290$00
€ 1,45

SUPER JOGOS

Número 20 - 20 de Maio a 2 de Junho- QUINZENAL

Ganhe 1 Playstation



Grim Fandango
Jogos On-line
Entreajuda
Truques e Dicas

Poster HALF-LIFE + Solução

Novidades e soluções para jogos de PC e Consolas ● Revista participada por todos os leitores interessados

Dicas

Worms 2	24
GTA	24
Theme Hospital	24
Colin McRae Rally	24
Grand Theft Auto	24
NFS 3 Hot Pursuit	24
Comanche 3	24
Simcity 3000	24
Mortal Kombat trilogy	24
Age of Empires	24
Blood 2	25
Blood	25
MDK	25
Quake 2	25
Commandos: behind enemy lines	25
Jedi Knight	25
Colin McRae Rally	25
Sonic 3D – Md	25
Grand Theft Auto	25
Final Fantasy VII	25
Blade Runner	26
Toca Touring Car 2	26
Masters of Teräs Käsi	26
Oddworld: Abe's Exoddus	26
Tomb Raider III	26
Tomb Raider II	26
Tekken 3	27
Dragon Ball Final Bout	27
Crash Bandicoot I	27
Wipeout 2097	27
Tekken 2	27
Die Hard	27
Metal Gear Solid	27
GT	27
Fifa' 99	27
Caesar3	27
Age of Empires	27
Grand Theft Auto	27
Monster Truck Madness	27
Monster Truck Madness2	27
Need for Speed 3	27
Theme Hospital	28
Turok2: Seeds of Evil	28
Golden Eye 007	28
Test Drive 5	28
Duke Nukem: Time to Kill	28
Coll Boarders 3	28
Crash Bandicoot 3	28
A Bug's Life	28
Alpha Centauri	28
Delta Force	28
FIFA '99	28
Myth 2: Soulblighter	28
Populous 3	28
Sim City 3000	28
Test Drive 5	28
Railroad Tycoon 2	28

Solução

Grim Fandago 2º ano	19
Half-life	20

Consolas

Nintendo 64 Disk drive	13
PlayStation 2	13

Opinião

Final Fantasy 8	12
Settlers 3	12
Half-Life	12

Poster

Half-life	16

Hardware

Ano 2000 O dia em que os computadores pararam!	14
Como escolher este monitor ou aquele?	14

Entreajuda

Correio	3
Ajudas	5
Socorro	8

Novidades

Microprose de novo ao ataque!	10
Monstro! na E3	10
Dragon's Lair 3D em 2000	10
O regresso de Diablo	11
E.T. contra E.T.	11
Títulos novos da Hasbro	11
Rayman 2 e companhia	11

Magic

Sugestões	30
Não e Não!	30
Entreajuda	30

Jogos On-line

Emuladores	29
Zelda64 no PC? Mario64 no PC? Emuladores!	29

Olá amigos



Esta é a vigésima edição que nos junta a vós. Por hoje, seguimos ainda a habitual organização da revista, com as secções que tanto vos agradam e para as quais todos vós, de uma forma ou de outra, participaram. Mas, como dissémos na anterior edição (de aniversário), algumas das vossas ideias estão "prontinhas" a serem aplicadas, o que começaremos a fazer já na próxima revista.

Não me vou alargar desta vez com palavras, mas não posso deixar de vos agradecer as muitas palavras de "parabenização" pelo nosso primeiro aniversário, votos que vos reendereçamos, pois os parabéns por este ano de sucesso é de todos, mas principalmente devido à vossa amizade.

Dito isto, chega de palavras, vamos aos actos. Fiquem-se com esta edição, "saboreiem-na" e atendam ás palavras de cada um dos nossos colegas leitores, não deixem de escrever a vossa participação e... aguardem pela novidades da 21ª.

Bem Hajam, todos vós!

Sérgio

Próxima edição: 2ª Feira, 7 de Junho

CORREIO

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

Ou
superjogos@mail.sonet.pt

Muitas e Boas!
Da leitora Ana Lia - Barreiro

Olá, Super Jogos! Venho apresentar-vos algumas sugestões para melhorar a revista.
Internet: Primeiro, gostaria de referir que apoio a ideia do leitor Damão Tentugal (Super Jogos n.º 17), criar uma secção de dicas para navegar na Internet e informação sobre novos sites.
High Scores: Apoio igualmente a criação de uma secção de High Scores, e de uma página de humor com desenhos, "piadinhas" e moradas para a troca de correspondência entre os leitores.
CD ROM, Não: Não é preciso dizer que não apoio a inclusão de um CD de demos na Super Jogos... A maior parte dos leitores também não apoia essa ideia e, se pensam assim, pensam com razão! Apesar disso, para os leitores que gostariam que esse tal CD fosse incluído, este poderia ser encomendado por eles, através de um cupão incluído na revista.
Cupões: Por falar em cupões... O cupão para a encomenda das revistas e para a sua assinatura deveria estar separado das outras páginas, ou seja, num destacável, ou então punham só publicidade na parte detrás.
Posters: Gostava que os posters da Super Jogos tivessem imagens de um lado e de outro, ou então punham só publicidade na parte de trás, porque é aborrecido arrancarmos o poster da revista para o colocar na parede, e ficarmos com alguns assuntos incompletos.
Testes: Outra sugestão é a criação de uma "página de teste", segundo a qual os leitores que pensam que sabem tudo sobre um certo jogo poderiam verificá-lo e saber o seu grau de "sabedoria".
Jogo do Mês: Ainda outra sugestão é a criação de um página sobre "O jogo do mês", em que os leitores votariam ao longo do mês num certo jogo e, numa das duas Super Jogos desse mês, eram anunciados os resultados e uma análise desse mesmo jogo. Se no mês seguinte o jogo "vencedor" fosse o mesmo, publicavam-se nessa página outras coisas sobre o mesmo jogo: imagens, truques, dicas, pequenas opiniões dos leitores ou mesmo curiosidades sobre o jogo.
Debates: A última sugestão que tenho a dar, é a da criação de uma secção de debates sobre jogos ou qualquer outro tema ligado aos videojogos. Ah, devia haver uma secção de análises e novidades sobre os Hardwares, e os jogos testados pelos leitores devem todos ter uma classificação.
Até à próxima, espero que apreciem as minhas ideias!

Da redacção:
Olá Ana. Já nos habituaste à tua dedicação, inteligência e perspicácia. Só posso dizer que, a julgar pelas ideias que nos tens dado, o teu futuro apenas depende de ti, pois "és capaz"!
Sobre nós, um grande obrigado pelas tuas "grandes" ideias, aqui ficam e... vamos tentar!

Lealdade
Do leitor José Diogo

É triste ver que nem todos os participantes da revista tenham o mesmo espírito de lealdade que outros têm, pois algumas participações "desses" leitores são cópias descaradas de outras revistas. Peço também a todos os leitores que detectem tais fraudes que as denunciem à Super Jogos.
Gostava também de avisar a revista sobre o elevado número de erros ortográficos que se podem ler na revista e que poderiam bem ser evitados.
Para os aficcionados dos emuladores, deixo duas moradas para encontrar muitas ROMS e emuladores: **http://www.top-25.com/cgi/emu/topsites.cgi?5** e **http://www.romfinder.com/**.

