ecrã. Depois pressione start no segundo comando, seguindo de triângulo, para poder ligar ou desligar o relógio. Pressione esquerda ou direita para se mover entre os níveis. Pressione quadrado, no segundo comando para recomeçar o nível. Pressione círculo, no segundo comando, para passar para a bomba seguinte. Repita a primeira parte do truque para remover a informação do ecrã.



Dicas do leitor João Barbosa

Cool Boarders 3

Para aceder a todas as pranchas introduza: O, P, E, N, space, E, M.
Para obter todas as pistas introduza: W, O, N, I, T, A, L, L..
Para jogar no modo big head introduza: B, I, G, H, E, A, D, S.

N64

Do leitor Eduardo Esteves

Diddy Kong Racing

Turbo start: Primam A quando virem "Get Ready".

No ecrã magic codes:
No zipper: Zapthezippers.
Bananas lentas: Bogusbananas.
Bananas ilimitadas: Vitamin B.
Níveis Três Objectos: Freeforall.
Adversários desarmados: Byebyeballoons.
Aventura a dois jogadores: Jointventure.
Começar com 10 bananas: Freefruit.
Igual movimento fora de pista: Offroad.



Duke Nukem 64

Gasolina do Jet - Pack ilimitada
Entrem no ecrã do menu principal **R, C, seta para direita, seta para direita, L, C, seta para esquerda, seta para esquerda, C, seta para direita, seta para direita.**

Duke Enorme
Comecem o jogo em "Deathmatch" ou "cop". Activem os códigos "todos os objectos", a opção "Friendly fire". Um jogador deve atirar sobre o outro com a arma "Expender".
Activem imediatamente o código "invencibilidade" antes do primeiro jogador explodir. Depois, desactivem este código.

Do leitor Fábio Santos

Micro Machines 64

Adversários mais lentos
Pressiona: C- direita, C- cima, C- esquerda, C- baixo, C - direita, C - cima, C - esquerda e C - baixo
Ganhar instantaneamente
Carrega Z e C - baixo durante o jogo e imediatamente encontrarás a meta. Este truque não funciona no modo trial.
Super salto
Utiliza este salto só quando estás na linha da meta. Podes executar este salto pressionando durante o jogo R. E darás saltos espectaculares.
Mover os objectos
Se quiseres mover os objectos de lugar, deves só pressionar baixo, baixo, cima, cima, direita, direita e esquerda (esquerda no processo do jogo). Para regressar outra vez ao modo normal volta a introduzir o mesmo código.
Modo turbo
Quando realizares um processo no jogo introduz o seguinte código. - C-esquerda, C-baixo, C-direita, C-esquerda, C-cima, C-baixo, C-baixo, C-baixo, C-baixo.
Pressionando de novo o código volta ao modo normal.

NES e SNES

Do leitor Bruno Rocha

Batman Returns

Nível 2: 1D718ZX5BD48
Nível 3: X95!65X44888
Nível 4: 268X83Y327B8
Nível 5: 263Y8BY62249

Nintendo World Cup

Para ir directamente para o final digite: 12811

Tomb Raider III

Saltar de nível: L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2x4, R2, L2, R2x4, L2.
Todas as armas: L2, R2x2, L2x4, R2, L2, R2x2, L2, R2x2, L2x2, R2,
L2x2, R2.
Todas as Chaves e segredos: L2x5, R2, L2x3, R2, L2, R2, L2x2, R2, L2x2, R2, L2x2.
Máximo de saúde: R2x2, L2, R2, L2x6, R2, L2x3, R2, L2x5.
Chave da pista de Quad: R2, L2x3, R2, L2x6, R2, L2x5, R2, L2x2, (dá-lhe acesso à pista de terra batida, à esquerda da estrada principal da mansão de Lara).



Fifa 99

Movimento Flick - É o movimento perfeito para bater um defesa. Mantenha R2 pressionando e carregue em Q para a bola passar sobre a cabeça do adversário. Na direcção dos pés do jogador.
Rotação a 360º - Mantenha L2 ou R2 pressionados e carregue em Q ou toque simplesmente duas vezes em L2 ou R2.
Esquiva lateral - Há duas formas de o fazer. Toque em L2 ou R2 uma vez ou segure L2 ou e pressione X.
Ludibriar os adversários - Segure L2 ou R2, use o pão e o botão de sprint (T) para que o jogador a bola mais cuidadosamente.
Stepover - mantendo L2 + B1 pressionados, activará o stepover nutmeg, ao passo que os botões R2 + R1 activarás um duplo stepover: É bastante difícil de executar mas é o ideal para ludibriar um defesa.
Mergulhar e gritar falta - Segure L2 ou R2 e pressione L1.

Crash Bandicoot 3

Aceder a demo de Spyro The Dragon: No ecrã inicial pressione os seguintes botões: - seta para cima, seta para cima, seta para baixo, seta para baixo, seta para esquerda, seta para direita, seta para esquerda, seta para direita.

