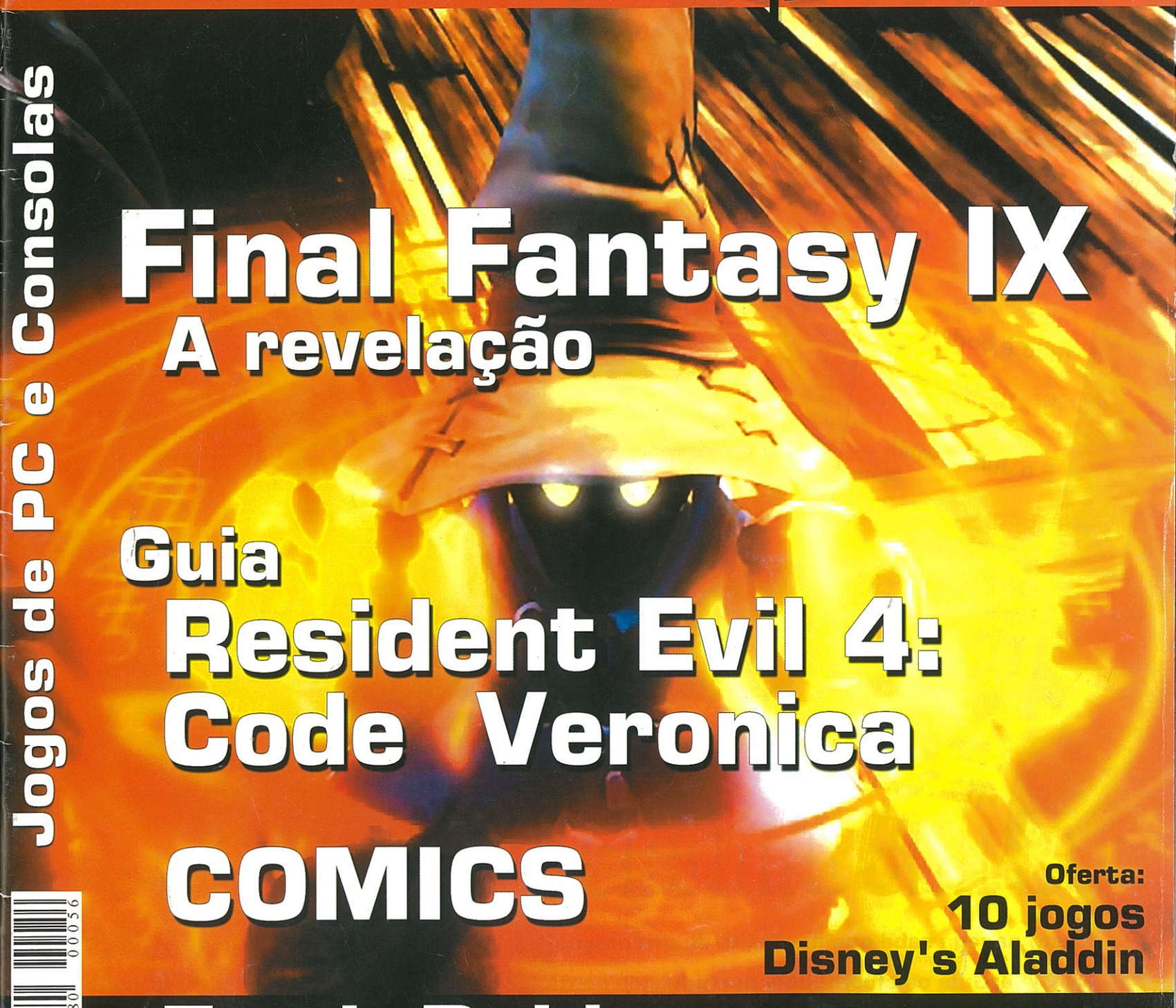
295$00 €1.45 Revista participada pelos leitores

SUPER JOGOS

QUINZENAL

Número 56 - 2ª série
29 de Janeiro 2001

Jogos de PC e Consolas



Final Fantasy IX
A revelação

Guia
Resident Evil 4: Code Veronica

COMICS

Oferta:
10 jogos
Disney's Aladdin

Tomb Raider Chronicles

Ciberlandia.com

5607853026680 00056



Já nas bancas!

Quem navega sabe que necessita de orientação, para se não perder nos "sete mares da Net".

Na CyberGuia os cibernautas portugueses contam as suas experiências, indicam os melhores caminhos e dizem de sua justiça sobre os mais variados aspectos da vivência da Internet.

Editorial

Olá Amigos,

Mais um passo a caminho da diferença!
Sim, um passo no sentido de melhorar a sua Super Jogos, um passo na direcção que nos tem sido apontada por cada um de vós, caros amigos leitores.

Nesta edição damos "ouvidos" a mais uma sugestão e "retocamos" o espaço da entreajuda.
Sabemos que toda a Super Jogos é uma grande entreajuda, o expoente máximo da grandeza dos nossos leitores, cada um de vós. Mas, é ao pequeno espaço denominado entreajuda que me refiro em particular.

Alertado por vós fizémos apenas o que nos competia, ou melhor, demos um primeiro passo para o fazer. A entreajuda passa a estar dividida por jogo, mais tarde tentaremos dividi-la também por plataforma, quem sabe distinguir a entreajuda com dicas para a entreajuda com códigos...

Mas, outro passo terá de ser dado por cada um de vós: nas vossas respostas aos apelos de socorro, não se limitem a solucionar apenas aquele problema em concreto. Tentem completar o máximo que conseguirem a vossa resposta, ajudem aquele leitor específico mas também cada um dos restantes leitores que tenham aquele jogo e possam assim ser beneficiados pela vossa resposta!

E pronto, um pequeno passo, para a próxima será dado outro. Qual? Digam-me vocês!
Um abraço deste vosso amigo,

Sérgio Alves
sergio@ciberlandia.com

A Super Jogos em colaboração com a SONY tem para OFERECER

10 jogos
[Playstation]
Disney's Aladdin In Nasira's Revenge

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 15 de Fevereiro 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 19451
1992-960 LISBOA CODEX

ou pela Internet para:
superjogos@ciberlandia.com

Um deles pode ser teu.

Indice

Opiniões & Novidades

Ferrari F355 Challenge	10
Dead or Alive 2	10
America McGee's Alice	11
Pro Rally 2001	11
Silver	12
Shogun Total War	12
Virtua Tennis	12
Warcraft III	13
Warcraft III: A História	13
Marvel VS Capcom 2	14
Os Melhores Jogos do Momento	14

Guias

Final Fantasy IX	16
Tomb Raider: Chronicles	18
Code Verónica: Residente Evil 4	20
Star Strek Voyager Elite Force	24

...Do Correio

Correio	4
Entreajuda	5
Socorro	8

Internet

A Internet na Dreamcast	23

Códigos

DC

Toy Commander	26
Sonic Adventure	26
Trickstyle	26
Dead or Alive 2	26
Maken X	27
MDK2	27
NBA 2K	27
Resident Evil: Code Veronica	27
Virtua Tennis	27

PSX

Tenchu 2	26
Street Figher EX 2 Alpha	26
Motorhead	26
Wipeout XL	26
Syphon Filter	26

PC

Championship Manager 97/98	27
Gran Turismo	27
Anno 1602	27
Caeser 3	27
Airline Tycoon	27
Star Trek: Hidden Evil	27
Trickstyle	27

Comics

Comics	28

Os Leitores premiados

CLUBE SUPERJOGOS
SUPER JOGOS
membro oficial

André Filipe	100	Paulo Freitas	850
Carlos Valério	100	Pedro Fernandes	200
Cláudio Rodrigues	100	Pokémon League	100
Cyber World	500	Pedro Peralta	500
Dark_Angels	100	Pedro Santos	500
Daniel Gonçalves	250	Ricardo Alves	500
Diogo Pacheco	3000	Rui Gaspar	750
Filipe Cardoso	300	Rui Silva	750
Golden Player	100	Sónia Margarida	1000
Henrique Carrilho	2500	Sónia Silva	3500
João Cruz	1750	Thunder Xtreme	250
João Pedroso	4000	Tiago Ferreira	100
João Simões	250	Tiago Silva	400
JPPais	400	Tiago Vicente	600
Marcos Félix	500	Vítor Costa	100
NetWarriors	500	Vítor Ferreira	200

Super Jogos

Ano 3 Edição nº56

Tiragem desta Edição:
25.000 Exemplares

Quinzenal
Edição de 29 de Janeiro
a 11 de Fevereiro

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

Propriedade:
GALILEU GALILEI
Soc. de comunicação, Lda

Registo
DGCS 219 992

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

Colaborações:
Remessa Livre 19451
1992-960 LISBOA

Director:
Sérgio Alves

Redaccão:
Ricardo Sérgio
Pedro Filipe

Relações Públicas:
Mª Jesus Alves

Produção:
Mapril Santos

Telef:
218940494
Telefax:
218940495

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

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

Distribuição:
ELECTROLIBER,lda

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 lesados, que nos contactem, pois o direito à crítica e correcção de qualquer conteúdo é também um dos nossos princípios.

A editora.

Testa os teus conhecimentos

Protagonistas de Videojogos

Colaboração do leitor Diogo Pacheco

"Este é o meu primeiro teste para pôr à prova os leitores da Super Jogos."
Diogo

1. Qual é o protagonista de "Ape Escape"?
A) Carl
B) Spike
C) Buzz

2. Qual é o protagonista de "Broken Sword II"?
A) Bill
B) George
C) Bent

3. Qual é o protagonista de "Final Fantasy VII"?
A) Barret
B) Cid
C) Cloud

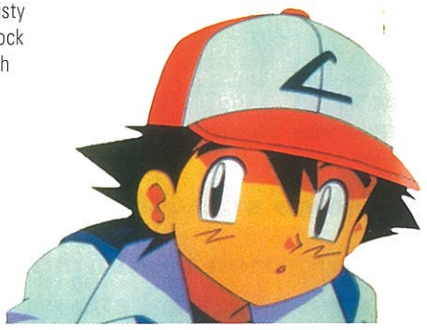
4. Qual é o protagonista de "Final Fantasy VIII"?
A) Zell
B) Seither
C) Squall

5. Qual é o protagonista de "Metal Gear Solid"?
A) Solid Snake
B) Solid Falcon
C) Solid Phantom

6. Quais são os protagonistas de "Resident Evil 3"?
A) Chris Redfield e Jill Valentine
B) Leon Keneddy e Claire Redfield
C) Jill Valentine & Carlos Oliveira

7. Qual é a protagonista da série "Tomb Raider"?
A) Lara Croft
B) Mary Croft
C) Laura Croft

8. Qual o protagonista dos jogos "Pokémon Red / Blue / Yellow / Green"?
A) Misty
B) Brock
C) Ash



Respostas:
1. B; 2. B; 3. C; 4. C; 5. A; 6. A; 7. C; 8. C

Do Correio...

O correio é a nossa melhor fonte de recursos. Quer seja por correio postal ou electrónico (e-mail) as vossas palavras trazem sempre algo de novo, e o interesse não se fica pelas colaborações de artigos ou ajudas para publicação na Super Jogos logo que possível (nunca deixamos de guardar qualquer participação, mesmo que no momento não seja publicada. Cada um de vós terá a sua oportunidade, e um destes dias terão uma alegre surpresa).
As vossas criticas e sugestões são também bem vindas, ou melhor, são muito bem vindas. Façam-no, digam de vossa justiça!

Clube Super Jogos
Remessa livre 19451
1992-960 LISBOA

E-Mail: superjogos@ciberlandia.com

Organizar

Opinião do leitor João Simões

"Em primeiro lugar queria dar-vos os parabéns por terem uma revista espectacular (estou a ser sincero).
Na minha opinião acho que a revista foi melhorando de dia para dia. Pode ser pequena, nas páginas, mas traz de tudo sobre os nossos queridos passatempos preferidos (para a maioria) que são os jogos. Nunca vi uma revista que 90% dos conteúdos da revista são dos leitores. A revista Super Jogos é barata, 300$00 de 15 em 15 dias acho que "não mata" ninguém.
Só tenho uma pequena crítica: na parte do correio e entreajuda os textos estão um pouco desorganizados, podiam separá-los por consola e por computador. Sinceramente não tenho mais nenhuma crítica.
Em questão de melhorar a revista acho que podia ter uma secção só para a Internet (falar dos melhores sites da actualidade), podiam também encaixar em todas as edições um poster, de um jogo ou de outra coisa qualquer, mas sem alterar o preço muito (ou até mesmo pouco)."

Da redacção: Olha João, dito e feito! De facto a secção de entreajuda tem muito valor mas temos de reconhecer que a sua organização vinha deixando muito à desejar. Li as tuas palavras, olhei para a revista e fiz o que me compete, nada mais: dar um "toque" à secção, numa primeira fase organizar as respostas por jogo, mais tarde também por plataforma. Foi também lançado o desafio aos leitores para que completem as suas respostas tanto quanto possível (iremos dar privilégio à publicação das respostas mais completas) mesmo indo para além do necessário ao leitor que pediu ajuda... É que as respostas devem ser úteis a todos os leitores que possuam o jogo, não apenas a quem gritou por socorro!
Sobre os posters, prometo maior regularidade e sempre que possível a Super Jogos incluirá um Poster nas páginas centrais.

Internet

Opinião do leitor Daniel Gonçalves

"Estou a escrever-vos para vos propor o seguinte: que em cada edição da Super Jogos adicionassem na secção da Net, uma lista dos melhores e mais interessantes sites da Web, por temas (cada edição teria um tema). Sugiro também que poderiam dividir a revista em partes , ou seja, por cada sistema uma secção. Poderiam também adicionar uma secção com os jogos do momento (pegar neles e por numa lista). Uma coisa que eu acho mal é que, as ajudas que enviei ainda não apareceram... E o meu desenho????
De resto acho que a Super Jogos Tem tudo para durar muitos e bons anos."

Da redacção: Muitos leitores nos começam a solicitar maior presença do tema Internet na Super Jogos. Se não o temos feito a razão é apenas uma: não temos recebido muitas colaborações sobre o tema Internet.
Sempre que nos chegam são publicadas, mas deixo aqui o meu apelo a todos os que "já naveguem" a dar uma mãozinha, e a todos os que sentem curiosidade ou necessitam de ajuda a lançarem aqui os seus apelos, parece-me que essa secção vai mesmo surgir e em força.
Sobre o facto das tuas colaborações ainda não terem sido publicadas, sublinho o "ainda", pois prometo-te a ti e todos os outros que nos enviaram quaisquer colaborações válidas que elas não estão esquecidas, vamos mesmo fazer uma selecção de todos aqueles que colaboraram connosco desde o primeiro dia e não tiveram oportunidade de ver o seu esforço compensado. Não desesperem, mas alertem-nos quando pensarem que a vossa colaboração até continua válida e seria interessante olhar para ela, que eu o farei de imediato e se realmente interessar segue para publicação.

Entreajuda

A entreajuda é um espaço inestimável, presente desde a primeira edição da Super Jogos.
Aqui é dado expoente máximo à boa vontade dos leitores, que respondem com prontidão a cada apelo de socorro. Em nome dos "socorridos", o nosso "Muito Obrigado"!
Mas, eis que chega o momento de vos pedir algo mais:

- Porque as respostas a cada pedido de socorro devem ser também uma ajuda para todos os leitores que possuam aquele mesmo jogo, pedimos que quando façam as vossas respostas as completem o melhor possível.

- Significa isto que [sempre que possível claro] não se devem limitar a dar aquele código que resolve aquela situação [mas não outras] mas sim enviem-nos tudo o que tenham ou saibam e que possa ajudar aquele leitor ou qualquer outro em qualquer fase do jogo.

Pensamos que desta forma a entreajuda terá um valor acrescentado, cada resposta interessará a todos e não apenas a quem pediu ajuda.
O que pensam desta ideia???

Os nossos contactos:

Correio [não é necessário selo]: Clube Super Jogos - Remessa Livre 19451 - 1992-960 LISBOA Codex

E-Mail: superjogos@ciberlandia.com

Fifa 2000

Ajuda ao leitor Pedro Silva ***Ref. 52.3***

Do leitor Tiago Vicente

Esquema de cor em preto e branco:
Selecciona duas equipas clássicas e começa uma partida para um esquema de cor em preto e branco.

Esquema de cor laranja:
Selecciona uma equipa clássica e padrão e começa uma partida para um esquema de cor laranja.

Encontrar o Ronaldo:
Ronaldo pode ser encontrado no jogo com o n.º 9 e em jogos do lado italiano, Inter Milan, e na selecção nacional brasileira.

Encontrar o Pele:
Pele pode ser encontrado no jogo com o n.º 10 em jogos do lado brasileiro Clássico, Santos '62 - '63, e na selecção nacional brasileira Clássica (Brasil '58 e '70).

Encontrar o Romário:
Romário pode ser encontrado no jogo com o n.º 11 em jogos do lado brasileiro, Flamengo.

Encontrar o Youri Djorkaeff:
Youri Djorkaeff pode ser encontrado no jogo com o n.º 14 em jogos do lado alemão, Kaiserslautern.

Códigos:
Entra com um dos seguintes códigos no menu de opções para activar a correspondente função:

hooligan - Equipa bónus da EA Sports
momoney - Dinheiro ilimitado
burnaby - Estádios da EA Sports
dizzy - Modo Alien
lightsout- Modo brilho
sizzle - Modo raio



FIFA 2001

Ajuda ao leitor Luis Santos ***Ref. 54.6***

Do leitor Carlos Valério

No main menu escreve:
Gimmethemoney - tens mais dinheiro.
Playersmaybe - tens jogadores gratuitos
Bigheads - jogadores com cabeças grandes

KKND Krossfire

Ajuda ao leitor Pedro Abrantes Ref. 54.1

Do leitor Tiago Vicente

Como ter uma boa quantidade de dinheiro neste jogo é difícil...
- Começar uma partida normal.
- Fazer save no Rang 0.
- Ir para o Ms-Dos!!!
- No directório onde está o jogo instalado, escrever o seguinte:

debug game0.sav
E 156E:0108
FF FF
w
q

Fica-se com 65535$!
Se quiseres ficar com 16777215$!!! em vez de FF FF coloca FF FF FF .

Abre o ficheiro de um "save game" com um editor HEX, como o Hex Workshop. Modifica a primeira linha (que não deverá ser muito diferente desta: 00000000 - 0100 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000) por esta 00000000 - 0100 0000 0000 0000 FFFF FFFF FFFF 0000.
Isto vai fazer com que tenhas muitas "resources"

Batman e Robin

Ajuda ao leitor Paulo Oliveira ***Ref. 53.6***

Do leitor Tiago Ferreira

Para ficares invencível carrega no ecrã de título L1, R2, R1, L2, select, X, O.

Nota:
- Os códigos para o Ceasar 3 aparecem nas revistas 49 e 52 da Super Jogos.
- Para o Medievil 2, o nível Wulfrom Hall está na solução da revista 52.

GTA 2

Ajuda ao leitor João Luciano Ref. 54.9

Do leitor Rui Gaspar

Vidas Ilimitadas: No ecrã de selecção de personagens carrega em delete ou na barra de espaços. Depois escreve ITSTANTRUM.

Selecção de Níveis: Dá o nome de GOURANGA à tua personagem. Depois, durante o jogo, escreve ITSALLUP.

99 Vidas: No ecrã de selecção de personagens carrega em delete ou na barra de espaços. Depois escreve CUTIE1.

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

Final Fantasy VIII

Ajuda ao leitor Ricardo Mata ***Ref. 54.4***

a] Das leitoras: Cyber World

Quanto à duvida deste leitor, é simples: primeiro, falando da G.F. Siren, e da "ability" move-find... Antes de mais, tens que ir ao menu, escolher G.F. e depois Siren, e veres a lista de habilidades. Procura a que diz move-find. Selecciona-a e sai do menu. Agora, luta um pouco, até a Siren aprender a "ability". Depois esperas que ela aprenda (aparece no fim de uma luta: "Siren learned move-find", ou depois vês no menu G.F., a habilidade vai dizer "complete", ou se estiver incompleta dirá o n.º de AP que precisas - isso consegue-se lutando - ex. 100-200, 130-200, 138-150, não sei ao certo os AP necessários para esta habilidade). Quando move-find estiver disponível, basta fazeres "junction" à personagem que tem a Siren. Vai à parte que diz o magic, draw, item, etc. E por baixo há outro quadradinho... Vai aí e selecciona as habilidades que quiseres, neste caso, a move-find. A move-find vai fazer com que de vez em quando, apareçam save e draw points, que não eram para lá estar - ou seja, uma vantagem! Por exemplo, no barco dos White SeeD, lembras-te? Não havia lá nenhum save, mas com isto, vai haver lá um...É só experimentares!

E agora vamos à luta de Fujin e Raijin!!! Bem, digo-te já, se tens problemas já com estes, o melhor é dares em doido com o que te espera!

Quanto a estes "simpáticos" amigos (que felizmente em breve vão entender e sair do lado de Seifer), é fácil. Olha, o melhor é teres um HP razoável. Nada de 1000 HP (que era como eu tinha e depois tive de lutar tanto até 9999HP), pois senão é muito mais difícil...Ah, a propósito! Aconselho-te a melhorares HP o mais que possas no mapa-mundo, pois depois, estás mesmo mal, só consegues outra boa oportunidade no castelo em que os monstros são duros (e de que maneira!), além disso, toca a ir buscar a G.F secreta Cactuar, para poderes ter o kamicase, para matares a bruxa Adel, que enfrentarás em breve! Pronto, vais ao Cactuar (ele está numa ilha cheia de areia, à beira de um deserto, em que vês uma coisa verde a piscar, pões-te à frente dele e lutas com o rei dos Cactuar - é um cacto gigante - ele tem muito HP, mas é fácil). Não desesperes, já te vou dizer como matas realmente os tipos, mas quero-te ajudar para o futuro!