Da redacção:
Obrigado, caro Zé Diogo, pela tua opinião que mais não é do que a nossa. A Super Jogos recebe actualmente cerca de 300 cartas "por semana", e algumas dezenas de mensagens de e-mail por dia (é verdade, são mesmo muitas) e todos os que as escrevem merecem toda a nossa atenção, mas uns mais do que outros.
Todas as cartas são lidas, e pessoalmente (sou o Sérgio) faço questão de as ler todas, e pedir que o resto da equipa me ajude na "triagem" das genuínas e das cópias.
Com tantas cartas, algumas "mentiras" passam como boas intenções (que, diga-se em verdade, por vezes até o são).
A todos apelamos, mais uma vez, que nos não causem, a nós e a vós próprios, problemas desnecessários. Para mais, cada "cópia" detectada deixa de merecer ao seu autor o direito a qualquer prémio e, da organização informática que estamos a desenvolver, esse autor poderá nunca mais ver qualquer participação sua (mesmo que um apelo) publicado na Super Jogos. O mesmo tipo de sanções se poderá via a aplicar na atribuição dos cartões de sócio do Clube, onde teremos de estabelecer regras de conduta.
Aqueles que o fazem sem intenção (pensando que estão a ajudar) compreendam que uma pequena participação que lhes venha "do fundo do coração" vale mais do que uma cópia que, por vezes, nem sequer eles próprios compreendem.

Ideias
De Carlos de Sousa Fraga

Olá. Eu chamo-me Carlos de Sousa Fraga e compro a vossa revista desde o nº1. Não vou elogiar a revista, pois todos o fazem e nós já sabemos que ela é boa.
ADORO a ideia de colocar um poster em cada revista (hajam paredes) e a ideia da disquete (dadas ambas pelo Jorge Cordeiro na SJ nº16). São GENIAIS!!!
Concordo com o meu amigo Damião Tentugal (SJ nº17) acerca do Magic, visto que muitos dos jogadores que conhecem o jogo não conhecem as tácticas usadas nem nunca ouviram falar nelas.
Continuo à espera do canal #super_jogos (no IRC). Não concordo com o Nuno Marques acerca das soluções dos jogos, porque,
embora se tornem aborrecidas, têm de ser completas e nunca se sabe quando vão dar jeito ;-)

Da Redacção: Olá Carlos. Sobre os "posters" estamos "conversados", sobre o "Magic", sim, ainda tem muito para dar e... sinceramente procuramos formas de dar mais "alento" e "vida" a esta secção, de forma a cativar todos (mesmo todos) os adeptos deste magnífico e salutar jogo.
Sobre a Internet, vamos agora começar a responder "presente" e, logo veremos do que somos capazes. Quanto ás soluções, é como dizes: talvez sejam "chatas", mas nunca se sabe quando darão jeito!. Obrigado.

DREAMS...DREAMS
Da leitora Raquel Alves - Tires

Olá Super Jogos e colegas leitores. Eu prometi que vos enviaria as letras dos melhores temas de videojogos (sendo eu uma apreciadora de música, tal como Yuji Naka). Também prometi que, como grande fã da vossa revista, escreveria bastantes vezes. Como não sou política vou cumprir o que prometi (desculpem lá senhores políticos mas as verdades são para serem ditas)! Entre outros textos, aqui está a letra de um bonito tema do jogo NIGHTS.

Eu apoio a ideia de haver um poster mas na minha opinião pessoal não gostei muito do da última edição, mas gostei bastante do da Lara...(principalmente os meus colegas de turma que começaram a dar dinheiro por ele)!!! Espero que esta piada tenha levantado os ânimos dos leitores mais deprimidos, porque realmente quando há depressões o melhor remédio é a SUPER JOGOS, que como o Sr. Sérgio Alves disse na edição 17 é uma revista para gente bem disposta.

Beijos e abraços para todos (leiam muita Super Jogos senão eu não vos perdoo).

Da redacção: Essa de não seres política foi forte (e verdadeira, nos dias que correm!!!). Sobre o poster, ele vai continuar sempre que possível (melhor do que o do Quake, tens razão e... já "puxámos as orelhas ao "artista"!).
De resto, só não concordo definitivamente contigo num aspecto: "Senhor Sérgio???". Desde o primeiro dia que vos trato com todo o "à vontade" e boa disposição (sim, nada de depressões), e é assim que gostaria que me tratassem (talvez não seja "politicamente correcto", mas é a minha postura de vida), Será da minha "barbicha"? Deixem estar, já a cortei. Afinal, muitos de vós até são mais velhos do que eu, e eu para aqui com estas "liberdades" (sim, já recebi cartas de quem não gosta mas, como diz por cá o Sérginho (o meu filhote, de 4 anos), "olha, pachienchia!").

Letra do tema: DREAMS...DREAMS (do jogo Nights)

In adream I can see you are not far away
Any time, any place I can see your face
You are that special one that I´ve been waiting for
And I holpe you´re looking for someone like me

In my dreams I can hear you calling me
In the night everything´s so sweet
In your eyes I feel there´s so much inside

Coro:
In the night dream delight
I want to see you standing there
In the night dream delight
I´ve found someone who really cares
In the night dream delight
I want to see you smile again
In the night dream delight
I´ve found the one I´ve loocking for

In a dream we can do everything we wont do
There´s no where I breather be but here with you
The stars above light the way only for you and I
I´m so glade I´ve found the one I´ve loocking for

Keep the dream of the one you´re holping for
Luck can came through na open door
Just be strong and you´re shure to find the one

Coro(2x)

AJUDAS...

A vossa resposta ao apelo de outros leitores é incansável. Em nome dos "socorridos", aqui ficam os nossos agradecimentos e... é verdade:
- Todos os que, desde a primeira edição, responderam a esta secção (tal como os que enviaram dicas, sugestões, etc.) vão receber de prémio uma revista nossa (Super Jogos, PC Manual ou Cyber Guia).
Para o efeito estamos a informatizar todos, e porque são milhares (é verdade), pode demorar algum tempo, mas não desesperem.
- Todos os que a partir de agora participem, vamos responder em tempo útil com os devidos agradecimentos, com uma revista "anexada", claro.
Quanto ao resto, já sabe: Uma simples carta, em envelope fechado mas sem necessidade de selo (nós pagamos), remetida para:
Clube Super Jogos
Remessa Livre 11016 – 11032 LISBOA CODEX

Ou, um e-mail para: superjogos@mail.sonet.pt

Tomb Raider III

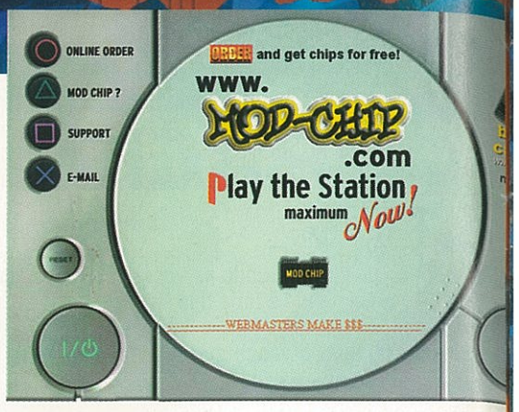
Ajuda a Maria Elisa (SJ 19)
Do leitor André Magalhães

O meu nome é André, e na revista do primeiro aniversário da Super Jogos, nº19, reparei que a Maria Elisa estava encalhada no TR3 no nível "Temple of Ruins". Aqui vai a solução:
Depois de puxares todas as alavancas que estão de baixo de água, sais da água e olhas na direcção do fogo das estátuas, quando estiveres a olhar para a direcção do fogo vais reparar que por cima da água estão á tua frente duas plataformas. Agora tens de recuar o máximo possível e teres balanço para te agarrares a uma das plataformas. Depois de te agarrares a uma delas, deves saltar para plataforma que tem uma alavanca, quando a puxares deves ir de encontro à porta que se encontra ao lado do monstro!!!

