295$00
€ 1,46

SUPER JOGOS

Vias do Futuro

5607853026680 00046

40 Leitores Premiados

Enemy Zero

Magic: Baralhos Famosos

Indiana Jones and the infernal machine

OFERTA 10 Jogos In Cold Blood

SUPER Jogos de PC e Consolas
Revista participada pelos leitores
Número 46 - 2ª série QUINZENAL
31 de Julho de 2000

Apenas 295$00 € 1,46

Nº 51 Ano 5 - 2ª Série 24 de Julho de 2000

Revista prática participada pelo leitor

PC Manual

INFORMÁTICA

Quinzenal

Vias do Futuro

Guia do Computador Pessoal

Refrige

O novo Windov

295$00 € 1,46

www.ciberlandia.com

Cyber Gui@

Vias do Futuro

Guia da Internet

Revista participada pelos leitores

BER

série QUINZENAL

sto de 2000

Bem Navegar

Critografia

Quinzenalmente

Editorial

Olá Amigos,

Espero que possam estar agora a gozar o bom sol com que o nosso país nos presenteia nesta altura do ano.
Descansem, aproveitem pois não dura para sempre, sabiam? Dentro de um mês... lá regressa a "estafa do dia-a-dia"!
Mas, falando de presentes, também nós os estamos a dar. O seu a seu dono, e nesta edição temos a lista de 40 leitores premiados pelas suas participações. Não fica por aqui, pois neste "arrumar de casa" vamos continuar e, na próxima edição (a meio de Agosto) teremos mais 40 sortudos, portanto se o teu nome não estiver nesta lista espera pela próxima (que não será a última...).
É assim mesmo, quem participa merece, e nós podemos atrasar-nos mas não somos "esquecidos".
Não nos esquecemos também das muitas sugestões que nos chegam e, dentro de duas edições, já em Setembro, esperamos remodelar alguma coisa da Super Jogos, continuando a estimular a participação de cada um de vós, mas condimentando-a com algo mais...
Porque "parar é morrer" e "dormir á sobra da bananeira" não é aquilo que pretendemos, já que gostaria de continuar convosco durante muitos e bons anos, há que mudar um pouco, não deixar estagnar.
Para que tudo isto se concretize, continuem a dar-me as vossas boas sugestões e, já agora, não deixem de criticar o que está mal, para o poder alterar.

Vá lá, não se deixem adormecer "ao sol", pois já sabem que...
Divirtam-se!

Sérgio Alves
sergio@ciberlandia.com

Clube dos Leitores



A Super Jogos é fruto da boa vontade e participação dos seus leitores.
Por este motivo criámos... uma forma de agradecimento aos nossos leitores e assinantes!
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 "clubísticas".
Para começar... uma loja "de conve-niência", a VIP, para todos os membros do clube, em colaboração com a Vias do Futuro, Lda.
- 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 revista. Mesmo o simples leitor que não é parte activa nem assinante, pode adquirir 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 à 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.
Agradecemos todas as sugestões que nos queiram fazer, para corrigir erros neste mecanismo, ou aperfeiçoá-lo evitando possíveis injustiças.
Serão bem vindas.

Indice

Códigos

Playstation
MediEvil 2 24
Colony Wars 3: Red Sun 24
Colin McRae Rally 2 24
Glover 24
Nightmare Creatures 2 24
Eagle One: Harrier Attack 24

N64
Mario Party 24
Nascar 2000 24
Xena: The Warrior Princess 24

Gameshark
Pokemon Yellow 25

Pc CD-ROM
Comanche 3 25
Commandos:
Beyond The Call Of Duty 25
Delta Force 25
G-Police 25
Medieval 25
House Of The Dead 25
Ignition 25
Need For Speed III 25
Railroad Tycoon 2 25
Resident Evil 2 26
Rollcage 26
Star Wars:
Rogue Squadron 3D 26
Wargames 26
X-Files 26
Carmageddon 2 26
Populous 28
Daikatana 28
Ground Control 28
MDK 2 28

Game-Genie
Pokemon Red e Blue 26

Novidades

Jogos de Terror 13
Metal Gear Ghost Babel 13
Metal Gear Solid 2 13
Clive Barker´S: Undying 14
Age Of Sail II 14
Lego Racers 14
Banjo-Tooie 14
Warcraft 3 15
Dino Crisis 2 15
Zuzar Vasar 15
WWWF Royal Rumble 15
Despiria 15
Street Fighter Ex 2 Plus 16
In Cold Blood 16
The Legend Of Zelda:
Majora's Mask 16
Mario Tennis 64 16

Opinião

Nba Live 2000 Vs
Nba Inside Drive 2000 10
Perfect Dark 10
Jogos PlayStation Platinum 11
O Mundo dos Videojogos 11
Mortal Kombat 12
MK2 12

Solução

Indiana Jones and
The Infernal Machine 18
Enemy Zero
Parte 2 22

On-line

Doshowbikum: The Run 17
Sites de Jogos 17

Cartas

Baralhos Famosos 29
Baralho de Rebeldes 30
Ajuda 30

Correio

Clube Super Jogos... 4
Olha o artista 5
Entreajuda 6

Próxima edição: 16 de Agosto de 2000

Os Leitores Premiados

Bruno Mendes	500	Raphael Gariso	250
Filipa Cardoso	1000	Ricardo Sousa	1000
Flying Devils	2500	Ruben Lopes	500
Godevil	500	Rui Andrade	4000
Kasumi Kusanagi	1000	Rui Gaspar	2250
Luis Abrantes	1500	Rui Pereira	2000
Luis Andrade	1500	Samuel Silva	500
Mauro Ferreira	1750	Sérgio Rafael	750
Nuno A. Santos	750	The Game Ripers	1000
Nuno Feliciano	250	Tiago Silva	750
Power Players	2500	Xana Pires	750

SUPER JOGOS
Ano 3 Edição nº46

Tiragem desta Edição:
25. 000 Exemplares

Quinzenal
dição
1 de Julho
15 de Agosto 2000

CS - 121991
Dep. Leg.-125 500
SSN 0874-212X

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:
Ricardo Sérgio
Pedro Filipe

Recepção e assinaturas:
Gestão 88

Relações Públicas:
Mª Jesus Alves

Produção:
Mapril Santos

Telef.s:
21 793 52 24
21 793 23 22
Telefax:
21 793 52 24

Email:
superjogos@ciberlandia.com
Internet:
http://www.ciberlandia.com

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

Distribuição:
ELECTROLIBER,lda

A Super Jogos é uma publicação independente, livre e, não sendo o produto de uma qualquer equipa redactorial condicionada a interesses comerciais, dá a palavra aos seus leitores, eles próprios utilizadores e consumidores de jogos de computadores, consolas e não só...
Sem o objectivo de nos afirmarmos como qualquer entidade de "defesa do consumidor", desafiamos cada um dos nossos leitores a escreverem-nos "desse lado" e transmitirem para todos os outros as suas opiniões reais e as suas sugestões ou dicas para tornar mais honesta, fácil e interessante esta actividade lúdica.
Por tal facto não subscrevemos qualquer artigo assinado como "colaboração de leitor", nem nos responsabilizamos pelo seu conteúdo, pois muito embora seja antes sujeito a análise e apreciação desta redacção, poderá reflectir ideias de que não partilhamos ou sejam influenciadas (mesmo transcritas) por terceiros, a quem pedimos desculpa e convidamos a, se desejados, que nos contactem, pois o direito à crítica e correcção de qualquer conteúdo é também um dos nossos princípios.

A editora.

Questionário!
És um verdadeiro "expert" em RPG's?



Do leitor Kasumi Kusanagi

"Olá a todos! Aqui vai mais uma participação da minha parte! É um questionário para experts em Rpg... e digo mesmo experts porque se alguém tirar 100% eu convido-o a entrar no meu clube! Bem divirtam-se e continuem o bom trabalho, já que mais tarde voltarei com um teste sobre "Beat ´em ups"!
Matta ne e boas vacations!"
Kasumi Kusanagi

1 - O "Final Fantasy 7" foi editado na Europa pela:
a - Square Europe Ltd.
b - Square Electronic Arts
c - Sony Computer Entertainment Europe

2 - The Second Story para PSX é o capitulo mais recente de Star Ocean. O 1º saiu para:
a - Playstation
b - Super Nintendo
c - Megadrive

3 - Qual dos seguintes nomes não está associado ao universo de Final Fantasy 8?
a - Esthar
b - Pupu
c - Wutai

4 - Chrono Trigger é um dos melhores RPGs feitos pela Square até hoje. Qual o nome do seu herói?
a - Locke
b - Crono
c - Doskias

5 - Ramuh é uma Summon Materia existente em Final Fantasy 7, que também apareceu noutro capitulo da serie Final Fantasy. Qual?
a - Final Fantasy 8
b - Final Fantasy 6
c - Final Fantasy

6 - Qual dos seguintes títulos foi produzido pela Square?
a - Illusion of Gaia
b - Secret of Mana
c - Legend of Legaia

7 - The Legend of Zelda: Link´s Awakening para Game Boy foi o primeiro titulo da serie Zelda onde Link podia:
a - Usar bombas
b - Saltar
c - Usar o boomerang

8 - Final Fantasy Adventure para Game Boy foi lançado na Europa com o nome:
a - Final Fantasy Adventure
b - Mystic Quest
c - Final Fantasy

9 - Na opinião dos jogadores, Xenogears é um dos melhores RPGs da Square devido ao seu:
a - Ambiente de jogo
b - Argumento
c - Grafismo e Sonoplastia

10 - A serie Dragon Quest que já vem desde os tempos da SNEs, é produzida pela:
a - Square
b - Enix
c - Bandai

11 - O Chocobo é um dos personagens mais carismáticos do universo Final Fantasy. Onde é que apareceu o 1º Chocobo?
a - Final Fantasy 3
b - Final Fantasy 5
c - Final Fantasy

12 - Chrono Cross é a continuação de:
a - Secret of Mana
b - Chrono Trigger
c - Secret of Evermore

13 - The Legend of Zelda para NES data do ano de:
a - 1987
b - 1989
c - 1985

14 - Em muitos RPGs aparece a sigla ATB. O que significa?
a - Action Time Battle
b - Adventure Tactics Battle
c - Active Time Battle

15 - Em qual dos seguintes títulos de Final Fantasy havia batalhas em tempo real?
a - Final Fantasy 4
b - Final Fantasy Adventure
c - Final Fantasy 2

16 - Das seguintes tarefas, qual delas é impossível de ser realizada em Final Fantasy 7?
a - Comprar uma casa
b - Por a Yuffie a namorar com o Cloud
c - Ressuscitar a Aeris

17 - Qual o nome do ataque de Odin em Final Fantasy 8?
a - Shinryuuken
b - Kinryuken
c - Zantetsuken

18 - Grandia para Playstation foi produzido por:
a - Tri-Ace
b - Tecmo
c - Game Arts

19 - Qual é o inimigo mais poderoso em Final Fantasy 7?
a - Safer Sephiroth (o ultimo de todos)
b - Ruby Weapon
c - Diamond Weapon

20 - Para terminar...qual o nome do personagem que não chegou a entrar em Final Fantasy 7? (*Esta é difícil!*):
a - Zell
b - Boxer
c - Locke

Pontuações:

De 1 a 5: Ok., de que planeta vens tu?
De 5 a 10: Hmm... acho mesmo que os RPG's não são o teu forte!
De 10 a 15: Boa! Estás no bom caminho!
De 15 a 19: Acho que já estás dentro do assunto e muito bem!
As 20: De facto mereces o respeito de um verdadeiro mestre! Parabéns!

Solução:

1 - C
2 - B
3 - C
4 - B
5 - B
6 - B
7 - B
8 - B
9 - B
10 - B
11 - C
12 - B
13 - C
14 - C
15 - B
16 - C
17 - C
18 - C
19 - C
20 - B

40 Leitores PREMIADOS!!!

Aqui está a lista de 40 leitores premiados com outros tantos jogos. Obrigado pela vossa participação e... se o teu nome não consta desta lista não desesperes: na próxima edição vamos divulgar mais 40 nomes de sortudos que também vão receber um jogo.

COOL BOARDERS 4
SUPER JOGOS Nº 38

1 - Pedro Dias
2 - Ricardo Serrazina
3 - Power Players
4 - Vítor Carvalho
5 - Filipa Cardoso
6 - Hugo Silva
7 - Isa Costa
8 - The Game Ripers
9 - Diogo Madeira
10 - Luis Rodrigues

SYPHON FILTER 2
SUPER JOGOS N.º 39

1 - Rui Rocha
2- João Fadário
3 - João Milando
4 - Marta Costa
5 - Sérgio Rafael
6 - "Queiróskeleton"
7 - Daniel Moura
8 - Marisa Rodrigues
9 - Harabec
10 - Diogo Pereira

MEDIEVIL 2
SUPER JOGOS N.º 40

1 - Valter Ramos
2 - Filipa Cardoso
3 - Bruno Pinto aka CyberClaw
4 - Elsa Cunha
5 - André Gomes
6 - Mariana Gouveia
7 - Raquel Ribeiro
8 - David Alexandre
9 - Fábio Daniel Gaspar
10 - Filipe Alves

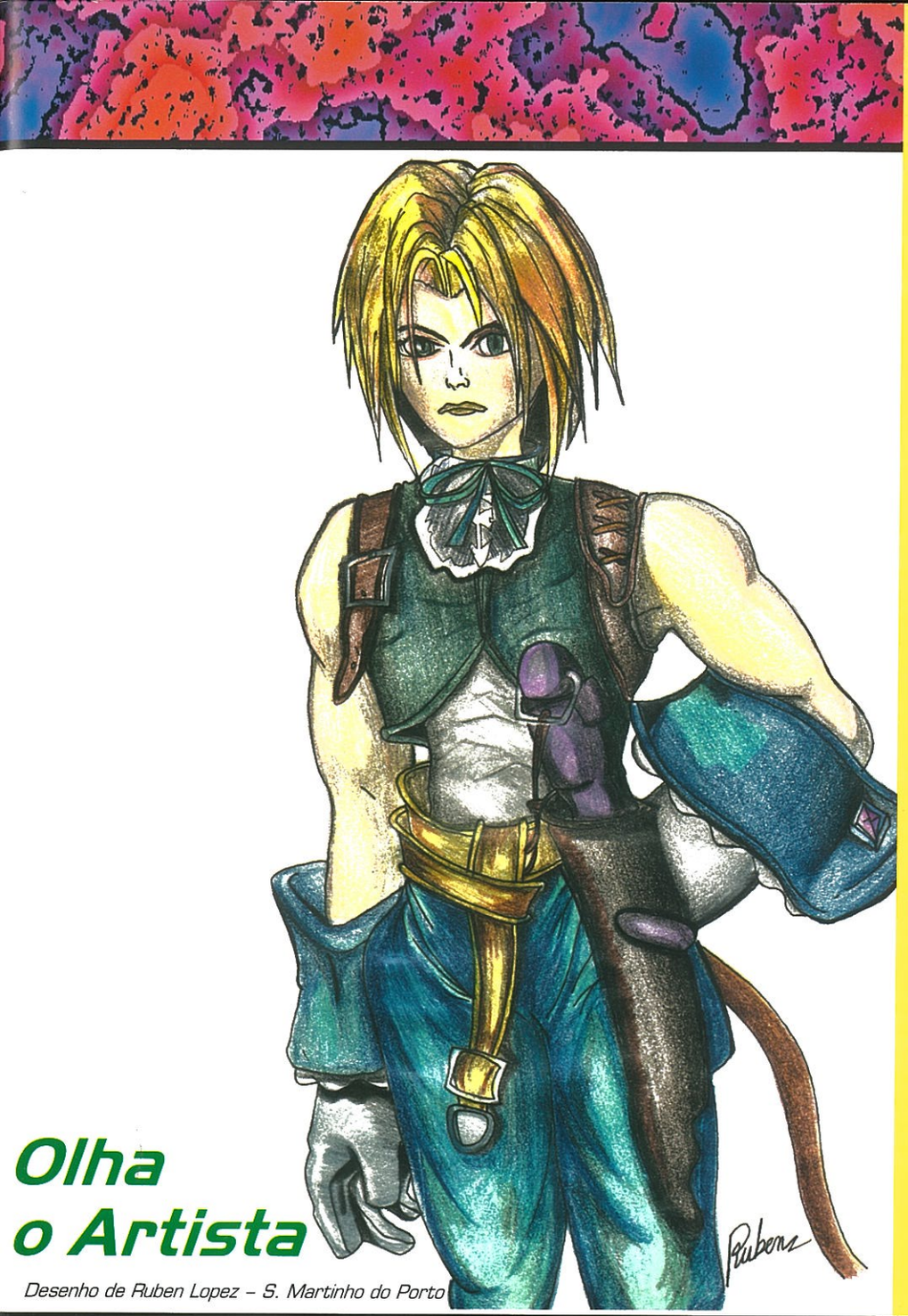
FINAL FANTASY VIII
SUPER JOGOS Nº 41

1- Soraia Pereira
2- Carlos Cunha
3 - Rui Pereira
4 - Fábio Pinto
5 - Susana Guedes
6 - Tiago Silva
7 - UltraTeam
8 - Ricardo Abreu
9 - Ricardo Sousa
10 - João Cruz

Atenção:

Todos estes leitores irão receber um bilhete postal de confirmação do prémio, do endereço postal e da vossa disponibilidade para receberem o "pacote" agora, ou depois das férias (para que não sejam devolvidos pelos CTT).

Próxima Edição: A divulgação de mais 40 leitores premiados!



Olha o Artista

Desenho de Ruben Lopez – S. Martinho do Porto

Passatempo... In Cold Blood

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

10 jogos In Cold Blood (Playstation)

Um deles pode ser teu.

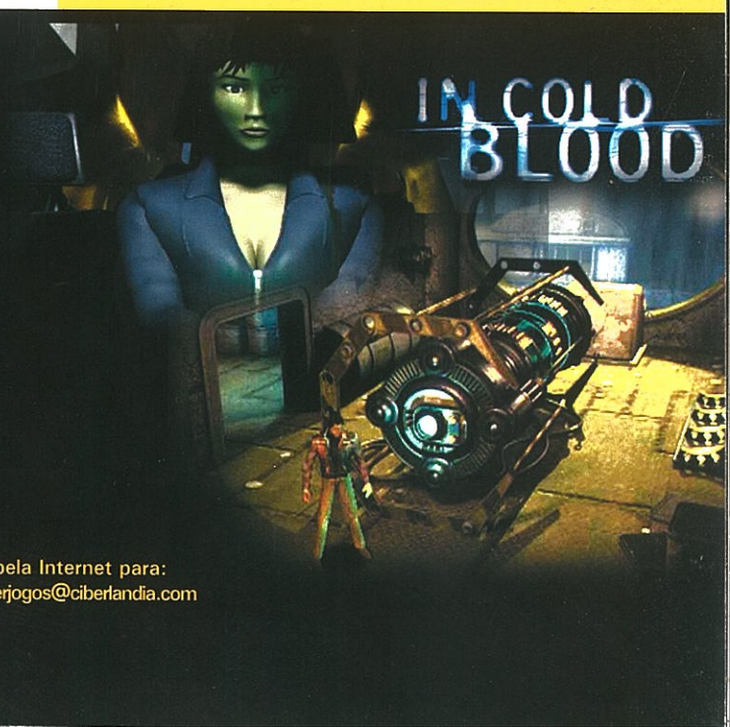
Para te habilitares envia-nos a tua participação para a Super Jogos (sobre qualquer jogo, sobre qualquer tema, desde a entreajuda ao Magic, desde uma solução a uma opinião, etc.).

De todas as participações que nos cheguem até 31 de Julho seleccionaremos as melhores 10 e a cada um dos seus autores ofereceremos um destes magníficos jogos para a sua PlayStation.

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

Clube Super Jogos
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

ou pela Internet para:
superjogos@ciberlandia.com



Entreajuda

Ref. 43.11

Emulador Saturn e Dicas

Ajuda ao leitor Pedro Sousa

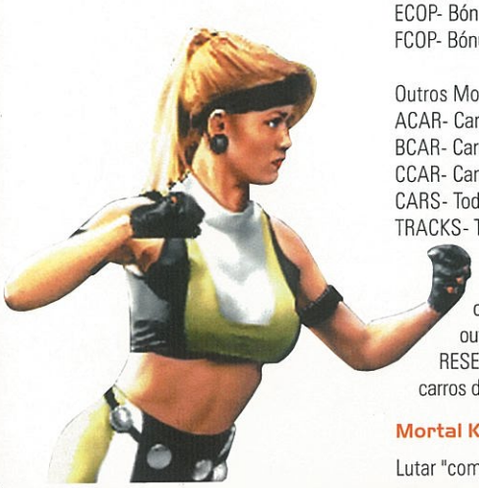
1] Do leitor GODEVIL

Podes fazer o download de um de qualquer emulador incluindo o de Saturn no WebSite www.emusphere.com
O número 43 desta revista deu-te dicas para 3 dos 4 jogos pedidos aqui estão mais de Mortal Kombat 4 e de Need For Speed 4:

Mortal Kombat 4

Para além das dicas referidos no número 43, aqui estão mais umas quantas:
Lutar com Goro:
Chega ao fim com o Shinnock. Vai para o ecrã de selecção de personagens, escolhe o ícone "Hidden" enquanto pressionas a tecla de "Run" e continua a pressioná-la, então, com ela pressionada pressionas: cima, cima, cima e esquerda para seleccionares o ícone do Shinock e pressiona a tecla de "Block" enquanto ainda pressionas a tecla de "Run".