Sim, agora é MESMO! Então, é assim, se tiveres um item que se chama "hero" utiliza-o para te tornar invencível durante um minuto. Vai atacando com G.F (excepto a Pandemona e o Quezacotl que dão saúde a Fujin e Raijin respectivamente, dado que eles absorvem ar e raios). Vai-te curando, o Recover (uma habilidade da G.F. Leviathan) era ideal, mas umas curagas também servem. Não te esqueças de pôr Protect e Shell (usa o Cerberus para distribuição rápida - ele tem triple) e vai chegar o momento que Raijin vai-se embora. Depois, é só a Fujin, e é canja! Se mesmo com estas dicas, tiveres dificuldades, pouco mais posso dizer-te! O ideal era que tivesses e-mail e acesso à net, para me mandares um e-mail, mas se não tens não te preocupes, estou certa que a Super Jogos te ajudará! Só sei de uma coisa, o próximo robô, o Seifer e a Adel irão dar-te problemas! Se não tiveres Odin (a G.F. duma ruína abandonada) corre e vai buscá-lo já que ele ajuda-te no Seifer!



b] Da leitora Ana Carolina

A capacidade de equipa "Move-Find" da GF Siren permite-te descobrir e utilizar Pontos Save e Pontos Draw ocultos. Para isso só tens de, depois de teres aprendido esta capacidade, associar a GF Siren a uma personagem da tua equipa e nas capacidades de personagem escolheres "Move-Find". Agora já podes utilizar os Pontos Save e Draw tornados visíveis através desta capacidade.

- Derrotar o Raijin e a Fujin neste ponto do jogo vai ser mais difícil do que das vezes anteriores. Por isso, aconselho-te a abasteceres-te de feitiços "Curaga", para lançares sobre os membros da tua equipa logo que seja necessário (podes também roubá-los os à Fujin). Associa ainda o comando Treatment a uma das tuas personagens. Logo no início do combate invoca a GF Cerberus e depois lança "Haste" sobre todos os membros da tua equipa para acelerares o teu tempo de acção. Depois disto basta invocares a GF Diablos ao máximo (faz 9999HP de danos) e evitares utilizar as GFs Quezacolt e Pandemona, uma vez que são benéficas para estes adversários. Aproveita também este combate para roubares "Full-life" à Fujin.

Internet - Emuladores

Emulador de GB

Ajuda ao leitor Ricardo Mendes ***Ref. 53.11***

Do leitor Pokémon League

Para teres roms Pokémon basta ir ao seguinte site:
www.terravista.pt/Meco/7774/download.htm
Neste site encontras todos os emuladores e roms de Pokémon existentes, a partir do Pokémon Stadium, ao Snap, ao Genki Dechu, ao Amarelo, etc...

Do leitor Cláudio Rodrigues

O leitor pode dirigir-se ao site www.geocities.com/madkiller69696969 que tem todas as versões em português (brasil), pode também ir ao www.pokemonworld.com.br.

Do leitor JPPais

Para teres jogos e emuladores de GB vai a:
www.geocities.com/pokehouse/roms.htm;
Http://members.fortunecity.com/jedah24/gbcroms.htm;
www.roms4all.com
Se não ficares satisfeito podes procurar em qualquer motor de pesquisa por "roms pokemon"

Roms PSX para PC

Ajuda ao leitor Ricardo Mata Ref. 54.2

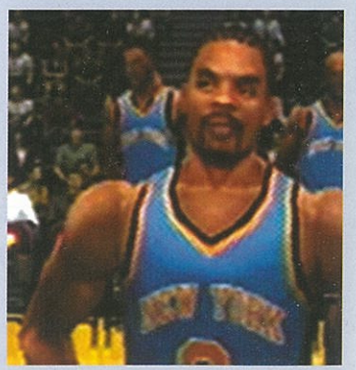
Do leitor Rui Gaspar

Ricardo: não existem roms para Playstation. Se quiseres jogar os jogos da Playstation no teu PC sem teres de comprar a Playstation, arranjares um jogo da Playstatio, e o emulador. O emulador que eu te aconselho é o Bleem!. Pois é o melhor emulador para a Playstation, e podes arranjá-lo no site oficial. Mas aí tens de pagar! Por isso aconselho-te a ires à minha página fazer o download, visto que não tens de pagar nada e já tem o crack. Http://superpagept.iscool.net

Do leitor Tiago Vicente

Ricardo o emulador da Playstation é diferente dos outros. Para poderes jogar tens que comprar os jogos originais e tirar o emulador da net (muito chato não é) mas é a única maneira... Deixo-te aqui alguns sites de emuladores e room´s!!!
http://www.globalmedia.com.br/airbag/
http://planeta.clix.pt/rodrigolucas/pagina6.htm
http://members.fortunecity.com/jedah24/gbcroms.htm

NBA 2000

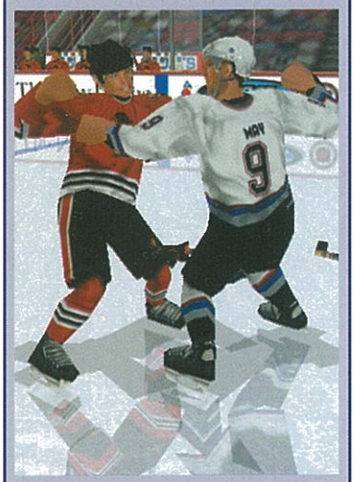


Ajuda ao leitor João Luciano ***Ref. 54.9***

Do leitor Rui Gaspar

Aceder aos Power Dunks: No ecrã principal escreve: REDROVER.

NHL 2000



Ajuda ao leitor João Luciano **Ref. 54.9**

Do leitor: Paulo Freitas

Durante uma partida escrevam:
HOMEGOAL: Golo Instantâneo
HEADBONE: Cabeças Grandes
SQUEAKY: Para ouvirem comentários com vozes fininhas
BUFFED: Para jogadores gigantes

Pokémon Amarelo

Ajuda à leitora Cátia Rodrigues **Ref. 54.12**

a] Do leitor Golden Player

Primeiro tens que ir a Lavander Town à Torre Pokémon salvar o mr. Fuji para ele te dar a pokéflute com a qual deves acordar o Snorlax, não tem nada a ver com o item finder.

b] Do leitor Thunder Xtreme

Para poderes acordar o Pokémon Snorlax que dorme "na tua passagem", precisas da pokéflauta (pokéflute). Se não sabes como encontrar a pokéflauta o seguinte: Vai à Lavander Town entra no semitério de Pokémons. Vai até ao último andar e encontrarás um Marowak. Luta contra ele e segue em frente. Agora encontrarás Jassie e James (Team Rocket)(já para não falar do Meauth) Luta com eles e fala com o homem que acabaste de salvar. Ele levar-te-á para a sua casa. Quando chegares em casa dele fala com ele outra vez e ele dar-te-á a pokéflauta.
Agora vai e acorda o Snorlax tocando a pokéflauta.
ATENÇÃO: para poderes lutar contra o Marowak precisas da SILPH SCOPE que desmascara os fantasmas. Isso encontra-se no Gamecorner (no casino) e luta contra o membro do Team Rocket que está a guardar um poster que está na parede. Quando o derrotares ele fugirá em direção a porta do esconderijo secreto. Agora abre a alavanca que está atrás do poster e dirige-te para a direcção por onde ele fugiu e entra para a porta. Lá dentro precisaras de pokémons bastante fortes (nível 30 pelo menos). Primeiro terás que encontrar a secret key. É um membro do Team Rocket que a tem. Para poderes conseguir a chave terás que lutar contra ele. Quando obteres dirige-te para o elevador e vai para o último andar. Quando deres 4 ou 5 passos aparece-te Jassie e James. Luta contra eles e avança para lutares contra o Geovanni (Chefe do Team Rocket). Nesta batalha aconselho-te a utilizar pokémons de erva ou de água. Acaba com ele, pega na secret key e dirige-te para Lavander Town. Entra para o Cemitério e repete tudo até chegares ao último andar para lutares contra o Marowak e contra o Team Rocket e salvares o senhor para poderes ter a Pokéflauta. Quando a tiveres utiliza-o para acordar o Snorlax. Dica: Anda sempre com a pokéflauta porque quando estiveres em combate e já não tiveres nenhum "Aweking" para acordares os teus pokémons, poderás utilizá-la para tal.



Jogos PSX



Ajuda ao leitor Anónimo **Ref. 53.13**

a] Dos leitores: Dark_Angels

Não te preocupes com a entrada da PSX2 porque isso não quer dizer que a Sony deixe de fazer jogos para a PSX. Esta sempre irá ter jogos recentes.

b]Do leitor Vítor Costa

A PS 2 já saiu e é claro que vai-se continuar a criar novos jogos para a PSX original. Concerteza que a SCEE, assim como para qualquer produtora de jogos, perder os mais de 100.000 possuidores de Playstation.

c] Do leitor Vítor Ferreira

Existirão sempre jogos para a PSX. A maior prova disso é o aparecimento da PSOne que é totalmente idêntica a PSX por dentro. Mas é verdade que muitos títulos excelentes irão abandonar a produção de jogos para esta consola e passar gradualmente para a PSX2.

d]Do leitor JPPais

Não, segundo a Sony não irão deixar de fazer jogos para a Playstation 1, já que foi a mais vendida em todo o mundo. No entanto não sairão tantos como agora. Podes visitar o site da Playstation em www.playstation-europe.com, onde estão respostas a essa e a mais perguntas.

Roller Coster Tycoon

Ajuda ao leitor Egas Moniz Ref. 53.3

a] Do leitor Rui Gaspar

Para ganhares dinheiro extra: tenta chamar para o teu parque o maior número de visitantes possível, antes de Março do segundo ano. Então, fecha completamente o teu parque (incluindo diversões) e deixa-o assim até ao fim do ano. Irá aparecer uma mensagem em azul a dizer que ganhaste $1,000,000.

b] Do leitor JPPais

Os seguintes códigos são para introduzir como nome de convidado.

Chris Sawyer - Fotógrafo convidado que andará a tirar fotos pelo parque.
Simon Foster - Pintor que andará pelo parque a fazer pinturas.
Melanie Wam - Todos os visitantes se sentirão felizes.
Katie Brayshaw - Põe todas as pessoas a cumprimentarem-se.
John Wardley - Convidado pensador.
John Mace - Pagamento duplo nas atracções.

Para acederes ao Megaparque - completa todos os níveis com sucesso.



Quake 3: Arena

Ajuda ao leitor João Luciano **Ref. 54.9**

a) Do leitor Rui Gaspar

Invencibilidade: Carrega em ~ para puxar a consola. Activa o modo dicas escrevendo: / sv_cheats 1. Por fim escreve: /god.

Comandos da Consola: Carrega em ~ para puxar a consola. Depois escreve: /cmdlist.

Visão na 3ª Pessoa: Carrega em ~ para puxar a consola. Activa o modo dicas escrevendo: /sv_cheats 1. Por fim escreve: / CG_THIRDPERSON 1.

Mais Velocidade: Carrega em ~ para puxar a consola. Activa o modo dicas escrevendo: /sv_cheats 1. Por fim escreve: /GIVE SPEED.

Invisibilidade: Carrega em ~ para puxar a consola. Activa o modo dicas escrevendo: / sv_cheats 1. Por fim escreve: /GIVE INVISIBILITY.

Nova pele para Sarge: Acede à consola e escreve /modelsarge/krusade.

No Clipping: Acede à consola e escreve / noclip.

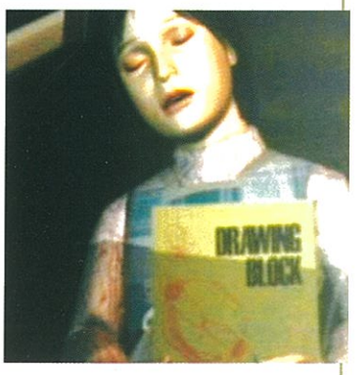
Modo Mapa: Acede à consola, escreve / spdevmap mapname e usa estes mapas como Map Name: q3dm1, q3dm7, q3dm17, q3tourney2.

Silent Hill

Ajuda ao leitor: Tiago Amaral **Ref. 53.14**

a) Do leitor Vítor Ferreira

O enigma do piano é confuso mas simples. A solução deste jogo, nesta parte, manda-nos ir ver o guia (como se nós o tivéssemos) mas no quadro ao lado do piano estava escrito que a melodia tinha de ser silenciosa. Sendo assim só podias clicar nas teclas mudas. A combinação dessas teclas deve ser feita da seguinte forma: 3-10-11-8-2.



b]Do leitor JPPais

Para conseguires esse medalhão começa por carregar:

2ª tecla a contar da esquerda
2ª tecla a contar da direita
1ª tecla preta a contar da direita
3ª tecla branca a contar da direita
1ª tecla preta a contar da esquerda

Socorro

Ref. 56.1
Vários Jogos PC
"Gostava de saber truques e dicas para os jogos: Midtown Madness 2, Metal Gear solid, Crime Killer, Shadow Man e Need for Speed 5, todos para PC."
Tiago Silva

Ref. 56.2
This is Football
"Gostava que me dissessem como é que eu posso ter acesso aos campos Parkland e Cove no This Is Football."
Luís Fernandes

Ref. 56.4
Midtown Madness
"Gostaria de pedir se podiam editar na próxima revista algumas dicas para o Midtown Madness."
Nuno Costa

Ref. 56.6
Gran Turismo 2
"Já passei tudo este jogo fabuloso, mas não encontro o Cobra. Será que me podiam ajudar?"
Vitor Ferreira

Ref. 56.3
Pokémon Amarelo
"Gostaria de saber se é possível darem-me a solução do jogo Pokémon versão amarela. Os pormenores de cada nível, aonde se encontram as habilidades (fly, surfer), os itens e aonde se encontram os 150 Pokémons. E se souberem alguns truques, eu também agradecia."
José Silva

Ref. 56.7
Vários Jogos PC
"Estou a enviar-vos este socorro porque queria pedir alguns códigos/dicas para os seguintes jogos para PC: Delta Force I, Tomb Raider III e Tomb Raider IV .
Via mail

Ref. 56.8
Tomb Raider Chronicles
"Gostaria de saber onde é que está o editor de níveis para o Tomb Raider Chronicles, que foi referido numa edição anterior da SJ. Visto que vá comprei o jogo e não trazia editor nenhum, gostava de saber onde é que o posso arranjar na net."
Rui Gaspar

Ref. 56.9
DIG
"Escrevo para pedir códigos para o jogo DIG, melhor dizendo, como é que se abrem as portas."
JPPais

Ref. 56.10
Tomb Raider 2 (PC)
"Será que alguém me pode arranjar o CD do Tomb Raider 2(PC) completo (grátis claro)?

Spider Man

Ajuda ao leitor Ricardo Pinto Ref. 54.8

a]Do leitor Pedro Fernandes

Códigos especiais: Seleccione o Special Options no menu principal e depois o cheats, digite:

Debug Mode: LLADNEK
Selecção de Fases: XCLSIOR
Invencível: RUSTCRST
Todas as revistas: ALLSIXCC
Todos os vídeos: WATCH EM
Todos os personagens: CVIEW EM
Todos os segredos do jogo: EEL NATS
Uniforme amazing Bagman: AMZBGMAN
Uniforme de Peter Parker: MJS STUD
Habilitar Joel James Jewett (Presidente da Neversoft): RULUR
Habilitar Black Spider-Man (Teia Infinita): BLKSPIDR
Habilitar Homem Aranha 2099 (Dano dobra-



É que eu gosto muito deste jogo e não consigo encontrar o jogo no mercado. Só encontro Demos. Além disso agora já não tenho dinheiro suficiente para comprar!"
Thunder Xtreme

Ref. 56.5
Zelda - Majora's Mask
"Estou com muitas dificuldades no Zelda Majora's Mask, para passar o Duke Palace, e imagino
que os outros templos ainda sejam mais difíceis. Agradecia muito que me pudessem ajudar."
Luis Filipe

Ref. 56.11
Vários Jogos PSX
"Queria pedir ajuda para os seguintes jogos (todos para a PSX): CivilizationII, Road Rash 3D, Driver 2, X-Men: Mutante Academie, In Cold Blood."
Pedro Lima

Ref. 56.12
Final Fantasy 8
"No 3 CD, depois de derrotar a Edea pela 2ª vez, vamos ao orfanato , e depois estamos novamente a comandar o Balamb Garden, e temos que encontrar um rapariga chamada Ellone. Só que eu não a encontro em lado nenhum, e já fui ao Fisherman's Horizon, a Delling City, a Balamb City, a Gabaldia City e a Timber, e não a encontro."
Lucas Toledo

Ref. 56.13
Cópias de Jogos
"Gostava de saber como se copia jogos para PC. Estou farto de fazer cópias mas não consigo jogar (não é para vender mas sim para consumo próprio). Agradeço que alguém me ajude."
Carlos Valério

Ref. 56.14
Vários Jogos PC
"Sou um leitor recente da Super Jogos, mas que adora a vossa revista. Agradecia que me dessem truques para o seguintes jogos para PC: Delta Force, Cm3, Need For Speed III Hot Pursuit, Tomb Raider III."
João Silva

Ref. 56.15
Pokémon Snap
"Precisava que me respondessem rapidamente à seguinte pergunta: Como apanho a poke flauta?"
Gonçalo Cardoso

Ref. 56.16
Emulador Bleem
"Venho por este meio perguntar se o Bleem! consegue ler jogos gravados e onde poderei encontrar emuladores PlayStation2, DreamCast e SegaSaturn."
Thunder Xtreme

Ref. 56.17
Emuladores e Roms
"Queria pedir a alguém que saiba um site que tenha emuladores e roms para todo o género de consolas. Agradecia se alguém me pode-se ajudar."
Tiago Rodrigues

Ref. 56.18
Sega Rally 2
"Vim pedir-vos dicas para o Sega Rally 2 porque nunca encontrei as tais dicas. Queria também que me aconselhassem sobre Placas Gráficas."
Marco Castanheiro

Ref. 56.19
Sanitarium
"Eu gostava de saber truques para o jogo Sanitarium."
Via Mail

Ref. 56.20
Baralhos Pokémon
"Iniciei-me em Pokémon à pouco tempo com o Zap, o Lock Down (Fossil) e com o Body Guard (Fossil). Gostaria que alguém analisasse o deck que eu construí e dissesse alguma coisa.
Energia
12 energias de luta
13 energias psiquicas

Treinador
1 fóssil misterioso
1 busca computadorizada
2 rajadas de vento
1 substituição
1 poção
1 super-poção
2 Bill
1 Prof. Oak
1 Busca de energia

Pokémons
1 Ditto
1 Gengar
2 Haunter
3 Gastly
1 MewTwo
2 Jynx
1 Kadabra
3 Abra
1 Kabutops
2 Kabutos
3 Graveler
3 Geodudes"

Cardoso

Ref. 56.21
Portal na Internet
"Qual é a maneira mais fácil de criar um portal para a minha página a borlix? É que eu tenho uma página feita e queria ter um endereço ou URL do tipo www.thunder_interactive.com ou www.thunder_interactive.pt.
Onde quer que eu vá, é preciso pagar. Onde é que eu posso ter um portal meu de borla?"
Thunder Xtreme

Ref. 56.22
Qual delas???
"Qual das super consolas que saíram ou estão para sair é a melhor? Sem rodeios, sem dar a volta à conversa, qual é a melhor escolha a nível de consolas?"
João Bento

Ref. 56.23
Procura na Internet
"Preciso de ajuda urgentemente: gostaria de saber como posso procurar pessoas e emails dessas pessoas."
JPPais

Ref. 56.24
Roms Pokémon
Onde posso encontrar ROMS de Pokémon Stadium e Snap? Onde posso encontrar um emulador porreiro para que estes funcionem como deve ser?"
Thunder Xtreme



do): TWNTYNDN
Habilitar Homem Aranha Cósmico: S COSMIC
Habilitar o Aranha Unlimited: PARALLEL
Habilitar o Aranha Escarlate: LETTER S
Abrir Story Board Viewer: CGOSSETT
Destravar o modo "What If Contest": GBHSRSPM
Troca rápida de Uniforme: ALMSTPKR
Teia Infinita: STRUDL
Sangue Cheio: DCSTUR
Cabeção: DULUX

Códigos Censurados: escreva um palavrão (em inglês é claro) como código. O Homem-Aranha vai aparecer e dar um soco na tela.

b]Do leitor: Paulo Freitas

Homem Aranha Cabeçudo: Vão até ao menu principal, seleccionem Special e depois Cheats. Introduzam: DULUX e o herói aparecerá com uma grande cabeça.

Spidey Unlimited: Para vestirem o aracnídeo com esta bela fatiota, terão de acabar o jogo, uma segunda vez, em qualquer nível de dificuldade. O traje fornece-vos o poder de passarem despercebidos. Basta carregarem em L2, durante o jogo e o herói ficará invisível.