Breve história do MOD Chip da Playstation

Ajuda a Pedro Vieira (SJ 18)
Do leitor Nuno Sousa

Para evitar as pessoas de jogar com CDs gravados, a Playstation verifica se o código do CD inserido corresponde ao código da consola (isto durante o arranque do CD). Se o código é diferente, a Playstation não lê o CD.
O MOD Chip insere o código correcto durante o arranque, o que nos dá a possibilidade de jogar com CDs gravados. O MOD Chip é compatível com todas as Playstations (JAP, EUA, EUR), não interessa que modelo tens da PSX, o MOD Chip torna possível jogar CDs gravados e os Originais (como é óbvio).
Importante: Só poderás utilizar este Chip se tiveres o CD original (pelo menos, é o que diz a Lei).
Podes encomendar o MOD Chip no site **http://www.mod-chip.com**



E, muito importante: DESDE O MOMENTO EM QUE INSTALAS O CHIP NA TUA CONSOLA, PERDES A GARANTIA DA PLAYSTATION.

Agora, uma breve história do Plug MOD da Playstation:

O Plug MOD tem o mesmo efeito que o MOD Chip (ler CDs gravados) mas, a meu ver, tem mais vantagens:
- Funciona em todos os modelos da Playstation
- O arranque do CD gravado é mais rápido
- Tem Dicas já inseridas no cartucho (centenas de dicas já gravadas com possibilidade de adicionar mais...)
- Funciona como cartão de memória
- NÃO PERDES A GARANTIA DA CONSOLA, pois o Plug MOD insere-se na porta paralela I/O da Playstation.

O único senão é a "trabalheira" que dá só para jogar:
1. Ligar o Plug MOD.
2. Inserir QUALQUER CD Preto (Original ou Demo).
3. Ter a certeza que qualquer coisa (palito, mola, fita-cola, etc.) está a pressionar o botão de abrir da Drive de CDs da Playstation.
4. Mantém a tampa aberta.
5. Ligar a Playstation (verás o CD a girar), espera que o CD pare.
6. Retira o CD Preto da Playstation (o CD tem que estar parado).
7. Inserir o CD gravado.
8. Carrega no botão para começar o Jogo.
9. O CD vai começar a girar e deverá arrancar normalmente.
10. Se quiseres, podes fechar a tampa.

Para encomendares o Plug MOD, basta ires ao site **http://www.plugmod.com** e seguires as instruções.
Agora é só decidir entre o mod chip e o plug mod...
BOA SORTE

PC, G-Police e Directx

Ajuda ao Gabiru (SJ 16)
Da leitora Latina (rdd71170@mail.telepac.pt)

Amigo Gabiru, eu possuo um PC com as mesmas configurações do teu e também tive esse problema com o G-Police. Por sua vez, depois de algumas horas de desespero lá consegui descobrir qual o problema que levava o meu jogo a começar sem som e depois a desaparecer por completo. O grande CULPADO foi o DirectX 6.0 que tinha instalado. Se é este o teu caso, desinstala os drivers do DirectX 6.0 e volta a usar o DirectX 5.0. O mesmo problema foi verificado com o jogo Grim Fandango, o qual ficava bloqueado com a versão do DirectX 6.0 instalada. Espero que tenha sido útil.....beijinhos e até breve.

Red Alert

Ajuda aos leitores: Pedro de Sousa e Victor de Jesus.
Do leitor Miguel Almeida

A única ajuda e truque que conheço para o Red Alert é:
Vão ao "Altavista" (www.altavista.com) e, no campo de pesquisa, escrevem "games domain". Deverão encontrar um um patch intitulado "ramoney" (ou pesquisem por

Resident Evil

Ajuda ao leitor Vítor Silva (S.J. n.º16)
Do leitor João Cruz – Sta Maria da Feira

Vítor, vou indicar-te qual a maneira de agir para avançares no jogo:
A porta da chave numérica (na mansão) não tem de ser aberta. Para teres acesso ao outro lado da porta tens de matar primeiro a cobra gigante, não no Sótão, mas numa sala que tem um piano no 2º andar. Antes de mais, não podes permanecer na mansão. Primeiro, tens de encontrar os quatro amuletos (moon crest, etc.), quando os tiveres, insere-os na parede nos espaços próprios. Entra na porta ao lado e sairás da mansão (não te esqueças de apanhar o crank na prateleira que vais encontrar). Agora, segue o caminho até ao primeiro andar da Guardhouse. Quando chegares a uma porta com um painel numérico, repara como nesse painel algumas luzes vermelhas estão acesas (a cada número corresponde uma luz). Para entrares na porta, não tens de conhecer um código específico. Tens é de pressionar continuamente todos os números cujas luzes estejam apagadas sem carregar nos números com luzes acesas. Após alguns segundos, as luzes preencherão todo o painel. Assim que entrares nesse quarto, encontrarás tudo o que precisas para fazer um produto químico chamado V-Jolt que terás de colocar nas raízes da planta gigante que está aí por perto. Mas atenção! O Chris não sabe trabalhar com produtos químicos! Se jogares com esta personagem tens de ir ter primeiro com a planta até que a Rebecca

ATENÇÃO: OS NOSSOS CONTACTOS!

Caro leitor,

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

Por correio:
Super Jogos
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Via Internet:
superjogos@mail.sonet.pt

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

Por telefone/Fax:
01 793 52 24

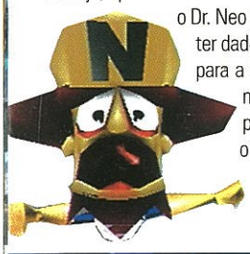
Nota:
Caso nos enviem correspondência para os nossos escritórios (Av. da Republica, 83 – 5º, 1050 Lisboa) não se esqueçam de colocar o selo adequado nas cartas mas...
No vosso interesse, enviem-nos antes toda a correspondência para a nossa remessa livre (remessa livre 11016 – 1032 LISBOA CODEX).
É que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

"ramoney") e façam o respectivo download. Instalem-no na directoria do Red Alert, corram o jogo sempre a partir dessa directoria terão sempre 10666 créditos que não se alteram, ou seja, podem construir "à vontade" que não gastam dinheiro nenhum. Que lhes sirva de proveito.
Bem hajam, vós e equipa da super jogos.

Crash Bandicoot 3

Ajuda ao leitor Paulo Correia (SJ n.º17)
Do leitor João Almeida

Paulo, se te estás a referir do nível "Gee Wiz" tens que primeiro acabar com o "Boss Tiny Tiger". Se não te estás a referir a este nível, mas sim ao mundo cá em baixo, que está como que numa cave, tens que acabar o jogo, ou seja, apanhar os 25 cristais e acabar com o Dr. Neo Cortex. Depois de ter dado o fim do jogo vai para a tua memória normalmente e, depois, no meio de onde estão todos os portais, há um género de



botão no chão. Vais ter que te montar em cima dele, levando-te para um sítio que parece uma zona secreta. Se depois de teres feito isto tudo o botão ainda não estiver activado, tenta meter-te na plataforma do género de um botão e depois tenta carregar cima, ou então baixo.

GTA

Ajuda a RELM (SJ 18)
Do leitor Rodrigo Nogueira

Enquanto estás a jogar, escreve "GONZO1982" ou "1982GONZO" para activar o menu cheats. Pressiona Shift+v e Ctrl+l e, agora acaba a missão como quiseres, já que estás invisível e invencível! Para a acabares vai até onde está o general e usa nele as algemas.
Pega no homem careca e vai até à casa onde está um dos teus companheiros presos. Pega no general com o rato (prende-o com algemas primeiro) e leva-o até ao tanque. Mete todos os teus homens dentro do tanque e vai-te embora por Sul. Já agora se pressionasses "Shift+X" o teu homem é teletransportado para o sítio onde estás com o rato.