Pc Cd-Rom

Do leitor Bruno Rocha

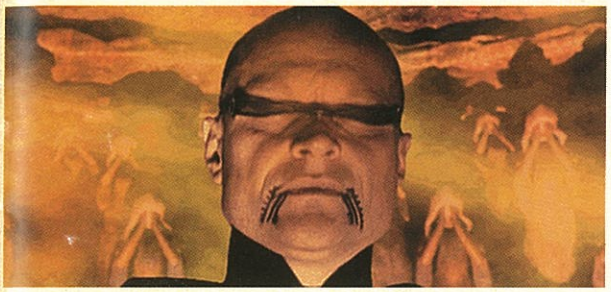


Doom

Invencibilidade – IDDQD

Doom 2

Em qualquer altura do jogo digite os seguintes códigos para:
Invencibilidade – IDDQD;
Todas as armas com munições – IDKFA;
Atravessar paredes – IDCLIP.



Dark Forces

A meio do jogo pressione:
la data: dá-nos a nossa posição;
la SKIP: saltar para o nível seguinte;
la Postal: armas e posição.

Championship Manager

Para ter muito dinheiro e os jogadores em boa forma: a meio do jogo, pressione a barra "space". No canto inferior direito de ecrã encontrará um quadrado com uma recta. Centre então o ponteiro move nessa seta e carregue nas seguintes teclas: AASSDDPPGG.

Descent

Durante o decorrer do jogo, digite as seguintes passwords para:
Tornar a nave invencível: GUILE;
Para tornar a nave invulnerável: RACERX;
Seleccionar faces: Farmer JOE;
Fornecer armamento: SCOURGE.

Do leitor Tiago Duarte

Commandos

Durante o jogo escreve **1982 GONZO**, para activar o modo de trapaça.
Carrega **CTRL + SHIFT + N**, a tua missão terminará com êxito.
E agora escrevam estas contra-senhas no menu de nova partida ou novo jogo.
Nível - Contra-senha
2: 4JJXB
3: 2DD1T
4: RFF1J
5: K4TCG
6: MIR4M
7: 7QUJV
8: AAAX1
9: JSGPW
10: CMODD

Toca 2

Para o "modo cheat" é necessário escrever este códigos correctamente, em qualquer altura do jogo, se eles estiverem correctos, TIFF dirá "cheat mode enabled".
HANGOVER - modo suspenso.
CARTASTIC - permite aceder a todos os carros.
REPEL – os carros adversário afastam-se da trajectória.
SKATES – Duplica a velocidade.
DOUBLE – Dá acesso a todas as pistas.

South Park

Carrega Escape durante o jogo e selecciona options, clica com o rato no canto inferior esquerdo e introduz os seguintes códigos:
EGOTRIP – Inimigos cabeçudos;
BEEFCAKE – Invencibilidade;
Sweet – Todas as armas e munições ilimitadas;
FRAMERATE – Mostra os números de frames no ecrã.

Do leitor Carlos Pinto

Wipeout 2097

Passa o jogo e carrega os seguintes códigos:
PSYMEGA – Armas ilimitadas;
PSYPROTECT – Escudos infinitos;
PSYTICKER – Para parar o cronómetro

MD

Do leitor Bruno Rocha

Red Zone

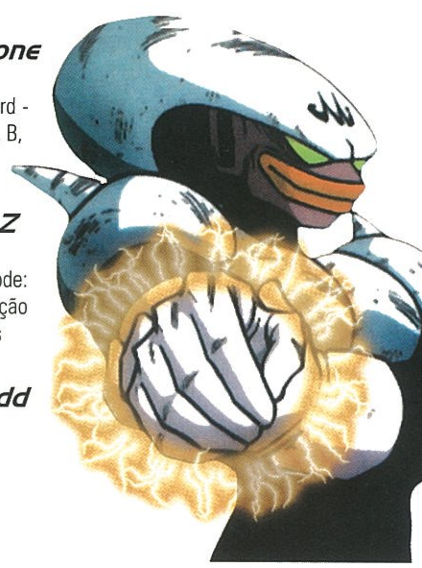
Jogo secreto - Password - B, B, B, B, B, B, B, B, B, B, B, A.