Captain Universe: Para acederem a este novo fato, terão de acabar no modo de dificuldade Hard. Custa um bocadinho, mas vale a pena, porque vos dá inúmeros poderes, como: danos a dobrar, teia ilimitada e invencibilidade.

Spider-Man 2099: Para acederem a este fato extra do herói, terão de recolher todos os livros de quadradinhos do jogo. Já agora, fiquem sabendo que o traje vos oferece a capacidade de danos duplos.

Teia Extra: No início do nível do banco, verão dois edifícios: um baixo, à vossa frente e outro maiorzinho à direita deste. Olhem para o segundo. Mesmo no fundo do prédio, há uma entrada. Baloicem até lá e entrem. Há uma bela teia extra à vossa espera.

Arrumar Com Rhino: Quando derem de caras com Rhino, esqueçam o murro e o pontapé. O melhor é usar outros métodos. Reparem que há quatro postes eléctricos. Coloquem-se junto de um poste e virem-se para o inimigo. Quando ele começar a avançar, esperem até ao último segundo para saltarem para a frente. Se fizerem a coisa em condições, ele correrá em direcção ao poste e apanha um choque dos diabos. Repitam a operação para os outros três postes e podem dizer adeus ao monstro, sem sequer lhe tocarem.

Ferrari F355 Challenge





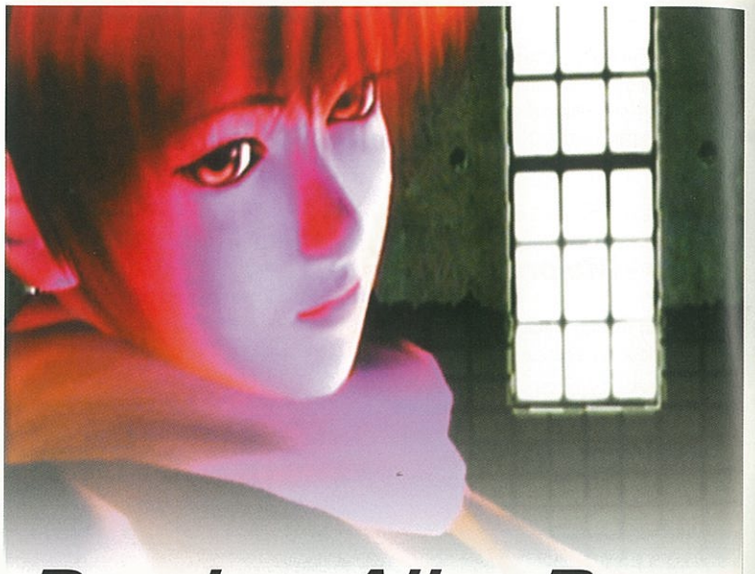
Do leitor João Pedroso

Eu queria um Ferrari amarelo…
Este é daqueles jogos que, à partida, quando ouvimos dizer que é bom, é porque é mesmo bom.
O conceito gráfico é excelente, e abstrai-nos de tal forma da realidade que, por vezes nos esquecemos de que estamos em casa a jogar, e não ao volante de um Ferrari.
A jogabilidade está no seu melhor - super-realista. Com 6 pistas detalhadas com cantos, cumes, vales, três níveis e três modos de jogo, este é um dos melhores e mais realistas jogos de simulação de corridas para a Dreamcast. A nível sonoro, está acima da média, mas poderia estar melhor, apesar das bandas de rock acompanharem a nossa pura diversão e do rugido dos potentes motores. Voltando ao nível gráfico, este é precioso, e as falhas são praticamente inexistentes, simplesmente muito fluido e extremamente detalhado. Conta com a presença de um anti-alising incrível e de uns "fp's" no seu melhor.

Características:
Número de jogadores - 1 a 2.
Modo de campeonato - os jogadores competem para o máximo em todos os circuitos.
Único modo - Nenhuma limitação no tempo, e podem ser mudadas as características do carro.
Versus Modo - 2 jogadores em ecrã dividido.
Rede - os jogadores podem comparam os dados na Internet. O registo dos resultados do jogos, a comparação e a possibilidade de jogar contra o melhor do mundo, é possível neste jogo., bastando carregar os dados deles/delas.
Características dos carros - os jogadores podem mudar as características de carro.
Dados motrizes - os jogadores podem ver os dados motrizes assim como linha-gráficos motrizes que mostram a velocidade e troca de engrenagem.

Plataforma: Dreamcast





Dead or Alive 2

Do leitor João Cruz

Após um período enorme de espera eis que por fim chegou às nossas lojas o Dead or Alive 2. Quando saiu, para Saturn e PSX, este titulo foi considerado o jogo mais sexy do ano dados os atributos físicos das lutadoras e, por que não dizê-lo, dos lutadores. O aspecto mais criticado do jogo foi a pobreza dos cenários, mas o que mais tirou protagonismo a este jogo foi o Tekken 3 que saiu mais ou menos na mesma altura. E agora, muito tempo depois, ainda é a Namco a referência nos jogos de luta com o Soul Calibur e Tekken Tag Tournament.
Neste jogo não há sequências em FMV, os gráficos são gerados pela consola. Os locais onde se desenrolam os combates são multi-nívelados e interactivos. Os cenários são belos e variados e não faltam pormenores gráficos de qualidade.
O jogo tem 12 personagens jogáveis, o que pode parecer pouco mas, todas elas se demarcam bem umas das outras. Mas é a personalidade dos lutadores o que mais os engrandece. Kasumi é um doce, Zack um convencido, Leon um inconformado, Helena uma revoltada...



A aparência das personagens revela alguma semelhança com a estética Manga. O olhar arregalado de Helena é um bom exemplo. Tal como nos beat'em ups da Namco, foi dada uma atenção especial à história do jogo, um aspecto que é muitas vezes esquecido. Quanto aos modos, temos o Survival, Team Battle, Time Attack, Versus, Sparring (treino), Tag (até 4 jogadores) e o Story onde nos é revelado em várias sequências o trajecto de cada personagem (um pouco curto). No modo Tag, podemos realizar golpes a dois, sejam eles combos ou por agarramento, os melhores só resultam com personagens que tenham afinidades, como por exemplo, Bass e Tina (pai e filha). Um aspecto que critico é o facto de, no modo Tag, os combates serem todos no mesmo cenário.



A banda sonora é de boa qualidade e encaixa bem no jogo. Em termos de duração, o jogo tem profundidade e modos suficientes para muitas jogadas.
Quanto à jogabilidade, os golpes são, na sua maioria fáceis de realizar e um jogador sem experiência é bem capaz de o terminar sem dificuldade. Não há tantos golpes como noutros jogos mas a acção é sempre non stop.



Uma última palavra para o inimigo final, Bankotsubo, The Evil Tengu, inspirado numa figura mitológica japonesa e com forte presença no enredo.

Plataforma: Dreamcast

American McGee's Alice

Este jogo de acção tem sido a maior sensação no mundo dos vídeojogos. A Electronic Arts encontrou a sua pepita de ouro.
Tirando a ideia "angélica" de Alice no País das Maravilhas", juntando o motor de Quake III, e mais uma pitada de acção, surge uma jóia chamada American's McGee's Alice!



Quando Alice recebe uma convocação urgente para voltar a País das Maravilhas, ela apenas pensa em ir. Da Floresta de Cogumelos até ao Domínio do Chapeleiro Furioso, Alice tem de desfazer o caos instalado. Com a ajuda da sua extrema coragem, uma propensão para o estranho e uma série de engraçados "brinquedos", Alice irá defrontar a perversa Rainha de Copas.
Este jogo, apesar de familiar, não deixa de ser um conto com um enredo maquiavélico. Desde a Piscina de Lágrimas, passando pela Floresta em Forma de Cogumelo, até ao Domínio do Chapeleiro Furioso; Alice irá tentar salvar o País das Maravilhas num jogo jogado na terceira pessoa, uma acção 3D baseada no motor de Quake III.

Nos duelos entre Alice e as outras personagens, iremos ver os habituais Chapeleiro Furioso, Tweedle Dee e Tweedle Dum, e o Jabberwocky, apesar de serem uma versão distorcida das verdadeiras. Alice será guiada pelas criaturas benignas de País das Maravilhas; o Gato Cheshire e um Coelho Branco frenético sempre atrasado, que aparecerão ocasionalmente com os seus conselhos sempre oportunos.

Os adversários de Alice serão, tal como na história original, a Rainha, os guardas das cartas, os imps de fogo endiabrado, os jabberspawn vorazes, e muitos mais.

Neste terrível e demoníaco puzzle, Alice contará com alguns "brinquedos" jamais imaginados, entre os quais, uma faca que andará sempre com ela.

Para este jogofoi criada uma banda sonora original que se coaduna ao enredo do jogo.

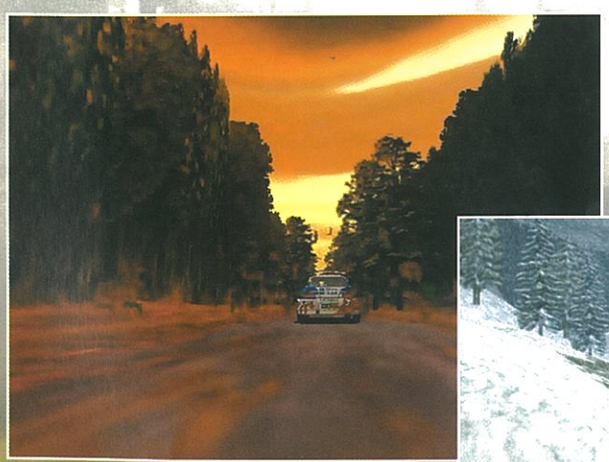
Alice, apesar de não ser um jogo para crianças, poderá fazer-nos reviver a infância, e talvez conhecer a parte obscura do maravilhoso e inocente "Alice no País das Maravilhas".

Plataforma: PC

Pro Rally 2001

Este é mais um jogo de Rally que ultimamente invadiu o mercado.
Neste jogo existem três modos diferentes de jogo. First Up é a secção de treino que o vai ensinar os fundamentais comandos de Pro Rally 2001. O modo de Arcada é o modo onde pode fazer contra-relógio. Finalmente o modo Championship , onde terá de fazer o menor tempo possível em três classes: Grupo N, Grupo A WRC e Kit Cars.
Os gráficos são limpos e conjugam-se muito bem. Os efeitos de iluminação são bons: os faróis dos carros acompanham a paisagem, as sombras modificam-se ao sabor dos carros, estátuas gigantescas desaparecem ao longo do caminho. Tudo parece muito bom e cada pista tem a sua própria atmosfera com as cores laranja luminosas dos cursos do Mediterrâneo que contrastam com a neblina azul de Suécia e outras pistas de neve.
O som é maravilhoso, podendo-se mesmo ouvir a máquina a corrigir a velocidade e a mudança. Os vidros esmagam-se quando são atingidos por objectos e os pneus chiam quando o carro é acelerado.
Em relação aos carros, temos os Peugeot 206 WRC 99, o Toyota Corola e o Volkswagen Golf entre outros. Cada um destes carros pode ser alterado nas suas características (suspensão, rodas, etc.).
Mas nem tudo são rosas. Só temos duas corridas por país, e os efeitos do tempo são sempre os mesmos (onde há neve, terá sempre neve e onde há sol, terá sempre sol).
A jogabilidade deste jogo não é fácil. Desde precipícios com correntes de rio por baixo a pontes estreitas, torna-se muito difícil manter o carro na pista de modo que os acidentes sejam menores.
Mas, passar pelo modo de treino também não é fácil. Somos obrigados a passar uma série de voltas com obstáculos específicos como slaloms e curvas de 180º. Quase temos de ganhar o direito de jogar. Se alguma vez jogaram Driver, então sabem o que isso é.
A favor de Pro Rally 2001 é um potencial sucesso, mas só jogadores com alguma paciência irão tirar a máxima potencialidade o jogo.

Plataforma: PC





Silver

A medalha de prata

Do leitor Pedro Peralta

Silver é versão Dreamcast do famoso(?) título que apareceu nos PC à cerca de um ano que teve um sucesso bastante razoável. A historia envolve um maléfico feiticeiro chamado Silver que está decidido em raptar todas as mulheres de Jarrah, tarefa na qual é auxiliado pelo seu filho Fuge. E é ai que nos entramos em acção. Somos uma personagem chamada David que mais parece um cruzamento de Cloud com Songoku, cuja mulher é uma das reféns de Silver.
Claro que David não tem mãos a medir e parte em busca da sua amada. Para isso tem de apanhar oito anéis mágicos, que lhe dão uma hipótese de vencer Silver e assim salvar a sua mulher e as outras "meninas".
A primeira vez que pus os olhos em Silver pensei "mais um clone de Final Fantasy 7". Errado.
Segundos depois de ter começado a jogar apercebi-me que as similaridades entre estes dois jogos fica-se só pelas personagens muito manga do jogo.
Silver é um daqueles Rpg que não permite grandes liberdades ao jogador. Apesar de nos podermos movimentar livremente dentro das fronteiras do seu mundo, sabemos sempre para onde nos dirigimos e o que temos de fazer assim que chegamos. Mas o maior problema reside no sistema de combate, o qual não fez uma transição muito feliz do jogo PC.
Embora nos combates individuais se mostre satisfatório o controlo de várias personagens ao mesmo tempo mostra as suas fragilidade. A preparação dos ataques envolve um complicado sistema de troca entre as personagens e ordens de combate. É tão frustrante que a maior parte das vezes opta-se a combater apenas com David. Mas fora estes problemas, Silver é bastante bom, tanto graficamente como sonoramente, ainda por cima porque até á chegada de Shenmue, a Dreamcast ainda não teve nenhum Rpg de jeito.
Conclusão: É sem duvida o melhor Rpg Dreamcast disponível no mercado nacional.



Plataforma: Dreamcast



Shogun Total War

Do leitor Rui Silva

É um jogo baseado historicamente nas guerras sangrentas que assolaram o Japão no sec. XVI. Shogun promete levar a estratégia em tempo real a uma nova fronteira tecnológica: Poderemos manejar 5000 unidades no campo de batalha e visualizar simultaneamente 15000 polígonos.
Os Senhores feudais do Japão controlam cada pedaço de terra do país do Sol nascente e não estão dispostos a ceder os seus poderes a ninguém que não seja capaz de enfrentar-lhes com o poder das armas.
O objectivo do jogo será tomar o papel de um destes senhores da guerra para unificar o País e criar um estado moderno.
No que se refere à estratégia teremos que vigiar a economia e a política do nosso território, no que se refere ao tempo real, a mais vistosa parte do jogo será colocar e mover as nossas forças militares pelo campo de batalha.
Sem dúvida o que mais chama a atenção de tudo é a arte da guerra virtual. A quantidade de unidade, nada menos que 5000.
O segredo de como conseguimos controlar tantas tropas é que na verdade controlamos grupos de 60 homens cada um com o seu estilo de luta e com uma personalidade própria.
Visualmente, SHOGUN parece suficientemente impressionante.
É um jogo que vale a pena comprar.

Plataforma: Dreamcast



Virtua Tennis

Do leitor João Pedroso

Virtua Tennis é a conversão de mais um dos grandes êxitos das máquinas de arcada, e incrivelmente supera o nível da arcada, na Dreamcast!
Ao jogar este jogo a primeira reacção que temos é a de ficar de "queixo caído", e a segunda é distinguir-mos se o jogo é "virtua", ou se é "real", eu aposto na 2ª hipótese.
A seguir a Soul Calibour, é o 2º jogo a explorar todo o potencial das verdadeiras capacidades da Dreamcast. A nível gráfico é perfeito, cada textura, cada polígono, tudo incrivelmente polido de uma forma única. O público deixou de ser aquela "massa colorida" que estamos habituados a ver neste género de jogos, cada espectador tem o nível de detalhe das personagens! É algo absolutamente nunca visto.
Jogabilidade excelente, gráficos excepcionais, a nível sonoro não está nada mal, e com a opção a dois jogadores ficamos completamente dependentes do jogo (já para não falar jogando a "n" jogadores, aos pares ...)Todo o jogo em si, corre a 60 "fp's" por segundo, com umas animações faciais, e as repetições em "CG" movies, de pasmar. Se alguém vir um polígono fora do sítio, diga-me! Dentro das opções podemos contar com algo do género "Crazybox" como acontece em "Crazi-Taxi", para que a duração do jogo se prolongue ainda mais, faz muitos e bons tempos.





É sem dúvida um jogo que não deveria faltar na colecção de nenhum jogador. É no mínimo indispensável. Espero ansiosamente por uma sequela.

Plataforma: Dreamcast

Warcraft III

Opinião/Antevisão do leitor Paulo Freitas

Quem jogou os Warcraft anteriores vai sentir-se em casa nesta terceira parte...
Se estavam à espera que eu desse desta forma inicio a esta antevisão, desenganem-se. É que, apesar de se passar no mesmo universo dos dois primeiros, Warcraft III traz algumas novidades de peso, que vos vão deixar, no mínimo, estupefactos. Se bem se lembram, os malvados dos Orcs tinham amansado na mão dos Humanos.
Tinham... Porque, agora, Orc Thrall cansou-se de estar subjugado e decidiu reunificar o Império. Resultado: homens e Orcs voltam ao campo de batalha, mais sinistros que nunca!
Mas passemos às surpresas! A direcção artística continua ao melhor estilo, mas desta vez, ganha uma nova dimensão graças ao motor 3D. Que é como quem diz, abram alas para personagens e ambientes absolutamente poligonais. A animação, essa, segue a regra, com um novo sistema que permite uma maior variedade de movimentos mais fluídos, e ainda por cima sem esbanjar os recursos do sistema.
Os ambientes estão mais detalhados que nunca e repletos de árvores, rochedos e todos aqueles elementos naturais a que já nos habituou a série. A mão do homem também não foi esquecida, com os cenários urbanos, recheados de lojas, campos de batalha e NPCs até mais não.
Isto tudo é muito bonito mas, a maior mudança em W3 é mesmo a jogabilidade. Não é que a Blizzard está numa de criar um novo estilo, a que deu o nome de role-playing strategy? Nem mais, um RTS com uma montanha de elementos dos RPG.
Nos episódios anteriores, a nossa grande preocupação era gerir os recursos e construir bases. Para acabar de vez com aquelas horas intermináveis de clic ali, clic acolá, a Blizzard centrou este miminho em três novas vertentes: acção, exploração e sub-missões. Um trio de peso que vai encorajar os aventureiros a interagir com cidades neutrais. Sim, porque agora vamos deixar de estar dependentes da nossa base e podemos comprar armas, ferramentas e recrutar companheiros, ao longo do caminho. Tudo muito RPG!
Ao todo são 6 líderes por raça, que não podem largar de vista os grupos. Tal como nos RPG, os chefes vão ganhando experiência ao longo do jogo e avançando através dos níveis, à medida que vencem batalhas. Tornam-se, assim, especializados numa ou noutra característica. Ou mesmo numa série delas. No caso da coisa dar para o torto e morrerem no exercício do dever, são transportados para a base e terão de começar tudo do zero.
As raças, essas também as há para todos os gostos. No total, são seis, mas como não quero estragar-vos a surpresa, vamos só falar-vos de quatro. Para além dos Humanos do exército de Azeroth, têm à disposição os selvagens da Orde dos Orcs. Ainda há os Demons, uns seres não menos simpáticos, que se alimentam das energias vitais e mágicas do resto do pessoal. Uma ameaça para todas as raças, que pode bem obrigar-nos a esquecer as diferenças e a lutar contra um inimigo comum...
Como não poderia deixar de ser, também está presente o já habitual faça você mesmo. Para além do editor de mapas tradicional, espera-vos um delírio baseado em Starcraft, que permite personalizar quase, quase todo o jogo. Desde as missões, aos objectivos, passando pelas personagens. Como se não bastasse controlarem as regras, podem ainda importar o design do pessoal e do resto dos elementos artísticos. Quanto ao modo multiplayer, ainda não está nada oficializado, mas partindo do princípio que a Blizzard vai seguir as pisadas dos jogos anteriores, as perspectivas só podem mesmo ser as mais risonhas. Ou seja, deathmatches, missões de cooperação e demandas do melhor que há. Não esquecendo que, decerto, Warcraft III vai estar jogável on-line no muito concorrido Battle.net. Quanto à data de lançamento, ainda não se sabe de nada, pois a Blizzard está a dar os retoques finais. Só mesmo depois do jogo...





Warcraft III: A História

Colaboração dos leitores NetW@rriors

A Blizzard entertainment continua o seu grande e óptimo trabalho nos jogos de estratégia, como o StarCraft e muitos outros. Já o Warcraft 2 teve muito sucesso, mas o primeiro Warcraft nem tanto. A Blizzard, com a produção de Warcraft 3, vai ter um dos maiores sucessos desde a sua existência.
Vai introduzir um novo tipo de jogos que vai revolucionar a história dos jogos, o RPS (role-playing strategy). Esta consiste em combates individuais e interactivos que combina com uma estratégia competitiva.