Net Yaroze

Ajuda a Arnaldo Toledo
Do leitor Sérgio Vaz

O preço da NET YAROZE é de 74.000$00 e para mandares vir a consola tens de contactar a SCEE e pedir as "APPLICATION FORMS" para isso tens de ir ao site: **http://www.scee.com.uk**

Tomb Raider

Ajuda ao leitor Jorge (SJ 17)
Do leitor Vasco Sousa – Paços de Ferreira

Bom, ... na casa da Lara, ao lado da cama há uma porta que só abre na última pista do TR2, o que contém é uma caçadeira e munições para a mesma. Em relação ao gatinhar da Lara só no dá TR3.
Espero que te tenha esclarecido a questão.. xau!

GTA

Ajuda ao leitor Adriano Mendes (SJ 17)
Do leitor Vasco Sousa – Paços de Ferreira

Olá Adriano, olha, ...eu não te posso ajudar no KKND, mas posso-te ajudar no GTA: depois de apanhares tudo, pegas na Super Bike, ou na tua, e voltas por onde vieste, pela rampa.
Adeus e até à próxima!

Larry 7

Ajuda ao leitor Orlando Vogado (SJ 17)
Do leitor Miguel Pinheiro - Ermesinde

Orlando, no jogoLarry 7 quando jogas com a "Dewmi More" o jogo dos dados um pequeno truque é estar sempre a guardar o jogo (save game) e a voltar a carrega-lo (Load game). Quando ganhas salva o jogo e quando perdes sai do jogo e volta à parte em que estavas a ganhar até teres ganho o jogo.
Espero ter ajudado...

"Caros amigos, venho por este meio acudir o leitor Vítor Silva que fez um pedido de ajuda na edição nº 16 da Super Jogos. Eu imagino como o rapaz se deve sentir por não conseguir avançar no Resident Evil, acreditem, muitas vezes eu senti-me completamente frustrado por não conseguir resolver os enigmas do jogo. Agora que concluí o jogo, penso que esta minha solução será útil, não só para o Vítor, como para a legião de jogadores que se encontram "trancados" no jogo.
Obrigado pela atenção, joguem muito e... até à próxima."
João

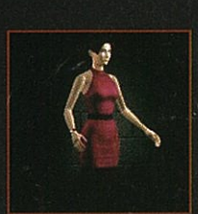
venha em teu auxílio. Agora, podes fabricar o produto. Se jogares com a Jill, não terás este problema porque ela sabe lidar com estas coisas. Eis a fórmula do V-Jolt:
Primeiro pega num frasco vazio e enche-o de água (pela torneira do lavatório). Enche outro frasco de UMB n.º2 e mistura-os para obteres NP-003. Agora enche um frasco de UMB n.º4 e mistura-o com NP-003 para obteres UMB n.º7. A seguir enche um frasco UMB nº2 e mistura-o com outro que contenha UMB nº4 para obteres Yellow-6. Mistura Yellow-6 com UMB n.º7 e obterás UMB n.º13. Para finalizar, mistura o UMB n.º13 com outro frasco de NP-003 para obteres o V-Jolt.
Depois de obteres o V-Jolt, dirige-te até à porta 002 e entra no quarto. Empurra os dois móveis de modo a teres acesso a uma escada. Desce-a, passa pelo local dos tubarões e entra na primeira porta à tua direita. Nesta sala encontrarás a raiz da planta gigante. Põe-te em frente à raiz e aplica o V-Jolt. Se estiveres a jogar com Chris, este ficará livre para aniquilar a planta. Utiliza a Shotgun e dispara para cima. Vai verificando se os teus disparos a atingem e não pares quieto. Quando a planta morrer, vai à lareira dessa sala e apanha a mansion key. Agora, esperam-te muitas surpresas... Dirige-te à mansão e conhecerás uns seres verdes muito simpáticos. A tua tarefa mais importante é, agora, encontrar a Colt Pvthon pois é a arma mais eficaz para matar os monstros. Quando chegares ao Hall principal da mansão, sobe a escadaria e vira para a porta da tua esquerda. Percorre os corredores do 2º andar até chegares a uma porta preta (perto das escadas). Abre essa porta com a mansion key que obtivestes e estarás numa sala com trofeus de caça. Coloca a pequena escada à frente da lareira e apaga a luz no interruptor junto à porta. Sobe a escada, inspecciona a cabeça do veado e apanha a jóia vermelha.
Coloca essa jóia na cabeça do tigre que está na pequena sala do 1º andar e obterás a Colt Python. Prossegue o caminho com cuidado e leva a mansion key contigo pois ainda irás precisar dela. Quando desvendares todos os enigmas da mansão mata a cobra na sala do piano (não a mates no sótão), depois de a matares, investiga o buraco que ela fez no chão. Quando desceres pelo buraco entrarás numa parte da mansão muito importante pois encontrarás a bateria necessária para prosseguires a tua aventura. Quando encontrares um elevador, utiliza-o (tens de passar pelo zombie que está deitado no chão da cozinha). Agora, no último andar, procura uma bateria num quarto aí perto. Quando a achares, leva-a contigo para fazeres o elevador do Courtyard subir. Vai até ao Courtyard e enfia a bateria no local próprio. Sobe pelo elevador que agora funciona e, a seguir, vai até ao grande tanque e utiliza o crank para o encheres de novo com água. Desce pelo mesmo elevador e encontrarás uma entrada onde anteriormente existia uma queda de água. Esperam-te momentos assustadores...
Mais umas ajudas:
Utiliza o lighter numa lareira e num candelabro da mansão.
Se não descobriste todos os amuletos, eu digo-te onde eles estão. Um amuleto encontra-se num armário numa sala com armaduras a que tens acesso passando no corredor vermelho do 2º andar da mansão; para teres o segundo, coloca a jóia azul na cabeça do tigre; o terceiro, está no local de onde saiu a cobra no sótão (na sua toca); o quarto amuleto está numa sala cheia de corvos e quadros. Para o obteres, pressiona os botões dos quadros pela ordem cronológica das figuras neles representadas (do bebé até ao idoso), depois carrega no botão do último quadro da sala e aí o tens.
Quando obtiveres o Doom Book 1 no teu inventário, selecciona a opção "check" e vira o livro de modo a veres as suas páginas, agora pressiona "check" outra vez e o livro irá abrir-se. Faz o mesmo com o Doom Book 2. Obterás uma medalha que, posteriormente, terás de inserir num fontanário redondo fora do interior da mansão.
Quando utilizares o computador escreve: JOHN como login; ADA como password; e MOLE como último código.
Se jogares com Chris, terás de suportar o terror por mais tempo do que com a Jill porque o Tyrant, o último grande monstro, não te vai deixar em paz tão cedo. Quando utilizares o "flare" para o helicóptero te ir buscar, o Tyrant aparece de novo (tudo isto se jogares com Chris). Para o derrotares de uma vez por todas, não dispares para ele, tens de fugir pois aqui ele corre e nem tempo tens para empunhar a arma. Corre aos ziguezagues durante algum tempo para o despistares. Se ainda estiveres vivo, o piloto do helicóptero irá atirar-te um lança-rockets. Serve-te dele e... txau Tyrant! Agora, acomoda-te bem no sofá e goza o verdadeiro final.
Caro amigo, investiga tudo o que te aparecer pela frente desde ficheiros a buracos no chão. Encara este jogo como um verdadeiro desafio à tua inteligência. Boa sorte!





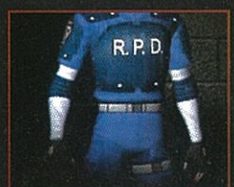












Desafio ao Leitor

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

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

Listas de E-mail

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

Jogos:

Super Jogos
- Uma lista livre de perguntas, respostas, novidades, etc., bem ao exemplo do conteúdo da Super Jogos.

Dicas
- Uma dica diária que nós seleccionaremos e vos enviamos, todos os dias.

Magic The Gathering
- Uma lista inteiramente dedicada ao Magic.

Informática:

PC Manual
- Truques, dicas, soluções e entreajuda sobre o que possa interessar ao utilizador de um computador pessoal (uma lista ao jeito da PC Manual).