Códigos de combate:
111111 - Uma arma cai no centro da arena no início do combate.
666666 - Sem música de fundo
050050 - Ultimo golpe faz o vencido explodir
222222 - Começa com uma outra arma que não a predefinida do lutador
123123 - Começa com a energia no "Danger Level"
555555 - Caiem armas por toda a arena
002002 - Ambos os lutadores nunca deixam cair as suas armas
321321 - As personagens têm as cabeças do dobro do tamanho



Arenas:
011011 - "Goro's Lair"
022022 - "The Well"
033033 - "The Elder Gods"
044044 - "The Tomb"
055055 - "Wind World"
066066 - "Reptile's Lair"
101101 - "Shaolin Temple"
202202 - "Living Forest"
303303 - "The Prision"
313313 - "Ice Pit"

Need For Speed 4:

Escreve estes códigos no menu principal:
Arcade Mode:
GOFAST - Upgrade Motor
MONKEY - Upgrade Transmição automática
MOON - Baixa gravidade
MADLAND - oponentes sobrehumanos
HOTROD - Sê Titan(muito engraçado)
FLASH - Carro fantasma
WHIRLY - És um Helicóptero
NFS_PD - Carro de policia extra

Career Mode:
UP0 - Sem upgrades
UP1 - 1º Upgrade
UP2 - 2º Upgrade
UP3 - 3º Upgrade
GATES - Aumento de Dinheiro
ALLCARS - Todos os carros
ALLTRACKS - Todas as pistas
BUY - Carros de Graça

2] Do leitor: Rui Gaspar

Need For Speed IV

Digitar os seguintes códigos em qualquer parte do menu principal:

Modo "Hot Pursuit"
DCOP- Bónus "Hot Pursuit Car"
ECOP- Bónus "Hot Pursuit Car"
FCOP- Bónus "Hot Pursuit Car"

Outros Modos
ACAR- Carro bónus
BCAR- Carro bónus
CCAR- Carro bónus
CARS- Todos os carros
TRACKS- Todas as pistas
ALLTIERS- Experimente...
OUTMYWAY- Se utilizar a buzina os outros carro colidem uns com os outros
RESETYA- Se utilizar a buzina os outros carros desistem

Mortal Kombat 4

Lutar "como carne"
Activar o modo "Group" e completar com êxito o jogo com as 16 personagens. Depois seleccionar qualquer personagem e começar um novo combate

Championship Manager 3

Liderar uma selecção
Para poder liderar a selecção do seu país favorito terá apenas que seleccionar, quando lhe pedirem para escolher uma equipa, no início do jogo, um jogador que tenha a nacionalidade pertencente ao país com que deseja jogar. Em seguida terá que clicar sobre o local onde se encontra indicada a nacionalidade do jogador e, aparecerá então, a selecção com a qual pretende jogar, depois terá apenas que activar a opção "Take Control"

Jogadores "de borla"
Para comprar um jogador sem pagar um tostão (exceptuando os salários) são necessárias duas equipas, a sua e outra que entretanto deverá criar. Com a sua equipa faça uma oferta de 0$. Com a segunda equipa faça uma oferta pelo valor real do jogador. Em seguida, ainda com a segunda equipa, seleccione a opção de mudar oferta e aparecerá um pequeno quadrado no canto superior esquerdo. Deverá surgir também o nome da outra equipa. Clique no nome dessa equipa e aparecerá a oferta de 0$. Clique no ícone de aceitar a oferta e retire a oferta no valor real do jogador efectuada pela outra equipa. Ofereça ao jogador o seu contrato e depois terá apenas que esperar por ele.

Emulador Saturn

Em quanto ao site, é simples é só ir a um motor de busca (Sapo, Aeiou, Clix, Altavista, etc) e pesquisar.

3] Dos leitores: TheGameRIPers [thegameripers@clix.pt]

The Sims

Modo Cheat:
Pressiona em "CTRL+SHIFT+C, para activares o modo cheat.

Dinheiro fácil
Mete "klapaucius" (sem aspas) como código. Depois carrega em "ENTER" até a frase de " No Such cheat" começar a piscar. Continua a carregar até ganhares 99 milhões de simolians.

Need For Speed: Porsche Unleashed

Todos os carros e pistas:
Simplesmente entra no modo multi-player e escolhe "Peer To Peer", mas corres sozinho. Podes escolher qualquer carro ou pista.

Mortal Kombat 4

Ilumina a frase "Continue" no ecrã de opções. Carrega em "Low Kick+Block", até aparecer a opção cheat e ouvires frase "Outstanding". A opção cheat contém, "Endings, Fatalities 1, Fatalities 2 e Level Fatalities".

Ref. 44.1

Vários Jogos I

Ajuda ao leitor: Miguel Santos

1] Do leitor: Mauro Ferreira

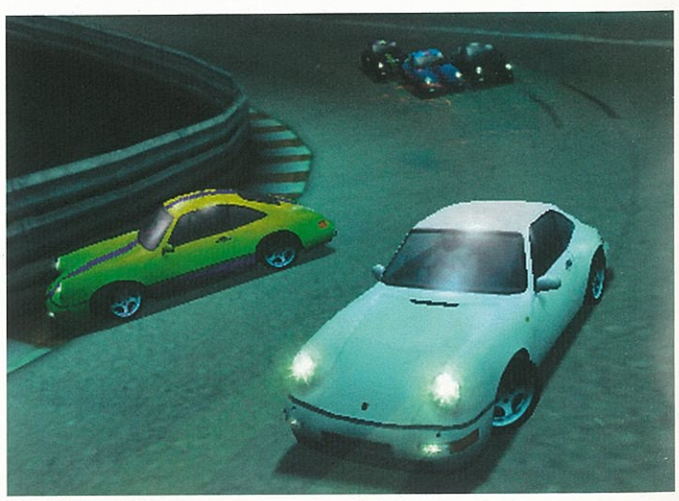
Loaded

Todas as batotas
Pressiona Start no menu de Pausa e segura L1 + L2 até bloquear o cursor rectangular vermelho. Continua a pressionar estes dois botões e introduz os seguintes códigos:

Munições: Baixo, Direita, O, Esquerda, Direita, O
Saúde: Direita, Direita, Esquerda, Baixo, Baixo, Cima, Triângulo, O
Energia: Direita, Baixo, Direita, Triângulo, Esquerda, Baixo, Direito
Bomba esperta: R1, R2, X, Triângulo, Quadrado, O, R1, R2, O, O, Quadrado
Saltar de Nível: X, R1, Triângulo, R1, Quadrado, O, R2, R2, X, Quadrado, Triângulo, X

V-Rally

Assim que aparecer o logotipo da Infogrames no ecrã branco da introdução, pressiona rapidamente: cima, baixo, triângulo + O.



De seguida, introduz um dos seguintes códigos, mantendo pressionado o último botão do código escolhido até seleccionar a língua. Depois solta-o.
Sem limite de tempo: esquerda + L1
18 Pistas: esquerda + L2
Recomeçar no Modo Arcade: Esquerda + R2
Modo Debug: esquerda + L1 + L2 + R2 + R1

2) Do leitor: Tiago Silva

NBA 2000

No ecrã de opções, selecciona CODES e introduz a password
Pés Grandes: BIGFOOT
Jogadores Magros: LITLEGUYS
Falas Extras: HIMOM
Modo Big Head: FATHEAD

Do leitor: Rui Gaspar

NBA 2000

Power Dunks: No ecrã do menu principal digita "redrover"
Nota: Depois de inserires este código deverás ouvir um barulho

Jogar com Michael Jordan: Vence o Michael Jordan no "um p'ra um" no "superstar mode" para "destrancá-lo"

Jogar com Isaiah Thomas: Faz 15 roubos de bola num jogo em "superstar mode" para destrancar Isaiah Thomas.



onde está indicado o estado mental dos jogadores. Os da seta cor-de-laranja estão muito desejosos de representar o seu país, os da seta cinzenta estão desejosos de representar o mundo dos sonhos.
Mas, um Ronaldo em B,, joga melhor que um Romário alegre.
Antes de qualquer troca, compara as habilidades dos jogadores.

Fighting Force 2

Modo de Poupar Munições
Quando estiver mais de um guarda (são precisos pelo menos 2), tenta colocar-te no meio deles e deixa-os disparar até morrer um, depois mata-o.



Ref. 44.2
Vários Jogos 2

Ajuda ao leitor: Bruno Pereira

Do leitor: Mauro Ferreira

ISS Pro Evolution

Neste jogo, um jogador feliz é um bom jogador.
O estado mental dos jogadores e a forma como se comporta em campo estão relacionados a 100%.
Vai para o ecrã Squad Selection e vai ao menu

Ref. 44.3
Grand Theft Auto 2

Ajuda ao leitor: [sem nome]

Do leitor: Mauro Ferreira

Hércules
Ver os FMV: pégaso, soldado, centauro, soldado
Nível Hero's Gauntlet: hidra, medusa, escudo, medusa
Nível Centaur's Forest: centauro, cabeça Hércules, minotauro
Nível Big Olive: centauro, escudo, hidra, cabeça Hércules
Nível Medusa's Lair: arqueiro, pégaso, cabeça Hércules, arqueiro
Nível Titan Fight: soldado, escudo, escudo, relâmpago
Nível Passageways of Eternal Torment: medusa, soldado, centauro, pégaso
Nível Turbilhão de Almas: soldado, relâmpago, soldado, centauro

Ref. 44.5
Sim City 2000

Ajuda ao leitor: Fábio Mendes

Do leitor: Tiago Silva

Começa a jogar (cidade nova ou salvaguardada) e vá a "City Info", depois ao ecrã do orçamento (ícone $). As manipulações seguintes devem ser obrigatoriamente realizadas neste ecrã. Mantém R1 premido e prime X, círculo, triângulo, quadrado e solta R1.

Ref. 46.1
Dragon Ball

"Queria saber o nome dos jogos do Dragon Ball que há em Portugal."
Luis Garcia

Ref. 46.2
Gangsters

"Eu gostava de saber dicas para o jogo Gangsters."
Alexandre Heleno

Ref. 46.3
Vários Jogos 2

"Olá Super Jogos, eu queria que, se possível me dessem dicas e Truques para os seguintes jogos:
- Resident Evil 3
- Blody Roar 2
- Fifa 2000
- Gran Turismo 2

Luis Augusto

Ref. 46.4
Vários Jogos 1

"Podem-me indicar truques para os jogos NHL2000; Nox; Sanitarium porque não consigo passar o segundo nível; Theme Park para PC; e A Bug's Life para PSX."
Tiago Mascarenhas

Ref. 46.5
Final Fantasy VIII

1 - Alguém me pode dizer como se apanham as 12 pulse ammo necessárias à remodelação da arma do Squall?
2 - Qual o nome da pintura no Ultimecia's Castle?
3 - Onde se localizam os bosses no Ultimecia's Castle? É que eu só encontro 4!
4 - Tenho o Squall no nível 100, a Quistis e o Zell à volta do 76 e os restantes à volta do 40 (apenas). Estou (como já devem ter reparado) no Ultimecia's Castle... acham que é possível prosseguir?
5 - O jogo acaba depois do Ultimecia's Castle ou terei oportunidade de remodelar armas e ganhar experiência?
Hernâni Fernandes

Ref. 46.6
Final Fantasy VIII

"Como é que se grava o jogo? Eu tento mas quando vou ao menu e carrego em save e não dá! Por favor ajudem-me!
Para além de não conseguir gravar o jogo, também não sei onde é que se apanham os Summons Shiva e Quetzalcoat?
Rui Ferreira

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???

1 - Syphon Filter 2
2 - Medievil 2
3 - Quake 3

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

Correio

Mantém R2 premido e prime X, círculo, triângulo, quadrado e solta R2. Vais ouvir aplausos e terás um milhão de dólares.

Ref. 44.16
The Legend of Zelda

Ajuda ao leitor: Angelo Fonseca

Do leitor: Raphaël Gariso

No jogo "The Legend of Zelda" para a Super Nintendo, o último nível encontra-se na pirâmide. Se bem me lembro, para poderes entrar nela, tens de ir a uma loja no sul-este (ao pé de um lago), e comprar lá uma mega-bomba. Esta bomba só aparece à venda nesta altura do jogo, quando tens de ir para o último nível. É uma bomba grossa e de cor vermelha.
Não me lembro bem se tens de utilizar o espelho mágico que apanhaste nas montanhas. Este espelho permite passar para o outro mundo, onde está a pirâmide. A mega-bomba encontra-se nesta loja, ou no outro mundo normal.
Uma vez que tens a mega-bomba, tens de depositá-la ao pé da parede da pirâmide que está rachada. Só a mega-bomba pode abrir esta única passagem para o último nível.

Ref. 44.17
Vários Jogos 3

Ajuda ao leitor: Telmo Moisão

Do leitor: Tiago Silva

DOOM 64

Para conseguires o código dos níveis, tens de fazer o seguinte: no início do jogo, vai para a opção password e introduz o código:
?TJLBDFWFBFGVJVVB
Agora quando jogares, terás uma opção extra, que é a de password. Para poderes usar estes códigos, tens de jogar no nível "Watchmedie". Códigos dos níveis finais:
Skill1: vbt89vd?6?vk9uk?
Skill 2: vgtr9bd96?v27uk?
Skill 3: vis89bd86?wk5uk?
Skill 4: vqsa9bd76?w23uk?



Do leitor: Rui Gaspar

Super Mário 64

Para apanhares a primeira estrela tens de derrotar a Bomba Gigante que está no alto da montanha.
Para apanhares a segunda estrela tens de falar com a tartaruga gigante que está logo no princípio e fazer uma corrida com ela, não vás atrás dela porque ela sobe uma rampa que tu não consegues, vai antes pela frente do cão, passa a ponte e sobe a montanha pelo trilho castanho, quando chegares á primeira caverna que lança bolas, vai lá para dentro e espera, isto faz com que apareças na segunda caverna o que te dá vantagem em relação á tartaruga, quando estiveres no cimo da montanha vai até ao pé da bandeira que a tartaruga quando chegar dar-te-á a segunda estrela.
A terceira estrela está numa plataforma no ar que para lá chegares tens de ir de canhão e para o abrir tens de falar com a bomba cor de rosa que encontras logo no princípio do nível.
Para apanhares a quarta estrela, tens de apanhar todas as moedas vermelhas deste nível.
Para apanhares a quinta estrela precisas das asas, se não as tens, tens de apanhar 10 estrelas noutros níveis e ir para a entrada do castelo (cá dentro) deves reparar que está uma luz no centro da sala, vai para o meio dessa luz e olha para o sol que está no tecto do castelo, dentro do nível carrega interruptor vermelho para teres as asas. Agora entra no primeiro nível, manda-te de canhão para a plataforma que está no ar, ai apanha as asas e entra no canhão que está ai em cima e faz pontaria para o meio das argolas de estrelas (tens de apanhar as 5 estrelas do meio) no fim disto aparece a quinta estrela.
A sexta estrela e a que está presa nas grades ao pé do cão, e para a apanhares tens de soltar o cão, dando três vezes com o rabo no pau onde está preso o cão, este solta-se e rebenta com as grades.
Para apanhares a sétima e ultima estrela tens de apanhar 100 moedas amarelas, tens de apanhar algumas que estão no ar, porque as que estão no chão não chegam (esta estrela existe em todos os níveis).

Ref. 44.18
Vários Jogos 4

Ajuda ao leitor: Tiago Rodrigues

Do leitor: Mauro Ferreira

Championship Manager 2

Para adquirir qualquer jogador sem pagar um tostão, faça uma oferta duas vezes superior ao preço normal, para que o clube aceite a sua proposta. Seguidamente, modifique a quantia, saia do ecrã e escolha Cancel ao invés de OK.

Do leitor Nuno "007" Feliciano

FIFA 98

Vai ao editor de jogadores e modifica o nome a cada um deles para os seguintes:
Johnny atomic: dá um mergulho
Xplay: batata quente
Eac rocks: cabeças grandes
Urlofus: paredes invisíveis
Dohdohdoh: bola louca
Footy: movimentos parvos
Se quiseres ter acesso a um ecrã cheat onde podes activar os truques vai até ao ecrã de selecção de estádios e pressiona F5.

Do leitor: Rui Gaspar

Championship Manager 2

Comprar um jogador de Graça: Quando comprares um jogador, faz uma proposta a dobrar em relação ao valor real do jogador. De seguida ajusta a oferta de acordo com o valor que deseja pagar (pode ser gratuito) e logo depois carregue em [cancel].
Sair e não gravar: Pressiona [*].
Jogo mais rápido: Pressiona [space] após o início do jogo e a seguir ao intervalo.
Como ser Treinador Nacional: No começo do jogo escolhe uma selecção para treinar (Portugal, Inglaterra, Espanha, etc.). Quando o teu nome é pedido escreve os nomes dos seleccionadores dos países. Por exemplo:
Artur Jorge- Portugal
Terry Venables- Inglaterra
Arrigo Sacchi- Itália
Javier Clemente- Espanha

Pokemon

Um site onde podes fazer download da versão azul, amarela, vermelha, verde, gold, silver, e até de emuladores saves etc.
http://www.secrel.com.br/usuarios/enricop/Pokemon/download.htm

Ref. 44.19
Mortal Kombat II

Ajuda ao leitor: Marco Silva

Do leitor: Mauro Ferreira

Apenas encontrei Babality's e Friendship's (BBLT e FS)

Liu Kang

BBLT: baixo, baixo, frente, trás + B
FS: frente, trás, trás, trás + B

Baraka

BBLT: frente, frente, frente + C
FS: mantém start pressionado e cima, frente, frente + C

Kitana

BBLT: baixo, baixo, baixo + B
FS: baixo, baixo, baixo, cima + B

Mileena

BBLT: baixo, baixo, baixo + C
FS: baixo, baixo, baixo, cima + C

Kung Lao

BBLT: trás, trás, frente, frente + C
FS: trás, trás, trás, baixo + C

Rayden

BBLT: baixo, baixo, cima + C
FS: baixo, trás, frente + C

Johny Cage

BBLT: trás, trás, trás + C
FS: baixo, baixo, baixo, baixo + C

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:
218940494

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!).

Jax

BBLT: mantém start pressionado e baixo, baixo, baixo, cima + B
FS: mantém start pressionado e baixo, baixo, cima, cima + B

Sub-Zero

BBLT: baixo, trás, trás + C
FS: trás, trás, baixo + C

Scorpion

BBLT: baixo, trás, trás + C
FS: trás, trás, baixo + C

Reptile

BBLT: B, trás, trás + B
FS: trás, trás, baixo + C

Shang-Tsung

BBLT: trás, frente, baixo + C
FS: trás, trás, baixo, frente + C

Se tiveres um comando de 6 botões, tens de substituir o B pelo C e o C pelo Z.

O melhor truque
Entra em Options e ilumina a opção DONE, depois pressiona: esquerda, B,, esquerda, direita, B,, direita, direita, esquerda, esquerda, direita, direita. Espero que te divirtas.