A História

Warcraft 3 põe os jogadores na posse de pequenos e potentes heróis e batalhões. As batalhas são feitas num Mundo dinâmico e de lendas. Warcraft 3 combina com a lei da natureza , os fracos morrem e os mais fortes sobrevivem.
Muitos anos depois do fim do Dark Portal que unia o mundo dos Orcs, Draenor, e o mundo dos humanos, Azeroth, um Orc chamado Thrall foi capturado e obrigado a ser um escravo dos humanos. Usando as técnicas e os poderes da raça que o tinha capturado e usando também a sua força e coragem, Thrall não aguentava e fugiu dos humanos e passou dias e noites à procura da sua raça no mundo dos humanos. Encontrou alguns da sua raça juntando-os e formando uma nova tribo liderada pelo próprio Thrall. Liderou todos os seus irmãos para a forma de vida dos seus antepassados. Criando o mundo dos humanos o seu mundo. Os Orcs encontraram a cultura abandonada chamada Shamanistic e usaram-na para se vingarem. Mais tarde uma tempestade de fogo vinda do imenso céu azul chega a chamado Burning Legion (legião de fogo) trazendo novas técnicas e novas formas de vida e de combate. Depois de tudo isto Azeroth estava pronta para ser arruinada e conquistada pela grande tribo de Thrall.
Warcraft 3 é um paraíso para aqueles que gostam de jogos de estratégia. Tem novas raças para além dos Orcs e dos humanos sendo elas os Undead, Demons e Night Elves, tendo cada uma das raças as suas diferentes técnicas, armas e magias. Este jogo tem animações espectaculares sendo o jogo inteiro em 3D. Podes também criar o teu próprio mapa com novas ferramentas e mais avançadas. Dá para jogar na Battle.net™ com múltiplos jogadores , equipas, etc...
Espera-se que este jogo seja lançado no Outono de 2001 para PC e lançado no principio do ano 2002 para Macintosh.



Marvel VS Capcom 2

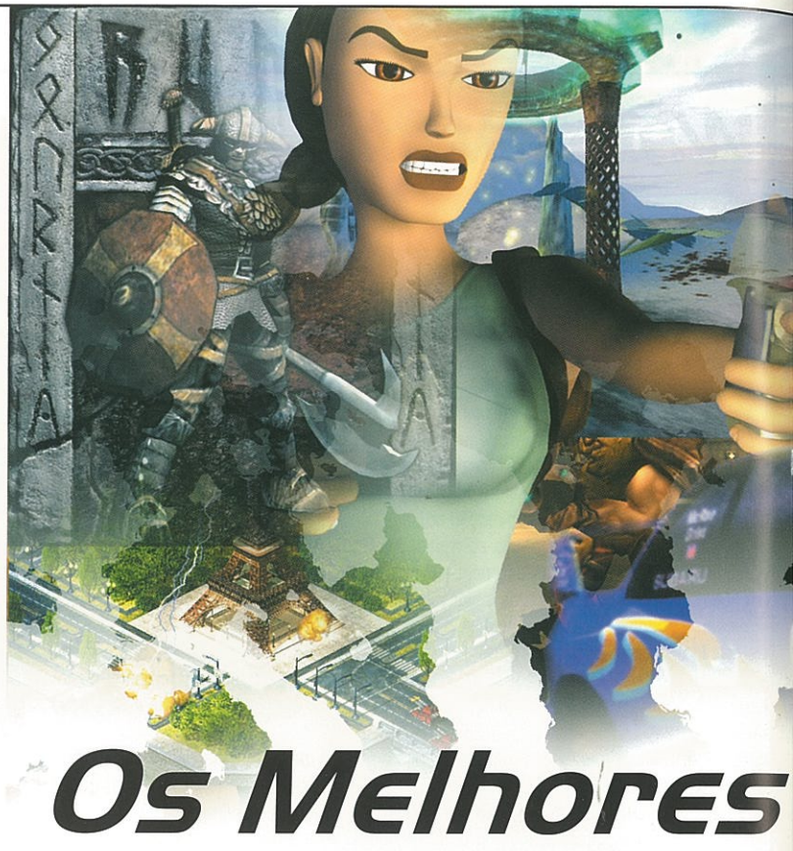
Do leitor João Cruz

A Capcom, rainha dos jogos de luta 2D, realizou mais um jogo a juntar à já extensa lista de jogos de qualidade para a Dreamcast. Marvel VS Capcom 2 coloca mais uma vez os heróis de ambas as companhias a lutar entre si. O jogo oferece nada mais nada menos do que 56 personagens jogáveis Seria difícil enumerá-las agora todas mas vou destacar a presença de uma novidade, a Jill, de Resident Evil, que tem o hábito de chamar os seus "amigos" zombies, cães e corvos para atacar os adversários.
Neste jogo não escolhemos apenas uma personagem para progredir mas sim três, aumentando a jogabilidade.

Graças às capacidades da DC, o jogo nunca se torna lento e carrega em muito pouco tempo. Também os cenários apresentam texturas mais simpáticas e têm efeitos a 3D mas deviam existir em maior número. Os modos de jogo 51005 do costume Arcade, Training e VS mas temos também o Score Attack e o Secret Factor onde podemos comprar personagens, novas roupas e cenários com os pontos adquiridos nos combates.
Em suma, este jogo é daquelas sequelas que valem a pena já que é bastante mais completo e divertido que o original. É certo que não tira proveito do verdadeiro poder da DC mas quem se importa num jogo tão viciante como este?

Plataforma: Dreamcast





Os Melhores

Opinião da leitora Sónia Margarida - Belmonte

"Olá Super Jogos... A minha participação não é nenhuma análise a jogos, tratam-se apenas daqueles que, na minha opinião, são os melhores jogos do momento.

Jogos de Acção

Perfil do jogador:

Se adoras filmes do Chuck Norris e andas pela casa a partir a mobília porque pensas que és algum espião escondido, ou se simplesmente precisas de algo para te aliviar o stress então dá um vista de olhos à seguinte lista.

Quake 3 Arena
Unreal Tournament
HalfLife
Heavy Metal Fakk 2
Star Strek Voyager Elite force
MDK2
RUNE
No One Lives Forever
Gun Man Chronicles

Jogos de Aventuras

Perfil do jogador:

Tens a mania de andar a procurar coisas minúsculas pela casa e tens tendência para misturar sem sucesso objectos como um ralador e um espelho, já prendeste o lençol no candeeiro para fazer de liana e tens o quarto inundado de posters da Lara Croft...

Tomb Raider 5 Chronicles
Escape From Monkey Island
Stupid Invaders
The Road To El Dorado
The Longest Journey (não lançado em Portugal)

Jogos de Corridas, Futebol, Desportos Radicais

Perfil do jogador

Se a tua primeira palavra foi "popó" e se desde os 4 anos querias tirar a carta de condução, e agora pensas que és a reencarnação do Ayrton Sena ou o Colin McRae, então não vás mais longe.

Grand Prix 3
Colin McRae Rally 2
V- Rally 2
Midtown Madness 2
Championship Manager 2000/2001
Fifa2001
NBALive2001
Tony Hawks Pro Skater2

Jogos de estratégia:

Perfil do jogador:

Se reclamas com todas as medidas do governo e achas que apesar de seres novo eras capaz de fazer melhor, então repara bem na seguinte lista.

Command and Conquer Red Alert 2
Sacrifice



Jogos do Momento

The Sims Livin' up
Zeus (está quase a sair)
Age of Empires 2 e o seu add on
Shogun

Jogos RPG

Perfil do jogador:

Se tens comportamentos estranhos, como andar pela casa com a vassoura empunhada a gritar "Morre Diablo", falas constantemente em como seria bom existir um lápis 5 para escreveres melhor, ou passas o dia a alternar ente o PC e os livros que parecem mais listas telefónicas com dragões na capa, então aqui está a solução.

Everquest
Ultima Online
Asheron's Call

Hardware

Perfil do jogador:

Se falas constantemente uma língua alienígena que se compõe de palavras como "frames per second" e "bump mapping", ou se durante o sono falas de 3dfx e 3 triliões de polígonos por segundo, então estás no lugar certo.
Quem ainda estiver Offline, deveria investir rapidamente num modem e claro numa ligação à net. Os que já estiverem Online, poderão optar por uma ligação por cabo que, apesar de ser dispendiosa, oferece uma óptima qualidade. Mas nos casos das tradicionais ligações telefónicas, devido à enorme quantidade, e até qualidade, dos ISPs grátis e aos novos tarifários de chamadas PT, as coisas estão bastante animadoras. Basta ver que após despenderem de uns dez a quinze contos num modem, poderão navegar no horário económico alargado o quanto quiserem por apenas 3 contos mensais (será mesmo assim?). Quanto aos upgrades, no âmbito de placas aceleradoras, aqueles que gostam de estar sempre a par das novas tecnologias poderão pedir ao Pai Natal uma GeForce 2 GTS (que ronda os 80 contos) ou a GeForce 2 Ultra (que ronda os 120 contos) ou então numa Voodoo 5.

Jogos de Simulação

Perfil do jogador:

Se andas pela casa de braços abertos a imitar o som de um avião e já tentaste saltar da janela para levantares voo, o melhor é mesmo um simulador de aviões.

Combat Flight
Simulator 2
Crimson Skies

PlayStation

Perfil do jogador:

Se tens uma consola então é provavelmente uma PlayStation.
Dá uma espreitadela no quarto e se vires uma coisa "cinzenta", então estás na secção certa.

Dino Crisis 2
Resident Evil Like
Parasite Eve 2
The Road of El Dorado
Tomb Raider Chronicles
Rayman 2
ColinMcRae2.0
Sheep
Tony Hawks 2
Fifa2001

Dreamcast

Perfil do jogador:

Se compraste uma consola e logo depois reparaste que estavas a engordar, isto deve-se ao facto de teres deixado de gastar o dinheiro dos almoços numa arcada. Confirma se a máquina tem uma espiralzinha e, se sim, então é a Dreamcast que procuras.

Shenmue
Metropolis Street Racer
Ferrari 355 Challenge
Virtua Tennis
Jet Set Radio
Powerstone 2
Marvel vs Capcom
Space Shanel 5
Chu Chu Rocket
Quake 3 Arena

PlayStation 2

Perfil do jogador:

Se estás obcecado com dinheiro, mais especificamente com o número 90, então é porque sonhas com a PS2 e, se por acaso foste um felizardo, o teu quarto deve estar provavelmente agora adornado com um bloco preto. Se é este o caso olha bem para a seguinte lista.

Dead or Alive 2
Teken Tag Tournament
Ridge Racer V
Noto GP
FIFA 2001

Nintendo 64

Perfil do jogador:

Se julgas que se ouvires a palavra Pokémon outra vez vais ficar mais amarelo que o Pikachu, e se gostarias de ser canalizador quando cresceres, então esta secção é para ti.

Perfect Dark
Mário Tennis
Mário Party 2
Pokémon Snap
Pokémon Stadion

Gamebov

Pokémon versão Red ou Blue, Yellow ou Pinball
Tomb Raider
Metal Gear Solid
Perfect Dark
Wacky Races.



FINAL FANTA

ファイ

Colaboração do leitor Henrique Carrilho - Sintra

"Final Fantasy 9 já está à venda mas... só no Japão e na América. Os europeus terão que esperar mais algum tempo para poderem jogar esta pérola, mas, este jogo já faz parte do meu mundo... sim, já o tenho! Vocês devem estar confusos, mas deixem-me explicar: eu tenho uma Psx com chip e só tive de ir á Internet comprar a versão Americana do jogo... Muito simples!"

Henrique

"Mas isto agora não interessa nada"... Na verdade, Final Fantasy 9 é em minha opinião o mais belo R.P.G. feito até este momento.

O jogo vem com 4 CDs cheios de segredos, acção e aventura.

O mundo em que vamos entrar chama-se Gaia e é constituído por 4 continentes, mas apenas 1 é habitado e, esse continente chama-se Mist, nome que se deve ao facto de que todo este mundo está envolvido numa grande e espessa nuvem a que os habitantes chamam mist.

História:

A história gira á volta de um reino que quer conquistar o mundo e destruir todos aqueles que possuem eidolons. o meio desta trama está Zidane e os seus companheiro que iram lutar contra a Rainha Branhe.

Personagens Principais



Zidane

É um jovem ladrão que tem apenas 16 anos. Ele é órfão desde a sua nascença. Desde pequeno que está integrado num grupo de bandidos que utilizam como disfarce um Navio-Teatro. Zidane tem como 1° Missão, ao nosso comando, raptar a princesa Garnet do reino de Alexandria. Este rapaz é um grande "mulherengo" e o seu principal pensamento são "as" mulheres.



Garnet (Aya*)

Sarnet é a princesa do reino de Alexandria. Tem 16 anos e não conhece nada fora dos muros do seu palácio, Garnet aproveita a estadia do barco-teatro no porto do seu palácio para fugir e tentar ver o mundo. Mas Garnet vê-se obrigada a contratar Zidane e seus amigos para fingirem um rapto, porque ela está sob vigilância de Adelbert.



Vivi (Daniel*)

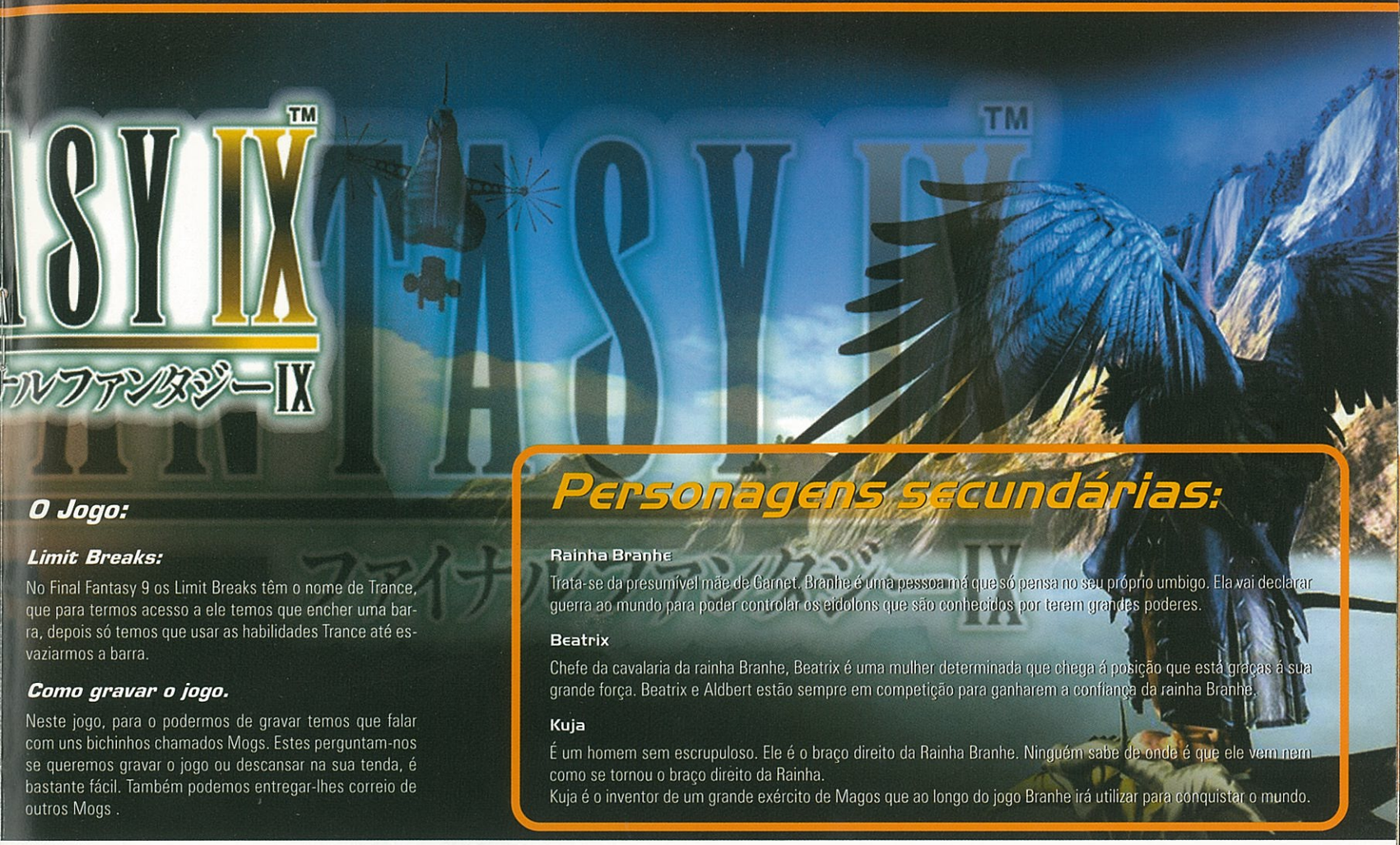
Vivi é um aprendiz de mago, bastante inseguro e, ao longo da história, irá sofrer uma crise de identidade. O pequeno Mago encontra Zidane quando ele estava a fugir dos guardas do castelo, visto que ele tinha entrado num espectáculo sem bilhete. Vivi tem apenas 8 anos e é um dos personagens mais fortes do jogo.



Adelbert (Eric*)

É um cavaleiro real que tem como missão proteger a princesa Garnet. Quando a princesa tenta fugir, Aldbert vai ter com ela para a tentar convencer a voltar para o palácio.

Aldbert está sempre em discussão com Beatrix, a cavaleira que tem como missão proteger a Rainha Branhe.



O Jogo:

Limit Breaks:

No Final Fantasy 9 os Limit Breaks têm o nome de Trance, que para termos acesso a ele temos que encher uma barra, depois só temos que usar as habilidades Trance até esvaziarmos a barra.

Como gravar o jogo.

Neste jogo, para o podermos de gravar temos que falar com uns bichinhos chamados Mogs. Estes perguntam-nos se queremos gravar o jogo ou descansar na sua tenda, é bastante fácil. Também podemos entregar-lhes correio de outros Mogs .

Personagens secundárias:

Rainha Branhe

Trata-se da presumível mãe de Garnet. Branhe é uma pessoa má que só pensa no seu próprio umbigo. Ela vai declarar guerra ao mundo para poder controlar os eidolons que são conhecidos por terem grandes poderes.

Beatrix

Chefe da cavalaria da rainha Branhe, Beatrix é uma mulher determinada que chega á posição que está graças á sua grande força. Beatrix e Aldbert estão sempre em competição para ganharem a confiança da rainha Branhe.

Kuja

É um homem sem escrupuloso. Ele é o braço direito da Rainha Branhe. Ninguém sabe de onde é que ele vem nem como se tornou o braço direito da Rainha.
Kuja é o inventor de um grande exército de Magos que ao longo do jogo Branhe irá utilizar para conquistar o mundo.

Freija (Eve*)

Freija é uma amiga de Zidane. Ela anda a vaguear pelo mundo à procura do seu amado que desapareceu quando o seu reino estava em guerra com o reino de Alexandria. Freija é uma personagem muito forte, tanto psicologicamente com fisicamente.





Eiko

É a única sobrevivente da sua espécie. Ela tem apenas 6 anos e está sempre acompanhado por um Mog. É bastante romântica e apaixona-se por Zidane na primeira vez que o vê.



Quina

É a personagem do jogo mais esquisita. Nem a Square sabe se Quina é do sexo masculino ou feminino. O seu pensamento está sempre na comida, ela/e junta-se a Zidane porque queria experimentar diferentes tipos de comida. Quina tem como arma, imaginem só, um garfo (esquisito?).



Salamander (Red)

É um bandido que pretende vingar-se de Zidane, pois foi por causa dele que ele perdeu o seu emprego como segurança. Mas, durante uma luta entre Salamander e Zidane, em que Salamander perde, ele pensa duas vezes e decide juntar-se ao grupo para o tentar perceber.

Nota - O nome que está em ( ) é o nome que eu pôs às personagens do meu jogo.

As Habilidades

No FF9 cada personagem tem as suas próprias habilidade como por exemplo.

Personagens	*Habilidades*
Zidane	Steal
Garnet Summons	White Magic
Vivi	Black Magic
Aldbert	Sword Art
Quina	Enemy Skill
Eiko	White Magic Summons
Salamander	Throw
Freija	Jump

Para aprendermos estas habilidades temos primeiro que comprar novas armas e depois equipar essas habilidades com um certo número de gemas.

Chocobos:

Neste mundo também existem Chocobos, mas desta vez eles têm como utilidade ajudar-nos a encontrar tesouros que estão pelo mundo fora. Mas, para isso temos que encontra pedaços de Chocographs que nos ajudam a descobrir os tesouros. Também podemos evoluir o nosso Chocobos como no FF7, mas desta vez temos de encontrar todos os tesouros, o que não é coisa fácil.

As Cartas:

Como no FF8, este FF9 possui um jogo de cartas, mas desta vez existem muito mais cartas e as regras são totalmente diferentes, o que não deixa de tornar fácil ganhar uns joguitos.

No que respeita ao aspecto gráfico, o Final Fantasy 9 deixa os outros 8 (sim porque existem ao todo 9 Final Fantasys) a milhas, com personagens ao bom estilo Anime. O jogo é mesmo uma beleza. Mas, terão é que esperar mais umas semanitas (final de fevereiro?).



TOMB RAIDER CHRONICLES

Opinião da leitora Sónia Silva - Vale Formoso

Todos sabem que ficou por esclarecer uma coisa em Tomb Raider - The Last Revelation: o que terá acontecido a Lara Croft?
Será no mais recente jogo da saga, o "Tomb Raider Chronicles", que teremos a oportunidade de o descobrir.