Iniciados
- Lista para que os iniciados na informática se possam entreajudar.

Dicas
- Lista com dicas diárias seleccionadas pela redacção da PC Manual.

Programação
- Lista destinadas a programadores e interessados em linguagens de programação.

Linux
- Lista de discussão/entreajuda para o Linux

Internet

Marujos
- Lista com questões, dúvidas e entreajuda por todos quantos estejam (ou pensem via estar) ligados à Net.

Sites
- Pedidos e sugestões dos melhores sites da Web.

Webmasters
- Uma lista para todos aqueles que se não ficam apenas pelo navegar, mas que detêm (ou pensam construir) uma "casinha" na Net.

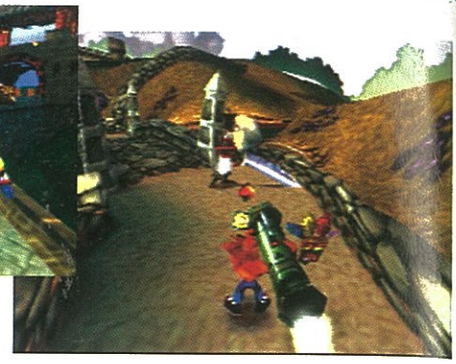
Inscrições!!!

Basta um e-mail para **ciberlandia@mail.sonet.pt**

com indicação de quais as listas em que deseja ser inscrito.
E, não deixe de "espreitar", a nossa página na Net:

www.ciberlandia.com





Crash Bandicoot 3

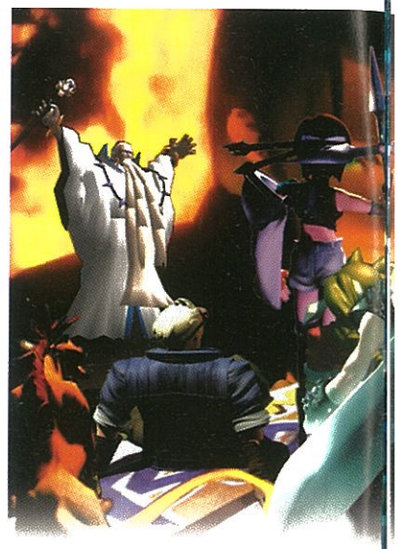
Ajuda ao leitor Paulo Correia (S.J. nº 17)
Do leitor Helder leal - Vizela

Paulo aqui vai a ajuda ao teu socorro:
Para teres o 6º mundo basta passares o 5º e depois vais ao centro (Menu principal onde se pode salvar o jogo e etc..). Vais notar que existe no centro uma plataforma pequena e redonda, saltas para cima dela e deixa-te levar até ao 6º mundo.
Nota: Só podes entrar nos níveis consoante o número de esmeraldas que tiveres.

Final Fantasy 7

Ajuda ao leitor José Diogo
Do leitor LongShot

Para começar quero agradecer à Super Jogos pelo seu excelente trabalho.
Mas vamos ao que interessa: para encontrar a Yuffie tens que ir à montanha, mas primeiro tens que ir ao templo do grande pagode (aquela estrutura na parte esquerda do écran) e bater no sino. Depois de bateres no sino vai-se abrir uma passagem secreta na parte de baixo do templo, entra na passagem secreta e irás encontrar o Don Corneo. Vai atrás dele (não te esqueças de abrir os dois cofres) e irás sair na sala da residência em frente do templo onde irás combater três guardas da SOLDIER.
Depois de os derrotares, sai da residência e fala com Rude e Reno que estão na entrada do pagode. Depois segue para a montanha e fala de novo com eles. Depois de falares com eles, vai atrás do Reno mas em vez de virares para o braço de Dao Chao (como ele vai fazer) continua para cima, passa por trás da cabeça de Dao Chao e continua sempre a descer.
Quando encontrares Don Corneo irás enfrentar uma criatura chamada Raaps. Esta criatura é difícil de derrotar porque usa muito o ataque Aero 3 (um ataque de vento que retira mais de 1000 HP). Aconselho-te a enfrentares Raaps com a Aeris no grupo e quando a barra de limite dela (e dos outros de preferência) estiver perto do fim (a Aeris tem que ter o limite de nível 3). No combate usa os itens M-Tentacles, Swift Bolt e Fire Veil. Outra hipótese é tentar sair de Wutai (não sei se é possível porque nunca tentei). Se for possível vai a Roquet Town, compra a matéria Barrier e coloca-a em nível 2 ou 3 para poderes usar os feitiços MBarrier ou Reflect.
Depois de derrotares Raaps, Yuffie irá devolver-te as tuas matérias. Para subir a escada da casa dos gatos terás que resgatar Yuffie. A combinação do cofre de Nibelheim é: direita 36; esquerda 10; direita 59; direita 97. Carrega no botão círculo para seleccionar o numero. Se por acidente passares o numero não adianta voltares atrás para seleccioná-lo, terás de começar de novo.
Aqui vai uma dica para derrotar o Gih Nattak (o Boss das grutas de Cosmo Canyon) com a maior das facilidades. Quando o combate começar atirem-lhe uma X-Potion e ele morrerá imediatamente.
Gostaria também que me ajudassem por-



que não consigo encontrar a matéria Double Cut. Sei que ela está na sala de carga do avião submerso mas não consigo encontrá-la. Será que alguém me pode dizer em que parte da sala ela está escondida?

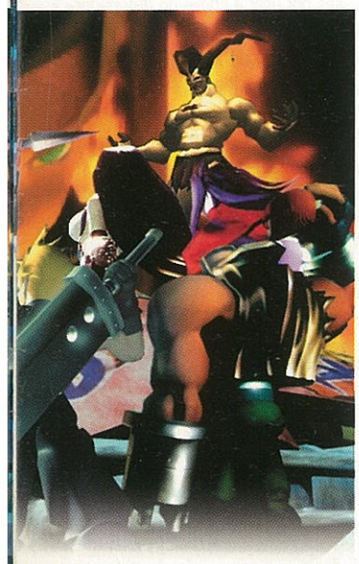
Resident Evil – Comics

Ajuda ao Jorge Cordeiro (SJ 16)
Carlos Faria - Trofa

É assim, ele fala dos comics de Resident Evil, dúvido que eles saíam em português, por isso vão ter de se contentar com as versões originais.
Quanto aos comics que ele comprava, quer editados em Portugal quer importados do Brasil, e não encontra nas bancas a resposta a isso eu posso dá-la através de uns e-mails que recebi. O primeiro é da Abril/ControlJornal, a qual podem contactar através do e-mail de Paulo Ferreira <**PFerreira@acj.pt**> para obterem mais informações. O segundo é da BDMania, o qual podem contactar através destes endereços:
chiado@interzona.p
e: **boavista@interzona.pt**

E parte de um dos e-mails que recebi da parte deles dizia o seguinte:

"A partir de Abril, a BdMania tem o prazer de colocar ao dispor dos seus clientes alguns dos heróis mais famosos. Qual a novidade? É que pela primeira vez desde há 2 anos, revistas como Peter Parker: Homem-Aranha, Espantosos X-Men e Wolverine surgirão traduzidos no nosso português e com regularidade mensal. A vantagem é dos leitores portugueses que terão nas mãos revistas com uma qualidade excepcional. Papel de alta qualidade, melhor que o da Marvel americana! Cor e texto ao nível do original e com a vantagem linguística desta vez do nosso lado! Finalmente, após tantos anos de jejum, voltamos a ver os nossos heróis preferidos em aventuras mirabolantes, sagas incríveis e dramas de arrepiar os cabelos.
Além de algumas surpresas ao longo do caminho, como mini-séries de luxo, especiais e novos heróis que se vão juntar ao leque fabuloso que a editora Devir irá apresentar e a que BdMania terá nas suas estantes.
Para os nossos clientes, há ainda a maravilhosa possibilidade de colocar estes títulos em Standing Order para que não lhe falte nenhum número.
Não mais terá que se preocupar com visitas a quiosques e bancas."