Do leitor Bruno Mendes

Nota:
T-esquerda
F-direita
C-cima
B-B,
PA-Pontapé Alto
PB-Pontapé B,
SA-Soco Alto
SB-Soco B,
BL-Bloco
B-F: diagonal B,F

Para todos: Poço de acido: mantém pressionados SB+PB e faz B+SA

Sub-Zero

congelar: B,B-F,F,SB
congelar o chão: B,B-T,T,PB
power slide: T+PA+PB

finish moves:
ice grenade: (salto) manter SB pressionado e faz T,T,B,F.
super ice: F,F,B+PA,F,B,F+SA
babality: B,T,T+PA
spikes e pit 2: B,B,F,F+BL

Johny Cage

shadow kick: T,F+PB
uppercut: T,B,T+SA
low fireball: T,T-B,B,B-F,F+SB
high fireball: F,B-F,B-B-T,T+SA
low blow: BL+SB

finish moves:
knock off: (a 1 passo) F,F,B,C (manter B+BL+SA+PB)
torso: B,B,F,F+PB
babality: T,T,T+PA
spikes e pit 2: B,B,B+PA

Shang-Tsung

1 fireball: T,T+SA
2 fireball: T,T,F+SA
3 fireball: T,T,F,F+SA

finish moves:
inside out: manter pressionado PA
soul stealer: BL+C,B,C+PB
babality: T,F,B+PA
spikes e pit 2: BL+B,B,C,B

morphs:
CAGE: T,T,B+SB
SUB-ZERO: F,B,F+SA
BARAKA: B,B+PB
SCORPION: BL+C,C
KUNG LAO: T,B,T+PA
JAX: B,F,T,PA
KITANA: BL,BL,BL
REPTILE: C,B+SA
RAYDEN: B,T,F+SB
LIU KANG: T,F,F+BL
MILEENA: mantém SA durante 2 segundos

Kung Lao

teleport: B,C
whirlwind kick: C,C+PB (varias vezes o PB)
hat throw: T,F+SB
bullet kick: no salto , B+PA

finish moves:
split: (2 passos) F,F,F+PB
knock off: manter pressionado SB e faz T,T,F
babality: T,T,F,F,PA
spikes e pit 2: F,F,F,SA
friendship: T,T,T,B+SA

Baraka

blade swipe: T+SA
blade fury: T,T,T,SB
spark: B,B-T,T,SA

finish moves:
knock off: T,T,T,SA
lift: T,F,B,F,SB
babality: F,F,F,PA
spikes e pit 2: F,F,B,PA
friendship: C,C,F,F,PA

Liu Kang

high fireball: F,F,SA
low fireball: F,F,SB
bicicle kick: manter PB 4 segundos
flying kick: F,F,PA

friendship:
uppercut: BL+360 graus
dragon: (1 passo) B,F,T,T,PA
babality: B,B,F,T,PA
spikes e pit 2: B,T,F,F,PB

Mileena

roll attack: T,T,B,PA
sai throw: manter SA 2 segundos
teleport kick: F,F,PB

finish moves:
multi sais: F,T,F,PB
man eater: (1 passo) manter PA 2 segundos
babality: B,B,B,PB
spikes e pit 2: F,B,F,PB

Jax

energy wave: F,B-F,B,B-T,T,PA
back bracker: BL no salto
ground smash: manter PB 2 segundos
gotcha: F,F+SB
multislam: projectar+SA varias vezes

finish moves:
clap: manter pressionado SB e faz F,F,F
arms: BL,BL,BL,BL+SB
babality: B,C,B,C+PB
spike e pit 2: C,C,B,PB

Reptile

acid spite: F,F,SA
force ball: T,T,SA+SB
invisibility: manter BL e faz C,C,B,SA
power slide: T+SA+SB

finish moves:
tongue: (salto) T,T,B,SB
invisible: manipular " invisibility " + F,F,B,PA
babality: B,T,T,PB
spike e pit 2: B,B,F,F,BL

Scorpion

spear: T,T,SB
scissor takedown: F,B-F,B,B-T,T,PB
decoy punch: B,B-T,T,PA
air throw: no salto BL

finish moves:
torch: (salto) C,C,SA
toasty: B,B,C,C,SA
slash: manter SA e faz B,F,F,F
babality: B,T,T,PA
spike e pit 2: B,B,F,F,BL

Rayden

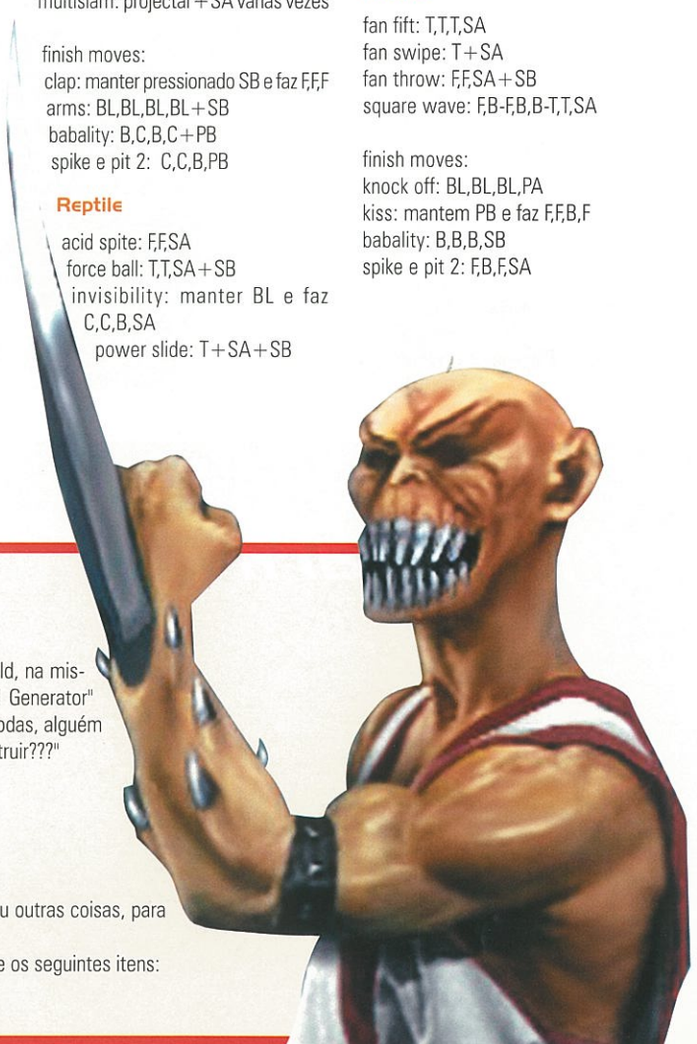
dive attack: T,T,F
eletrocute: manter SA 2 segundos
lightning bolt: B,B-F,F,SB
teleport: B,C

finish moves:
shocker: manter PB 3 segundos e faz BL+PB
explode: manter SA 5 segundos
babality: B,B,C,PA
spike e pit 2: C,C,SA

Kitana

fan fift: T,T,T,SA
fan swipe: T+SA
fan throw: F,F,SA+SB
square wave: F,B-F,B,B-T,T,SA

finish moves:
knock off: BL,BL,BL,PA
kiss: mantem PB e faz F,F,B,F
babality: B,B,B,SB
spike e pit 2: F,B,F,SA



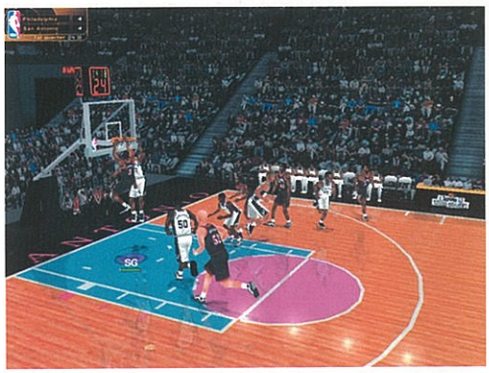
Ref. 46.7
Homeworld

"Eu estou com problemas no Homeworld, na missão 14, não sei como destruir o "Field Generator" que está protegido por aquelas naves todas, alguém me pode dizer como é que o posso destruir???"
Angelo almeida

Ref. 46.8
Final Fantesy VIII

"Gostava que me dissessem os itens, ou outras coisas, para ter a Lionheart do Squall.
Também queria saber onde se consegue os seguintes itens:
- Adamantines; energy cristals."
Miguel Dominguez

Nba Live 2000 VS Nba Inside Drive 2000



Dos leitores Power Players (Helder/Michael/Simão)

A Microsoft parece querer lançar-se no mercado de jogos, e diga-se que não se tem saído mal. Por outro lado, a EA Sports não faz Windows, nem programas mas faz excelentes jogos desportivos.

Tanto o Live 2000 como o Inside Drive 2000 estão actualizados da época de 99/00.

Todos os jogadores têm nomes reais, e todas as equipas estão presentes.

Os gráficos do Live 2000 estão no mínimo excelentes, por outro lado os do Drive 2000 estão meio quadrados, com a resolução máxima de apenas 1024x768. Ambos correm por Direct 3D.

Os comentários estão muito melhores no Drive 2000, onde os comentadores ferrenhos dos Seattle mandam cada piada e cada "boca" que parece estarmos lá.

As músicas do Live são no entanto muito superiores às do Drive 2000, onde ouvimos mesmo todas as músicas que se passam num jogo da NBA, as do Drive 2000 passam manifestamente ao lado dos nossos ouvidos.

A jogabilidade do Live supera a da versão Microsoft, onde os movimentos estão super fluídos e jogar aquilo é mesmo um mimo, enquanto o Drive é um pouco irrealista nos movimentos, e os jogadores cada vez que saltam caiem logo, parecendo que têm ímans nos pés, e os movimentos são bruscos.





O sistema de transferências do Live é espectacular, onde podemos trocar todos os jogadores, e no Drive até mete dó... não podemos transferir nenhum jogador!! Nem sequer tem um editor de jogadores e muito menos nos deixa criar os nossos próprios jogadores...que pena!

No Live podemos inclusive pôr a nossa foto no jogo, o que torna a edição da EA muito atractiva. É claro que aconselhamos o "NBA Live 2000" em vez do "NBA Inside Drive 2000", pelas razões já indicadas atrás, mas se já estão fartos da "franchise" da EA escolham antes o Drive 2000, pois apesar dos seus defeitos é um bom jogo.

	NBA Live 2000	NBA Inside Drive 2000
Gráficos	97%	84%
Jogabilidade	96%	90%
Som	93%	94%
Duração	93%	93%
Nota Final	95%	92%

Perfect Dark

Dos leitores Power Players (Helder/Michael/Simão)

Que jogo este!!!

Um dos jogos com uma produção mais demorada e o mais esperado do ano já chegou a Portugal, estamos obviamente a falar de "Perfect Dark".

Desenvolvido pela Rare, este título é como uma sequela de "Goldeneye 007", mas com pormenores e uma jogabilidade muito mais aperfeiçoada. É incrível o suspense e o ambiente deste jogo, que com o expansion pak explora a quase todo o potencial da N64.

O protagonista é Joanna Dark, e a história está bem elaborada, apesar de não ser muito original: Joanna trabalha para o governo e tem de impedir que uns extraterrestres invadam a terra. Esses Aliens procuram um objecto valioso que se encontra no oceano.

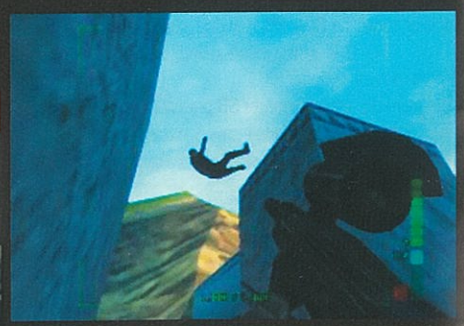
Enfim, nada a que não estejamos habituados. O som é excelente, onde ouvimos perfeitamente os gemidos dos inimigos atingidos com balas, as músicas são excelentes, os gráficos são no mínimo de outro mundo! É jogar para crer. Já tivemos o privilégio de jogar esta bomba, e não queremos mais nada!

Obrigado Rare, pelas longas horas que nos vais proporcionar e claro, a todos os possuidores de uma N64. Sem palavras.

Ficha Técnica

Consola: Nintendo64
Género: Shoot'em up/acção
Editora: Rare





Jogos PlayStation Platinum



Dos leitores Flying Devils

Tekken 3

Um dos melhores jogos de luta de sempre, chegou agora à versão Platinum. Podem contar com muitos mais lutadores, golpes fantásticos, animações fabulosas e uma Banda Sonora do outro mundo.
Nota: 99%

Medievil

Neste jogo somos um esqueleto que tem como missão defender a sua honra. Um jogo ao estilo de Crash Bandicoot e Pandemonium. Um jogo divertidíssimo e obrigatório para quem gosta deste tipo de jogos.
Nota: 94%

MotoRacer

Este título da PlayStation é um jogo de motas ultra radicais que andam a abrir em cidades, montanhas, vales etc. Podes encontrá-lo à venda por um razoável preço de 5.000$00.
Nota: 88%

C&C Red Alert

Um dos jogos de estratégia mais populares do mundo encontra-se em Versão Platinum. Podes contar com soldados, tanques, tudo o que podes imaginar da guerra. Um jogo em que matar o adversário não chega.
Nota: 92%

Time Crisis

Este jogo de Pistolas é um dos títulos mais vendidos para a PlayStation. Neste jogo somos um polícia que tem que "caçar" bandidos. Está agora por um preço razoável e, se és um viciado, não o percas.
Nota: 95%

Resident Evil 1 e 2

Estes dois jogos são, para nós, os mais fabulosos de sempre. Vamos lá matar uns Zombies, liquidar umas aranhas gigantes, e muitas mais criaturas estranhas que vão para além da tua imaginação. Nestes jogos de mistérios e puzzles sem fim, com uns gráficos e uma apresentação dignos de Hollywood, uma jogabilidade imensa e uma Banda Sonora de rebentar os Tímpanos, estes jogos só podem levar:
Nota: 100%

O Mundo dos Videojogos

Do leitor Nuno Alexandre Santos

"Oi, amigos da Super Jogos. Finalmente volto a escrever-vos. Desta vez envio-vos um texto que elaborei sobre o mundo dos videojogos. Espero que gostem."
Nuno Santos

É um mundo verdadeiramente controverso, este, o dos videojogos.
A verdade é que eles perseguem os gostos do comprador. Pois é, o mundo informático cresce cada vez mais e todos os anos surgem mais empresas de programação de software que pretendem vencer com as suas criações. Tudo começa com o sucesso de certo jogo e logo depois uma vaga de jogos do género invade o mercado a fim de também eles se tornarem fonte de grandes lucros.

Andando um pouco atrás no tempo, podemos referir o sucesso de Mortal Kombat que suscitava no jogador uma vontade enorme de "andar à pancada". Foi dos primeiros jogos que directamente apelavam à violência, o que desencadeou uma enorme produção de jogos deste tipo. Duke Nukem 3D, Quake e, posteriormente, Carmageddon despertaram um grande interesse e alguns deram origem a grandes polémicas; todos eles eram, de certa forma, violentos e, portanto, diferentes e inovadores na altura em que surgiram. Mas a grande quantidade de jogos deste tipo começaram a saturar e os compradores ficaram dependentes de novas ideias.
Paralelamente a esta evolução, os jogos de desporto e as simulações automobilísticas foram-se desenvolvendo a par das competições mundiais. Grandes títulos como a série FIFA da Electronic Arts e o velhinho Rally Championship foram criando um mundo muito diversificado de desporto, da qual a EA Sports se destaca actualmente.
No entanto, mais recentemente, a palavra de ordem dos jogos tem sido a originalidade. Criações como o The Sims, onde controlamos a vida de uma família, Pizza Syndicate, que nos convida a gerir o monopólio de pizzerias, e os menos conhecidos Gearhead Garage (no qual encarnamos um mecânico) e Last Call (onde encarnamos um barman), permitem o lançamento de novas empresas que querem a todo o custo assegurar o seu lugar no mercado dos videojogos.
Mas o que se seguirá? Será que os jogos tornar-se-ão repetidos?
Pelo menos ninguém se pode queixar da grande variedade de jogos que hoje existem.

Mortal Kombat

A evolução dos jogos

Dos leitores Mighty Players

"Se algum leitor quiser acrescentar ou corrigir algo a este breve comentário que nos mande um mail para mighty_players@hotmail.com"
Myghty Players

Há cerca de 10 anos uma equipa da Acclaim lembrou-se de criar um jogo de luta que tivesse uma história definida e muito sangue à mistura: esse jogo foi o memorável Mortal Kombat.
Saiu primeiro nas arcadas, onde o seu sucesso foi tão grande que logo teve a conversão para as consolas, imediatamente a seguir foi criado o filme Mortal Kombat.

MK continha gráficos de sonho para a época o que cativou dezenas de compradores, os personagens eram reduzidos, mas com alguns movimentos fantásticos. Cerca de um ano depois deste grande sucesso aparece MK II, com mais jogadores, terrenos de batalha e fatalities. Este jogo tinha gráficos melhorados em comparação ao MK I.

No ano de 1995, MK III vê a luz do dia, neste jogo notou-se uma grande evolução a comparar com os outros, em todos os sentidos nunca um jogo MK tinha tido tantas personagens, aqui as fatalities, babalities, animalities e friendships estavam verdadeiramente excelentes cheias de pormenores.

Alguns meses depois nasce o Ultimate Mortal Kombat III, em gráficos este estava igual em relação ao anterior mas contava com a inclusão de novas personagens (isto é, personagens de outros MKs), cenários, e o maravilhoso extra da combinação fatal BRUTALITY, uma pequena nota: UMKIII saiu apenas na Sega Saturn e na velhinha Mega Drive: ao fim de anos consecutivos de sucesso Mortal Kombat precisava de uma triologia, o que aconteceu com M.K. esta trilogia foi lançada para Sega Saturn, PSX, P.C., como nos outros MKs continuava com o seu 2D típico, e incluía supostamente todas as personagens.

Mais ou menos a par de MKT sai o MK Sub-Zero para PSX, esta versão pouco trouxe de novo (apenas podíamos usar o Sub-Zero e este movia-se ao estilo dos jogos de plataformas).

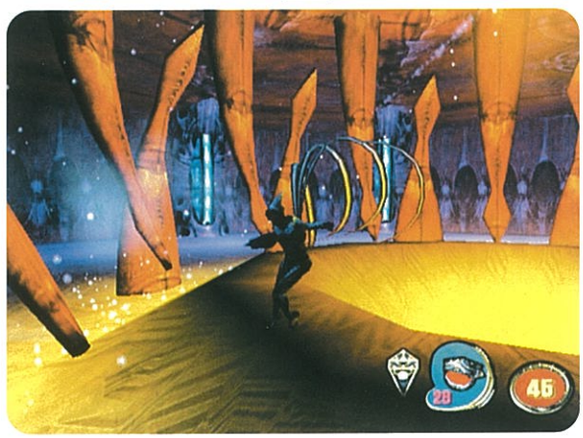
Em 1997 sai MKIV em nosso ver "morto" pois vinha com algumas falhas, e vinha em 3D, o que também nos desagradou foi a inclusão de armas. Estas medidas principalmente a mudança de 2D para 3D estragaram a beleza do jogo em nosso ver.

Recentemente foi lançado o MK GOLD para Dreamcast que não traz nada de novo em relação à versão anterior. Esperemos que o MKV não venha envergonhar mais uma vez esta excelente série, mas sim honrá-la.

MDK 2

Dos leitores Power Players (Helder/Michael/Simão)

Por fim o jogo mais esperado para os PC já estoirou, e já está à venda nas lojas (a versão DC está prestes a chegar) e olhem que supera em tudo o primeiro "MDK".
"MDK" foi o jogo que mais vendeu em 1997 para os PC, e portanto a sua sequela já era prevista por todos. Bem, mais uma vez os extraterrestres invadiram a terra e Kurt com a ajuda dos seus amigos vai ter que os exterminar a todos. Desta vez controlamos três personagens: Kurt, Max e o Doc.
Agora os aliens são mais diversificados e estão mais difíceis de exterminar que nunca.



Cada personagem tem o seu estilo de luta, por exemplo, Max abusa da força bruta, Kurt não mudou nada e consegue na mesma planar com as suas asas, por último o Doc pode combinar itens , principalmente armas. Cada personagem tem os seus próprios níveis, pois assim os níveis de puzzles estão encarregues ao Doc, os níveis de explosão total são do Max e os níveis onde temos de fazer de snipers ficam a cargo de Kurt.

Ficha Técnica

Plataforma: PC
Género: Acção
Editora: InterPlay

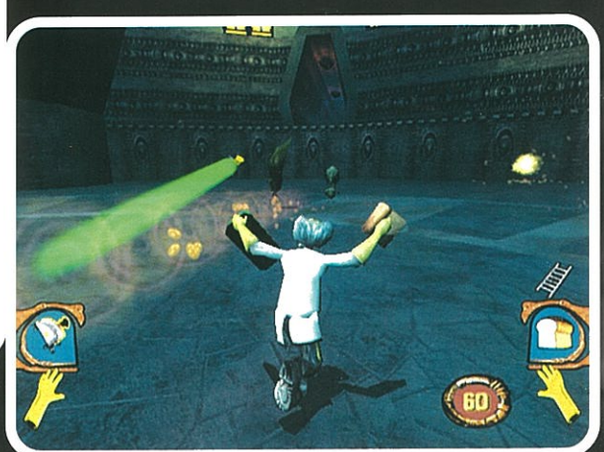
Podemos salvar a qualquer momento do jogo já que sem isso seria impossível passar o jogo. A sua dificuldade está exagerada, aliás este é um dos pontos fracos de "MDK2", o que por vezes é frustrante, pois morrer a cada 30 segundos é mesmo enervante.
O ponto mais alto do jogo é os seus gráficos, simplesmente geniais, onde puxam a fundo pelas melhores placas gráficas do mercado. As suas texturas são mesmo belas e para tirarem todo o partido do jogo é aconselhável uma placa com 32MB, 128 de RAM e um P-III 550.
Mas isto não quer dizer que o jogo não funcione bem com um P-II e uma placa de 16MB. A acção é non stop, principalmente quando jogamos com Max, aquilo sim, mais parece Quake!
A jogabilidade também é muito boa sendo muito viciante, o que nos leva a ficar muitas horas colados ao monitor.
Enfim, todo o jogo é uma obra de arte, sendo impossível a qualquer gamer ficar indiferente a este título.
"MDK2" é o jogo do momento nos PC e claro que é mais que obrigatória a sua compra

Do leitor Daniel Borges - Anadia

MDK, jogo que teve a sua aparição no mercado à uns anitos, e que mereceu o seu destaque a nível dos jogos de acção 3D, tem agora o seu seguimento com este MDK 2. Enquanto no primeiro éramos Kurt, um homem que estava encarregado de eliminar um bando de criaturas semi-robóticas com a ajuda de um arsenal original e um inovador sistema de zoom (sniper), em MDK 2, Kurt vêm acompanhado por dois amigos; Hawkins, um cientista capaz de combinar diferentes objectos para as mais diversas finalidades, e Max, um cão cibernético de quatro braços, cujo forte é o seu arsenal.
Assim, poderemos ter mais opções de jogo, ao contrário do primeiro jogo. Cada elemento terá o seu "mundo" (ou nível) distinto, assim como a sua missão e enigmas a resolver. Foi acrescentado uma vertente estratégica, por isso esqueçam este título se só gostam de tiros sem "olhar a quem".
A nossa equipa de três elementos vai ser deixada num ambiente futurista, semelhante ao do primeiro título, mas muito mais detalhado e surpreendente. A juntar a todas estas novidades está o facto de podermos utilizar a nossa placa aceleradora 3D!
Assim podem dar um autêntico brilharete aos vossos olhos a nível dos novos efeitos visuais e de relevo (aqueles grandes e majestosos edifícios).
A nível dos inimigos, também há surpresas: maior detalhe e mais realismo nos estilhaços e salpicos de sangue (quando dei cabo do primeiro alien que me surgiu, até os olhos me brilharam). Para atenuar o ambiente sóbrio e misterioso, a equipa do jogo brinda-nos com as tradicionais situações humorísticas, cada vez mais escassas nos jogos de Hoje. Bom, e fico por aqui, e se quiserem experimentar o jogo, dêem uma saltada à Net (versão Demo) ou procurem nas bancas das lojas de informática.