Os filmes

A história deste novo TR começa no funeral de Lara, apesar do seu corpo não ter sido encontrado. O funeral inicia-se dias depois do desaparecimento de Lara, onde 3 amigos de Lara contarão factos inéditos da vida da Heroina. Estes 3 amigos são Jean Yves, Winston, e o padre irlandês Dunstan.
Passo a referir que os FMV são um espectáculo, principalmente quando se começa o jogo, assistimos a um video em que Lara é abordada por Larson que lhe quer vender um pedra muito preciosa, mas no entanto ela é traída, pois um amigo de Lason aponta as armas a Lara e rouba-lhe a pasta com o dinheiro. Mas Lara retalia (a cena da luta é fabulosa) e consegue recuperar o artefacto, que o coloca na liga da meia, e logo a seguir salta para a cortina do palco que se fecha até chegar ao chão. Roubando a mota do homem das pizas Lara é perseguida por Larson e por Pierre num taxi, a cena á James Bond, passando por baixo de um portão meio aberto está muito bem feita e realista. Aproveito para aconselhar os jogadores a não carregarem logo na opção "new game", pois desta forma perdem alguns minutos de excelentes imagens do jogo.

O jogo

No jogo, em primeiro lugar, viajaremos até Roma, onde se desenrolará o nível de treino, mas será também em Roma que se passará a primeira história. Aqui Lara terá de solucionar, como sempre, mistérios e traições. É um nível bastante parecido ao primeiro jogo, em que o mais importante é solucionar puzzles. Em Roma Lara utilizará como vestimenta, a sua roupa original. A segunda história vai passar-se num submarino russo. Neste nível a perícia será muito importante do que propriamente a acção, ou seja, não se deve começar desatar aos tiros e, além do mais, deve ter-se muito cuidado para não denunciar a sua presença. É e melhor serem rápidos a verem para onde é que têm de ir, porque em algumas partes do nível poderão ser facilmente mortos por atiradores Sniper e entre outras armadilhas. Penso que talvez esta segunda história terá sido baseado num episódio dos X-Files (Ficheiros Secretos) ou num outro jogo: o Metal Gear Solid. Aqui Lara terá de encontrar uma valiosa lança. Neste submarino Lara veste-se com um magnifico facto camuflado de e um carapuço preto. Na terceira aventura, teremos mais uma vez a oportunidade de voltar a ver Lara com 16 anos e não só, poderemos ver os seus pais. A aventura passar-se-á numa ilha irlandesa, na quinta do mordomo Winston. Como é de esperar aqui, Lara não utilizará armas, mas em vez delas usará a sua astúcia e agilidade, que lhe per-



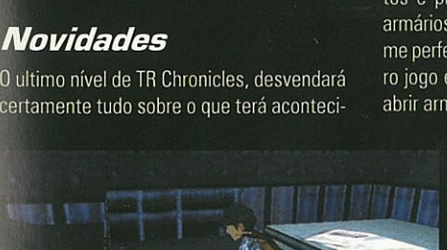




mitirão resolver enigmas e escapar a armadilhas. Tudo isto passado num ambiente misterioso que inclui a investigação efectuada pela jovem Lara, sobre uma dada aparição nas ilhas junto á quinta. A ultima história irá realizar-se numa torre Hi-Tek, ou seja, de alta tecnologia. Lara será guiada por um companheiro: Zip, perito em sistemas electrónicos. Lara terá de descobrir os mistérios escondidos nessa torre. Então neste ambiente de espionagem e alta tecnologia, Lara aparece vestida com um magnifico e elegante fato preto justo (se estão a pensar que é o fato de Londres de TR3, estão redondamente enganados), esse fato estará equipado com dispositivos altamente sofisticados, muito ao estilo do filme Matrix.

Novidades

O ultimo nível de TR Chronicles, desvendará certamente tudo sobre o que terá acontecido a Lara, ou talvez não. Em Tomb Raider Chronicles, Lara tem novos movimentos e novas armas. Lara vai poder caminhar sobre cordas suspensas entre dois pontos, ou mesmo barras paralelas. As novas armas são a espingarda Sniper, equipada com mira telescópica, e a chamada Grappling gun, uma espingarda que lança um arpão com uma corda em que Lara poderá subir. Mas o melhor é poder utilizar Clorofórmio embebido em algodão para adormecer os inimigos.



Lara pode também procurar objectos e pistas dentro de gavetas, armários, prateleiras etc. Lembro-me perfeitamente de que o primeiro jogo em que se podia mexer e abrir armários e gavetas, e retirar de lá coisas, foi o Duke Nuken...

Devo salientar que o motor foi bastante melhorado, os gráficos que no primeiro nível parecem não terem mudado, na segunda aventura vão ver que são o máximo. A inteligência artificial foi baste melhorada, visto que em algumas situações os inimigos escondem-se atrás de paredes para escapar á nossa mira, os inimigos reagem também ao som, o que obriga a fazer estratégias e a enganá-los.



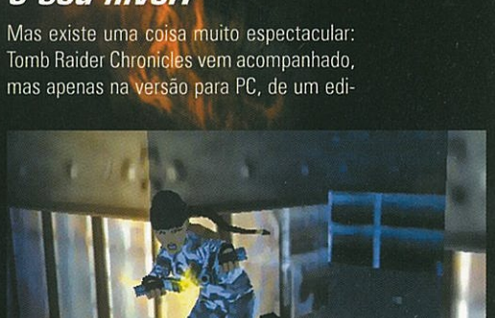


Por ultimo, posso concluir, que Tomb Raider Chronicles sintetiza, num único jogo a evolução de uma das mais populares sagas dos videojogos. Chronicles marca também o fim de uma era para saga de Tomb Raider pois, o novo titulo que está a ser desenvolvido será totalmente diferente, com um estilo mais RPG, e existe também uma evolução para as consolas da nova geração.

E para quem pensaria que este quinto titulo seria bastante frustrante, já o estou a jogar e ainda não encontrei nenhum momento frustrante, muito pelo contrário: estou super entusiasmada com este titulo que está incrível.

Quer fazer o seu nível?

Mas existe uma coisa muito espectacular: Tomb Raider Chronicles vem acompanhado, mas apenas na versão para PC, de um editor de níveis. Para quem não sabe, o editor de níveis serve, para os fãs do jogo fazerem os seus próprios níveis do TR, e depois podem naturalmente enviá-los para a Internet.



Concluindo

Apesar de ainda não ter chegado ao fim deste titulo, acho que já joguei o suficiente para lhe atribuir um nota que só poderia ser "extraordinário, devido a todo o seu espectáculo.

Residente Evil 4 Code Verónica

Colaboração do leitor João Paulo Pedroso

"Eis a solução de um dos melhores jogos Dreamcast do momento que, provavelmente deixou muitos leitores sem dormir, cheios de medo, e à beira de um ataque de nervos! É claro que vos falo do tenebroso Resident Evil 4 - Code Veronica."
João Pedroso

1º CD

Conselhos: Poupem (mas poupem mesmo!) as munições e a energia, bem falta vos vão fazer…

A Prisão

Em primeiro lugar acende o isqueiro.
Após o FMV, apanha a faca de combate. Sai e dirige-te para as escadas que te levam ao Cemitério (antes apanha o "ribbon ink" na passagem escura). Tem atenção à mala que está nas chamas, mais tarde terás de a vir buscar. Caminha um pouco e vê a FMV. De seguida, como não tens armas (excepto a faca) o melhor será tentar esquivar-te dos Zombies (a faca de pouco ou nada vale e só aumenta a possibilidade de levar uma boas dentadas).

Segue para a porta e conhecerás o teu companheiro Steve. Agora já com a pistola, o trabalho está facilitado. Dirige-te à porta em frente e sobe as escadas de madeira, aí dentro apanha os "First Aid Sprays" no cimo das escadas interiores. Dirige-te à porta em frente após descer as escadas. Ao apanhar a munição terás uma surpresa… Apanha as novas pistolas (e não te esqueças, poupa !) Saí desta habitação e desce as escadas de madeira, vira na próxima rua e entra na zona onde está o detector de metais (deposita tudo o que seja metálico). Já lá dentro encontrarás o Scanner. Recolhe as munições e deposita-as na caixa detectora de metais (infelizmente, só muito mais tarde as poderás utilizar). Entra na próxima sala e assiste ao FMV. Examina a mesa onde está o computador e apanha a medalha. Se quiseres tens a oportunidade de gravar. Pressiona o botão azul ao lado da porta que está encravada. Dirige-te à sala do scanner e introduz a medalha. Passa de novo pelos detectores de metais. E já no exterior prepara-te para um pouco de acção. Pressiona o botão da garagem, e agora tens duas hipóteses: ou usas artilharia pesada face aos Zombies ou então tentas atingir os bidões explosivos. Após isso apanha o extintor e faz o caminho inverso até onde estava a mala em chamas. Utiliza o extintor, apanha a mala. Selecciona a opção "check" e pressiona o botão da mala. Tens agora um metal não detectável o "TG-01". Regressa à sala do scanner e introduz o "TG-01" Para obteres uma cópia da medalha. Só te posso agora desejar sorte ao atravessares o corredor da detecção de metais. De seguida recolhe os teus itens. Volta à zona onde te encontras com Steve pela 1ª vez e introduz a medalha nos portões gigantescos.

Military Training Facility

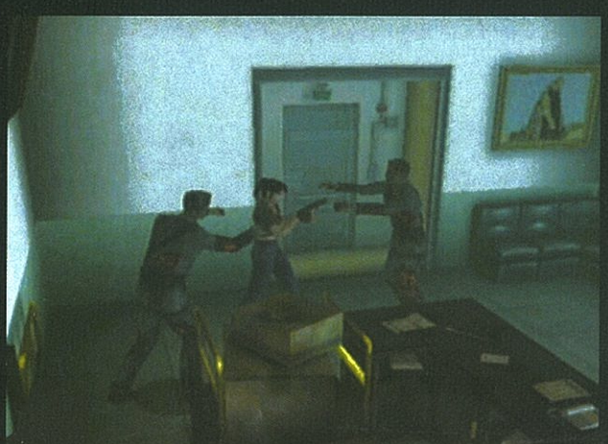
Caminha pelo lado esquerdo e apanha as munições no jipe (descansa que não cais, isto não é o TOMB RAIDER…). Empurra a caixa branca até junto das outras de forma a que possas subir as escadas. Elimina os Zombies com a ajuda dos bidões e segue para a porta à direita. Continua até estares no laboratório. Dirige-te à porta de madeira apanha a arma a "Green Herb" e o mapa que se contra na impressora. Sai e dirige-te à porta em frente. Entra na piscina, gira a válvula, apanha a chave. Dirige-te à sala anterior e apanha-rás no armário pólvora para a tua "Besta de arpões". Dirige-te ao local onde matasos Zombies com a ajuda de bidões explosivos e segue pelas escadas em frente. Elimina os "piores amigos do homem" e apanha a medalha naval. Entra no Palácio.

O Palácio (The Palace)

Sobe as escadas do lado direito e vira novamente à direita. Tens um móvel que podes empurrar. Apanha o cartão e utiliza-o no piso de baixo. Utiliza o código que está nas costas do cartão "NTC0394". Entra na porta que destrancas-te. Pressiona o botão azul na sala em frente, e assiste ao FMV.
Apanha o leme. Ao tentares sair do palácio ouves Steve a gritar. Regressa à sala onde estiveste anteriormente e nesse painel de comando pressiona "C" e "E". Dirige-te de novo para fora do palácio, mas antes assiste ao FMV
Uma vez fora do palácio, dirige-te pelo corredor à direita. Desce as escadas e apanha o mapa e as munições debaixo das mesmas. Apanha os arpões em frente, e utiliza o leme. Entra no submarino e apanha o "Sidepack" atrás de ti. Puxa a alavanca e o submarino arranca.

Base Submarina

Sai do submarino, sobe as escadas até à sala com dois corredores. Vai pelo da direita. Chegaste a um armazém onde vais utilizar uma grua. Basta dirigires-te ao elevador.





Ao utilizares a grua pressiona "frente" até à parede e de seguida "lado" até à grua estar por cima do enorme caixote. A partir daí tens a passagem desbloqueada. Volta ao piso de baixo e pressiona o interruptor azul. Agora acaba com as "resmas" de Zombies, apanha os arpões e o Biohazard Card. Faz o caminho inverso até ao submarino e regressa ao Military Training Facility. Utiliza este cartão na porta da esquerda, no fundo do corredor. Sobe as escadas e vira à direita, apanhando primeiro as munições. Entra na sala da esquerda onde poderás gravar. É também altura de fazeres umas arrumações no inventário equipando-te com uma "GreenHerb" ou "First Aid Spray", deixando no mínimo 2 espaços livres no inventário. Equipa também os arpões equipados com pólvora (por causa das surpresas que te

aguardam na sala ao lado...) Entra na próxima sala, apanha as metralhadoras e dá cabo do Grabber. Desce as escadas, assiste ao FMV e a partir daqui vais controlar (por instantes) Steve, o teu objectivo é apenas pôr à prova as tuas novas armas.

Entra na primeira sala, acaba com os Zombies, vira na porta à direita. Atravessa a próxima sala, sobe as escadas e entra. Controlarás de novo Claire. Segue o Steve e desfruta de uma magnifica FMV de acção (que até, num momento faz lembrar MATRIX, quando Steve pára no ar, e...) bom, continuando Após isso destranca a porta à direita e apanha a placa da Águia. Regressa ao lugar onde estava Steve e daí vai até ao local onde te encontras-te com o Alfred pela 2ª vez. Utiliza a placa da Águia no cimo das escadas. Regressa ao local onde tiveste a oportunidade de controlar Steve e utiliza o novo cartão que apanhaste para adquirires o lança-granadas. Utiliza o elevador e vai até ao 2º andar. Utiliza o cartão na porta electrónica do lado direito. Está numa espécie de "régie" que controla o laboratório. Apanha em frente a medalha do Exército. Utiliza a câmara de filmar e faz um zoom ao quadro que tem o esqueleto. Anota o número. Regressa ao corredor onde tem as cabinas telefónicas e utiliza o Biohazard card na primeira porta electrónica à tua direita. Sobe as escadas, ignora a porta em frente e vira à esquerda. Nessa sala introduz o código 1126 na porta, recolhe o quadro e prepara-te para seres rápido. Tens tempo limite para saíres daí, caso contrário ... Game Over. Regressa ao local onde apanhas-te a placa da Águia e utiliza o quadro do esqueleto na parede à direita. Apanha a chave de ouro. Regressa ao palácio.

A Mansão Ashford

Entra de novo no palácio e dirige-te à porta do lado esquerdo, ao fundo do corredor onde se encontra um zombie. Entra e vai até ao fundo do corredor, vira à direita e utiliza a chave. Deparas-te agora com um grande Puzzle. Pressiona os interruptores pela seguinte ordem:

1 - Veronica
2 - Stanley (o homem com os gémeos)
3 - Thomas (homem que segura uma taça)
4 - Arthur (é a figura do lado esquerdo onde está o quadro do homem com os gémeos)
5 - Edward (velhote)
6 - Alexander (homem com o candelabro)
7 - Alfred (o quadro gigantesco no cimo das escadas)

Apanha a jarra, selecciona "check" e apanhas-te a formiga. Dirige-te ao segundo andar do palácio e entra na porta da direita. Utiliza as pistolas douradas.
Nesta sala lê o memorando junto ao computador e pressiona o botão azul do relógio.
Utiliza as seguintes combinações que estavam no memorando:

1 - Esquerda, direita (aponta o número)
2 - Esquerda (aponta o número)
3 - Direita (aponta o número)
4 - Direita, direita, direita (aponta o número)

O resultado obtido é 1971. Utiliza-o no computador e entra na passagem secreta. Mas antes elimina o monstro que entra pela janela. Sobe as escadas e prepara-te ...
dentro da mansão dirige-te ao primeiro andar, utiliza a formiga na caixa de música e apanha o prato de música. Apanha a chave de prata que está em cima da cama.
Utiliza esta chave no piso "0" do palácio na porta ao fundo do hall. Apanha novamente mais uma placa da águia que se encontra no chão. Elimina os Grabbers.

Prisão - 2ª Parte

O caminho de regresso é longo mas tens de fazê-lo. Lembras-te da zona perto do local onde apanhas-te um extintor (sítio da guilhotina) ? É aí que deves utilizar a placa da águia. Vai até ao fundo do corredor e entra na próxima porta. Posiciona as caixas de modo a que a porta fique desbloqueada, entra e recolhe as munições que tinhas deixado no detector de metais. Volta ao corredor, segue em frente e vira à direita, entra na próxima porta, segue em frente até à porta para lá do biombo. Apanha as munições e regressa. Equipa-te com os arpões explosivos e procura ser rápido para eliminares o doutor. Uma vez eliminado, examina o corpo e apanha o olho de vidro. Usa-o no modelo anatómico que se encontra na sala. Desce pela passagem até ao local onde estão as estátuas. Apanha a espada oxidada e empurra a estátua 180º até ficar voltada para a estátua que segurava a estátua (??? Espada???). Agora utiliza a estátua nesse caixão e elimina o zombie. Apanha o rolo de piano. Dirige-te ao primeiro piso do palácio e usa a chave de prata na porta à esquerda. Utiliza o rolo de piano no piano. Apanha a formiga. Volta à mansão dos irmãos Ashford ao 2º andar e utiliza a formiga e o prato de música. Sobe as escadas até à sala do carrossel. Apanha a libelinha que está na parede, selecciona "check" e remove-lhe as asas. Utiliza de novo a libelinha na parede. O carrossel gira. Sobe até ao próximo andar através das escadas do carrossel. Empurra o caixote até à estante e apanha a medalha aérea. Grava o jogo.
Ao tentares sair do quarto de Verónica terás acesso a um FMV, muito revelador e surpreendente.

Base Submarina - 2ª Parte

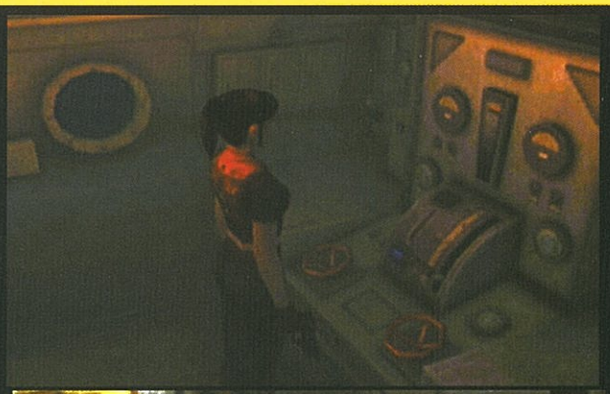
Regressa à base submarina, desce as escadas, e segue pela porta do lado direito. Entra no local onde Steve está à espera. Introduz as três medalhas no elevador. Entra no avião . Assiste ao FMV. Apanha a alavanca, regressa ao local onde existem os dois corredores e vai pela porta da direita onde está o armazém onde utilizas-te a grua. Utiliza o elevador e entra na próxima porta. Utiliza a alavanca. Atravessa a ponte/porta/fonte(?) e dirige-te à nova sala. Apanha a chave do aeroporto na porta junto ao elevador . Apanha as munições . Equipa-te bem e GRAVA O JOGO. A próxima porta está bloqueada com caixas. Empurra todas as caixas para dentro e pressiona o interruptor. Dirige-te ao corredor que te leva ao palácio. Se nunca jogaste RESIDENT EVIL vais conhecer o verdadeiro (um bocadinho...) significado da palavra "Boss".

Boss - Tyrant

Acaba com ele utilizando o lança granadas / e / ou arpões explosivos. Evita aproximares-te das chamas e nunca tentes passar por ele nem aproximares-te demasiado. Regressa ao avião após acabares com ele.

Avião / Boss - Tyrant

Grava o jogo. Como diz o ditado :"Vaso ruim não quebra" e como tal, em tão pouco curto espaço de tempo Tyrant volta ao ataque.
Antes de entrares na zona de carga do avião, equipa-te com o lança-granadas e com as UZIS, e alguns F.A. Spray's e / ou ervas.
Entra na sala. À tua esquerda existe um interruptor, que é a peça fundamental para que o Tyrant vá para os "anjinhos". Nunca fiques parado muito tempo. Esquiva-te ao máximo. Utiliza o lança-granadas e sempre que o interruptor de carga dê sinal pressiona-o. Após algumas vezes estás safo, por enquanto ....
Assiste ao FMV e lança-te à aventura no 2º CD

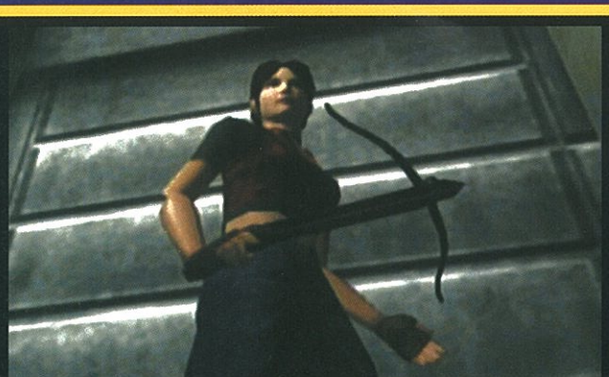




CD 2

Base da Antárctida

Desce as escadas e entra na porta. Apanha as flechas e munições. Desce as escadas seguintes e grava o jogo. Ouves um barulho algo estranho mas não te preocupes. Empurra a estante para aceder a um compartimento secreto. Volta ao local das escadas metálicas e segue pela esquerda até chegares a um armazém com alguns zombies. Entra na porta e apanha a chave que está em cima do móvel. Apanha o detonador que está num zombie morto. Utiliza-o no armário (nada acontecerá, apenas mais tarde quando jogares com o Chris). Nesta mesma sala apanha a tua nova arma, o rifle. Volta ao armazém e entra na outra porta onde existem aranhas. Apanha o papel que está em cima das caixas à tua esquerda . é um código. Volta ao armazém e utiliza-o nos transportadores que aí existem. Entra na nova porta onde encontrarás uma sala com um gerador.. Activa o gerador. E finalmente vais voltar a ter luz, após activares também o painel seguinte volta ao armazém e pressiona o interruptor no painel aí existente. Apanha a alavanca e utiliza-a nos transportadores de carga. Regressa ao local onde empurras-te um móvel. Pressiona o interruptor que está no armário. Apanha o objecto, selecciona check e apanha a chave que vai abrir uma nova porta. A da sala das máquinas. Sai. Sobe as escadas em frente e entra pela porta grande. Vai pela direita e utiliza a chave. Examina as alavancas, mas não te assustes. Ele só veio para te complicar a vida. Regressa à sala das aranhas e apanha a máscara de gás. Regressa à sala onde estiveste com Steve e entra pela porta seguinte. Apanha a válvula. Volta à sala onde haviam minas. Sobe pelas escadas da esquerda e examina o painel junto à máquina. Regressa à sala do vestíbulo e segue pela esquerda. Utiliza a válvula na máquina e apanha a nova peça. Regressa novamente à sala das minas e utiliza-a no painel que tinhas visto junto à máquina. É tempo de boleia, por isso monta-te na escavadora, e assiste ao FMV. (não te esqueças de te equipares com o rifle do Alfred !)