Espero que satisfaça a dúvida do Jorge Cordeiro e de todos os leitores que se indagavam a respeito desta matéria.

Tomb Raider III

Ajuda ao leitor Joao Paulo (SJ 12)
Da leitora Susana Guedes - Amadora

"Olá Super Jogos. Sou uma leitora e admiradora da vossa revista e devo confessar que a adoro. Tenho vindo a fazer uma lista de pedidos de socorro que vou lendo na vossa revista e neste momento dedico-me a responder a todos os que posso ajudar, faço-o porque sei que se estivesse no papel deles também gostaria que me ajudassem. Queria pedir que arranjassem um espacinho na vossa revista para publicar as minhas soluções para os "socorros" a que vou responder já que é de grande interesse para os leitores em questão."
Susana

João, para teres a chave da pista de moto quad, na casa de Lara, tens de abrir a porta do sótão. Depois vai até à entrada da biblioteca e olha para a direita onde verás estantes, numa delas encontra-se um livro ligeiramente saído (não é fácil vê-lo mas se estiveres encostado à estante e olhares em várias direcções de certeza que o verás) , mexe-o (carregando em X) e a lareira apagar-se-á, agarra-te agora à parede esquerda da lareira e sobe até lá acima.
Seguindo esse caminho chegarás a uma sala com uma alavanca e com ligação ao sótão, abre essa ligação empurrando o caixote, depois puxa a alavanca que te abrirá uma porta na entrada da casa e dirige-te rapidamente a ela, e quando digo rapidamente quero dizer mesmo rapidamente já que o tempo que a porta está aberta é muito pequeno, aconselho-te a saltares as grades das escadas para poupar tempo.
Depois de entrares nessa porta irás ter a um belíssimo aquário, aí tens um caixote e, se olhares para cima uma abertura no tecto, coloca o caixote debaixo dessa abertura e sobe para ela, irás dar a uma entrada para o aquário, onde se encontra a chave da moto quad (devido ao ar posso dizer-te, para não perderes tempo, que a chave se encontra do outro lado do aquário, se fores sempre ao lado do vidro vais encontrá-la facilmente).
Mas quando te fartares de fazer todo este percurso cada vez que te apetece andar na moto quad podes inserir o seguinte código para teres a chave automáticamente:
R2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 L2.
Boa Sorte!!!

MK4

Ajuda ao leitor David Rosário (SJ 15)
Da leitora Susana Guedes - Amadora

David, sei poucas dicas para o MK4 mas mais vale poucas do que nenhumas. Para acederes ao menu cheats, escolhe practice, aí encaminha o quadrado para a opção de dificuldade e tecla ao mesmo tempo low kick e bloco e espera com eles pressionados até aparecerem as opções de modo cheat (não te esqueças que só uma pode estar on).
Para jogares com Goro acaba o jogo com Shinnock e começa a jogar novamente.
No menu de escolha de personagens escolhe a opção hidden, aí o quadrado vai desaparecer, encaminha-o para cima de modo a que fique na linha do Shinnock, aí pressiona esquerda e se tudo correr bem o quadrado que desapareceu será o Shinnock, agora clica run e bloco ao mesmo tempo, e já está.
Para jogares com Noob Saibot acaba com Reiko e faz o mesmo que fizeste com o Goro.

Carmageddon

Ajuda ao leitor João André (SJ 16)
Da leitora Susana Guedes - Amadora

João, aqui vão algumas dicas para o jogo Carmageddon:
Para teres todos os carros: no menu "Chose Race" escreve "Enable". Passwords:
SPAMSPAMSPAMSPAMN - imobiliza os peões;
RUSSFORMARIO - raio eléctrico;
BOYS FROM THE BUSH - pneus com mais aderência;
LLHAVESOMESPAM - gravidade;
HAMSTERSEX - cegar peões;
NAUGHTYTORTY - rodopiar peões;
LLOVENOBBY - ver peões no mapa;
MOOSEONTHELOOSE - modo pinball.
Todas as pistas e veículos: no ecrã onde seleccionas o mapa e os veículos digita rapidamente "enable", a partir daí todos os truques do jogo ficam disponíveis. Durante a corrida pressiona F4 para accionares o modo cheat e pressiona: F5-reparação do carro, F6- invulnerabilidade, F7-mais 30 segundos, F8-acciona o tempo, F10-surge contagem de voltas, F11-mais 5000 créditos, F12-acesso às câmaras dos adversários, CONTROL 1-modo fly, CONTROL 6-modifica a distância do carro ao chão, CONTROL 5-regressa ao chão, 0-bónus, 1-mega bónus, 2-pedestres colocados no chão, 3-pedestres gigantes, 4-pedestres explosivos, 5-?, 6-pedestres com

Aos leitores...

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

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

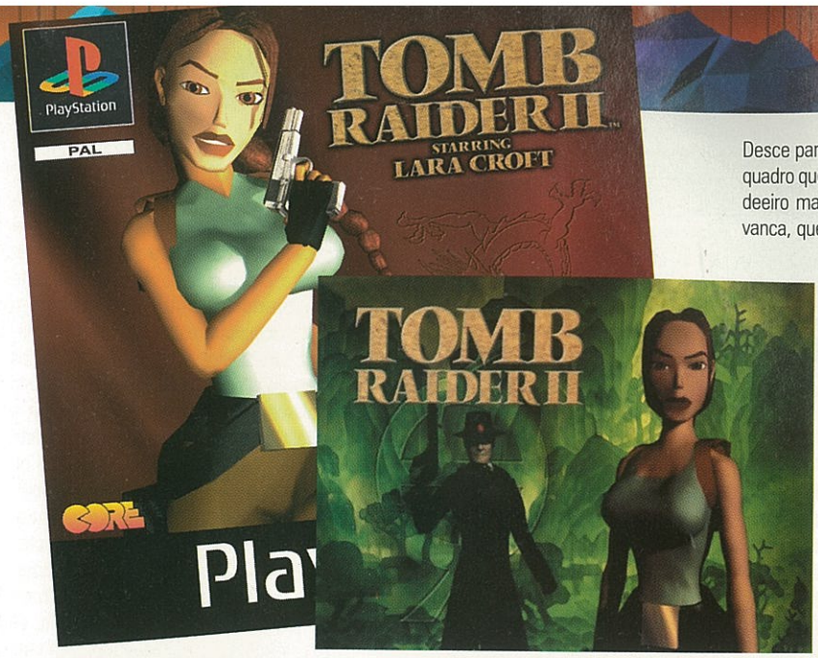
2) Base de dados de colaboradores
Todas as vossas cartas (mesmo todas, e olhem que são milhares...) estão a ser arquivadas por indivíduo (cada um de vós que nos enviou, ou venha a enviar, qualquer participação) e, todos serão considerados "membros" do Clube Super Jogos;

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

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

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

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



turbo, 7-invulnerabilidade, 8-reparações grátis, 9-reparações automáticas, SHIFT-0-tempo parado, SHIFT-1-corrida debaixo de água, SHIFT-6-polícias congelados, SHIFT-7-adversários com turbo, SHIFT-8-policias com turbo, SHIFT-9-gravidade, SHIFT-F6-mostra a posição dos adversários, SHIFT F7-acrescenta 30 segundos, SHIFT+F7-mais 5 minutos, SHIFT-F10-check point, SHIFT-F1 1-perde 5000 créditos.