Ficha Técnica

Estilo: Acção 3D
Máquina: PC/CD-Rom
Editora: Virgin
Produção: Bioware



Jogos de Terror



Opinião da leitora Xana Pires

Os jogos de terror criam muita polémica. Muita gente classifica um jogo de terror como um jogo para maiores de 14, 16 ou até 18 anos, mas não, um jogo de terror deve ser classificado como um jogo para pessoas que não se sensibilizam facilmente, por exemplo, a mim que tenho 12 anos não me faz impressão nenhuma mas à minha irmã, de 22 anos, pode fazer.
Não estou a tentar defender este tipo de jogo, até porque não sou assim grande apreciadora mas, é o que eu acho.
E já que estou a falar sobre jogos de terror, e tinha na minha lista de opiniões para mandar para a Super Jogos o Resident Evil DC, vou testá-lo agora:



Tudo começa na floresta de Racoon City e, sendo perseguidos por cães esfomeados, Jill, Chris e os seus amigos refugiam-se numa misteriosa mansão mas, o que eles não sabem é que essa mansão está recheada de zombies estúpidos e feios que querem matá-los.
Quem criou estes zombies?
Conseguirão Jill e Chris fugir da mansão?

Para saberem mais comprem este jogo que não é propriamente brilhante mas que continua a divertir bastante gente.

Gráficos - 8/10
Não são espectaculares mas são bastante funcionais.

Jogabilidade - 8/10
Boa mas repetitiva.

Originalidade - 10/10
Matar zombies é, definitivamente, original.

História - 8/10
A história não é má mas também não é espectacular.

Divertimento - 9/10
O nível de divertimento é bastante alto, é divertidíssimo matar zombies, não?

Dificuldade - 7/10
O jogo é relativamente fácil (mas só até à segunda parte da mansão).

Zombies - 10/10
Os zombies, apesar do tempo, estão muito bem feitos.

Medo? - 10/10
Sim, algum. Quer dizer, não é bem medo, é mais suspense... Muito suspense.

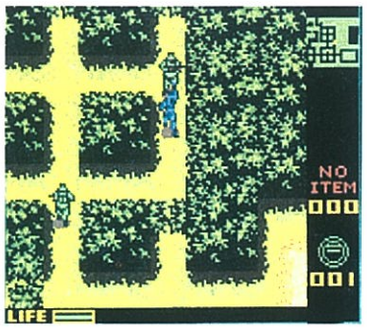
Duração - 8/10
É mais que suficiente...

Comprar? - 10/10
Sim, se queres ter uma colecção de jogos que tem/tiveram glória na Playstation porque não acrescentar este título que já está em platinum?

Total- 82/100

Metal Gear Ghost Babel

(PC CD-Rom)



Dos leitores: Power Players (Helder/Michael/Simão)

Depois do 1º MGS, em 1999, realizado por Hideo Koyima, e que se tornou no melhor jogo de sempre da PSX e talvez de todas as plataformas, a Nintendo chegou a acordo com a Konami e vai lançar durante este verão a versão de MGS para o GB. Todos os elementos presentes no homólogo PS estão presentes, até o radar, e temos também o modo VR Missions. O sistema de jogo é já conhecido, e temos de andar sempre sem sermos descobertos. Muito provavelmente estamos perante o melhor jogo GB Color de 2000.

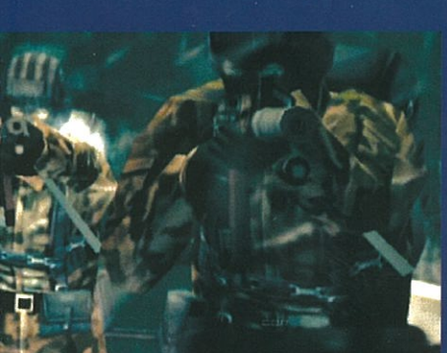


Ficha Técnica

Consola- GB Color
Género- Espionagem
Editora- Konami
Data de saída na Europa- Julho 2000

Metal Gear Solid 2

Aqui estão as primeiras imagens do jogo mais esperado do ano... sim, Snake vai entrar outra vez em acção e desta vez vai existir emoções muito fortes e enigmas cada vez mais difíceis de decifrar, porque se querem um bom jogo ele terá que ser difícil de acabar, lindo de jogar, envolvente e cativante!
Este jogo tem tudo isto e muito mais... um som de colocar os cabelos em pé, imagens lindas de morrer, acções arriscadas e perigosas para jogarmos e muito mais!
Fiquem com os vossos nervos em franjas ou então procurem pelos filmes de promoção que já existem na internet e saciem a vossa sede ...







Clive Barker´S: Undying
Pc-cdrom

Ora aqui vai uma das novidades mais recentes no mundo dos jogos para computador! E ainda bem! É mais um jogo de acção este novo jogo da Dreamworks Interactive e promete vir a ser um dos bons jogos deste género segundo dzem os seus autores.
E não é tudo... vamos neste jogo regredir até ao ano de 1920... uhm... bom ano... e vestiremos a pele de Count Magnus Wolfram que é muito multifacetado. Somos enviados para uma cidade... morta???
É isso mesmo uma cidade bem morta e estou mesmo a vêr...vamos lutar contra inimigos nada simpáticos.Mas por outro lado teremos um razoável arsenal:uma pistola,uma caçadeira e uma coisa esquisita que tem o nome de... Tibetan War Cannon... espero que seja boa!
Irá sair em Janeiro do próximo ano (vá lá... falta pouco) e fiquem com as imagens espectaculares deste jogo.



Age Of Sail II
Pc-cdrom

Este jogo já foi considerado o jogo de simulação do ano pois a sua originalidade promete muitas horas divertidas á frente do nosso computador!
Sairá ainda este ano na altura do Natal (ainda bem) e está a ser desenvolvido pela Akella. Poderá ser jogado por 1 a 16 jogadores e claro que será mais um jogo online!
Todo produzido em 3D este jogo promete levar-nos a épocas bem distantes onde as aventuras eram constantes em alto mar.
Pelas imagens belas que já vimos este jogo promete imenso e ei! Sim você aí que manda as betas,não se esqueça de mim!!!
Mais uma crise de jogos novos...

Lego Racers

Do leitor Sérgio Rafael



Ora cá está um jogo para passar umas horas descontraídas, até porque era um dos meus passatempos preferidos de infância.
Lego Racers acena-te com uns gráficos simples onde não era preciso mais, e por isso, pede tão pouco em termos de máquina. Mas também esperes jogá-lo com uma placa de 1Mb.

O jogo tem vários pontos fortes:
- Possui um campeonato onde visitas vários anfitriões. Cada anfitrião desafia-te para 3 pistas e se lhe ganhares ganhas o kit de peças que ele usa, ou seja vais ter mais peças disponíveis, para a construção da bomba.
- A possibilidade de poderes construir o teu modelo, à tua vontade, escolhes um chassis e depois é só encaixares as peças que quiseres, só é pena o espaço de construção ser reduzido, senão era logo ali uma maquina com umas 6 turbinas de avião...
- Outra coisa são os powerups. Pelo circuito vais encontrar peças de várias cores, a cada cor corresponde um poder, e vais encontrar também umas peças brancas, que aumentam o poder dos powerups, por ex: se apanhares uma peça verde que é o turbo, e lhe juntares, uma peça branca, tens um turbo reforçado, se juntares 2 aparecem dois afterburners, e tens um carro planador por alguns instantes, e 3 peças forma um buraco negro que te transporta mais para a frente.
- E mais o modo multiplayer com o ecrã dividido, cada um com a sua máquina a desafiar o outro.

A condução é fácil, as pistas estão boas, e com atalhos para descobrir, os modos de jogo é que faltam, mas enfim um jogo muito divertido um pouco "acriançado" demais, mas também é mais para eles.

Gráficos: 90%
Som: 90%
Jogabilidade: 96%

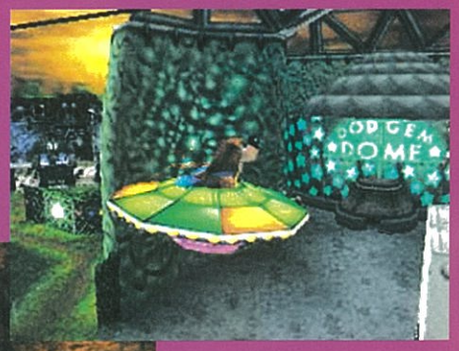
Pontuação - 92%



Banjo-Tooie

Dos leitores Power Players (Helder/Michael/Simão)

Depois de lançar Donkey Kong 64, a Rare volta à carga com a continuação daquele que foi um dos melhores jogos que passaram pela N64, Banjo-Kazooie.
Nesta sequela, podem contar com uma aventura muito maior que a anterior, com mais personagens, muitos mundos (ao todo nove) o que perfaz um total de centenas de áreas e um boss no final de cada mundo. Como não podia deixar de ser teremos também muitos movimentos novos, o que fará aumentar os puzzles.
Neste fantástico jogo ainda podem contar com muitos mini-jogos, ou corridas no final de cada nível.





E lembram-se de Mumbo Jumbo? Alegrem-se pois podem controlá-lo. Se conhecem amigos que têm Nintendo 64 convidem-nos para irem jogar lá a casa pois estão à vossa espera inúmeros jogos de multiplayer que suportam até 4 jogadores.
Esperem por esta bomba que vai provar que nem só de fracos jogos vive a N64, pelo menos são as expectativas... vem até nós Banjo-Tooie!!



Warcraft 3

Dos leitores Flying Devils

Surpreendendo tudo e todos, a Blizzard anunciou o regresso de um dos seus primeiros títulos e também um dos seus primeiros sucessos.
E se estás à espera de um jogo de estratégia fabuloso mais vale esperares sentado. Mas não te assustes, nem penses que o jogo vai ser um fracasso, o jogo apenas será convertido para R.P.G.!
Sim! WarCraft 3 será um R.P.S. completamente inovador. O que nós queremos dizer é que em vez de se chamar Role Playing Game chamar-se-á Role Playing Strategy.
Também sabemos que os realizadores estiveram muito tempo a escolher o nome adequado para o jogo. Pois acabou por ser mesmo WarCraft 3.
Desta vez o jogo foge um bocado à regra, ou seja, neste título não poderás construir edifícios, nem recrutar tropas. Começas com um certo número de tropas e é com esses que acabas.. O Inimigo é um ser demoníaco que tem um super esquadrão de tropas. Uma das novidades introduzidas é que desta vez podes controlar Homens, Orges e Goblins na mesma tropa. Mas não são só estas raças que existem. Ainda há mais quatro, que nós não conseguimos identificar muito bem. Talvez anões, duendes? Isso é que não foi revelado. Tal como num simples R.P.G. viajas por vários terrenos à procura de artefactos, objectos, resolvendo enigmas e criando estratégias para vencer os inimigos. Os gráficos neste jogo estão muito bons. Até tem graça ver os bonecos a lutar no monitor. Também foi introduzido, nesta sequela diálogos.
Estes bocados de discurso ainda melhoram muito a aventura. A opção Multiplayer está mesmo muito viciante. Se gostaste de WarCraft 2 e és um viciado em R.P.G. vais adorar este jogo.





Dino Crisis 2

Os dinossauros estão de volta!
Esta sequela é talvez o jogo mais aguardado pelos possuidores de PS. Criado, como sabem, por Shinjy Mikami, um dos mestres do suspense actual, o primeiro "Dino Crisis" foi uma surpresa, porque muita gente pensava que o jogo iria ser o Resident Evil 3, e tornou-se numa "entrada" para o tal " Resident Evil 3".
Bem, a história passa-se numa selva, muito ao estilo de "Jurassic Park" e desta vez não iremos controlar apenas Regina mas temos também a possibilidade de controlar um tal Dylan. Uma inovação que já era previsível é a possibilidade de podermos usar duas armas ao mesmo tempo, mas em contra partida teremos mais espécies de dinossauros e a sua dificuldade aumentou assim como a sua inteligência.
Os puzzles não mudaram muito e estão praticamente idênticos. Uma inovação de salientar é a possibilidade de as personagens poderem mergulhar.

Ficha Técnica

Consola: PlayStation
Género: Aventura de terror
Editora: Capcom





Zuzar Vasar

Dreamcast

Corridas!!! Sim este novo jogo da Real Vision é de corridas e pode ser jogado entre 1 a 4 jogadores.
O filme a que tive acesso deixou-me com água na boca...bem aqueles carros são bem espectaculares!
Temos vários modos de corrida: Single Race,Battle Race,Rally Championship,Time Attack e Vs.Race.
Bem a originalidade do jogo é bem gira mas para não perderem a surpresa eu não digo mais nada porque senão perde a graça do jogo.



WWWF Royal Rumble

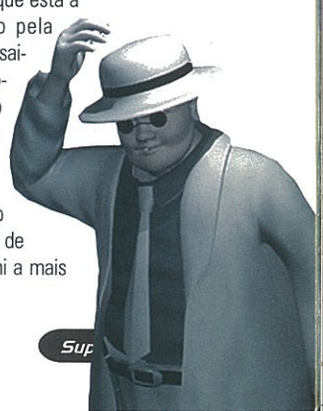
Dreamcast

Que tal uma sessão de murros e pontapés na vossa consola?
Então preparem-se porque é mesmo dessa luta que este novo jogo da Sega tem e dá para ser jogado até 4 jogadores.
Deverá estar mesmo a sair para as lojas e pelas imagens vamos ter de certeza tardes intensas de lutas bem ao estilo das americanas cá em casa!
A acção é espectacular e os gráficos estão muito bons.

Despiria

Dreamcast

Nome bem esquisito não é? Mas para este jogo tinha que ser assim um nome bem diferente porque será um RPG e para a Dreamcast!
Não existe muita informação sobre ele. Sabe-se que é um RPG,que está a ser desenvolvido pela Atlus Games e que sairá no Japão em Novembro deste ano (sortudos) e talvez depois venha para a europa.
Apenas tive acesso a algumas imagens de caracteres e escolhi a mais divertida para vós!





Street Fighter Ex 2 Plus

Dos leitores Flying Devils

Street Fighter é, talvez, o jogo de luta em 2D mais revolucionário de todos os tempos. Apaixonou todos os possuidores de Mega Drive e todos os viciados em Arcadas. A Capcom aproveitou e obteve o que queria transformando o Street Fighter num totalmente novo em 3D. O nome oficial é Street Fighter Ex Plus. Este jogo inclui novidades explosivas tais como a inclusão de novas personagens escondidas que prolongam o jogo pois o jogador não descansa enquanto não as descobrir. Irás começar com 20 personagens à escolha no princípio, tuas conhecidas, como Ryu, Ken, Chun Li, Vega e Guile. Uma novidade "ultra radical" é a opção Director que te permite editar um filme de luta, criando ângulos personalizados e partes da luta que acheres mais emocionantes. A novidade que irá transformar este jogo num digno sucessor de Tekken 3 é a opção de poderes criar os teus combos que se chamam "Excel Moves". Também existe um ultra ataque que só se pode efectuar quando uma barra medidora atingir o máximo. Este ataque causa imensos danos (naturalmente, pois é "ultra"). A jogabilidade é fantástica, os cenários brilhantes e os efeitos de luzes de chorar por mais. Este jogo sairá para a PlayStation e não tardará.

In Cold Blood

Dos leitores Power Players (Helder/Michael/Simão)

Considerado por muitos como o novo "Metal Gear Solid", "In Cold Blood" , está a ser desenvolvido pela mesma produtora de "Broken Sword", a Raven como devem saber e com a própria Sony.
Pelas imagens que já vimos o jogo é promissor e o sistema de jogo é muito futurista, mas ao mesmo tempo parecido com "MGS". Conta o jogo que o nosso herói é capturado pelos inimigos e perde a memória. Aos poucos ele começa a lembrar-se da sua vida e é aqui que o jogador entra em cena.
Até Agosto só nos resta ver umas imagens do jogo e mais informações sobre ele no site da PlayStation (www.playstation.com).

The Legend Of Zelda: Majora's Mask

Dos leitores Power Players (Helder/Michael/Simão)

A Nintendo parece estar em alta. Temos o prazer de vos dar a excelente notícia de que o jogo, a par de "Shenmue"(DC), do ano vai chegar muito em breve. Sendo um jogo tão importante resolvemos fazer um preview para ganharem água na boca...

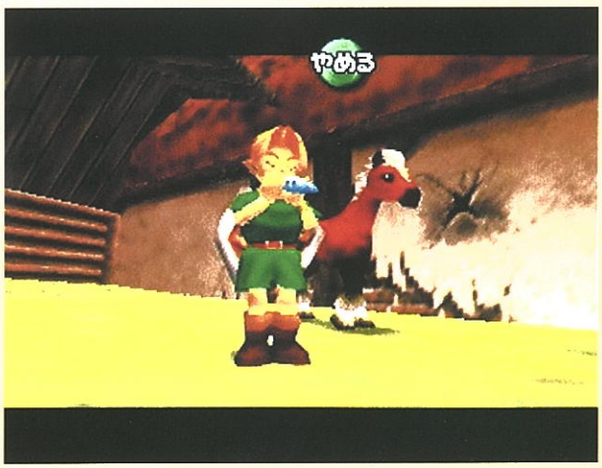


A História

O jogo será uma continuação do episódio anterior, que como sabem estava relacionado com a Ocarina do Tempo, e o jogo promete. Um aviso "à navegação", o Expansion Pak...não será necessário, no princípio o E.P. seria necessário, mas parece que não é. A história é um seguimento do título anterior, e desta vez Link terá de salvar o mundo (mais uma vez), e evitar que uma a colisão entre o mundo e uma lua gigante.

Ficha Técnica

Consola: Nintendo 64
Género: Aventura/RPG
Editora: Nintendo



As Máscaras

Ao bom estilo de Resident Evil, terão de fazer escolhas durante o jogo, e essas escolhas afectarão o percurso do jogo, o que claro, torna o jogo mais interessante. As máscaras serão fundamentais para chegarmos ao fim do jogo. Como o próprio nome indica as máscaras, que são umas vinte, dar-nos-ão novos poderes para podermos enfrentar os perigos de Hyrule.

Os Gráficos

Arriscamo-nos a afirmar que estes são os melhores gráficos feitos até hoje na N64... chegam mesmo a bater os de "Donkey Kong 64", isto claro com o Expansion Pak. Os gráficos são realmente complexos, com umas texturas impressionantes que levam aos extremos da potência da N64. A taxa de fps é igualmente impressionante, com uma fluidez enorme e uma beleza rara.

Jogabilidade

A jogabilidade será a mesma de "Ocarina of Time", sem grandes alterações, o sistema de batalhas será o mesmo, o botão de acção será também o mesmo. Os produtores da Nintendo apenas lhe darão uns retoques de pouco importância.

Mario Tennis 64

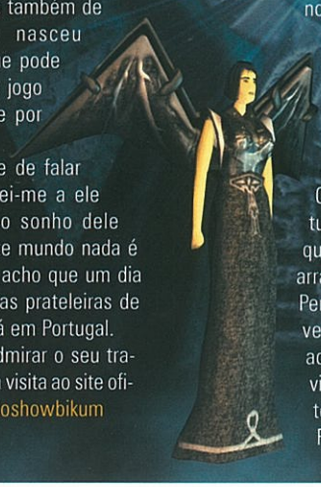
Dos leitores Power Players (Helder/Michael/Simão)

Um dos jogos mais divertidos para a N64 e GBC está a ser desenvolvido pela Nintendo, o seu nome é "Mario Tennis" e promete ser um bom jogo. É claro que não passa de um jogo de Tennis, mas este promete muitas horas de diversão. Estão várias personagens nossas conhecidas no jogo, como o caso de Mario, Luigi, Wario, etc... As animações parecem estar muito boas e os gráficos excelentes. A data de saída deste doce ainda não é conhecida, mas parece estar para breve.