Boss: Nosferatu

Desce as escadas e tenho e o prazer de te apresentar um novo amiguinho: Nosferatu.
Para eliminá-lo equipa-te com o rifle laser e dispara quando aparecer a mira. De seguida usa também arpões explosivos. Evita que ele te toque mais de duas ou três vezes.

Chris

Após duas sequelas do Resident Evil, vais finalmente encontrar o irmão de Claire, e a partir daqui vais jogar com ele.

Entra no buraco, assiste ao FMV. Entra na porta e luta contra a larva gigante, até que a nova personagem, Rodrigo, saia do estômago da criatura ....Volta ao buraco. Pressiona o interruptor da estátua. Utiliza o isqueiro e apanha as UZIS. Volta ao local onde combateste com a larva gigante. Sobe para o elevador. Estás num armazém. Entra na porta grande. Pressiona o interruptor aí existente. Desce no novo elevador. Grava o jogo. Neste novo puzzle deves utilizar a seguinte combinação: Vermelho, verde, azul, vermelho escuro. Regressa à sala anterior. Apanha a bateria que está no chão. Utiliza o elevador para voltares ao armazém. Introduz a bateria na máquina de carga e utiliza-a para chegares a um novo piso.
Apanha a chave do laboratório de química. Segue pela porta seguinte. Assiste ao FMV. Ficas a conhecer uma nova personagem (com quem poderás jogar com uma Dica que eu indicarei mais adiante). Utiliza o elevador para chegares a dois andares inferiores. Desce as escadas a aí mesmo apanha a nova arma. Vai ao laboratório, dirige-te ao andar de cima, pressiona o interruptor, e apanha a munição. Entra na nova sala, apanha o puxador da porta e mata as criaturas.

Laboratório / Military Training Facility - 2ª Parte

Entra. Utiliza a chave do laboratório de química e abre o armário. Tens de introduzir o número 128 (temperatura). Apanha o frasco. Sai. Vai ao novo local. Entra pela porta à tua direita. Continua até encontrares o "Sidepack". Utiliza o puxador da porta (que tinhas apanhado) e apanha o objecto. Volta ao elevador e vai até à sala onde está a pintura do esqueleto. Utiliza a miniatura na maquete das instalações Ashford. Apanha a chave atrás do quadro. Apanha o "emblem card". Regressa ao laboratório onde encontras-te o Albert Weskies. Assiste ao FMV. Entra na porta. Usa a chave na plataforma. Entra na porta em frente às cabines telefónicas e entra pela parede. Utiliza a escada. Utiliza o cartão no painel, tira a alavanca perto da escada. Sobe as escadas à direita. Entra na porta em frente. Apanha as balas, o objecto e as peças que aí se encontram. Regressa ao "Military Training Facility" e entra pela porta grande. Utiliza o elevador à tua direita. Atravessa a ponte e vai até à sala onde estiveste com Claire anteriormente. Tens um puzzle à tua direita. Resolve-o da seguinte maneira:
- Pressiona o botão 3 duas vezes
- Pressiona o botão 5, uma vez
- Pressiona o botão 10
- Pressiona o botão 3, duas vezes
- Pressiona do botão 5, uma vez

Regressa à ponte e pressiona o interruptor para chegares ao andar de baixo.
Volta ao local onde partiste de avião com Claire. Apanha as três medalhas. Regressa à sala onde colocas-te o quadro do esqueleto e introduz as medalhas no quadro eléctrico junto ao "Save Point". Entra pela passagem. Desce as escadas. Entra na piscina e apanha o emblema da águia, após matares a criatura, volta ao elevador e regressa ao piso de baixo. Apanha a arma. Vai pela água, sobe a escada e regressas-te ao local de "Save Point"
Selecciona a opção "combine" nos dois frascos que apanhaste e utiliza-os no emblema da águia. Utiliza peça na porta grande, para chegares até ao local, onde, algures, Claire se encontra.

Base da Antárctida - 2ª Parte

Elimina a criatura. Desce as escadas. Entra. Segue pela esquerda e apanha a mala. Volta cá para for a. Desce as escadas. Utiliza a peça que combinaste (o emblema da Águia) na coluna, para apanhares um novo objecto. Regressa ao local onde estiveste anteriormente e vai pela direita. Entra na próxima sala e apanha a válvula. Regressa ao vestíbulo e vai pelo gelo. Entra na primeira porta grande. Recarrega o teu extintor pressionando o botão aí existente. Utiliza o elevador. Com o extintor apaga as chamas e apanha a pistola Magnum. Usa o isqueiro para o detonador junto ao móvel ser activado.

Laboratório

Utiliza o elevador e sobe para o andar de cima. Entra na primeira porta. Grava o jogo. Utiliza a válvula e apanha a alavanca do gerador. Sai e entra pela porta que te revelará uma surpresa incrível. Estás na mansão do primeiro Resident Evil! Avança pela passagem e recolhe as pedras dos olhos da estátua do Tigre. Apanha o objecto. Vai para o elevador apanha a peça "Ala". Segue pela direita e completa o puzzle da seguinte forma:
1 - AA2
2 - Coroa
3 - Coração
4 - Folha

O caixão abre-se. Introduz o pisa papéis no seu interior. Apanha o anel de Alfred. Selecciona a opção "check" no anel. Volta à sala do gerador e apanha as peças de Ala. Entra pela porta grande. Sobe as escadas da mansão e utiliza a jóia de Alfred no quadro em frente. Apanha a faca do andar de cima e dirige-te para debaixo das escadas. Utiliza a faca no líquido para libertares Claire. De seguida dirige-te ao local onde encontras-te a Magnum e apanha o soro. Entrega-o a Claire e voltarás a jogar com ela.

Mansão Abandonada / Boss: Steve

Entra pela porta, elimina a criatura. Dirige-te à próxima sala. Examina o canhão e apanha o cristal. Utiliza o cristal na prensa para partires. Agora tens um "Security Card". Entra pela porta e utiliza o cartão no painel para encontrares Steve que se transformou num horrível monstro. Não fiques parado no mesmo sítio. Esquiva-te dele e utiliza sprays ou ervas sempre que necessário. Assiste ao FMV. Estás de novo a controlar Chris.

Truques e Dicas:

- Para jogares ao estilo "DOOM-LIKE" - Completa o jogo uma vez.
- Ter o Rocket-Launcher: - consegue a classificação "S". Não faças "Retry's" "Saves" nem "Resets" muito menos utilizar "Spray's". Dá o remédio ao Rodrigo (o homem da prisão, no início do jogo). Termina o jogo em menos de 3 horas.

- Linear Launcher:

Tens de ter classificação "A" com todas as personagens, no modo "Battle Game".

- Jogar com Hunk:

Apanha todos os documentos (memorandos, etc...) ao longo do jogo em modo normal e em menos de 3 horas e meia.

- Jogar com Albert Wesker:

Completa o "Battle Game" com Chris, ou apanha os óculos no laboratório quando jogares com Chris.

- Jogar com Steve em "Battle Game":

Resolve o puzzle do jogo principal. Completa o puzzle das gavetas e apanha os Gold Lugers.

Boss: Alexia

Desvia-te do fogo. Utiliza o lança-granadas a Magnum ou então a besta de arpões explosivos. Ao acabares com ela, apanha o colar que deixou. Selecciona "check" para obteres uma nova peça. Utiliza esta jóia no quadro da mansão. Dirige-te para a sala do gerador. Combina os objectos de modo a obteres uma válvula modificada. Vai de elevador até à sala onde recarregaste o extintor com Chris. Utiliza o elevador para subires de andar e usa a manivela no mecanismo. Desce as escadas e apanha a chave da grua. Sai e entra na porta à direita. Utiliza a chave no painel que há dentro dessa instalação. Segue pelo gelo e apanha o Pendente de Alexander. Selecciona "check" e obterás uma nova peça. Regressa à mansão e utiliza esta última jóia no quadro. Entra pela passagem secreta. Segue pela porta grande e utiliza o elevador. Pressiona o interruptor e apanha o último "Ala". Volta a utilizar o elevador e entra na próxima porta. Vai pelo caminho da direita e apanha as munições. Vai até ao local do canhão e assiste ao FMV. Dirige-te à passagem secreta atrás do quadro. Vai à primeira porta do lado esquerdo. Grava o jogo. Procura a chave em cima da mesa. Dirige-te à entrada da mansão e usa a chave na porta grande deste piso. Vai até à sala do gerador e corta a corrente eléctrica. Regressa de novo à entrada da mansão. Vai à porta do lado esquerdo. Atravessa a estátua, e fecha a caixa de música de Alexia. Utiliza a jóia na tampa da caixa de música. Regressa ao local onde estiveste anteriormente, utiliza a jóia azul na caixa de música e introduz a placa. Sobe pela escada que surgiu. Apanha a libelinha e combina-a com os "Ala's". Regressa ao local do gerador. Grava o jogo. Apanha o arquivo de segurança de dentro do baú e selecciona "check". Apanha as munições e sprays. Regressa à passagem secreta da mansão até ao local do canhão. Sobe as escadas e utiliza a libelinha. Vai até à nova sala e utiliza o "Security Card" no painel. Introduz o código de acesso "Verónica" e prepara-te...

Último Boss:Alexia

1ª Evolução - Utiliza toda a artilharia que tiveres. Coloca-te numa esquina.
2ª Evolução - Utiliza o lança-mísseis aí existente e dá cabo dela.



A Internet na Dreamcast

Colaboração do leitor Ricardo Alves



Em meados do mês de Novembro arrancou a Internet na Dreamcast, a qual já tive oportunidade de experimentar. Ao tentar aceder, com o que me deparei?



Antes demais abriu com um longo texto, com "montes" de cláusulas, das quais me atrevo a dizer que poucos utilizadores irão ler... Depois, é normal existirem falhas de rede, mas o pior de tudo é que quem não possuir um teclado bem pode pensar em "poupar uns cobres" para o adquirir, porque escrever com o comando leva-nos ao desespero total... Claro que podes esperar ser um dos 30.000 contemplados pela Ecofilmes, por ser dos primeiros a registar-se na rede, e esperar depois uns 15 dias para o receber (ses a mais).

Mas quanto ao seu funcionamento, começamos por entrar na página do SAPO (porque é quem nos "oferece" a ligação à Net), e temos então acesso à designada DreamArena (http://www.dreamarena.com), que é um espaço destinado aos utilizadores de Dreamcast (mas é de lamentar que não esteja em Português) e ao navegarem na "net" começam a constatar que além de perderem grande parte do tempo para escrever com o comando, a navegação processa-se de um modo lento. Não sei qual a razão da lentidão, mas poderá ser por a rede ainda estar numa fase de arranque, ou então poderá ser por a consola não ter capacidade suficiente ou por possuir um modem de 33,6KB em vez de um de 56KB.

Em conclusão, caros amigos, esperemos que com o passar do tempo, exista uma evolução do acesso à Internet através da Dreamcast, pois para PS2 ainda não será para já.

Star Strek Voyager Elite Force

Níveis 1-14

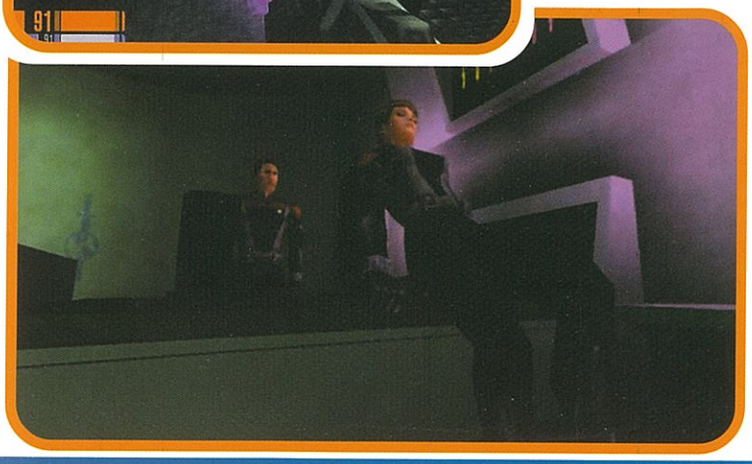
Da leitora Sônia Silva

"Olá pessoal, aqui vai a solução os primeiros 14 níveis do Star Strek. Embora já tenha passado há algum tempo este jogo, e estou a passá-lo novamente, para poder fazer esta solução."
Sónia

Nível L - The Rescue

Objectivo: Apanhar o I - mod dos borg e libertar a equipa prisioneira.
A primeira missão leva-te para o interior de uma nave borg, para a sala holografica. A tua equipa está presa e cabe ao jogador libertá-la. Evita o mais possível os inimigos até teres o I - mod.
Em frente e à direita existe um campo de força verde. Dispara sobre o nó de distribuição de energia (é fácil detectá-lo, o próprio jogo indica-te o que tens de destruir), esta acção desactiva os borgs. Em frente há um filtro de plasma em frente a uma grade, dispara sobre ele para destruir a grade. Lá dentro vais encontrar um terminal de energia de armas. Sobe a rampa e vira à direita seguindo até ao hall, atrás deste há outro filtro de plama. Dispara sobre ele e entra pela abertura. Sobe a escada e vai até ao final do corredor verde. Vira à esquerda e empurra a grade para cima do borg. Salta para baixo e mexe no interruptor do elevador, para desceres para o local onde a equipa está presa. Apanha o I- mod, que está na mesa no centro da sala e usa-o para destruir os borgs que te atacarem. Usa o painel de controlo que está ao lado da mesa para libertar um membro da equipa. Sai da sala pelo corredor à direita. Ao virares a esquina, entra no corredor estreito. A sala contém um campo de energia azul, entra no elevador à direita e desce. À direita do terminal de energia de armas está uma grade estragada. Dispara sobre esta e entra na abertura. Quando chegares ao fundo, desce a escada para o poço do elevador. Mais à frente existe outra conduta que vai dar a um sala. Dispara sobre um dos filtros de plasma que rodeia reactor, afasta-te e volta para o campo de energia azul, que agora está aberto entra nele e mexe no painel de controlo para passas pelo campo de força amarelo.





Nível 2 - Incursion

Vira à esquerda e defronta-te com inimigos. Um nó de distribuição de energia está a alguns passos daí e o filtro de plasma vai ajudar a derrotá-los. Numa ponta da sala existe um corredor que leva a um botão de elevador. Usa-o para subir para a parte de cima. Usa o pequeno elevador verde à direita para subires um nível acima e desce por outro elevador para o lado mais distante. Corre pelo corredor até encontrares uma sala com 2 interruptores. Usa o que está mais distante da parede para activar um elevador. Entra nele e vai até uma sala que contém uma maquina. Essa mesma maquina é como um elevador e vai elevar o jogador um nível acima.
Caminha em frente, para um elevador que desce.
Entra no próximo corredor e aproxima-te do painel que está entre os campos de força e utiliza-o.

Nível 3 - Condition

Objectivo: apanhar o turbolift para a secção de engenharia no Deck 11 e desligar os campos de força que lhes permite o acesso.
Entra no turbolift e usa o painel de comando, o qual faz que sejas transportado a outro lugar. Sai do elevador e dirige-te para a esquerda e continua pelos corredores até veres um tipo a correr. Espera que ele passe por ti e depois usa o painel de controlo para que o campo de força seja activado.
Ao fundo do hall à direita há um tubo de Jeffries que abre automaticamente quando passas junto dele. Entra no tubo, uma explosão fecha-te. A porta do outro lado do hall, está aberta e dá acesso a uma escada que vai dar ao tubo Jeffries. Segue pelo túnel durante algum tempo até poderes sair do outro lado o qual estava obstruído. Segue então por esse tubo até uma sala com um painel de controlo. Usa-o para fechares o campo de força. Rasteja para trás, pelo tubo, saltando para cima passa passar pelos escombros, e desce a escada. No corredor, vai para a esquerda e depois para a direita. Segue até uma porta que se abre ao teu lado. Sobe a escada que diz convés 10 e 8. a porta do convés 10 abre-se quando tocas na escada para desceres.

Nível 4- Hazard Duty

Objectivo: Ir à secção de engenharia principal para ajudar um membro da equipa com a fenda.
A escada dá acesso a uma porta, mas ela não funciona. Segue então pelo tubo que está perto daí, para ires para uma outra sala. O painel de controlo à tua direita suga o liquido da sala. Para conseguires lá chegar usa a escada da parede distante à direita. Agora salta para baixo e usa o controlo à direita da porta para continuares. Vira duas vezes à direita e aproxima-te do elemento da equipa que te falará da missão. À tua esquerda, assim que entras na sala existem dois painéis de controlo, escolhe o que fica mais longe da porta, o elemento da tua equipa dá-te os códigos de acesso. Esse painel é do outro lado da esquina à tua direita, junto à parede. Usa esse painel e volta para o painel anterior e usa-o. Na parede do lado esquerdo existe uma escada, que dá acesso ao nível superior. Sobe a escada, vai para a outra ponta e usa o painel de controlo. Da parede do lado esquerdo. Sai da sala e vira à direita, no final do corredor. Uma porta abre-se à tua esquerda, é o turbolift, que te vai levar para o convés 8, ou seja, a doca de carregamento.

Nível 5 - Defense

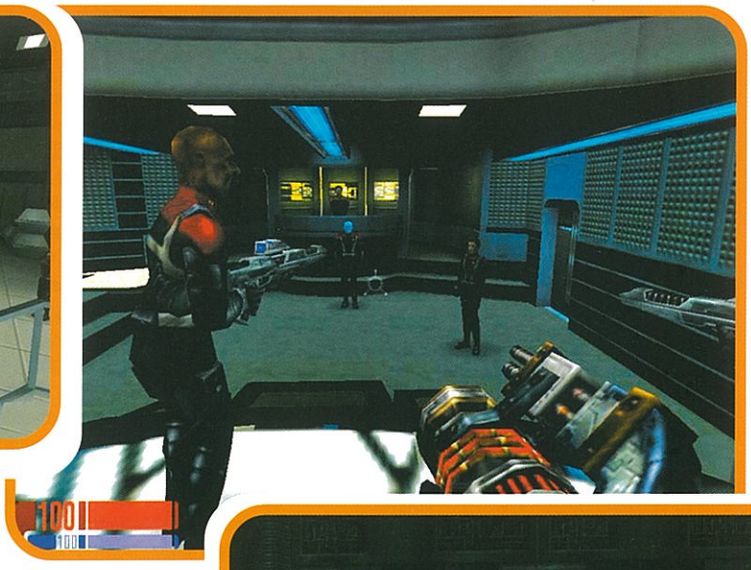
Objectivo: Seguir o tenente Foster até à zona de carga 2 e ajudar o tenente Tuvoc e destruir os inimigos.
A dica para passares este nível é simplesmente manteres uma distância segura em relação a uns barris empilhados e eliminar os inimigos.

Nível 6 - Hazard Ops

Objectivo: Ir à sala de armamento e recolheres as armas.
À tua direita existe uma porta que vai dar à sala dos cacifos. Entra e sai pela porta à direita. Vai para a direita e entra na sala do equipamento, apanha as armas e experimenta-as no hollodeck. No corredor, vira à direita e vai para a sala de transporte. Quando a primeira equipa sair vai para o lugar da plata-

forma para seres igualmente transportado.





Nível 7 - Data Retrieval

Objectivo: localizar um terminal de computador para extrair informação
Chell, o membro da tua equipa completará automaticamente esta missão é apenas protegê-lo.
Depois de algum tempo a seguires o Chell, sai pela porta que este indica e continua pelo corredor até uma sala de teletransportadores. Usa o que está à tua frente. Atravessa as próximas salas até chegar a uma porta fechada. No meio da sala existe uma escada que sobe até uma passadeira. Na ponta distante da sala há um interruptor que abrirá a porta e vai activar também um teletransportador da sala de onde vieste. Continua até chegares à sala original, o transportador que está perto da porta leva-te para a porta que estava atrás da jaula. Do outro lado existe uma sala passadeira e uma criatura com muitas cabeças. Tens de disparar para todas as cabeças e para as medusas que estão na passadeira, sobe pela porta em cima. Ai perto, dentro de uma espécie de santuário, está uma arma. Essa arma permite matar um extraterrestre com apenas um tiro. Prepara-te para te defenderes dos inimigos, usa os terminais de saúde e armas para te manteres vivo. No fim à tua esquerda virado para o santuário, existe uma porta que te levará a outra àrea.