Quanto ao Tomb Raider III, perguntas qual é a fechadura para meter a chave no jogo, eu respondia4e mas no TRII existem tantas fechaduras e tantas chaves que é impossível adivinhar a qual te referes, acredita que não é falta de vontade...

Tomb Raider II

Ajuda ao leitor Jorge (SJ 17)
Da leitora Susana Guedes - Amadora

Jorge, parece-me que estás um pouco confuso, já que perguntas como é que a Lara gatinha no Tomb Raider II quando ela só gatinha no recente Tomb Raider III, mas se por acaso apenas te enganas-te a escrever, no Tomb Raider III a Lara gatinha no botão L2.

Tomb Raider III

Resposta a Ana Lia (S.J. 19)
Do leitor Pedro Dias - Algueirão

"Antes de mais começo por vos dar os meus parabéns pelo vosso 1º aniversário, e aproveito também para dizer que a revista apresentou a melhor capa que até agora vi. Aproveito para vos lembrar que os códigos postais mudaram, e os leitores estariam interessados se indicassem o vosso novo código postal. Reparei que nesta edição existem muitos leitores que precisam de ajuda nos jogos da saga Tomb Raider e Final Fantasy VII. Como acabei todos estes jogos decidi ajudar todos os leitores com dúvidas."
Pedro

Não se trata da sala de jogos, mas sim da sala de troféus. Verifica a Super Jogos nº 12, página 15 se não souberes como lá ir.

Tomb Raider II: Bartoli's hideout

Resposta a Ricardo Araújo (SJ 19)
Do leitor Pedro Dias - Algueirão

Sai quando chegares a uma doca, mata dois ratos e segue pela entrada à direita, onde deves matar um homem e activar um interruptor. Abriste uma porta junto ao local onde deixaste o barco. Mata outro homem e entra na porta. Depois de matares dois homens na sala seguinte (um em cima e outro em baixo) parte as vitrinas à esquerda, mata dois cães e recolhe alguns itens ao fundo, depois passa as estátuas na entrada escura ao lado e activa um interruptor.
Agora deves alcançar a zona onde estava o homem em cima, e a maneira mais fácil é agarrar as frestas na parede mesmo ao lado da zona onde ele estava. Usa as frestas até à varanda e salta para o toldo. Agarra-te antes de cair e vai para esquerda, até ao limite do toldo onde deves subir e saltar para trás. Desta varanda salta para uma plataforma à esquerda e daí para outro toldo. Salta agora para a porta aberta e mata dois cães antes de virar a esquina.
Sobe as escadas até uma sala à direita onde após matares um homem podes activar uma alavanca secreta à esquerda para abrir a porta do segredo 1, que se encontra mesmo ao lado. Agora parte os vidros e mata todos os homens. Empurra um bloco na zona que parece uma lareira e desce a rampa. Evita as armadilhas de lâmina e fogo e vai para a zona seguinte. Na sala seguinte mata tudo. Primeiro mergulha na água e procura o segredo dois algures na zona submersa do edifício, mas depois volta à sala. Aqui existem três alavancas.
A primeira, que se encontra numa plataforma à direita e que pode ser alcançada pelo candeeiro do meio, abre um quadro com uma chave. A segunda encontra-se no topo de tudo, após subires os três candeeiros e passares a grande barra de madeira, e esta alavanca inverte a posição dos candeeiros (o mais alto passa para mais baixo e vice-versa).
Desce para o mais baixo e salta para trás do quadro que tem a chave. Depois volta ao candeeiro mais alto e salta para a terceira alavanca, que abre um alçapão atrás da lareira.
Parte os vidros ao lado dessa alavanca e deixa-te cair para trás da lareira após percorreres a pequena plataforma. Estás agora junto de uma grande porta que podes abrir usando a chave. Agora existem alguns homens que deves matar algures. Tens um caminho em frente e uma porta de cada lado. Normalmente terias de procurar a chave do detonador na porta da esquerda, mas mais fácil será activar a alavanca ao lado da porta da direita e seguir por aí até a um edifício onde podes entrar e recolher o segredo 3 (se optasses por usar a chave do detonador para rebentar o edifício, não poderias recolher este último segredo).
Para passar de nível continua a subir até chegares a uma rampa. Atenção que o nível a seguir é bem mais complicado...

Tomb Raider I

Resposta a Florentino Balão
Do leitor Pedro Dias - Algueirão

Em primeiro lugar 'Current Position ' não é o nível de uma secção, mas sim a opção que

SOCORRO!

Dark Reign

"Queria pedir que me dissessem truques para o Dark Reign e para o maravilhoso RPG, Silver da Infogrames, os dois para PC. Desde já ficam os agradecimentos a quem me informar."
João Simões

Championship

"Olá. Para começar gostaria de vos dizer que a vossa revista é a melhor revista do mercado além de se comprar uma revista tão boa por apenas 290 escudos tem o mérito de todos de todos os leitores poderem participar.
Bem, eu gostaria de deixar aqui um pedido de socorro aqui vai ele:
Existe alguma dica que permita ganhar todos os carros que se ganha no modo championchip?
Agradeço imenso a quem me disser."
André Couto

SIN

"Olá, o meu nome é André. Gostaria de vos felicitar pela excelente revista Super Jogos. Leio-a desde a nº 9.
Procuro dicas para o jogos: SIN, Delta Force e Need for Speed 3.
Alguém que me ajude!"
André

Vários

"Antes de tudo queria felicitar-vos pelo sucesso alcançado por esta grande revista e com grande satisfação desejar-vos também parabéns pelo vosso primeiro aniversário.
Venho por este meio pedir-vos ajuda para que me indicassem algumas dicas, truques e batotas para os seguintes jogos:
PSX:FIFA 99; TEKEN 3; Mortal Combat Triology e DUKE NUKEM TIME TO KILL.
PC:DUKE NUKEM 3D; TOCA TOURINGCAR II; Colin MCRAE e WORLD CUP 98.
Agradeço a todos os leitores e produtores desta revista que me possam ajudar."
António Carlos Manso

Demolitan Man

"Olá. Sou o Bruno Raposo, e gostaria de pedir dicas para o jogo "Demolitan Man"."
Bruno

Tomb Raider 3

Caros Amigos, esta é a primeira vez que comunico com a vossa revista e será apenas um contacto muito breve pois preciso apenas de ajuda para o Tomb Raider 3 na parte da mota todo o terreno. Não consigo sair desse nível pois consigo montar a mota e nunca mais consigo sair dela. Quando chego a umas rampas não consigo fazer a mota passar por lado nenhum. Será que tenho de ligar alguma manivela? Os poços que passo dão-me a sensação que existem escadas para descer, mas como não consigo sair da mota não consigo desce-las. Será que alguém me pode ajudar?
C:P

Resident Evil

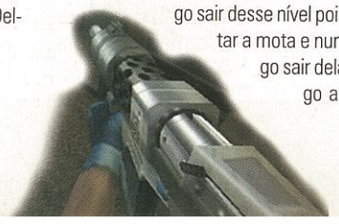
Desejava obter umas dicas para o "Resident Evil" para Saturn, pois não consigo passar de nível. Gostava de saber se dava para jogar com o Berry pois era uma coisa que eu gostava de saber.
Bruno Dinis

Hexen

" O meu nome é Afonso e quero felicitar-vos pela vossa revista. Tenho o jogo Hexen para a Saturn e gostaria de saber como passo o nível."
Afonso

Resident Evilz

Olá! Antes de mais gostava de felicitar-vos pela vossa revista que está absolutamente fantástica, e adoro a ideia de serem os leitores a escrevem o que nela é publicado.
Tenho o jogo resident evil e tenho algumas dificuldades, apesar de já ter lido o que vocês publicaram à algum tempo.
- Onde está a sala com os trofeus de caça?
- Onde está a planta gigante?
- Para que servem os interruptores na sala dos corvos?
- Onde está a armar key?



te permite começar o jogo do último local onde salvaste o jogo nesse nível.
Como o resto da pergunta se dirige especificamente ao leitor Eurico, não te vou dizer mais nada senão que no 1º nível do jogo ("the caves") todas as portas abrem-se com alavancas. Uma porta que se abre com uma chave necessita da própria fechadura.