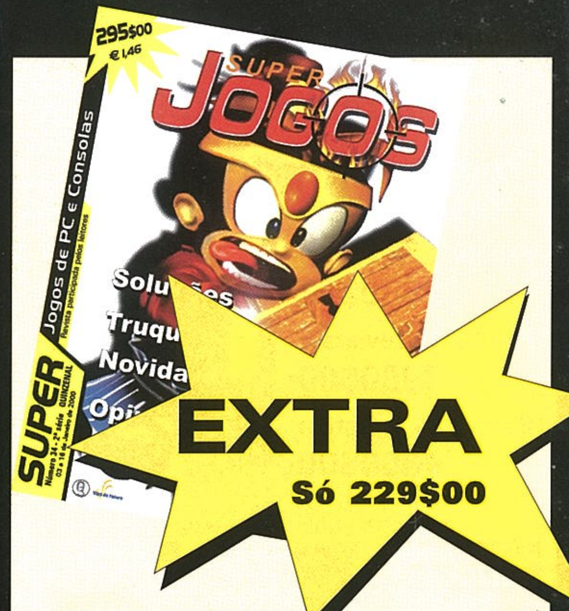
Dragon Ball Z

Para jogar no hiper mode: No ecrã de apresentação pressione A nove vezes

Judge Dredd

Nível 2: KZDVT
Nível 3: JRQWNO
Nível 4: PSTRVJZ
Nível 5: HQWVZT
Nível 6: WDRCNPU





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

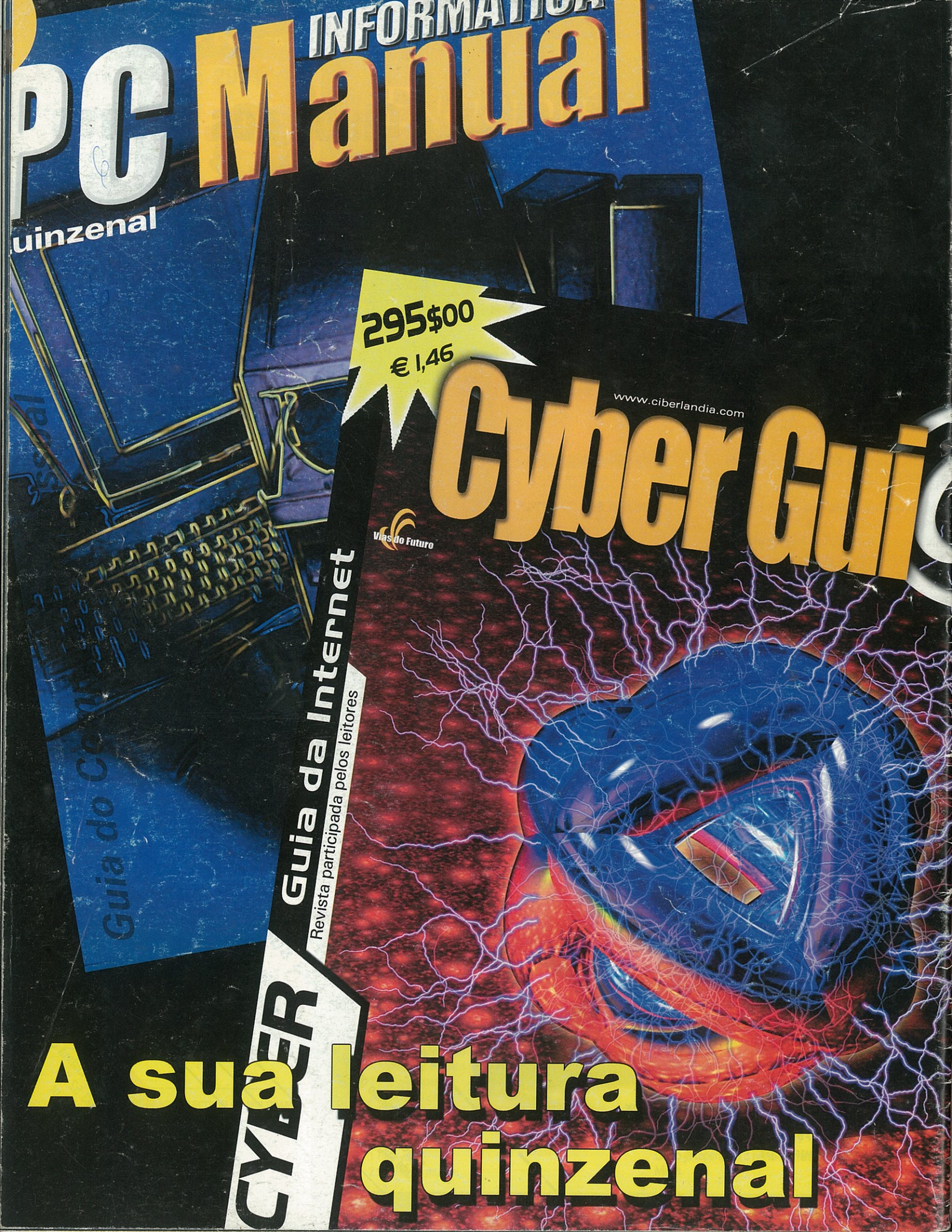
Boletim de Assinaturas

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


INFORMÁTICA
PC Manual
uinzenal
295$00
€ 1,46
www.ciberlandia.com
Cyber Gui
Vias do Futuro
Guia da Internet
Revista participada pelos leitores
CYBER
A sua leitura
quinzenal