Nível 8 - Deep Echoes

Objectivo: Desligar o computador principal.
A primeira sala onde entras tem duas saídas, vai pela da esquerda, dispara para o Pod o qual explode e permite-te o acesso ao transportador atrás dele, o qual te leva a um transportador inactivo. Usa o interruptor que está no final da passadeira para activar o transportador. Entra no transportador e vais aparecer ao pé do computador. Utiliza os 4 interruptores em redor. Procura uma porta ao fundo do corredor à direita. Um longo corredor vai dar a uma sala com um líquido no chão. Utiliza o transportador para atravessares o líquido, mas primeiro mata as medusas. Dispara para o Pod, para retirar o liquido, vira à direita e atravessa a porta. Um tubo vai levar-te para a sala acima, e utiliza os interruptores.

Nível 9 - Encouters

Objectivo: Encontrar e desligar a unidade de energia da nave extraterrestre.
Segue pelo corredor até chegares a um campo de batalha. No corredor existe um enxame de "pirilampos" que podes atrair para o transportador ao destruíres instrumentos ao longo do corredor. Esta acção vai atraí-los pois eles arranjam as coisas estragadas. Quando arranjarem o transportador, entra nele. Na próxima sala tens que atravessar rapidamente, entrar no transportador, atravessar a passadeira para o próximo transportador. Vais estar agora numa sala onde existe uma criatura que está protegida por pirilampos. Tens que atrair os pirilampos para o teu lado da sala, destruindo equipamento perto de ti. Dispara contra o Pod e atravessa a sala antes que os pirilampos os arranjem. Na sala seguinte tens que salvar um elemento da tua equipa. Quando entrares na sala dos Pods vai para a porta da direita. Na sala seguinte está a unidade de energia principal. Corre ao longo da passadeira e salta para dentro do transportador.

Nível 10 - Renewall

Objectivo: Ir à sala de estar do convés 4 para descansar; depois ir para a sala dos cacifos para o vídeo; apanhar um turbolift para lá chegar. Tens de encontrar o médico para ele te curar (para ele te curar utiliza a tecla Use).
No corredor do escritório médico, vira à direita e depois à esquerda, no cruzamento, no cruzamento seguinte a porta do tubolift está à tua direita que te leva ao convés 4.

Nível 11 - Union

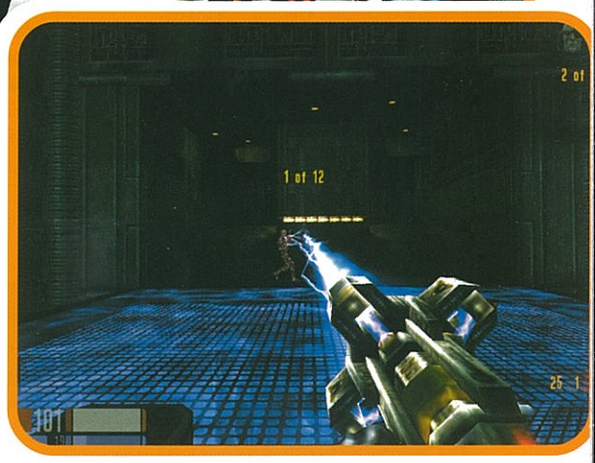
Objectivo: Ir à sala de equipamento para te prepararares para a missão. Para ires para a sala de estar, segue pelo hall e vira à direita no cruzamento. A sala dos cacifos é no corredor comprido entre o elevador e a sala de estar.
Para ires para a sala de equipamento vai pelo corredor e depois pela direita. Na sala de equipamento apanha o lança granadas. O turbolift é do lado de fora da sala de equipamento à esquerda. Usa-o para começares a nova missão.

Nível 12 - Departure

Objectivo: Ir ao convés inferior da shuttle bay e encontrar os controlos para libertar os ganchos estragados do convés.
Só existe um caminho para ires para Suttle bay, pois todas as outras portas estão fechadas. Na baía apanha o elevador para o piso e ouve o que o membro da tua equipa diz. No canto mais longe da posição do teu companheiro, vais encontrar uma porta e um elevador. Entra no elevador. Quando chegares ao fundo, vais ver um membro da tua equipa sair de um canto. Vira a esquina (de onde ele veio) e utiliza o painel de controlo, antes que o barril te atinja. Apanha o elevador e depois segue em frente ao longo do parapeito estrito que vai dar a um painel de parede o qual está partido. Ele vai abri-se para permitir a tua passagem. Deixa-te cair no lado mais distante do gás; um painel de controlo vai desligar o gás. À tua direita existe uma porta, entra nela, essa sala contém o painel que permite libertar os ganchos. Sai da sala pela porta da direita, passa por baixo da nave, sobe a escada para ires para o piso da Suttle bay.

Nível 13 - The Visit

Este nível, (se é que se pode chamar de nível) é apenas uma cena de vídeo.



Nível 14 - Dangerous Ground

Objectivo: Infiltrar-te na nave Klington
Sobe a escada e entra na sala de controlo, caminha, e não corras, para o painel de controlo da parede distante. Isto abre uma porta perto de ti, pela qual deves entrar. Vira à direita quando saíres da sala e vai pelo corredor. Dispara para o cano que segura a plataforma onde estão as caixas, para acederes à passadeira. Um painel de controlo abre uma porta, do lado de dentro da porta existe um cruzamento, à tua esquerda, é um hall à tua direita é a sala de controlo. Na sala de controlo, espera que os inimigos passem à tua direita, assim podes-te baixar atrás dele e subir a escada à esquerda. Passa por trás do inimigo para entrares na porta à direita. Este pequeno corredor vai dar ao hall, de que falei há bocado, usa as vigas para atravessar. Uma das portas do corredor seguinte tem luzes verdes, entra e utiliza o painel de controlo. Esta operação abre uma porta no final d outro hall, sai da sala e vai pelo hall até chegares à primeira amostra do isodesium. O painel de controlo que está junto da amostra abre outra das portas do hall em que acabas de entrar, entra nela e deixa-te cair pelo buraco. Sai e explora o corredor até encontrares uma escada amarela que vai para baixo. Atravessa as próximas duas salas. Apanha o isodesium que está na àrea. A abertura da parede que tem uma grade e que deita vapor, leva a uma amostra de isodesium. As escadas amarelas vão dar acima das duas próximas salas. Numa ponta de um beco sem saída, no nível superior há um painel de controlo cinza. Atrás de ti, no canto distante da sala há uma porta aberta, entra nela.

Do leitor André Filipe "Andróide"

Toy Commander

- Todos os níveis: L + (AYXBYX)
- Armas melhoradas: L + (XAYBAX)
- 99 munições: L+ (ABXYBA)
- Reparar a nave: L + (AXBYAY)

Dicas do leitor Pedro Santos

Sonic Adventure

Jogar com super sonic
- Após completar o jogo usando as 6 personagens originais super sonic fica disponível.

Jogar com robotnic
- Complete o jogo com o super sonic. Enquanto os créditos estão a decorrer pressione B + A + X + X + Y + Start

Ser o CHAOS
- Acabe o jogo também com o super sonic. É também preciso ter pelo menos um chao guardado na unidade de memória. Depois vá para o Egg Carrier e active o egg bus (autocarro que permite entrar num nível). Antes de conseguir entrar vai ser impedido pelo Dr. Eggman no egg scorpion. Ele irá disparar um raio de luz que o teleportará para uma luta com o PERFECT CHAOS. Ganhe esta batalha e terá acabado o jogo com o super sonic. Depois dos créditos acabarem estará de novo no ecrã principal. Escolha a primeira hipótese e será possível escolher o CHAOS 0.

Jogar com Super Knuckes
- Complete o jogo usando as 6 personagens e depois complete-o de novo usando o KNUCLES. Depois no ecrã de personagem segure X+B.

Jogar com METALLIC SONIC
- No ecrã de personagem seleccione Sonic e pressione A+B+X+Y+L+R+ESQUERDA. Em seguida carregue no Start.



Mega Personagens
- Primeiro destranque o Super Sonic e depois comece outro jogo com o mesmo personagem. Obtenha todos os cristais e complete o jogo. Em seguida no ecrã de personagem escolha um qualquer para obter uma mega versão da mesma.

Dicas do leitor Miguel Abrantes

Trickstyle

Códigos:
- Inflatedego: as cabeças grandes
- iwish: tempo infinito
- tearound: ganhar sempre

Dicas do leitor João Cruz

Dead or Alive 2

Introdução com Kasumi X nua
- Nas opções, selecciona uma idade superior a 20 anos e, de seguida, joga no modo Survival até conseguires registar uma pontuação. Introduz "REALDEMO" como nome, grava e observa a nova sequência introdutória

Fatos extra
- Completa o modo Story pelo menos uma vez com cada uma das personagens no

Do leitor Marcos Félix

Tenchu 2

- Activar todos os itens ninja: Quadrado (x3), Círculo, Quadrado, Círculo (x2), Esquerda, Cima, Baixo, Direita, R2, R2.
- Acrescentar 1 em cada item (podes repetir as vezes que quiseres): carrega R1 e Quadrado e pressiona Direita, Baixo, Esquerda, Cima.
- Recuperar toda a energia: pausa o jogo e carrega o quadrado e pressiona Esquerda, Direita, Cima, Baixo.
- Ver o mapa todo: carrega "select" para ver o mapa e pressiona Círculo 5 vezes.
- Activar todos os níveis: no ecrã de selecção de nível carrega Círculo, Quadrado, Select e pressiona Direita, Direita, Direita, Cima, Esquerda, Baixo, R2.
- Ativar "Rikimaru" (tem duas formas): No ecrã de selecção de personagem carrega em Circulo e Quadrado e pressiona R1, R2, L2, L1, Cima, Baixo, Esquerda, Direita, Select. Ou então, acaba todas as missões com as duas primeiras personagens.

Street Figher EX 2 Alpha

- Activar todas as personagens: no ecrã de menu selecciona "bonus" e carrega em Select duas vezes; selecciona "Director" e carrega em Select 4 vezes; selecciona "practice" e carrega uma vez em Select; selecciona "arcade" e carrega em Select 5 vezes.
- Lutar com Super Bison: usa 11 vezes o "Meteor Combos" (especial nível 3) para derrotar o adversário e faz 14 perfects. O modo Super Bison fica logo activado.
- Activar o modo maniac: faz todas as missões de todos os personagens no Expert Mode.

Motorhead

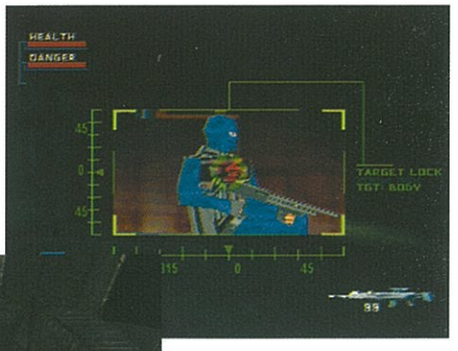
- Todos os carros e todas as pistas: LASTCODE
- Activar todos os truques: NOCHEATS
- Mais rápido: SOFTHEAD
- Modo micromachines: SUPERCAR
- Pista "Nolby Hill": TURBOMOS



Wipeout XL

No menu de select:
- Modo challenge: quadrado, círculo, quadrado, triângulo, triângulo, círculo, triângulo, triângulo, círculo, quadrado, quadrado, quadrado, triângulo, x, quadrado.
- Modo challenge (2): quadrado, círculo, quadrado, triângulo, círculo, triângulo, x, quadrado, x, triângulo, triângulo, triângulo, x, círculo, círculo.
- Modo Phanton Class: carregas L1, R1 e Select: triângulo, triângulo, triângulo, círculo, círculo, círculo.

Durante o jogo:
- Recarregar a energia: Carrega L1, R1 e Select: triângulo,





quadrado, círculo, triângulo, x, quadrado, círculo.
- Metralhadora: carrega L1, R1 e Select: quadrado, círculo, x, quadrado, x, círculo, x.
- Tempo e escudo infinito: carrega L1, R1 e Select: triângulo, triângulo, triângulo, quadrado, quadrado, quadrado.

Do leitor Filipe Cardoso

Syphon Filter

- Vidas infinitas - pausa o jogo e activa a opção "Select Mission". Pressiona e mantém a seguinte combinação de botões, libertando X em último lugar: Círculo, Quadrado, L1, R1, L2, R2, X.
- Matar inimigos com um só tiro - pausa o jogo, activa a opção Objectivos e mantém pressionados: Direita, Círculo, L1, R1, R2, X. Deverás ouvir Gabe dizer "understood", se introduziste o truque correctamente. Este truque não funciona com certos "Boss".
- Ver todas as sequências FMV do jogo - na primeira missão, Georgia Street Washington DC, dirige-te ao cinema onde apanhaste a espingarda de Sniper. Fica na porta do cinema e pausa o jogo, selecciona a opção "Sound" sem a escolheres e mantém pressionados: Select, Quadrado, L2, R2, X.

Se o fizeste bem, Gabe dirá "Got it". Caso contrário, ouvirás apenas um riso. Quando regressares ao jogo, corre através das portas e entra no cinema. Pressiona X para saltar uma sequência e Start para abandonar o filme.

nível de dificuldade normal, hard ou very hard.
Controlo de câmara
• Durante as poses de vitória, carrega X e move o botão D ou analógico para mover a câmara. Para fazer zoom carrega em B.
Limpar ecrã de pausa
• Pressiona X + Y depois de pausar o jogo.
Aerial Garden à noite
• Pressiona Y ou R ao seleccionar o cenário Aerial Garden depois da opção de selecção de nível ter sido activada.
Imagens escondidas
• Coloca o disco num leitor de CD-Rom de um PC e vai à directoria Bónus. Encontrarás algumas imagens das lutadoras em biquini.
Irritar o adversário
• Pressiona esquerda, direita, esquerda, R.
• Pressiona direita, esquerda, direita, R.
• Pressiona baixo, baixo, R.

Maken X

Invencibilidade
• Pausa o jogo e pressiona: Baixo, Esquerda, Cima, Direita, L, A, X, Esquerda, R, B, Y, Cima, L, A, Baixo.
Todas as armas
• Pausa o jogo e carrega: Cima, Direita, Esquerda, Baixo, B, L, R, A, Direita, X, B, Esquerda, R, Y, Cima.
Limpar ecrã de pausa
• Pausa o jogo e pressiona X + Y.



MDK2

• Kurt de boxers: No menu principal mantém pressionados L e R e carrega: X, X; Y, X
• Modo câmara lenta: Enquanto controlas Max, fica a carregar no gatilho direito e carrega quatro vezes para Cima.
• Limpar ecrã de pausa: Pausa o jogo e carrega simultaneamente em X e Y.

NBA 2K

Códigos:
• BEACHBOYS: Bola maior
• BIGFOOT: Pés enormes
• DOUGHBOY: Jogadores gordos
• LITTLEGUY: Mini jogadores
• MONSTER: Jogadores gigantes
• FATHEAD: Cabeças insufladas
• SQUISHY: Jogadores em 2D
• DEVDUDES: Duas equipas com trabalhadores da Sega e uma equipa com os programadores do jogo

Resident Evil: Code Veronica

• Modo Batalha: Termina o jogo e grava-o.
• Visão na primeira pessoa no Modo Batalha: No jogo, apanha a Sniper Rifle.



• Novo fato e armas para Claire no MB: Termina o modo batalha com a Claire original.
• Jogar como Steve Burnside no MB: Recolhe a



réplica da Lugar ou joga bem com Chris neste modo.
• Jogar como Albert Wesker no MB: Consegue uma boa prestação com Chris no modo batalha.
• Magnum para Wesker: No modo batalha, Wesker tem apenas uma faca como arma, para matar Alexia facilmente vai precisar de uma Magnum. Encontra-la no casino investigando a Slot Machine.
• Linear Launcher no MB: No modo batalha, obtém um A com Chris, as duas versões da Claire, com Steve e Wesker. A nova arma deverá aparecer no inventário das personagens.
• Rocket Launcher: Obtém um A como pontuação ao terminar o jogo sem gravar, sem usar primeiros socorros (usa apenas ervas), e sem retries. Tenta também salvar rapidamente Steve da sala quente, dá a medicina ao Rodrigo e tenta acabar o jogo em menos de 4h30. O Rocket Launcher deverá agora aparecer no primeiro baú de itens.

Virtua Tennis

• Obter Master: Completa o modo Arcade em singles sem usar continuações e no nível normal.
• Obter King: Vence King e Master no modo Arcade em doubles sem usar continuações e no nível normal ou completa todos os níveis do modo World Circuit (obtém o primeiro lugar no ranking).

Dicas do leitor Tiago Silva

Championship Manager 97/98



• Jogador grátis: Compre o jogador que quiser sem pagar nada. Faça uma proposta irrecusável para o jogador que pretende comprar. Se o clube aceitar de imediato, prima "ajust offer" e reduza a sua oferta a zero.
• Acrescentar jogador: No último dia da época escolha um bom jogador que esteja perto de desistir. Quando o computador fizer o update, se o jogador tiver mesmo desistido, será ele o seu promissor sucessor.
• Comprar jogador: Se quiser comprar e ele não estiver disponível, escolha um novo manager e escreva o nome do jogador que gostava de comprar no lugar do nome do manager. O seu jogador ficará automaticamente disponível.

Gran Turismo

• Dinheiro fácil: O truque é correr nas qualificativas dos percursos nocturnos. Ganhará $20.000 só por se qualificar, o que é bastante simples com um GTO ou qualquer outro carro com uma boa aceleração/velocidade e fácil de manobrar.
• Carro Dodge Concept: Vença a corrida British vs US.
• Aceleração Rápida: Durante a contagem decrescente, leve o ponteiro do conta-rotações do ponto mais baixo do neutro ao mais alto, o maior número de vezes que conseguir.
• Carros e pistas bónus: Terá de vencer todas as pistas com todos os tipos de carros (A, B e C), em todos os níveis de dificuldade. São 4 novas pistas e 4 novos carros, um filme final e o modo Hi-Res GT.

Anno 1602

Durante o jogo carrega simultaneamente em "Ctrl", "Alt", "Shift e "W". Depois, no "Num Pad" escreve 2061(é 1602 ao contrário). A seguir carrega em "Enter", depois "A" e depois "Enter". Agora que já estás no "cheat mode", pressiona:
• Shift + m: dinheiro
• Shift + h: madeira
• Shift + k: canhões (quando seleccionares um barco)
• Shift + 2: tijolos

Caeser 3

• Clica com o botão direito do rato num poço e prime "Alt" + "K". Introduz um destes códigos: "Alt" + "C": mais dinheiro, "Alt" + "V": promoção instantânea.

Do leitor Rui Silva

Airline Tycoon

• DONALDTRUMP – Dinheiro extra
• EXPANDER – Campo aéreo maior
• WINMING – Todos os voos visíveis
• ATMISSALL – Todas as missões
• NODEBTS – Sem dívidas
• MISSIONCROWD – Campo aéreo cheio

Star Trek: Hidden Evil

Introduza os seguintes códigos durante o jogo:
• BONES – Adiciona Hypospray
• SCOTTY – Todas as chaves e cartões
• KIRK – Saúde ilimitada
• SPOCK – Saltar de nível

Trickstyle

Insere os seguintes códigos como teu nome:
• TRAVOLTA – Movimentos Power up ilimitados
• TEAROUND – Ganhar sempre
• IWISH – Tempo extra
• CITY BEACONS Ganhar tudo





Clube Super Jogos!

Porque a vida não é feita apenas de jogos!!!

Clube Super Jogos... Da ideia á pratica, um pequeno grande passo!

Opinião do leitor Nuno Martinho - Matosinhos

"Sou leitor assíduo da Super Jogos, já participei mas não foi publicado... alguma vez será, eu acredito...
Mas, desta vez nada venho falar sobre jogos, ou talvez também, mas principalmente o que me motivou a escrever esta carta é uma opinião sincera, tal como a têm pedido...
O assunto: o tão propagado Clube e o tão pouco concretizado Clube, os artigos sobre Jogos e ou que nada tendo a ver com jogos são interessantes (gostaram desta frase, demorei tempo a pensá-la mas saiu!).
Está bem, vou concretizar em poucas linhas (passar para o papel as minhas ideias também não é o meu forte, diga-se a verdade):

- O Clube SuperJogos é um direito de cada um dos leitores desta magnífica revista (pela abertura que faz aos leitores). Não no-lo tentem negar senão eu (nós) vamos ficar muito aborrecidos com a revista (ou com quem a dirige).

- Também entendo que fazer um clube para que as lojas nos dêem desconto é difícil (pelo que conheço de algumas lojas eles nem fazem desconto aos próprios pais...) então vamos fazer nós próprios o nosso (só nosso, todinho) clube;

- A ideia já lançada de os leitores sócios do clube Super Jogos poderem levantar jogos na sede da Super Jogos é boa mas... eu vivo no Porto, mandam-nos por correio?

- Parece-me que não... Então, vamos lá a ver: que tal darem esse desconto nas assinaturas da revista e, oferecer uma revista a cada leitor que nela participe?