Doshowbikum: The Run

Luis Rogério é um jovem de 17 anos que usa e abusa do maravilhosos programa 3D Studio Max. Ok , nada de novo...
Bem não é assim porque o Luis além de usar e abusar gosta também de criar... e assim nasceu DSOHOWBIKUM que pode vir a ser o primeiro jogo feito em Portugal e por portugueses!
Tive a oportunidade de falar com o Luis e, juntei-me a ele porque considero o sonho dele muito bonito e neste mundo nada é impossível por isso acho que um dia vou ver este jogo nas prateleiras de uma loja de jogos cá em Portugal.
Para que possam admirar o seu trabalho aconselho uma visita ao site oficial do jogo: www.doshowbikum.cjb.net



Ali podem incentivar o Luis a continuar com o seu sonho.
Mas o Luis queria mais e por isso imaginou logo a música que devia estar incluída no vídeo de promoção do jogo que em breve estará pronto.
E assim nasceu a ideia de falar com o grupo musical The Gift e escolheu a música Angel´s Landscape para ser adaptada ao seu jogo.
Como vêm este jovem pensa em tudo falta só a parte mais difícil que são os investidores para fazer arrancar o seu projecto.
Penso que não vai ser dificil convencer os investidores por isso acredito que em breve iremos ouvir falar deste jogo novo e por muito tempo.
Força Luis!



Sites de Jogos

Colaboração do leitor Ricardo Sousa

"Este artigo é dedicado a todos aqueles que gostam realmente de videojogos e dispõem de acesso à Net. Aqui fica uma lista de sites que vos será bastante útil. Divirtam-se!"

Dicas
www.gamesdomain.com
www.gamespot.co.uk

Cracks
www.megagames.com
www.crackstore.com
www.gamecopyworld.com

Warez
www.frostywarez.8m.com
www.easywarez.com
www.newwarez.com

Orgulho Lusitano
www.ctimes.net
A página, agora oficial, do Tomb Rader é de origem portuguesa. Luís Cunha é o seu webmaster. Parabéns Luís
www.ciberlandia.com
Ainda "em obras" mas o potencial das "nossas" revista promete um bom conteúdo...

Editoras
Revolution Software
www.revolution.co.uk

Eidos
www.eidos.com

Virgin
www.vie.co.uk

Lucas Arts
www.lucasarts.com

EA
www.ea.com

Microsoft
www.microsoft.com

Activision
www.activision.com

Blizzard
www.blizzard.com

Bullfrog
www.bullfrog.co.uk

Westwood
www.westwood.com

Capcom
www.capcom.com

Maxis
www.maxis.com

Ubisoft
www.ubisoft.com

Codemasters
www.codemasters.com

Terminal Reality
www.terminalreality.com

Take2
www.take2games.com

Cryo
www.cryo-interactive.com

Sierra
www.sierra.com

Epic Games
www.epicgames.com

Fox
www.foxinteractive.com

Shiny
www.shiny.com

Sega
www.sega.com

SCI
www.sci.co.uk

Hasbro
www.hasbro-interactive.com

Psygnosis
www.psygnosis.com

NovaLogic
www.novalogic.com

Nintendo
www.nintendo.com

Namco
www.namco.com

Id Software
www.idsoftware.com

Infogrames
www.infogrames.com

Mindscape
www.mindscape.com

Interplay
www.interplay.com

Midas Interactive
www.gamesarena.com

Looking Glass
www.lglass.com

Lionhead
www.lionhead.com











Solução

Indiana Jones and The Infernal Machine

Colaboração do leitor Rui Andrade

"Esqueçam a saga Tomb Raider, e olhem para este jogo. Tem bons gráficos, uma jogabilidade razoável mas não má, sons perfeitos e uma história bem original.
Este é um adversário temível para a saga Tomb Raider, com puzzles não muito complicados, se tiveres uma mente racional e se estiveres trancado podes usar o mapa carregando na tecla M. Neste jogo encontras poucos amigos mas muitos soldados comunistas e inimigos pelo teu caminho. À medida que vais avançando pelo jogo, vais passar por muitos lugares exóticos tais como as Filipinas, o México, o Tibete, África e as ruínas da Antiga Babilónia.
Este é um jogo em que vale a pena experimentar, pois tens muita aventura em apenas 2 CDs e muito tempo de entretenimento."
Rui Andrade
"Infernal Maniacs"

Canyonlands

Começa por saltar sobre a fenda no chão e sobe as escadas. Salta para baixo e puxa o caixote 2 vezes para trás e 1 vez contra a parede para subires ao buraco na mesma e apanhares o tesouro.



Depois segue para a entrada de onde puxaste o caixote, baixa-te e salta a correr para chegares ao outro lado até à saliência onde podes usar o chicote. Sobe e desce para o chão para matares a cobra e apanhares o tesouro na entrada onde veio a cobra. Depois sobe até chegares a um sítio onde podes usar o chicote.

Usa-o e nada depressa até à borda antes de desceres pela cascata, sobe as escadas para apanhares o tesouro ao lado do esqueleto e volta para a cascata. Quando chegares, não subas a borda, mergulha para apanhares um tesouro à direita da cascata e seguires por um túnel subaquático debaixo da mesa. Quando chegares à superfície, sobe para apanhares um tesouro no poço que está à tua frente, e volta para a cascata.
Sobe a borda da cascata e apanha os 2 tesouros que estão por aí. Sobe e, quando tiveres de pular para prosseguires, não o faças e faz o seguinte: baixa-te para achares mais um tesouro. Volta e vai para a árvore seca para apanhares ainda mais um tesouro e salta pelas saliências até encontrares uma cobra e uma escada. Mata a cobra e sobe as escadas para apanhares mais um tesouro. A seguir vai para o acampamento em frente para acabares este primeiro nível

Babylon

Começa por subir até chegar à estação de rádio dos soldados russos. A seguir puxa o caixote para subires para cima da estação de rádio. Vê o filme e continua a pular até chegares à saliência na parede. Tem cuidado com os guardas. Não saltes para junte deles, mas continua até chegar a uma piscina. Depois segue para a esquerda, encosta-te à beira e deixa-te cair, de costas, agarra-te e não e esqueças de matar a aranha.
Logo a seguir usa o bidão para matar guardas, mas tem cuidado com a explosão. Depois de os matares a todos, vai dentro da tenda e tira de lá o médico e um antídoto para venenos que está num buraco.



Sobe as escadas para matares o guarda e o escorpião dentro da tenda. Apanha o médico e os primeiros socorros antes de accionares a alavanca para abrires o portão. Entra e empurra 1 vez o caixote contra a parede para ires para cima. Continua até encontrares um caixote e um antídoto para venenos. Apanha-o e empurra o caixote para te pores em posição de saltar para cima do camião que vai parar em frente à porta.
Foge dos soldados, vai para as escadas à esquerda, apanha todos os estojos de saúde e prepara-te, porque os russos vêm lá.

Dispara contra os bidões para matares alguns guardas e depois de os matares a todos, apanha os 2 antídotos para venenos e empurra o caixote para subires. Sobe, apanha o tesouro, mata o soldado no final das escadas, e usa o chicote para poderes chegar ao outro lado e desceres as escadas.
Sobe a saliência, mata o guarda e apanha o tesouro no sítio onde estava o guarda. Vê bem a zona até encontrares uma alavanca. Carrega nela e mata os guardas que aparecem, puxa o caixote e entra no portão, baixa-te e entra na água.
Na água existem 2 tesouros, encontra-os e explora o labirinto até encontrares a saída. Sobe, vai para a porta fechada e depois do encontro com o Simon Turner, usa a chave que ele te deu para abrires a porta, rebenta com os explosivos (cuidado, afasta-te!!) e entra no buraco que os explosivos provocaram.

Apanha o tesouro no fundo da água, depois sobe e puxa o caixote para desceres no elevador. Sobe, usa a peça que a Sophia te deu para poderes subir à saliência através do caixote.
Mata as tarântulas e escorpiões, sobe até à abertura ao lado das escadas para apanhares um tesouro. Continua a subir as escadas e vais chegar até à próxima abertura, apanha mais um tesouro e empurra o caixote. Sobe as escadas até ficares em cima do caixote e usa o chicote na saliência por cima para apanhares uma peça da tablete e um tesouro à esquerda. Continua pela ponte partida, apanha mais uma peça da tablete e pula para a saliência à esquerda e apanha o tesouro.
Salta para cima do interruptor, vai para a porta que se abriu, e apanha a estátua do Deus Marduk. Agora consegues subir para apanhares a última peça da tablete (baixa-te para evitares a armadilha). Volta para a zona onde usaste a peça da Sophia para usares as tabletes. Vai para a parede que se abre, apanha os 2 tesouros, puxa o caixote para o interior da parede e carrega no interruptor que estava por trás do caixote para acabares mais este nível.

Tian Shian River

Começa por apanhar o tesouro e as ervas medicinais atrás de ti, continua e pula para o outro lado, desce pelas fendas que existem na parede, pula para a ponte, vira no caminho à esquerda e sobe para encontrares a base dos soldados russos.
Mata-os, desce pela escada da torre, mata o guarda, abre a porta, mata mais um guarda, sobe para a conduta de ar no tecto, vira à direita, cai para apanhares o barco de borracha, o kit de reparação e o médico nos cacifos. Carrega no interruptor ao lado para levantares a grade e usares o barco de borracha.
Desce sempre pelo rio, sai do barco no fim, vira à direita, mata os dois guardas da cabana onde podes apanhar kits de reparação e um médico, usa o barco de borracha nesse braço de rio e grava o jogo. É uma boa altura pois se te enganares podes precisar de voltar aqui rapidamente.

Agora chegaste a uma das partes mais difíceis do nível, vais encontrar 4 trajectos do rio, cada um deles vai dar-te a um templo onde está uma vela, agora vou-te explicar o que tens de fazer em cada templo.
No 1º templo (a ordem pode ser diferente), vais encontrar uma vela dentro de uma grande árvore. No fim do rio, entra no elevador e sobe para encontrares as outras velas.
No 2º templo apanha a vela mas cuidado com as tarântulas que aparecem.
No 3º templo, sobe as escadas até encontrares umas prensas movidas pelo moinho, salta de prensa em prensa até ao outro lado, entra no corredor e no fim deste apanha a vela.



No 4º templo, tens de partir a janela com o chicote, carrega na alavanca para abrires as portas do templo e apanhares a última vela. Depois de subires o elevador não passes pela cabana, explora antes a zona até encontrares uma rosa dos ventos. Mete as velas na rosa dos ventos, acende-as com o isqueiro e atravessa a ponte para chegares ao fim do nível.

Shambala Sanctuary

Sobe, carrega no interruptor, sobe as escadas, sobe na saliência à tua esquerda, sobe pela parede quase a ruir, desce pelas escadas, até ao relógio no chão, desce outra vez pelas escadas, na casa das máquinas puxa a engrenagem de modo a que as rodas dentadas funcionem, continua, desce até lá abaixo e empurra a engrenagem para pores o relógio lá em cima a funcionar.

Sobe, usando o chicote quando não conseguires subir, quando chegares ao relógio carrega nos botões que viste quando desceste, acciona a alavanca que abre os portões, atravessa-os desce pela janela à tua direita, desce até lá abaixo, acciona a alavanca, sobe todas as escadas e acciona novamente a alavanca que faz subir o sino.

Agora volta ao edifício do relógio, puxa a alavanca com o desenho de uma estátua, volta novamente ao edifício do sino, acciona a alavanca que está ao mesmo nível do sino para a Mulher Sagrada te dar uma chave. Usa-a na porta do edifício do relógio, vira à direita, sobe as escadas, apanha a Cruz Sagrada, volta à porta, empurra 2 vezes a estátua, sobe para activares o botão ao lado dos estores, sobe as escadas e parte a janela de cá de fora. Abre a porta, parte a janela e vira à direita agarrado à saliência até chegares à outra janela que partiste, sobe, abre a porta, volta para a porta que a estátua abriu, desce, baixa-te devido à armadilha, sobe as escadas, entra no elevador e usa a Cruz Sagrada na porta.

História

A história passa-se em 1947, no fim da 2ª Guerra Mundial. O Dr. Henry "Indiana" Jones Jr., cansado da guerra, volta à sua profissão: escavações no Sudoeste da América.
Porém, para Indy, a paz e o sossego tornam-se monótonos e decide ir à aventura.
Na mesma altura os comunistas encontram algo nas ruínas desérticas da Babilónia.
Nestas ruínas, o rei Nabucodonosor II construiu a Torre de Babel, há 2600 anos.
Gennadi Volodnikov, acha que a Torre tinha uma máquina que os pode levar às dimensões do espaço e do tempo, inspirada pelo deus Marduk.
Quando as engrenagens da máquina começaram a fazer ruído, os Babilónios derrubaram a torre, espalhando quatro seguidores de Marduk e quatro partes da máquina pelo mundo inteiro.

Salta os obstáculos de madeira, entra naquele que tem uma entrada na parede, apanha a chave, volta, usa a saliência em cima da porta para chegares ao outro lado, desce, usa o chicote 2 vezes, salta, puxa a pedra escondida na parede, usa-a para subires, usa a chave para abrir o portão que se fechou e pega na planta.

Mete-a no pote de flores dourado na sala em que tiveste de entrar pela janela, salta usando o chicote, assiste ao crescimento da planta e entrega-a à Mulher Sagrada.
Desce, foge do Guardião do Gelo para o templo à tua esquerda, puxa a pedra o mais que puderes, sai do templo, entra no da esquerda ao fundo, sobe as rampas, salta, corre, atravessa os templos, usa o chicote, abre a porta, apanha a peça de Urgon e use-a contra o monstro. Ao fim de 3 ataques o monstro é derrotado, usa novamente a peça no gelo que rachou e abre a porta para acabares o nível.

Palawan Lagoon

Começa por dar a volta até encontrares uma ponte caída num buraco. Usa o chicote, apanha a machete e o médico nesse acampamento.

Volta, sobe o trilho de pedra, usa a machete para cortar a teia, continua, apanha a pá na gruta e entra na lagoa. Vai até à outra margem, procura as teias, corta-as, mata as aranhas, olha para o míssil (lembra-te do local onde está este míssil pois vais precisar de voltar a ele), vai até ao navio, sobe, apanha o aparelho de armamento e usa-o no míssil.
Entra no buraco que o míssil fez, vira à esquerda, apanha o martelo, respira, vai para a outra porta aberta, anda pelos quartos até encontrar uma chave e um cadeado a trancar a saída. Usa o martelo no cadeado, sobe, usa a chave na porta depois das escadas, entra, apanha a manivela, use-a no guindaste lá fora, usa o chicote, usa a pá entre os dois totens e pisa o interruptor de pressão.

Salta para a água, vai na corrente, quando vires um avião na água usa o martelo para apanhares a hélice, usa-a na porta que apareceu à pouco, entra, carrega no interruptor na parede da direita, sai do templo submerso e sobe a margem com uma coluna caída.
Sobe a saliência ao lado da porta fechada com areia, continua até encontrares uma estátua com um interruptor, carrega-o e vai para a porta que se abriu lá fora, na outra margem para acabares o nível.

Palawan Volcano

Começa por puxar o caixote para poderes subir, usa o chicote, usa a peça de Urgon para partir a parede, sobe a escada, vai pelo caminho da direita, desce, entra na água, sobe a outra margem, entra no buraco com água, atravessa-o e sobe para chegares à zona da lava.
Sobe, pula pelas pedras, puxa-as, sobe pela escada, usa o chicote, cuidado com a pedra, continua a andar, e deixa-te cair num buraco onde há um interruptor que faz descer o barco.
Sai pela porta que se abriu, salta o buraco de lava, atira-te à água e sobe para apanhares a chave que está com o morto do barco. Depois, sai pelo túnel na água, procura para encontrares um tesouro e mais uma zona de lava. Na zona de lava, salta, puxa os caixotes até chegares a um sítio que está cheio de aranhas, corta a teia e carrega no interruptor para abrires o portão.
Volta ao portão, usa a chave, entra, puxa os 2 caixotes para a zona mais escura, sobe as escadas, até chegares à sala com um interruptor, carrega-o, volta às escadas, usa os caixotes para chegares ao outro lado, sobe até à porta aberta e corre para encontrares Sophia.
Apanha as tuas novas armas, sobe, mata os soldados, encontra o elevador, cuidado com os soldados que descem, depois de os matares sobe o elevador, segue o riacho de lava, desce as escadas, mata os soldados aí presentes, apanha a chave, volta para o elevador e usa o chicote no braço da estátua.

Entra na porta, usa o chicote, sobe o rio de lava, desce o buraco, solta Sophia e volta

Solução

para o sítio onde usaste o chicote pela última vez. Depois de Sophia abrir o portão, atravessa-o, vira à esquerda, pula para a saliência, sobe e quando chegares a uma zona com caixotes puxa-os de forma a que o último caixote fique livre pois lá dentro tem uma roldana. Apanha-a, volta até ao portão fechado, desce, usa a peça de Urgon, salta para o buraco, corre depressa pela ponte que cai, sobe, empurra o caixote, usa a peça de Urgon, usa o chicote, e usa a roldana no elevador. Entra depressa pois aparecem muitos soldados, desce até ao outro lado e entra pela porta para acabares o nível.

Palawan Temple

Vai sempre em frente, corre para evitares a estátua de pedra, pula de rocha em rocha até encontrares o antídoto para venenos, apanha-o, depois sobe as escadas na parede e desce até encontrares uma chave e uma estátua de pedra.
Volta até às rochas na lava, usa a peça de Urgon na outra parede, desce, salta para o outro lado, baixa-te e atravessa o buraco na parede da direita, usa a chave, entra, apanha a estranha chave vermelha, corre para evitares a pedra que rola pelo corredor. Continua pelo sítio de onde veio a pedra e usa a chave vermelha na porta grande no lago de lava onde estão as rochas que servem de plataformas.
Entra, sobe as escadas, atravessa as escadas de corda até ao outro lado, aí salta para a água, desce a cascata, sobe as escadas, atravessa a ponte, corta a outra ponte quase caída com a machete. Volta, atravessa a outra ponte, anda pelos túneis, quando chegares a uma parte onde tem um esqueleto trespassado por uma lança tem cuidado pois o chão está cheio de lanças escondidas e anda devagar se não queres acabar como o esqueleto. Depois de atravessares as lanças, lá fora usa o chicote, desce a rampa, cuidado que tem mais lanças no chão e desce pela escada que cortaste à bocado. Apanha a chave, sai depressa pois a caverna está a desabar, usa a chave na porta aí perto, entra, usa os interruptores para fazeres descer a chave verde e apanha-a.
Desce pelo túnel que desaba quando apanhas a chave, passa pelas pedras rolantes, salta, cuidado com as pedras que rolam, depois salta para a rocha no meio da ponte, daí passa para o outro lado, sobe e usa as duas chaves para abrires a grande porta. Desce, encontra Taklit, salta pelas pedras até à peça da invisibilidade, usa-a e agora Taklit não te consegue ver, passa por ele, entra no outro túnel até chegares a um lago e activa o interruptor aí ao teu lado. Vê a destruição de Taklit, e entra pela porta grande para acabares o nível.

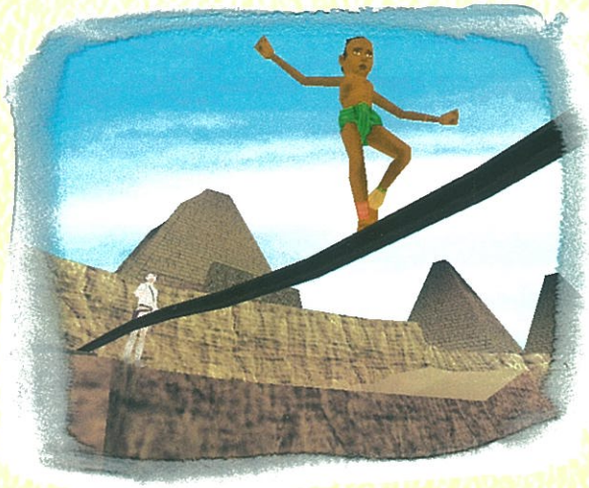
Jeep Trek

Começa por entrar no jipe e subir a rampa, passa a ponte, continua, atravessa a fundo pela ponte seguinte, vai pelo caminho da direita para atravessares a falésia, na ponte seguinte sai do jipe, mata os soldados, mete a tábua na ponte, volta para o jipe e atravessa-a. Segue novamente pelo caminho da esquerda, desce encostado à parede, sobe a rampa lá fora, atropela o soldado das granadas e prepara-te para chegares a um labirinto.
Explora o labirinto até ficares de frente para uma rampa e 2 soldados. Sobe a rampa para acabares o nível.

Teotihuacan

Desce as escadas, entra na porta da direita, corta as teias no corredor, cuidado com a armadilha, apanha a peça da água, continua a descer o corredor mas quando se fechar uma porta à tua frente volta para trás um bocado e a porta abre-se. No fim do corredor, abre mais uma porta para chegares à zona central do nível. Desce no buraco no meio da sala, vais parar numa sala com uma estátua estranha, aí tens de puxar 3 colunas com forma de serpente. Depois, abre-se uma porta, entra nela, sobe usando o elevador-armadilha e volta à zona central do nível.

Agora tens de abrir as portas usando as pedras, tens de puxar, empurrar as pedras de forma a que fique uma fileira de 3 pedras na direcção de uma das portas. Quando conseguires fazer uma fileira de 3 pedras carrega no interruptor em forma de + e a estátua fará rodar as pedras e abrir a porta. Na porta com um desenho de um peixe tens de fazer o seguinte: Vai para o totem da direita, usa a peça da água, entra nas grades que se abrem, carrega no interruptor num dos lados da coluna no meio da piscina, sai da água, sobe as escadas, salta a coluna, vira-te de costas, deixa-te cair e balança para a direita até conseguires subir e salta para as escadas na parede para subires. Depois, pula a plataforma, usa o chicote, sobe as escadas, e apanha o ídolo do peixe e o espelho de prata antes de saltares para o chão.
Mata os soldados, volta para a zona central do nível e entra na outra porta. Na porta do pássaro o que tens de fazer é: sobe o corre-



Personagens do jogo

Indiana Jones

Tem aprendizagem académica, fala e lê várias línguas, tem um conhecimento enciclopédico do passado, e dá aulas na Universidade. Já esteve em quase todo o mundo e quando fica em puros, sai deles com a ajuda da sua astúcia, os seus punhos, o chicote e um revólver.

Sophia Hapgood

Indy já se cruzou com esta mulher outras vezes, trabalharam juntos numa escavação na Islândia, onde ela achou um medalhão que despertou os seus poderes psíquicos. Mais tarde, ela ajudou-o a descobrir a Atlântida. Depois de um romance algo tempestuoso, ela desapareceu. Mas ela está de volta, agora é uma espia da CIA, para recrutar Jones e descobrir o que os Soviéticos estão fazer na Babilónia.

Simon Turner

Chefe de Sophia, é um oficial de espionagem militar que ajudou a organizar a Resistência durante a 2ª Guerra Mundial em França. Quando o presidente Truman criou a CIA, Turner foi um dos primeiros a entrar. É muito calmo e competente mas também um ganancioso e disposto a trair os amigos pelo seu país. Odeia os Comunistas, porque são contra a riqueza pessoal.

Dr. Gennadi Volodnikov

Este é um génio Soviético míope, que passou os anos da guerra a conceber códigos militares altamente secretos. Agora, investiga as ruínas da Babilónia, convencido de que, quando foi contruída, a Torre de Babel, tinha um poder muito maior que a bomba atómica americana.

Rapaz Núbio

Jovem ágil que vive nas pirâmides do Sudão. Educado numa escola de missionários britânicos, ele está fascinado pela tecnologia europeia e tem um medo de morte das hienas.

Mulher Sagrada

Esta é a última residente e, aparentemente, zeladora dum antigo santuário nas altas montanhas do Kasaquistão Soviético. A sua aparência mirrada e modos abruptos escondem uma energia fulgurante que Indy deve aprender a soltar.

Marduk

Os Babilónios consideravam-no um deus, mas ele é o governante sedento de poder dum estranho domínio chamado o Etéreo. Se o portão mecânico que criou para ligar o seu mundo ao nosso, alguma vez tivesse funcionado, seria o fim da Humanidade.



dor evitando as armadilhas, usa a peça de Urgon na parede rachada, sobe as escadas até ao cimo, salta para a parede, carrega no interruptor no corredor e apanha o ídolo do pássaro.

Os requisitos mínimos do jogo são:

Computador com Windows 95/98 100% compatível com DirectX
CPU 200 Mhz ou mais rápido
32 MB de Ram
Placa Aceleradora de Gráficos 4 MB PCI ou AGP Direct 3D
Placa de Som 16-bit
CD-ROM 4x de velocidade IDE ou SCSI
Teclado 100% compatível com Windows 95/98 (Suporte adicional para gamepads e joysticks)

DirectX 6.1 ou superior(DirectX 6.1 incluído no CD)

Volta à zona central do nível e entra na última porta. Na porta do jaguar o que tens de fazer é: entra, cuidado com a armadilha, sobe até ao topo das escadas grandes, entra e apanha o ídolo do jaguar. Volta finalmente à zona central do nível, entra na porta com os três animais, põe os 3 ídolos no sítio e mete o espelho prateado na estátua. Mata os soldados que aparecem e entra calmamente na porta redonda para acabares o nível.

Olmec Valley

Desce até lá abaixo pelo caminho à tua direita, segue o riacho até encontrares um interruptor de pressão no chão. Aí corta as lianas no canto da parede, entra, sobe as escadas, corta mais umas lianas, salta para o outro lado através da cabeça da estátua com o chicote.
Continua a subir, empurra a pedra, cuidado com a outra pedra que rola, vai para onde está a pedra que caiu e empurra-a para o interruptor de pressão para fazer aparecer a ponte. Atravessa-a, quando encontrares uma piscina, activa um interruptor dentro dela, entra, empurra a pedra, evita outra queda de uma pedra, sobe, usa a peça de Urgon na parede, volta à pedra que empurraste e empurra-a até ao interruptor de pressão.

Atravessa a ponte que aparece, usa o chicote, depois trepa para o lado, entra no buraco debaixo da cascata, sobe, activa o interruptor, volta lá baixo pela parede que serve de escada, empurra a pedra até ao buraco e volta ao interruptor usando a outra pedra para subir as escadas. Volta lá abaixo, explora a zona, usa o chicote, quando chegares a um templo, carrega no interruptor junto à porta, vai para a porta que se abre, depressa, empurra a ponte de pedra e volta para passares pela ponte.
Sobe as colunas caídas, sobe novamente as escadas do templo Maia, apanha o tesouro, desce até ao chão, abre as portas grandes acendendo as lamparinas com o isqueiro. Na sala vazia, passa por cima do interruptor de pressão para fazer subir uma coluna na outra sala, na sala com uma cobra gigante (que é Quetzacoatl) tens de subir a coluna que activaste na sala vazia e apanhar a peça de Azerim. Agora tens de usar a peça de Azerim nos quadrados dourados no chão para levitares e usares os elevadores de pressão para matares a cobra gigante. Depois de morta, entra no buraco que se abriu para acabares o nível.

As Armas

Indy pode usar um vasto arsenal de armas tais como:
- os punhos;
- o chicote que o pode ajudar a atravessar uma ravina, para desarmar adversários, para resolver puzzles e como um gancho para agarrar;
- o revólver de calibre .45 é uma boa arma de curto a médio alcance e tem munições ilimitadas;
- a pistola automática de 9mm é uma arma simples mas eficaz;
- a pistola-metralhadora é a arma manual de alcance mais longo e a mais mortífera;
- a espingarda de combate é uma simples espingarda de longo alcance;
- a machete é a arma mais mortífera de mão, boa para desobstruir e é a única arma que funciona debaixo de água;
- a metralhadora é uma arma de disparo rápido de médio a longo alcance;
- a pistola de compressão é potente a curto alcance, mas menos eficaz a longo alcance;
- a bazuca é um lança-foguetes de longo alcance;
- as bombas transportáveis são uma bomba relógio que também rebentam se o inimigo as pisar;
- as granadas de mão são potentes mas Indy precisa de correr um bocado se quiser evitar danos.

V.I. Pudovkin

Bate à porta para chamares o guarda, abre depois a conduta em cima da cama, volta a chamar o guarda e esconde-te na conduta. Quando o guarda entrar, sai rapidamente da conduta para fora do quarto e prende o guarda lá dentro.
Entra na 1ª porta à esquerda, puxa a alavanca, sai do quarto e entra no 2º à esquerda para apanhares a peça de Taklit e ficares invisível.
Atravessa o porão do navio (invisível) até chegares às tuas armas, depois sobe os caixotes até chegares lá acima. Explora as portas até encontrares umas escadas, sobe-as, apanha o médico e a peça de Urgon, usa-a numa parede enferrujada que está do outro lado, sobe as escadas, explora o navio até encontrares outra parede enferrujada, atravessa-a, apanha a peça de Azerim e procura uma zona com um guindaste e um camião. Põe o guindaste de forma a elevares o caixote com as jóias que juntamente com a peça de Azerim te fazem levitar, depois de posto no sítio usa a peça da Azerim para chegares ao andar de cima.
Abre a porta, desce até lá baixo, puxa a alavanca, sobe a escada que desceu, abre a porta, apanha a manivela e usa-a no pequeno barco na ré do navio.

Continua na próxima edição



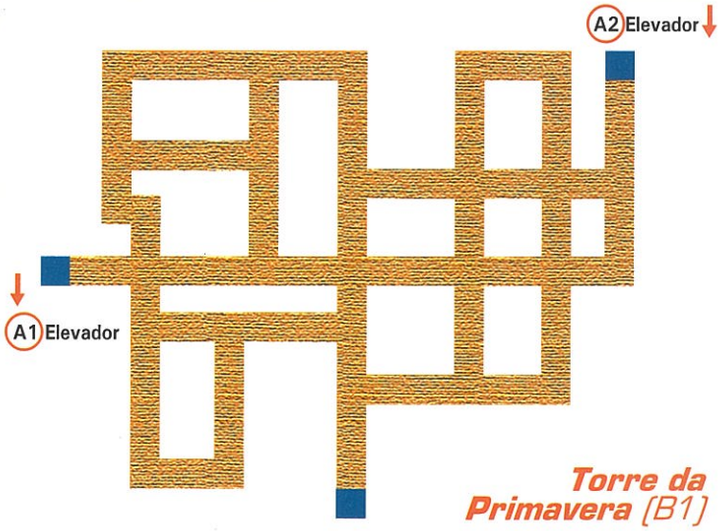
Enemy ZERO

2ª Parte

Colaboração do leitor Rui Pereira - Almada

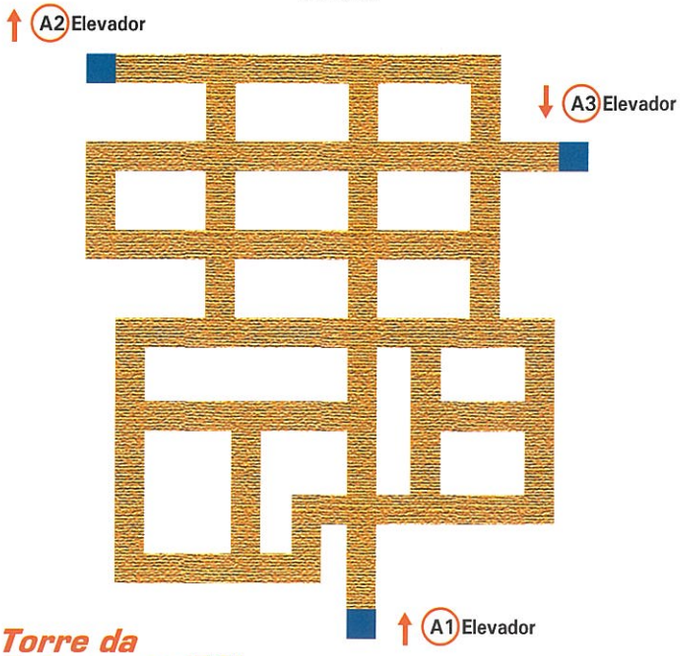
A Torre da Primavera

A Torre da Primavera é feita de mais labirintos. Aqui vais encontrar uma nova "amizade", os inimigos bebés! Estes matam-se facilmente, mas podem apanhar-te de surpresa nas esquinas. Dispara a tua arma sempre que ouças um barulho. Também existirão os inimigos normais, por isso fica atento ao som.



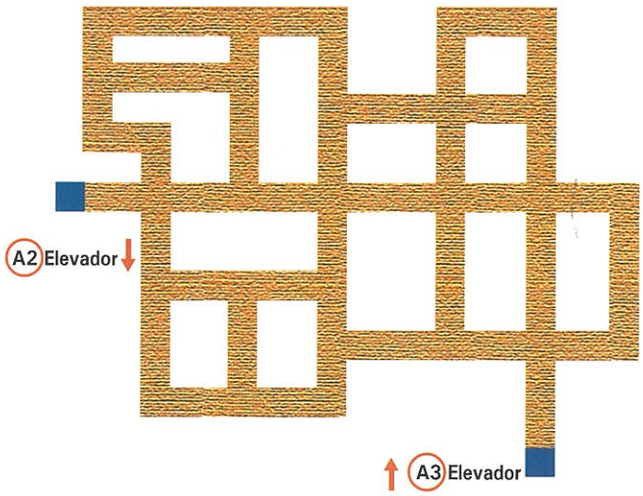
Torre da Primavera *(B1)*

(Entrada)

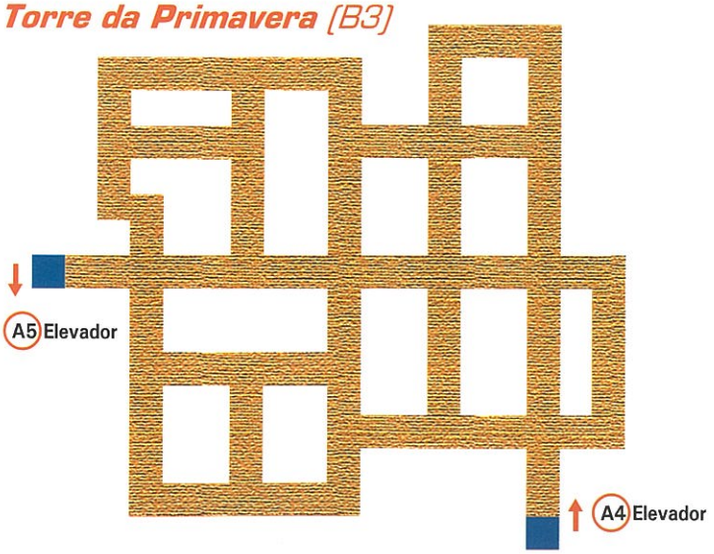


Torre da Primavera *(B2)*

Torre da Primavera *(B3)*



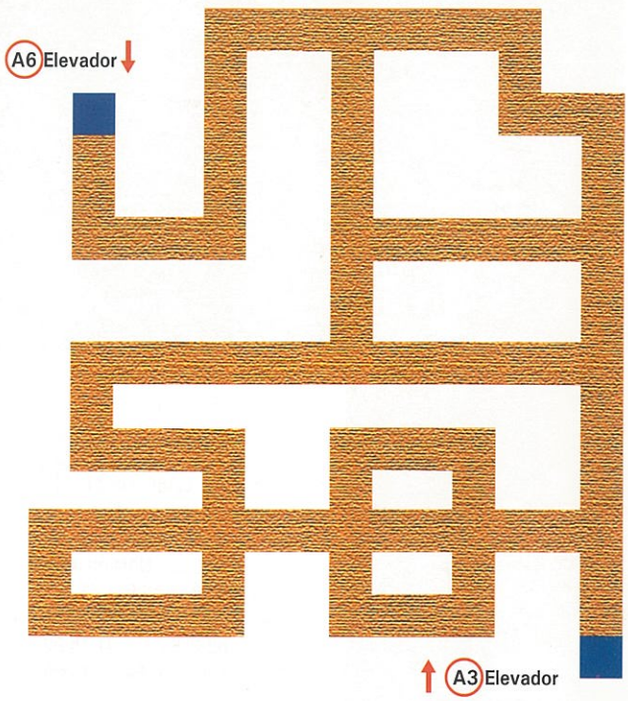
Torre da Primavera *(B3)*





Vais saber que estás no fundo, quando chegares a um labirinto que parece uma estufa.

Torre da Primavera (B5)

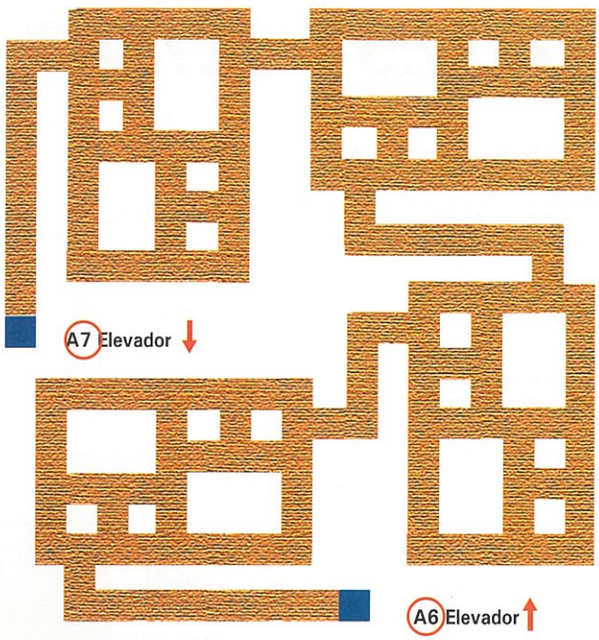


Continua e vais entrar numa conduta que, por sua vez, vai dar a uma sala. Mata os inimigos e os seus filhos e prossegue para a próxima sala (por outra conduta) e para a próxima. Vais encontrar a mãe de todos os inimigos. Surpreendentemente fácil de matar, porque a consegues ver. Continua e vais chegar à uma câmara de fuga!





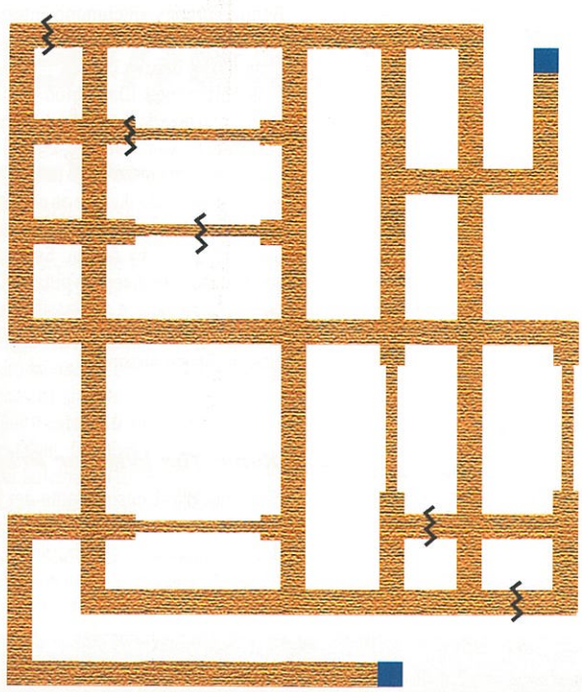
Torre da Primavera (B6)





Kimberly

Kimberly está viva!!
Por isso é que Laura não conseguia encontrar o corpo dela. Como é que Kimberly chegou tão longe enquanto Laura teve de lutar para chegar ali? Kimberly dá um memorando a Laura como uma recordação e diz adeus quando está pronta para morrer ao lado de Parker. Tudo bem, excepto ter activado o sistema de auto-destruição no momento em que sai e Laura segue-a pata a tentar parar. A sorte é que aqui dentro só existe um inimigo. Mata-o (para o UPS não te incomodar mais), e procura o teu caminho para o elevador manual (difícil sem um mapa).
Laura está de facto, de volta à cave da Torre do Inverno. Vai ao quarto de Parker e chegas mesmo a tempo do tiro. Pobre Laura, agora é só ela. O pior, é que o sistema de auto-destruição está a chegar ao seu limite, por isso não há tempo a perder.
Volta a entrar no labirinto anterior e Laura descobre que o UPS fica sem bateria. Agora só as forças sobrenaturais a podem ajudar, e elas são exactamente "David". Ele vai dar as direcções a Laura para sair do labirinto. Segue as instruções de David e escaparás, mas o melhor é não correres porque aqui dentro há mais um inimigo e uma boa ajuda é o mapa acima. Depois de saíres, já podes descansar e ver o fim deste jogo. Como recompensa, terás uma nova opção: o "Hard Mode".



Playstation



Dicas dos leitores: TheGameRIPers [thegameripers@clix.pt]

MediEvil 2

Modo Cheat:
Pausa o jogo, carrega em "L2" e pressiona em "ESQUERDA, CIMA, QUADRADO, TRIÂNGULO, DIREITA, CÍRCULO, CIMA, QUADRADO". Despausa o jogo e volta a pausar e pressiona em "BAIXO".

Colony Wars 3: Red Sun

Opção Cheat: Vai até ao "Home Station" e pressiona em "R2(2), L2(2), R1(2), SELECT(2).
Todas as armas: Mete como código "Armoury"
Todas as armas na nave: Mete como código "Big Daddy"
Nave espacial e força: Mete como código "Break and Enter"
Escolhe de Hub: Mete como código "Move House"
Barra de saúde ao máximo: Mete como código "Awrate"
Desactivar todos os códigos: Mete como código "All Cheat Off"

Colin McRae Rally 2

No ecrã de "Create New Driver Profile" mete o seguinte nome.
Todos os carros: ONECAREFULOWNER
Carro Lancer Road: OFFROAD
Mini Cooper: JOBINITALY
Sierra Cosworth: JIMMYSCAR
Ford Puma: COOLESTCAR
Todos os níveis: HELLOCLEVELAND

No ecrã de opções cheat mete o seguinte nome.
Pistas ao contrário: RORRI MSKCART
Disparar bolas de fogo: GREATBALLSOF (usa o travão de mão para disparar no modo Arcade).
Pneus iguais aos dos Monster Trucks: EASYROLLER (só no Time Trial e Single Stage Rally).
Pouca gravidade: MOONLANDER (só no Time Trial e Single Stage Rally).
Carros CPU mais agressivos: NEURALNIGHTMARE (só no modo Arcade).
Modo turbo: ROCKETFUEL (só no Time Trial e Single Stage Rally).
Jogo mais rápido: PRUNEJUICE (só no Time Trial e Single Stage Rally).