- Outro assunto, a secção do "Clube de leitores" que não tem tido continuidade e, os artigos que têm aparecido sem nada ter a ver com jogos (Manga e outros) e aparecem na revista... Não seria melhor criar de vez duas ou três páginas do Clube Super Jogos e aproveitá-las para publicação deste tipo de artigos e de outros? Nestes "outros" dou a minha ideia: outros jogos, por exemplo o próprio campeonato nacional de futebol. Seria assim uma secção mais participada e interessante para todos, ao mesmo tempo que assumida como tal, deixaria o restante espaço para o que a Super Jogos deve tratar essencialmente, as opiniões e ajuda nos jogos de computador ou consolas."

Com estas longas mas bem pensadas (ou não seria capaz de as escrever, he he) linhas, vos deixo à consideração de as lerem e nelas pensarem."

Nuno

Da Redacção: Pois bem Nuno, palavras muitas, sábias opiniões, de alguém que pensa melhor do que apregoa, um bem hajas caro Nuno.
E, claro que aceitamos a tua opinião, fundamentalmente no que respeita à publicação de tudo quanto não tenha a ver com os jogos na secção Clube Super Jogos. Quanto ao resto, promessas leva-as o vento, vamos tentar dar o nosso melhor e mostrar-vos que estamos convosco. Aguardem, mas nem é necessário muito... haverão notícias, boas novidades, bem em breve!

Comics

Colaboração do leitor Diogo Pacheco (MakeMineMarvel).

A minha sugestão? Uma nova rubrica: COMICS!
A Marvel em Portugal voltou (há já mais de um ano, é verdade). Parece que está melhor do que nunca, com edições baratas e ainda com mais qualidade! Até agora já passaram entre nós sagas excelentes, como o Devastador e, recentemente, a Operação Tolerância Zero.
Aqui deixo um resumo de tudo isto...

X-Men: A Saga do Devastador

Os espantosos X-Men 1: Nas garras do devastador

a) O outro lado

Argumento de Scott Lobdell.
Desenho de Pascual Ferry, Townsend, Hunter, Morales e Hunt.
Arte-Final de Team Bucce.
- Senador Kelly fala com Ciclope;
- Gambit e Jean entram disfarçados na base da Operação Tolerância Zero mas são descobertos facilmente pelo líder da operação, Bastion;
- Psylocke e Arcanjo encontram Fanático.

b) Fachadas

Argumento de Mark Waid.
Desenho de Andy Kubert.
Arte-Final de Cam Smith e John Dell



- Jean tem um encontro do 3° grau com Devastador e descobre que Professor Xavier a amava;
- Fera foi raptado pelo seu sócia Fera Negro;
- Arcanjo e Psylocke têm uma pequena luta com Fanático.

Wolverine 1: O regresso imparável do Fanático

a) Horizonte sombrio

Argumento de Scott Lobdell.
Desenho de Joe Madureira.
Arte-Final de Tim Townsend.

- Fanático entra nas redondezas do Instituto Xavier, Gambit e Bishop lutam e perdem com ele;
- Jean fala com Ciclops e conta-lhe a sua experiência com o Devastador;
- Míssil fala com o Prof. Xavier e este diz-lhe coisas muito pouco agradáveis;
- Fera Negro arranja umas complicações com os outros membros;
- Jean fala com Fanático, aceita o seu pedido e leva-o a um lugar secreto;
- Ciclope nota diferenças no Prof.

b) Mentes curiosas

Argumento de Mark Waid.
Desenho de Andy Kubert
Arte-Final de Dan Panosian
- Os X-Men foram à procura de Fanático;
- Fanático e Jean entram no lugar secreto;
- Fera consegue escapar da sua prisão mas encontra uma coisa desagradável;
- Ciclope vai falar com professor e acha-o cada vez mais estranho;
- Jean descobre toda a verdade sobre o Devastador e diz ao Fanático para fugir;
- Devastador apanha Fanático e retira-lhe a jóia escarlate;
- Sabe-se assim que Devastador está dentro do Prof. Xavier.

Marvel especial 1: Devastação X-Men

a) Traidor à causa *

- Professor Xavier convoca os X-Men para uma reunião;
- Jean conta a Ciclope telepaticamente o que aconteceu;
- Devastador divulga-se de dentro do Prof.;
- Os X-Men ficam a saber do que o Devastador é capaz;
- Devastador criou uma personagem para se entranhar em Frankilin -Filho de Sue e Reed Richards;
- Os Vingadores juntam-se com um novo e estranho

personagem, Nathan Grey (que é nada mais nada menos do que filho de Ciclope no futuro -tipo Cable);
- Os X-Men levam uma "sova" do Devastador mas Bishop acaba por salvar o dia.

(Pois é. Este livro só tem uma história).

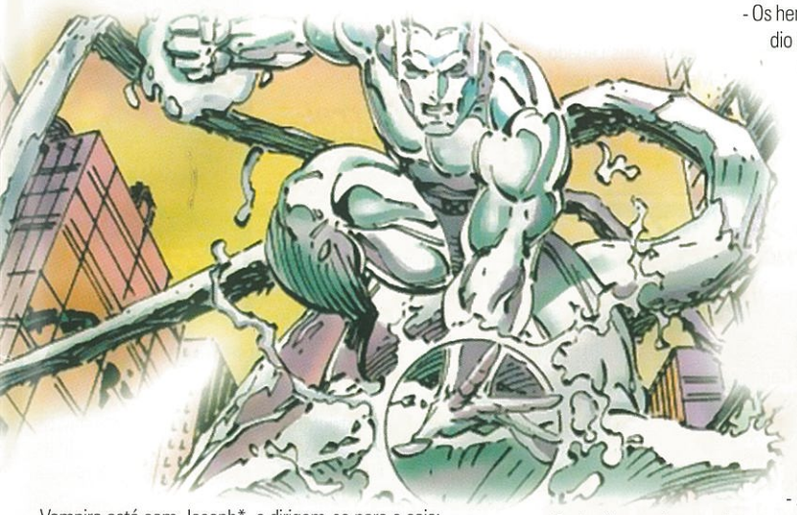
Os espantosos X-Men 2:
Da devastação surge Apocalipse!

a) Apocalipse vive

Argumento de Scott Lobdell.
Desenho de Joe Madureira, Tim Townsend e Bucellato.
Arte-Final de Team Bucce.
- Ozymandias descobre Apocalipse que acorda do seu sono prolongado;
- Vingadores e Nathan Grey voam para o instituto Xavier e são atacados pelos X-Men;
- Nathan Grey mostra mentalmente a verdadeira imagem de Devastador;
- Fera Negro alia-se a Devastador.

b) Pecados do pai

Argumento de Mark Waid.
Desenho de Mike Deodato.
Arte-Final de Tom Palmer.
Cores de John Kalisz.
- Vingadores voam para encontrar Magneto;
- Feiticeira Escarlate lembra-se do que sofreu nas mãos de Magneto;



- Vampira está com Joseph*, e dirigem-se para o cais;
- Assim que os Vingadores os descobrem, Mercúrio ataca fortemente Joseph;
- Feiticeira Escarlate apercebe-se que Magneto mudou e evita que Mercúrio o ataque;
- Gambit fica com ciúmes de Joseph;
- Joseph é o nome actual de Magneto.

Wolverine 2:
Por fim a resposta... O inicio do Devastador

a) Um inimigo entre nós.

Apresentação de Stan Lee.
Argumento de Tom Defalco.
Desenho de Carlos Pacheco.
Arte-Final de Bob Wiacec.
- Frankilin continua a brincar com o seu amigo novo (Devastador disfarçado);
- Devastador (em forma de Prof. X) visita Quarteto Fantástico e ataca-os de seguida;
- Apocalipse junta-se a Vigia para receber informações e para estar actualizado ao decorrer da saga;
- Devastador captura Frankilin.



b) O imperador do reino do sofrimento

Argumento de Larry Hama.
Desenho de Val Semeiks.
Arte-Final de Chad Hunt.
- Wolverine vai ter com Teleporter;
- Elektra salva Wolvie de cair do prédio onde está o Teleporter;
- Teleporter relembra Wolverine do seu passado, como Magneto lhe retirou o Ada-mantium e como Prof. Xavier apagou a mente de Magneto. Assim é divulgada a origem do Devastador.

Os espantosos X-Men 3:
Metamorfose

a) Invasão

Argumento de Mark Waíd
Desenho de Andy Kubert.
Arte-Final de Dan Panosian.
- Os Sentinelas invadem a cidade;
- Os heróis juntam-se no topo do prédio Four Freedoms Plaza para atacarem os Sentinelas;
- Devastador aparece e usa uma ofuscante bola de energia destruindo quase tudo.

b) Uma voz profunda como um trovão

Argumento de Scott Lobdell.
Desenho de Joe Madureira.
Arte-Final de Townsend, Dell, V. Russel, Milgrom.
- Frankilin Richards (fílho de Sue e Reed Richards) encontra o Professor Xavier;
- Apocalipse continua a vigiar;
- Os heróis continuam a lutar
- Joseph e Ciclope abrem uma fenda na barriga do Devastador e Thor retira Professor Xavier e lá de dentro. Mas aquilo só piorou as coisas porque Devastador ficou livre e com mais poder.

Wolverine 3:
Em chamas

a) Fim da linha

Argumento de Mark Waid.
Desenhos de Mike Deodato.
Arte-Final de Tom Palmer.
Cores de John Kalisz.
- Os Vingadores ajudam a salvar a cidade;
- Pelo meio aparecem Emissário e Holocausto.

b) Faces no fogo

Argumento Larry Hama.
Desenhos de Vai Semeiks.
Arte-Final de Chad Hunt, V. Russel, H. Gandelario
- Os fogos alastram-se na cidade e Wolverine ajuda a retirar as pessoas de dentro de suas casas usando o seu factor de cura mutante;
- Stick vai aparecer para lhe dar uma lição.

Os espantosos X-Men 4:
Magneto e Vampira com rédea solta.

a) Assuntos por tratar

Argumento de Tom Defalco.
Desenho de Carlos Pacheco.
Arte-Final de Bob Wiacek
- Devastador usa os poderes de Frankilin para recriar antigos inimigos dos heróis (só que são muito mais fáceis de ganhar);
- Namor, She Hulk, Dr. Doom e mais alguns inimigos do Quarteto Fantástico aliam-se a eles para combaterem o Devastador.

b) Crepúsculo dos deuses

Argumento de Scott Lobdell.
Diálogos de Mark Waid.
Desenhos de Andy Kubert.
Arte-Final de Art Thibert.
- Magneto e Vampira continua na luta com os Sentinelas;
- Devastador captura Nathan Grey para ficar com mais poder;



- Dr. Doom e Capitão América aparecem para ajudar Magneto e Vampira;
- Professor Xavier vai falar com Devastador e este ataca-o.

Marvel Especial 2

Universo Marvel: Devastação.

- Todos os heróis se juntam para o combate final contra o Devastador;
- Nathan e Frankilin dialogam um plano para saírem de dentro do Devastador;
- Vampira e Visão fundem-se mas não adianta;
- Jean apaga a mente de Hulk para o deixar completamente furioso;
- Devastador e Hulk têm uma feroz batalha;
- Hulk destrói a armadura de Devastador.
- Isso só piorou as coisas porque Devastador transformou-se em Energia Psiónica Pura;
- Assim os nossos heróis (excepto os X-Men) sacrificaram-se sabendo que nunca mais voltariam e entraram no Devastador;
- Assim que entraram, os X-Men atacaram o Devastador com o que podiam;
- Magneto e Xavier libertaram Nathan e Frankilin;
- Devastador explodiu, assim como os heróis (Quarteto Fantástico, Vingadores, Dr. Doom...);
- A maior ameaça da terra terminara, mas os problemas não.
- Fim da saga do Devastador!!!

Os espantosos X-Men 5:
Até à vista Xavier

a) Conhece o teu inimigo

Argumento de Scott Lobdell.
Desenho de Joe Madureira.
Arte-Final de Townsend e Russel.
Cores de Bucce e TB.

- Wolverine tem uma conversa com Xavier sobre o Devastador.
- Bastion continua a planear a sua última linha de defesa contra os mutantes.
- Graydon Creed continua com a sua candidatura à presidência e cada vez com mais votos.
- X-Men têm um pequeno-almoço em grupo.

b) Homem

Argumento de Scott Lobdell.
Desenho de Andy Kubert.
Arte-Final de Art Thibert.



- Valerie Cooper visita os X-Men mas com notícias um pouco desagradáveis. Professor Xavier ficará sob custódia federal por causa dos últimos acontecimentos;
-

Psylocke encontra uma pena em casa do Warren (Arcanjo). Quererá dizer alguma coisa?

Os espantosos X-Men 6:
Anjo renasce!

a) Testamento

Argumento de Scott Lobdell e Ralph Macchio.
Desenho de Bernard Chang.
Arte-Final de John Moldredge.
- Gambit e Tempestade têm uma conversa no túmulo onde foram sepultadas as vítimas do massacre dos Morlocks;
- Pai de Homem de Gelo "insulta" Graydon Creed e leva uma "porrada";
- Joseph diz que tem uma maneira para que Vampira pare de absorver os poderes de quem toca;
- Gambit enciumado tem uma luta com Joseph. Vampira não gosta e vai embora.

c) Paz renascida, passado reclamado.

Argumento de Scott Lobdell.
Desenho de Joe Madureira e Salvador Larroca.
Arte-Final de Tim Townsend e Vinse Russel

- As asas voltam a renascer a Warren. Mas ele não consegue saber porquê;
- X-Men e Joseph relembram os maus momentos passados com Magneto, por uma máquina especial;
- Psylocke mostra aos X-Men a pena encontrada em casa de Warren;
- Fera (o original, pois Fera negro foi descoberto. Os X-Factor ajudaram Fera original a voltar aos seus amigos*) usa o sistema de detecção de mutantes para detectar Anjo. Eles encontram-no numa igreja;
- Pyro, um sujeito que foi contaminado com o Vírus Legado, precisava de dizer alguma coisa aos X-Men mas foi impossível, pois estava a morrer.

** História não editada em Portugal.*

Os espantosos X-Men 7:
Irmão contra irmão

a) Luta e voo!

Argumento de Scott Lobdell.
Desenho de Adam Kubert e Cedric Nocon.
Arte-Final de Iesse Delperdang e Scott Hanna.
- Homem-Aranha avisa os X-Men que J. J. está a usar o Clarim Diário para descobrir os poderes de Graydon Creed;
- Mística pensa num homicídio a Graydon Creed;
- X-Men vão num avião com J. J. para o manter debaixo de olho;
- Mais tarde aparece Destructor, irmão de Scott (Ciclope). Eles têm uma pequena luta;
- Bastion mata um repórter do Clarim, por ele ter informações secretas.

b) Tocado

Argumento de Scott Lobdell e Ralph Macchio.
Desenho de Andy Kubert.
Arte-Final de Art Thibert
- Scott e Jean vão ao cinema e têm uma pequena conversa;
- Os outros X-Men estão em treinos.

Os espantosos X-Men 8:
A dor de um filho

Os espantosos X-Men 9:
Perdidos no espaço

Os espantosos X-Men 10
Seis contra uma galáxia

Argumento de Scott Lobdell.
Desenhos de Joe Madureira.
Arte-Final de Tim Townsend.
- Seis dos elementos do X-Men partem para o espaço para acabarem com o conflito enfrentado pelos Shi'ar. Depois de tudo acabar e de salvarem a galáxia, os nossos seis heróis não sabem como voltar.

Os espantosos X-Men 11:
Jogos de traição e morte
1 de 2

a) Orgulho de mãe.

Argumento de Howard Mackie.
Desenho de Eric Battle.
Arte-Final de Al Milgrom
- Graydon Creed é assassinado e Valerie pensa que Mística é a culpada. Ao fim de uma explicação descobre-se que não foi ela que o matou e aparece uma mensagem que diz que Mística será a próxima a morrer.



Os espantosos X-Men 12:
Jogos de traição e morte
2 de 2

Argumento de Bem Raab.
Desenho de Carlos Pacheco.
Arte-Final de Art Thibert.
Cores de Chris Lichtner e Liquid Color.
Neste número (a contar com a 2ª história do livro anterior):
- Os X-Men que ficaram, têm uma aventura com Shang Shi (mestre de Kung Fu) em busca da cura do vírus Legado. Têm uma pequena luta com Sebastian Shaw (que também quer a cura para o vírus Legado). A cura está com Wilson Fisk (KingPin, antigo inimigo do Aranha) mas este não quer dar. Então Tempestade faz o que acha melhor e destrói a cura para o vírus. Ao virem embora aparece a nave da Operação Tolerância Zero que manda os X-Men renderem-se.
- Assim começa a saga da Operação Tolerância Zero. A esperança reside agora em Vampira, Joseph, Gambit, Fera, Bishop e Trish, que voltam do espaço.

E pronto...

Com tudo isto só tenho uma coisa a dizer: parabéns Devir! Agora desafio os leitores a pegarem e escreverem sobre outros livros, tais como Wolverine, Homem Aranha, Heróis Renascem e Especiais.
E, não se esqueçam de que existem Comics de outras marcas, como a DC, Image ou a Top Cow.

O seu cartão de membro efectivo do Clube Super Jogos!

CLUBE SUPERJOGOS
SUPER JOGOS
membro oficial

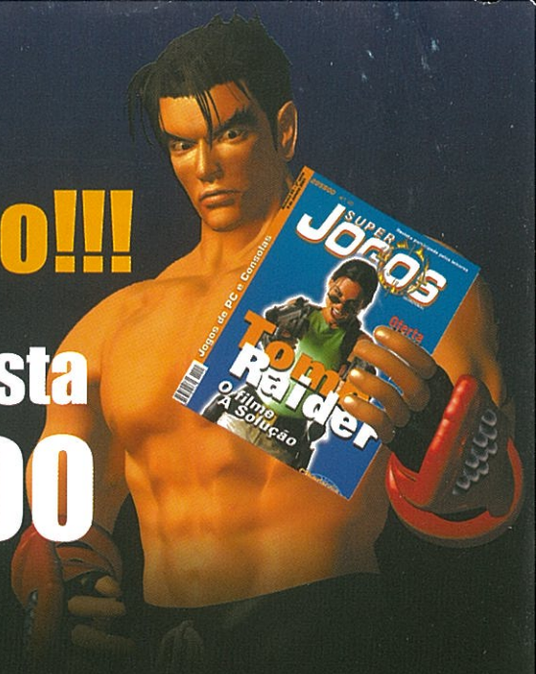
O Clube Super Jogos é o clube de todos os leitores da Super Jogos.
Para pertencer ao Clube, e deter o seu próprio cartão, nem necessita de assinar a revista... basta que nos envie uma pequena opinião para melhorar a revista, ou uma pequena (ou grande, claro) colaboração para a mesma, desde uma simples dica a uma solução ou outro qualquer artigo que se sinta capaz de escrever.

O cartão de Membro do Clube Super Jogos é seu! Basta que no-lo peça:

Por correio: Clube Super Jogos
Remessa Livre 19451
1992-960 LISBOA

Por E-Mail: Superjogos@ciberlandia.com

Poupe Dinheiro!!!



Cada revista 245$00

Ganhe ainda:

- 1 página presença na Internet
- O seu cartão Super Jogos

E...

- O seu primeiro Euro!!!



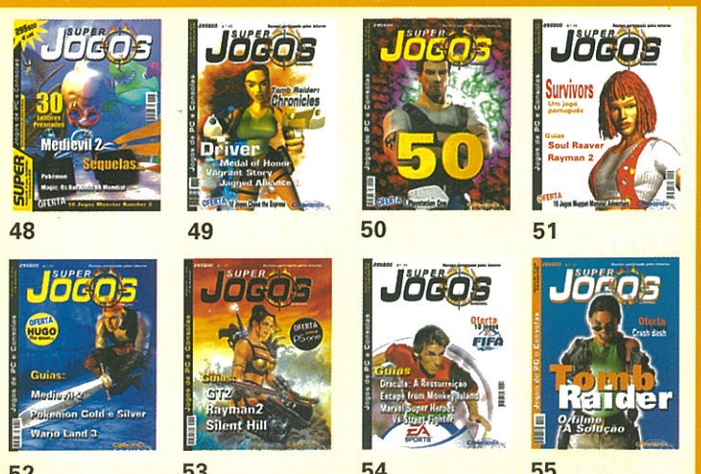
Nota: oferecemos-lhe um vale de desconto no valor de 1 Euro=200$48, oferta apenas válida para pagamentos por cheque ou vale postal

E ainda...
- 1 Super Cd - Jogos

Nota: esta oferta apenas é válida para assinaturas anuais, por 24 edições!

Edições anteriores

Poupe aínda mais Cada revista 250$00
(pedido junto com assinatura ou renovação)



Todos os outros números encontram-se disponiveis.

Edições anteriores: _____

_____

Assinatura Super Jogos

☐ Assinatura Anual (24 ed.) a partir do nº____ 5.880$00
☐ Assinatura Semestral (12 ed.) a partir do nº____ 3.080$00

NOME: _____

MORADA: _____

CÓDIGO POSTAL: _____

ENVIO ☐ VALE POSTAL OU ☐ CHEQUE Nº _____
À ORDEM DE VIAS DO FUTURO, LDA.

TELEF: _____ E-MAIL: _____

☐ CARTÃO DE CRÉDITO Nº _____
VALID. _____

ASSINATURA _____

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

Super Jogos
Remessa Livre 19451
1992-960 LISBOA