Nightmare Creatures 2

Atravessar paredes: Carrega em "R2+L1+CÍRCULO+QUADRADO" e pressiona em SELECT no menu principal. Uma mensagem aparecerá.
Invencibilidade: Pausa o jogo, e carrega em "R2+L1+CÍRCULO+QUADRADO" e pressiona em SELECT.

Glover

Activar cheats: Pausa o jogo e pressiona em "R1(3), L1(2), L2, L1, L2". Uma mensagem aparecerá a confirmar o código.
Saúde ilimitada: Pausa o jogo e pressiona em "L2(2), R2, L2(3), R1, L1". Uma mensagem aparecerá a confirmar o código.
Chamar a bola: Pausa o jogo e pressiona em "R1, L1(2), R1, L2, L1, R2, R1". Uma mensagem aparecerá a confirmar o código.
Desactivar todos os códigos: Pausa o jogo e pressiona em "L2(8)". Uma mensagem aparecerá a confirmar o código.
Vidas ilimitadas: Pausa o jogo e pressiona em "R1(5), L2, R2, L2". Uma mensagem aparecerá a confirmar o código.
Escolha de Checkpoint: Pausa o jogo e pressiona em "R2(2), L2, L1, R1(2), R2, L1". Uma mensagem aparecerá a confirmar o código.

Eagle One: Harrier Attack

Escolha de nível: Pausa o jogo, e pressiona em "R1, L1, R2, L2, Start"
Munição infinita: Pausa o jogo, e pressiona em "R1, L1, R2, L2, R1"
Invencibilidade: Pausa o jogo, e pressiona em "R1, L1, R2, L2, L1"

N64

Dicas da leitora Filipa Cardoso - Tondela

Mario Party

Dinheiro Fácil: Vão até ao mini jogo do Stadium na option house. Metam a consola em hard, usem os handicaps e dêem 50 moedas para cada jogador, e para 30 vezes. Quando estiverem próximos do final do jogo mudem os jogadores da consola para humanos e fiquem com todas as moedas que eles conseguiram. Cada vez que se faz isto, consegue-se em média cerca de 800 a 1000 moedas.

Nascar 2000

Acesso aos pilotos lendários: Seleccionem Car Highlight e em menos de 4 segundos insiram:
Alan Kulwicki (Bristol Motor Speedway) - Esquerda, direita, cima-c, baixo-c (x2), esquerda-c (x2), direita-c (x2)
Benny Parsons (Richmond International Raceway) - Direita (x2), Z (x2), Esquerda (x2), cima-c (x2), baixo-c (x2)
Cale Yarborouga (Darlington Icaceway) - Cima-c, esquerda-c, direita-c, cima-c, esquerda-c, baixo-c, direita-c, Z (x22)
Piloto automático: Se estão fartos de conduzir os carros, então durante as corridas carreguem em L e entram em piloto automático.
Jogar como Bobby Allison: Se jogarem no campeonato e entrarem na pista de Charlotte com 50% ou mais, e se classificarem entre os 5 primeiros, vão ter acesso à lenda do Nascar: Bobby Allison.

Xena: The Warrior Princess

Menu de Aldrabices: Durante um luta carreguem no botão de "Target" e em direita, direita, esquerda, esquerda, direita, esquerda, direita. Depois de terem ouvido um som, entrem os códigos respectivos para abrirem as dicas.
Vestido de Coelho: No menu principal carreguem em direita, direita, esquerda, esquerda, direita, esquerda, direita. Vão ouvir um som. Para vestirem as personagens de coelho, carreguem em c-esquerda, c-cima, c-direita, c-baixo.
Modo Ultra Difícil: No menu principal carreguem em: direita, direita, esquerda, esquerda, direita, esquerda, direita. Vão ouvir um som. Agora carreguem em: c-cima, c-baixo, c-cima, c-baixo.
Xena Vs. Gabrielle: No menu principal carreguem em: direita, direita, esquerda, esquerda, direita, esquerda, direita Vão ouvir um som. Agora carreguem em: c-esquerda 4 vezes.
Lutadores Bebes: Durante uma luta e depois de terem aberto o menu de aldrabices, carreguem em: WP, SP, SK, WK, Target.
Jogar com Despair: No menu principal carreguem em: direita, direita, esquerda, esquerda, direita, esquerda, direita. Agora vão ouvir um som. Depois carreguem em: c-esquerda, c-direita, c-esquerda, c-direita
Golpes Secretos: Todos estes murros e pontapés são com os botões de origem:
Xena Flying kick: afastar, aproximar + SK;
Caesar Archers: afastar, aproximar + WP;
Ephiny Super Cartwhcel: afastar, aproximar +SK;
Calisto Round house: afastar, aproximar + SK;
Velasca Super Blow: SP +SK;
Autolycus Drop Kick: afastar, aproximar + FK;
Ares Ring of Fire: SP + SK;
Despair Heat Saving Fire Snake: afastar, aproximar + FP&FK;
Boulder Boss: afastar, aproximar + QP;
Deamon Breath: afastar, aproximar + FP;
Blender: Quando estiver agachado carregar duas vezes no FK.
Lutadores Invisíveis (durante as batalhas): Durante uma luta carreguem no botão de "Target" e em direita, direita, esquerda, esquerda, direita, esquerda, direita Depois de terem ouvido o som, carreguem em: SK, SK, SK, WK, baixo.

Pc CD-ROM

Dicas do leitor Rui Gaspar

Comanche 3

Durante um voo prime "R" e introduz os seguintes códigos:
Ratz: Invisibilidade
Cowz: Congela os adversários
Ipig: Sobrecarga
cat9: Dano aos adversários
dog9: Todas as armas
bat9: Mísseis "hellfires"

Commandos: Beyond The Call Of Duty

Durante o jogo escreve "gonzoopera" e depois prime as seguintes teclas:
Ctrl + I: Invencibilidade
Ctrl + Shift + N: Completar Missão
Ctrl + Shift + X: Mata todos os inimigos
Shift + X: Trás os comandos seleccionados para perto do cursor do rato

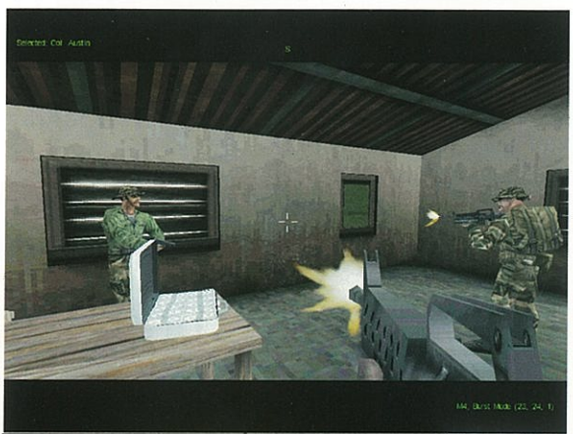
Delta Force

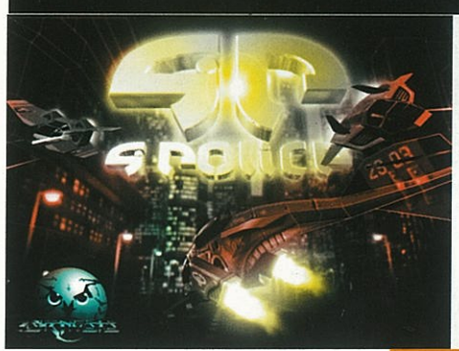
Durante o jogo prime a tecla "" e depois introduz os seguintes códigos:
Iwillsurvive: Modo "GOD"
Raindropskeepfallinonmyhead: Ataque aéreo
Takeitthelimit: Carregamento de munições
Hitmewithyourbestshot: (inteligência artificial) do computador aumenta

G-Police

Durante o jogo escreve os seguintes códigos:
Doobies: Escudos infinitos
Mrticky: Armas infinitas
Woowoo: Sirenes

No menu dos níveis introduz os seguintes códigos para o respectivo nível:
SXYLAAAA: Nível 1
KJOXAAAA: Nível 2
UIXZAAAA: Nível 3
MKFHRFAA: Nível 4







WHITMAA
Nível 5
YITSRFAA: Nível 6
UWCQAAAA: Nível 7
MYKXQFAA: Nível 8
YIOQMIAA: Nível 9
CJWGRFAA: Nível 10
IKFNIVDA: Nível 11
GVFSAAAA: Nível 12
MGIZAAAA: Nível 13
EIQGRFAA: Nível 14
QSTZMIAA: Nível 15
EEIQRFAA: Nível 16
CHYRAAAA: Nível 17
UGZKAAAA: Nível 18
KFPGRFAA: Nível 19
YCQGNIAA: Nível 20
ICZINIAA: Nível 21
WHCIAAAA: Nível 22
KTUWQFAA: Nível 23
YQVWMIAA: Nível 24
IQEZMIAA: Nível 25
EGXTVCAA: Nível 26
SRPIMIAA: Nível 27
CRAUVCAA: Nível 28
ODHDWCAA: Nível 29
CPZRMIAA: Nível 30
YOVYMIAA: Nível 31
YAXTRFAA: Nível 32
CRZOVCAA: Nível 33
QOAPRFAA: Nível 34
OPLRMIAA: Nível 35

Medieval

Durante o jogo introduz os seguintes códigos:
Mpkfa: Modo "GOD"
Mppos: Posição global
Mpfps: Frames por segundo

House Of The Dead

No menu principal prime Ctrl e introduz os seguintes códigos:
SKIDMARX: Activa o "cheat mode" e permite editar as características das personagens
CREATURE: Activa o teste a uma criatura

Ignition

No ecrã de menu introduz os seguintes códigos:
Banarne: Aumenta o tamanho dos carros
Filmjolk: Ecrã a piscar
Slasktratt: Todos os carros
Strings: Esmaga todos os carros
adversários
Surmule: Todas as pistas
Svinpole: Muda a visão de jogo

Need For Speed III

Em qualquer dos menus introduz os seguintes códigos:
Rushhour: Correr em hora de ponta
Empire: Correr na pista Empire
Elninor: Correr com o carro Elnino
Mer: Correr com o Mercedes CLK GTR
Gofast: Correr numa velocidade supersónica

Introduzir os seguintes códigos para conduzir todos os carros:
go01: Miata
go02: Toyota Landcruiser
go03: Camião
go04: BMW Série 5
go05: Plymouth Cuda
go06: Carrinha Ford
go07: Jeep Cheroke
go08: Ford
go09: Mustang
go10: Chevy 66
go11: Range Rover
go12: Autocarro escolar
go13: Taxi
go14: Carrinha Chevy
go15: Volvo Station Wagon
go16: Sedan
go17: Carro da rainha Victória
go18: Mitsubishi Eclipse
go19: Carro da polícia

Railroad Tycoon 2

Prime a tecla "TAB" para surgir o cursor e introduzir os seguintes códigos:
BigfootGold: Vencer com medalha de ouro
BigfootSilver: Vencer com medalha de ouro prata
BigfootBronze: Vencer com medalha de ouro bronze

Gameshark

Dicas do leitor Samuel Silva

Pokemon Yellow

- Pokemon com HP Infinito (durante uma batalha):01ff15d0
- Pokemon com PP Infinito (1º golpe): 01282cd0
- Pokemon com PP Infinito (2º golpe): 01282dd0
- Pokemon com PP Infinito (3º golpe): 01282ed0
- Pokemon com PP Infinito (4º golpe): 01282fd0
- O inimigo não consegue atacar e queima-se no princípio do jogo: 0170e8cf
- Dinheiro infinito: 019946(ou7)(ou8)d3 ou
- Ter todos os crachás: 01ff55d3
- Proteger o estado: 010017d0
- Nunca falhar: 01ffd5cf
- Não ter batalhas: 01033bd1
- Moedas infinitas: 0199a3(ou4)d5
- Tempo infinito na Safari Zone: 01f00dd7
- Safari Ball's infinitas: 016446da
- Flutuar no ar (podendo passar por cima de tudo): 010a13d7
- Pikachu calmo (provavelmente transformar-se-á em Raichu): 015563d1

Códigos

Bigfoot: Vencer
BoBo: Perder
King of the hill: 100.000$ de dinheiro
Speed Racer: Aumenta a velocidade da montanha-russa
Powerball: 100 milhões de dinheiro
Slush fund: 1 milhão de dinheiro
Let me in: Acesso a todos os terrenos proíbidos
Show me the trains: Mostra todos os engenhos
Viagra: Aumenta os visitantes

Resident Evil 2

Para jogares com as personagens Hunk, Chris Redfield ou Ada Wong completa o jogo no nível difícil com os personagens Claire e Leon:

Rollcage

Em qualquer menu do jogo introduz os seguintes códigos:
WARPSPEEDMRSULU: Hyper velocidade
WRECKEDONSPEED: Mega velocidade
JACKIMFLYING: Gravidade zero
REFLECTIONS: Modo espelho
GIVEMESCORPIO: Campeonato scorpio
GIVEMETAURUS: Campeonato Taurus



Star Wars: Rogue Squadron 3D

Escolhe a opção "SETTINGS" na consola e clica em "GENERAL". Introduz os seguintes códigos onde diz "ENTER PASSCODE HERE":
IAMDOLLY: Vidas ilimitadas
TOUGHGUY: Todos os power-ups
USEDAFORCE: Melhor pontaria
NUMBERTWO: Armas secundárias infinitas
CREDITS: Aparece o genérico como nos filmes STAR WARS
DIRECTOR: Ver todas as cut-scenes (seleccionar "AT THE MOVIES" para activar)
MAESTRO: Ouvir todas as músicas (seleccionar "CONCERT HALL" para activar)
NEUC: Destrói todas as naves Imperiais que surgem no radar
LOKJOT: Aterrar e fazer reparações

Wargames

Acede à caixa das mensagens premindo "T" durante o jogo, e introduz os seguintes códigos:
Eyeofgod: Extra zoom
Gimmiegimmie: Construir tudo mesmo sem "command center" ou "command complex"
Twobyfour xxx: Construir qualquer unidade (substituir xxx pelo nome da unidade)
Hermes: Aumenta a velocidade da produção de unidades
Unclejohn: Activa o modo "GOD"
Chaching: Mais $10.000
Mrmuscle: Aumenta o "armour"
Bigsofty: Diminui o "armour" do inimigo
Coffee: Aumenta a velocidade das nossas tropas
Beer: Diminui a velocidade dos inimigos
Shaft: Aumenta o poder de fogo das nossas tropas
Shank: Diminui o poder de fogo dos inimigos;



Dicas do leitor Raul Tomás

X-Files

Para poder gravar ou carregar o jogo quantas vezes se quiser, carrega no "SHIFT"+"LOAD" ou + "SAVE".Assim em vez de poder fazê-lo só três vezes podes fazê-lo quantas vezes quiseres.

Para entrares no computador escreve CRAIG WILLMORE e como password SHILOH. Também para entrar no computador carrega com o botão direito do rato na letra "O" da palavra WELCOME.

Carmageddon 2

Durante o jogo carregar em LAPMYLO VEPUMP para habilitar o modo de CHEATS e intoduzir:
F4 : ?
F5 : Conserto imediato
F6 : Opção de danos
F8: Pára ou recomeça o cronómetro
F10: CHECKPOINT
F11: 5000 créditos
1: Créditos
2: Pedestres com graxa nos sapatos
3: Pedestres gigantes
4: Pedestres explosivos
5: Carrão
6: Pedestres com turbo
7: Invulnerabilidade
8: consertos grátis
9: conserto instantâneo
0: Créditos
SHIFT+1: Andar de baixo de água
SHIFT+2: Tempo
SHIFT+3: "Bodywork Trashed"
SHIFT+4: Danos
SHIFT+5: Congelar oponentes
SHIFT+6: Polícia congelada
SHIFT+7: Oponentes com turbo
SHIFT+8: Policias com turbo
SHIFT+9: Gravidade lunar
SHIFT+0: mesmo que "F8"
ALT+1: Escalar paredes
ALT+2: Dar saltos
ALT+3: Suspensão gelatinosa
ALT+4: Pedestres aparecem no mapa
ALT+5: electrocutar os pedestres
ALT+6: Pneus com graxa
ALT+7: Ampliador de danos
ALT+8: Power-ups aleatórios
ALT+9: Power-ups aleatórios
ALT+0: Modo Pinball
CONTROL+1: Drogado
CONTROL+2: Pneus muito aderentes
CONTROL+3: Pedestres com cabeças grandes
CONTROL+4: ?
CONTROL+5: Gravidade de Júpiter
CONTROL+6: ?
CONTROL+7: Pedestres lentos
CONTROL+8: Pedestres muito pequenos
CONTROL+9: Turbo Bastard Nutter Nitros
CONTROL+0: ?
SHIFT+ALT+1: Power-ups aleatórios
SHIFT+ALT+2: ?
SHIFT+ALT+3: Pedestres imortais
SHIFT+ALT+4: Turbo
SHIFT+ALT+5: Mega-Turbo
SHIFT+ALT+6: Pedestres estúpidos
SHIFT+ALT+7: Pedestres suicidas
SHIFT+ALT+8: Cinco vales de recuperação
SHIFT+ALT+9: Carro de granito
SHIFT+ALT+0: ?
ALT+CONTROL+1: Pedestres com hélio
ALT+CONTROL+2: Pedestres bravos
ALT+CONTROL+3: Pedestres gordos
ALT+CONTROL+4: Pegue insectos
ALT+CONTROL+5: Repulsificador de pedestres
ALT+CONTROL+6: Armadura extra
ALT+CONTROL+7: Poder extra
ALT+CONTROL+8: Ofensiva extra
ALT+CONTROL+9: Tudo extra
ALT+CONTROL+0: Pedestres em pânico
CONTROL+SHIFT+1: After Burner
CONTROL+SHIFT+2: Minas
CONTROL+SHIFT+3: Deitar óleo
CONTROL+SHIFT+4: Canguru
CONTROL+SHIFT+5: Aniquilador de pedestres
CONTROL+SHIFT+6: Repulsificador de oponentes
CONTROL+SHIFT+7: ?
CONTROL+SHIFT+8: Pedestres etéreos
CONTROL+SHIFT+9: Pedestres entalhados
CONTROL+SHIFT+0: 20000 créditos
SHIFT+ALT+CONTROL+1: Ofensiva extra em dobro
SHIFT+ALT+CONTROL+2: Poder extra em dobro
SHIFT+ALT+CONTROL+3: Tudo extra em dobro
SHIFT+ALT+CONTROL+4: Armadura ao máximo
SHIFT+ALT+CONTROL+5: Poder ao máximo

Game-Genie

Dicas do leitor Samuel Silva

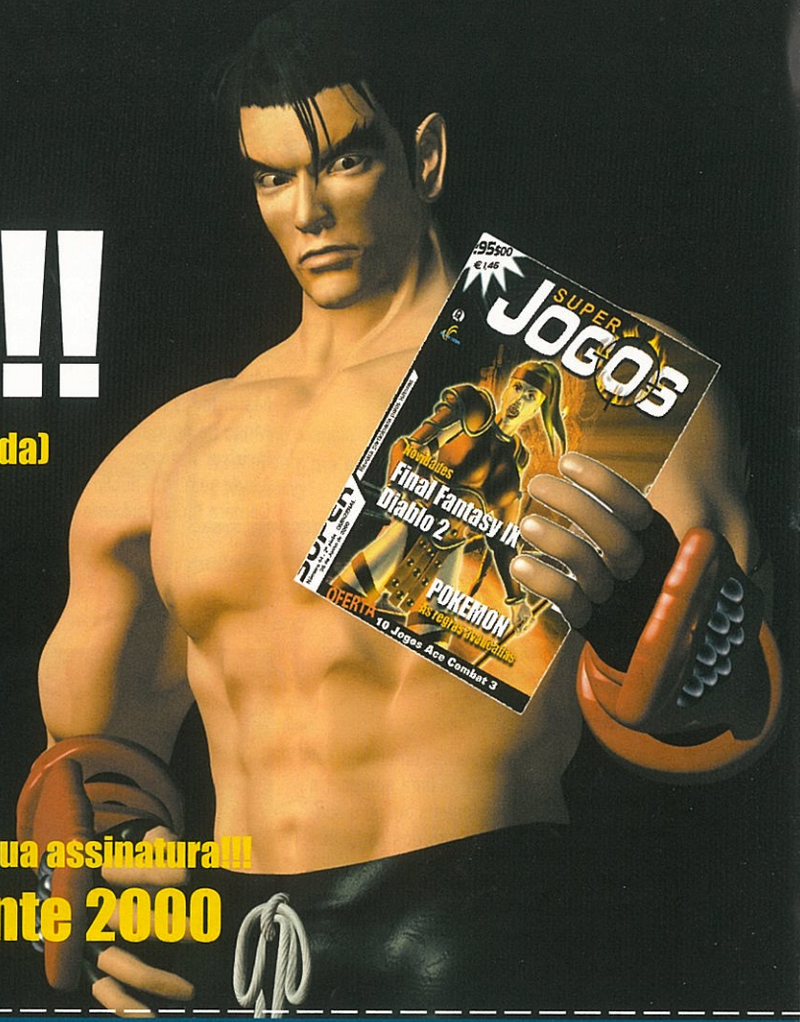
Pokemon Red e Blue

Código esquisito: 001-23C-2AE
Vais ter de apagar o teu jogo por isso pensa bem. Começa de novo vai para a relva a norte quando o Prof. Oak falar contigo transformas-te em pássaro e voas para o teu quarto o jogo bloqueia e não podes fazer mais nada.
Ganha muito dinheiro: 996-11B-E6A
Compra algumas Poké Bolas (não podem ser outras) antes de activar o código. Salva e activa o código, agora vende cada Poké Bola por 450000$ cada
Luta com qualquer Pokemon:
**1-91A-F7C
**1-93A-7FE
**1-9BA-6EB
**1-91A-F7C
**1-93A-7FE
**1-9BA-5DB
Nº Infinito de items:
1º da lista 01631FD3
2º da lista 016321D3
3º da lista 016323D3
4º da lista 016325D3
5º da lista 016327D3
6º da lista 016329D3
7º da lista 01632BD3
8º da lista 01632DD3
9º da lista 01632FD3
10º da lista 016331D3

Poupe Dinheiro!!!

(Campanha Limitada)

Cada revista 199$00



Sim, se aproveitar esta oportunidade para fazer a sua assinatura!!!

Promoção Limitada Verão Quente 2000

E mais!!!

Oferecemos-lhe:

1 cartão de Cibernauta
1 presença (página) na Internet

\+

1 Ed. Especial "Manual de Linux"
1 revista Cyber Guia
1 revista Pc Manual

\+

Pode completar a sua colecção:
- cada exemplar anterior, que lhe falte apenas **150$00**

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

Nome: _____

Morada: _____

Código Postal: ____ ___ – _____

Envio ☐ Vale Postal ou ☐ Cheque _____

à ordem de Vias do Futuro, Lda.

☐ Cartão de Crédito nº ____-____-____-____

Valid. __-__

Assinatura _____

Assinatura Super Jogos

☐ **4.780$00** Assinatura Anual (24 ed.) a partir do nº___

☐ **2.580$00** Assinatura Semestral (12 ed.) a partir do nº___

Assinatura outras publicações: Poupe mais 10%

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

Cyberguia

☐ **4.302$00** Assinatura Anual (24 ed.) a partir do nº___
Preço antigo: 4.302$00

☐ **2.322$00** Assinatura Semestral (12 ed.) a partir do nº___
Preço antigo: 2.580$00

PC Manual

☐ **4302$00** Assinatura Anual (24 ed.) a partir do nº___
Preço antigo: 4.302$00

☐ **2.322$00** Assinatura Semestral (12 ed.) a partir do nº___
Preço antigo: 2.580$00

Linux Manual

☐ **1.890$00** Assinatura Anual (6 ed.) a partir do nº___
Preço antigo: 2.100$00

Total: $00

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

Códigos

SHIFT+ALT+CONTROL+6: Ofensiva ao máximo
SHIFT+ALT+CONTROL+7: Máximo de tudo
SHIFT+ALT+CONTROL+8: Abertura de armadura extra
SHIFT+ALT+CONTROL+9: Abertura ofensiva extra
SHIFT+ALT+CONTROL+0: Ofensiva extra em dobro

Populous

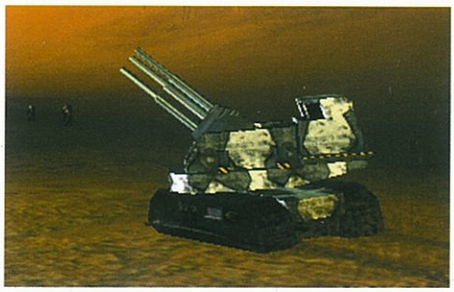
Durante o jogo introduzir:
TAB+F11 e escreve BYRNE e carrega em ENTER, activa os códigos
Feitiços: TAB+F3
Prédios: TAB+F4
Mana: TAB+F5

Dicas dos leitores: TheGameRIPers [thegameripers@clix.pt]

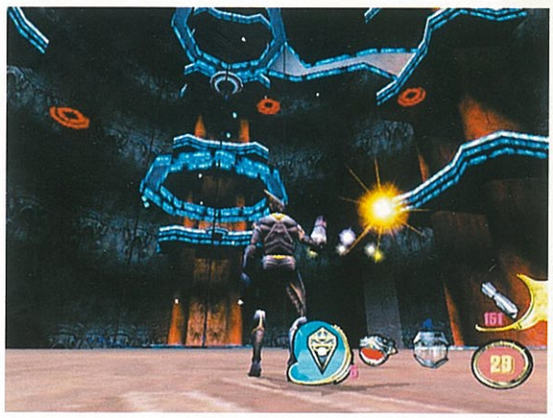
Daikatana

Começa o jogo com a linha de comando +set console 1. Pressiona em ~ para aparecer a janela de consola, tecla cheats on, para activar o modo cheat. Mete um dos seguintes códigos na janela da consola.
Atenção que os códigos só dão com um jogo novo e não um gravado.

Desactivar cheats: cheats 0
Modo God: god
Adicionar sangue: health<100 ou mais>
Aumentar o power: boost power
Aumentar ataque: boost attack
Aumentar speed: boost speed
Aumentar Acro: boost acro
Aumentar vitalidade: boost vitality
Aumentar todas as estatísticas: boost all
Escolhe de arma: weapon_give_<1-10>
Munição infinita: g-unlimited_ammo 1
Matar todos os monstros: massacre
Modo Rampage: rampage
Invisível: notarget
Modo sem clip: noclip
Câmera foca o próximo monstro: cam_nextmon
Escolha de nível: map<nome do nível>



Ground Control



Modo Cheat:
No menu principal pressiona em "M+S+V". (Sem aspas). Depois é só inserir os seguintes códigos.

Para aparecer a janela de consola pressionando a tecla ~: console
Modo God para todas as unidades: god
Desactivar modo God: notgod
Abrir todas as missões no menú: gimme maps
Abrir Secret Sabotage Mission no menú: the new generation of rts-games
Flashligt GUI: flashligt
Texturas alternadas: from massive with love

MDK 2

Modo Cheat:
Pressiona em ~ durante o jogo. E mete um dos seguintes códigos.

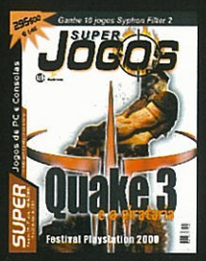
Nível 1: mdkNewGame(1,12)
Nível 2: mdkNewGame(2,12)
Nível 3: mdkNewGame(3,12)
Nível 4: mdkNewGame(4,12)
Nível 5: mdkNewGame(5,11)
Nível 6: mdkNewGame(6,8)
Nível 7: mdkNewGame(7,11)
Nível 8: mdkNewGame(8,8)
Nível 9: mdkNewGame(9,13)
Nível 10: mdkNewGame(10,7)
Nível 10/1º bónus: mdkNewGame(11,1)
Nível 10/2º bónus: mdkNewGame(12,1)
Modo God: mdkGobSetDamageFilter
Desactivar modo God: GodDebugToggle()

Poupe ainda mais

Cada revista 150$00

(pedido junto com assinatura ou renovação)

Todos os outros números encontram-se disponíveis.



39



40



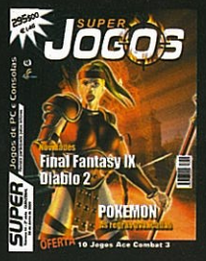
41



42



43



44

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

Super Jogos

REMESSA LIVRE 11016
1032 LISBOA CODEX

Edições anteriores

INDICAR QUAIS OS NÚMEROS PRETENDIDOS

_____

_____

_____

Baralhos Famosos

Colaboração do leitor Luis Andrade

Existe um site muito famoso em todo o mundo devido aos seus baralhos que quase todos os grandes jogadores utilizam em torneios. Pois é daqui que vão os seguintes baralhos...

Flores Black
Jon Finkel, US National Champion

Main Deck:
2 Phyrexian Negator
3 Skittering Skirge
1 Thrashing Wumpus
2 Skittering Horror
1 Stromgald Cabal

4 Dark Ritual
4 Duress
1 Engineered Plague
1 Eradicate
1 Massacre
1 Perish
1 Persecute
1 Stupor
2 Unmask
4 Vampiric Tutor
4 Vicious Hunger
4 Yawgmoth's Will

4 Rishadan Port
2 Dust Bowl
2 Spawning Pool
15 Swamp

Sideboard:
2 Engineered Plague
1 Eradicate
1 Massacre
1 Perish
2 Phyrexian Negator
1 Phyrexian Processor
1 Powder Keg
2 Rapid Decay
1 Stromgald Cabal
1 Stupor
1 Thran Lens
1 Unmask

Rebels
Christian Fehr, Swiss National Champion

Main Deck:
4 Ramosian Sergeant
1 Ramosian Lieutenant
1 Lin Sivvi, Defiant Hero
3 Fresh Volunteers
4 Steadfast Guard
4 Longbow Archer
4 Mother of Runes

3 Parallax Wave
3 Armageddon
2 Reverent Mantra
2 Disenchant
1 Seal of Cleansing
4 Crusade
1 Glorious Anthem

1 Enlightened Tutor

4 Rishadan Port
18 Plains

Sideboard:
3 Wrath of God
1 Enligthened Tutor
1 Seal of Cleansing
2 Scour
2 Erase
1 Thran Foundery
1 Cursed Totem
1 Light of Day
1 Absolute Grace
2 Absolute Law

Trinity Green/Red
Mike Turian

Main Deck:
4 Avalanche Riders
4 Birds of Paradise
4 Deranged Hermit
4 Llanowar Elves
3 Masticore
2 Rofellos, Llanowar Emissary
3 Skyshroud Poacher
3 Yavimaya Elder

4 Arc Lightning
4 Plow Under

2 Gaea's Cradle
4 Karplusan Forest
2 Mountain
4 Rishadan Port
2 Treetop Village
11 Forest

Sideboard:
2 Ancient Hydra
4 Blastoderm
2 Boil
1 Masticore
1 Splinter
3 Thran Foundry
2 Uktabi Orangutan

Magpie-Go
Erik Berg

Main Deck:
4 Seal of Removal
3 Annul
4 Counterspell
4 Powder Keg
4 Miscalculation
4 Accumulated Knowledge
3 Thwart

4 Thieving Magpie
3 Masticore
2 Morphling

4 Rishadan Port
3 Blasted Landscape
2 Dust Bowl
16 Islands

Sideboard:
4 Submerge
1 Annul
2 Misdirection
3 Treachery
2 Somnophore
3 Daze

Accelerated Blue
Mike Long

Main Deck:
4 Masticore
2 Morphling
1 Palinchron

4 Brainstorm
4 Counterspell
4 Grim Monolith
4 Miscalculation
1 Opportunity
4 Powder Keg
1 Rewind
2 Stroke of Genius

1 Thwart
4 Treachery

4 Rishadan Port
20 Island

Sideboard:
3 Annul
4 Hibernation
2 Rewind
2 Scrying Glass
3 Seal of Removal
1 Thwart



Cartas

Seth-Burn Ponza
Jimmy Öman, Swedish National Champion

Main Deck:
4 Shock
4 Seal of Fire

4 Pillage
4 Stone Rain

4 Avalanche Riders
4 Masticore
2 Lightning Dragon

2 Hammer of Bogardan
3 Cave-In
2 Tectonic Break
4 Rishadan Port
4 Dust Bowl
4 Ghitu Encampment
16 Mountain

Sideboard:
4 Goblin Cadet
4 Powder Keg
3 Boil
2 Flashfires
1 Masticore
1 Sowing Salt

Tangle Stompy
Ivan Tam, Hong Kong National Champion

Main Deck:
4 Tangle Wire

4 Llanowar Elves
3 Elvish Lyrist
3 Pouncing Jaguar
2 Wild Dogs
4 Elvish Archer
4 River Boa
3 Albino Troll

4 Rancor
4 Giant Growth
3 Invigorate
2 Hurricane

2 Rath's Edge
3 Gaea's Cradle
15 Forest

Sideboard:
3 Spreading Algae
3 Harmonic Convergence
4 Vine Dryad
3 Uktabi Orangutan
2 Blastoderm

Trinity Green
Lasse Larvanko, Finnish National Champion

Main Deck:
4 Birds of Paradse
2 Priest of Titania
2 Blastoderm
3 Masticore
4 Llanowar Elves
4 Rofellos, Llanowar Emissary
4 Deranged Hermit
4 Skyshroud Poacher

4 Tangle Wire
4 Plow Under
2 Fallow Earth
4 Rishadan Port
3 Gaea's Cradle
16 Forest

Sideboard:
3 Carpet of Flowers
1 Meekstone
1 Cursed Totem
4 Thran Foundry
1 Splinter
2 Uktabi Orangutan
2 Fallow Earth
1 Masticore

Baralho de Rebeldes

Colaboração do leitor Luis Abrantes

Mando um baralho branco de rebeldes de magic para quem não está com muita imaginação para fazer um baralho. Algumas cartas são muito difíceis de arranjar (custou-me muito arranjar principalmente as 4 Masticores, a Lin Sivvi e as Gaea's Cradlle) mas espero que as substituições ajudem.

Baralho de rebeldes

Artefactos
4 Masticore

Branco
4 Ramosian Sargent
4 Mother of Runes
3 Ramosian Lieutenant
1 Defiant Falcon
4 Steadfast Guard
4 Fresh Volunteers
3 Lin Sivvi, Defiant Hero
1 Nightwind Glider
4 Glorious Anthem
4 Disenchant

Terrenos
4 Gaea's Cradle
1 Rath's Edge
1 Dust Bowl
17 Plains
1 Thermal Glider

Sideboard
2 Wrath of God
1 Absolute law
2 Topple
1 Null Rod
3 Seal of Cleansing
1 Thran Foundry
2 Enlightened Tutor
2 Devout Witness
1 Absolute Grace

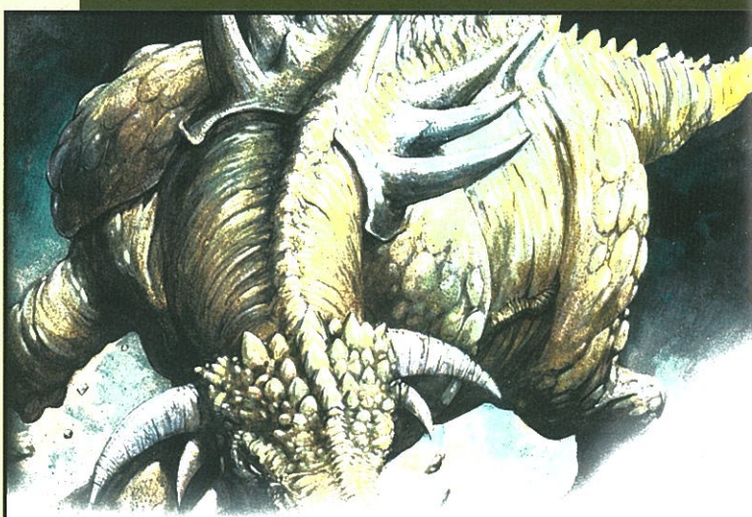
Substituições
Gaea's Cradle - Plains
Glorious - Anthem
Ramosian - Rally Thran
Lin Sivvi, Defiant Hero - Defiant Falcon
Masticore - Defiant Vanguard

Como Jogar?

Este deck não é um baralho de wennies, onde simplesmente despacha-se a mão o mais rápido de possível e ataca-se. Este deck é um deck de controlo onde se ganha vantagem utilizando as habilidades dos rebeldes de recrutar criaturas, como o Defiant Falcon e Lin Sivvi.

Fraqueza

Este deck tem um grande poder contra decks como Stompy, wennie vermelho e preto suicida, mas também tem fraqueza. A sua maior fraqueza são as criaturas tipo morfolideo ou masticore. Também tem problemas contra combos como Yawgmoth's Bargain e Replenish. Mas não há problema, porque usando o sideboard, este deck é mesmo muito bom.



Ajuda

Ajuda ao leitor: Lucas Toledo
Do leitor: Luís Abrantes

Quanto ao baralho não vou comentar mas, se precisas de construir um baralho, compra a Inquest!!!
Informa-te sobre baralhos para fazer, de magic e pokemon, preços e muitas outras coisas.
Quanto aos torneios vou-te explicar o que queres saber. Já fui um viciado mas agora só jogo de vez em quando e compro um boster de mês a mês.

Existem vários tipos de torneios (conforme as edições), mas a maior parte dos torneios só se pode utilizar as seguintes edições: Clássica (6ª edição), Saga de Urza, Legado de Urza, Destino de Urza, Máscaras de Mercádia, Nemesis (não sei em português) e Profhecy (também não sei em português).

Tens que ter um baralho no mínimo com 60 cartas e 15 cartas de sideboard (por acaso no teu deck da revista número 45 não tinhas). Não te esqueças que algumas cartas estão banidas nestes tipos de torneios. Se não me engano acho que são estas: Memory Jar, Fluctuator, Time Spiral, Tolarian Academy e Windfall.

Para te inscreveres num torneio, vais a um clube de magic e perguntas quando é que é o próximo campeonato organizado pelo clube ou por outro clube qualquer.
Se quiseres saber onde se localizam alguns clubes de magic manda-me um e-mail a perguntar (luispaba@clix.pt).

Os prémios variam. Num torneio normal podes ganhar uma, duas, três caixas de magic e outros prémios, e num torneio como o grand-prix de Lisboa ganhas muito, muito dinheiro, mas podes ter a certeza que não chegas nem lá perto.
Normalmente paga-se a inscrição. Custa mil, mil e quinhentos escudos. Não é mau para um dia entretimento, mas é muito melhor ir com um amigo do que ir sozinho.

Este Verão
Leia bons livros!



Top 100 Internet 2000

Autor: Libório Manuel Silva
Nº Páginas:208
Preço: 2.250$00
(Oferta 220 pontos VIP)

O TOP 100 Internet, identifica as 100 melhores Home-Pages Portuguesas, Espanholas e Internacionais da World-Wide-Web.

Esta selecção resulta da visita detalhada a muitos milhares de sites em que se privilegiou a importância dos conteúdos em detrimento das capacidades gráficas apresentadas.

Este Prémio Anual destina-se a galardoar os melhores conteúdos na Internet, promovendo desse modo uma utilização eficaz dos recursos de informação disponíveis na Web.

Programação Web com Active Server Pages

Autores: João Vieira
Nº Páginas: 294
Preço: 3.950$00
(Oferta 390 pontos VIP)

A tecnologia ASP (Active Server Pages) da Microsoft é utilizada em mais de 2 milhões de sites em todo o mundo para a criação de páginas dinâmicas na Internet e em Intranets. Funciona em ambiente Windows 95, ou posterior, e, com a ajuda deste livro, em poucos dias conseguirá desenvolver aplicações para a Web com acesso a bases de dados para, por exemplo, lojas online, HomeBanking, controlo de banners ou jogos.

Técnicas para Hackers - Soluções para Segurança

Autor: Wilson Oliveira
Nº Páginas: 446
Preço: 4.950$00
(Oferta 490 pontos VIP)

Este livro de Hackers e Segurança apresenta-lhe os perigos que a sua informação corre sempre que o seu computador tem algum contacto com o exterior, desmistificando as técnicas utilizadas pelos Hackers e Crackers e fornecendo-lhe as melhores soluções para impedir essas invasões.

Prepare-se, desde já (antes que seja tarde!), encontrando os pontos fracos na segurança dos seus sistemas computacionais e os melhores métodos de defesa.

Atenção:

Estes produtos são uma simples lista do que temos para apresentar.

Qualquer leitor pode adquirir produtos desta lista.

Cada produto oferece de prémio determinado número de pontos (indicado junto da refª/preço) e que poderão ser utilizados em futuras encomendas (nunca na própria encomenda) à razão de 1 Pto = 1 Esc.

Os sócios detentores de pontos podem utilizá-los em qualquer encomenda, até descontando esses pontos no valor final a pagar (uma encomenda pode ser paga totalmente pela dedução de pontos já acumulados).

Caso ainda não seja membro do Clube de Leitores VIP, passa a sê-lo (para o que receberá o respectivo cartão) depois da primeira encomenda.

Via Informática Postal

Clube dos leitores

Encomendas:
Av. da Republica, 83-5
1050 Lisboa
Tel: 21 894 04 94
Fax: 21 894 04 95
Mail: vfuturo@ciberlandia.com

Condições Gerais:
Encomenda com meio de pagamento (Cheque ou Vale Postal): Portes gratuitos !
Encomenda a cobrança: Acresce 500$00 despesas postais!

A sua sugestão

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

Envie-nos esta informação por correio, fax ou e-mail:
Remessa Livre 11016
1032 Lisboa Codex
Tel./Fax.:21 894 04 94
vfuturo@ciberlandia.com

LINUX manual

Número 1 - Julho/Agosto 2000

490$00

34



Perguntas Frequentes!

O Linux e a Internet

O paradigma do software livre

Guia de instalação e configuração do Apache

Do Espaço Linux à... revista Linux!

Depois da Edição Especial Linux...

Está aí a Linux Manual... uma publicação regular inteiramente dedicada ao Linux, feita por portugueses e para portugueses.

Na sua banca...