Tomb Raider III

Resposta a Pedro Martins
Do leitor Pedro Dias - Algueirão

Não há nem jipe nem pára-quedas, a não ser que se considere pára-quedismo descer uma rampa no caminho alternativo da cabana no nível Coastal Village.

Final Fantasy VII

Resposta a Cândido Rodrigues
Do leitor Pedro Dias - Algueirão

Se bem percebi, estás no mapa do mundo e tens dificuldades em enfrentar Rude e Reno. Se não me engano estás na selva de Gongaga. Não é muito difícil.
Toma-se muito fácil vencer se tiveres uma Enemy Skill Materia e outra Manipulate. Pega no Buggy e recua um pouco até ao deserto da Gold Sauccer. Faz combates até encontrares uma criatura com três cabeças e asas. Certifica-te que tens o Enemy Skill equipado e não faças mais nada senão defender os ataques até que ele use o enemy skill Aqualung em ti. Só depois é que deves matá-lo. Depois dirige-te a uma praia qualquer ali perto e luta com os caracóis com tentáculos.
Usa manipulate num deles e quando puderes escolher o ataque do inimigo, faz com que ele use Big Guard em ti e vai ter com os Turks. Começa por usar o E.skill Big Guard (este enemy skill cria uma barreira que diminui os danos causados para metade e duplica a velocidade da barra de tempo) e depois usa o aqualung sempre, pois irá tirar bastante IIP aos dois de uma só vez.
Basta também aplicar os limites de vez em quando, de preferência, no Rude. Mesmo que Rude cure Reno, Reno dificilmente recupera os danos provocados pelo Aqualung. E não te esqueças de usar uma Ili-potion de vez em quando.
Um conselho: sempre que estiveres muito fraco para derrotar um boss, faz combates para ficares mais forte; e é melhor ires-te preparando, pois quando chegares aos Montes de Nibelheim, as coisas vão piorar mesmo muito, e não será fácil vencer os bosses a partir daí.

Tomb Raider III

Resposta a Maria Elisa
Do leitor Pedro Dias - Algueirão

Se encontraste o segredo 3, então também deves ter acendido as tochas com as outras duas alavancas. As tochas são as que estão por cima dessa piscina. Se reparares, o fogo que elas deitam vai eliminar plataformas invisíveis (quatro) que se encontram suspensas no ar por cima da piscina. É fácil de as ver, mas se mesmo assim não conseguires faz o seguinte: do lado da piscina de onde está a estátua experimenta dar 4 ou 5 passos laterais a partir da parede da esquerda e na beira da piscina. Depois salta normalmente para a frente e agarra-te. Provavelmente irás agarrar-te à plataforma invisível.



- Como abro a porta que está ao lado da do bar (onde estão as notas de música)
- Como abro a porta da sala que tem um zombie a rastejar para mim e jill diz que não tem a chave para lá?
- Nessa mesma sala como passo para cuja cama está à frente da entrada?
- Onde está o elevador?"

Helder Faria

MDK

Mais uma vez parabéns pela vossa revista. Não me vou alongar pois os elogios "da praxe" já foram proferidos por mim e por muitos outros leitores.
Sou leitor desde o numero 1, já contribui para a "nossa" revista, e, no ambiente de entreajuda que vos caracteriza, venho pedir auxílio:
- Alguém pode arranjar o "patch" para jogar ao jogo MDK utilizando uma 3dfx (voodoo2)?
Tenho o CD original, versão em Inglês.

Já procurei, fazendo pesquisas na Internet, no "Altavista" e no "Yahoo", mas o ficheiro parece estar desaparecido em todos os sites em que encontrei referência ao mesmo.

José Rainho

Simcity 3000

"Boas Noites meus amigos:
Precisava que os interessados leitores me dessem uns códigos para os seguintes jogos: Resident Evil 2 e Simcity 3000 (ambos para PC)."

Horácio

Constructor

"O meu nome é Pedro Xavier, eu queria que me enviassem dicas para o Constructor."

Pedro

Half-life

"Eu não sei o que fazer para obter as armas. Já passei a parte da explosão (acidente) e eu preciso de armas.
Será que podiam-me ajudar a resolver este problema.

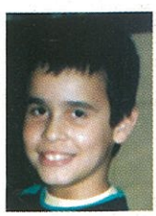
João Tiago

World Cup 98

"Chamo-me Pedro e é a primeira vez que vos escrevo. Antes de qualquer coisa queria-vos felicitar pelo magnifico trabalho que têm vindo a desenvolver.
Gostaria de pedir um favor a todos os leitores (deste espectacular "megazine"):
Conseguem-me "arranjar-me" alguns truques e dicas (se existirem) para os jogos "World Cup 98","Unreal", "S.P.Q.R", "Kick Off 97" e "Virtua Cop" (todos estes jogos são para PC)."

Pedro

Mortal Kombat 4



"Olá. Sou o Pedro Moreira e tenho 10 anos.
Eu queria saber truques do Mortal Kombat 4 para a Playstation: como ganhar as personagens Goro, Noob Saibot e se houver queria mais personagens além das duas que já referi."

Pedro Moreira

Elifoot 2

"Olá, eu sou o Miguel Carneiro , do Porto e estou a escrever-vos porque (por mais ridículo que pareça) queria pedir-vos que me ajudassem com isto: Alguém sabe onde posso arranjar o Elifoot 2 de liga portuguesa???"

Miguel Carneiro

Xadrez na PSX

"Pergunto por favor se existe algum jogo de xadrez para a Playstation.
Há muito tempo que procuro um Cd da Playstation, mas ninguém me sabe dizer se existe! Por favor gostaria que me informassem se de facto existe algum jogo da Playstation de xadrez!

Rui Trindade

MIB

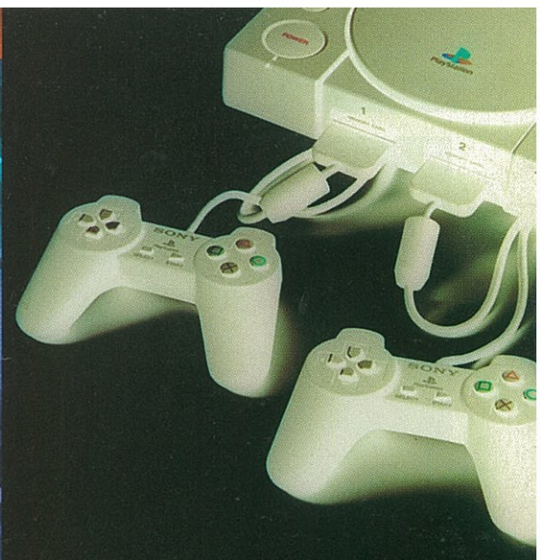
"Gostava que alguém me ajudasse com uns jogos... Com certeza que conhecem o jogo MIB, Men In Black! Por favor não me dêem dicas para o jogo, (a tentação é forte demais), dêem só a solução da primeira pista, quando estamos no beco a seguir o Alien!!
Queria algo que algum bom leitor, leia isto, e me ajude a mim e à leitora Cristina Bento como se pode ver a Lara no duche, (Tomb Raider 2 - PC-CDRom) e também como se joga com ela nua???"

Vasco Sousa

Red Alert

"Olá, sou o Rómulo Santos e gostava dicas para o RED ALERT (PC) e para o SWAT 2 (PC). Fico muito grato a quem mas der ."

Rómulo



A SONY
OFERECE-TE

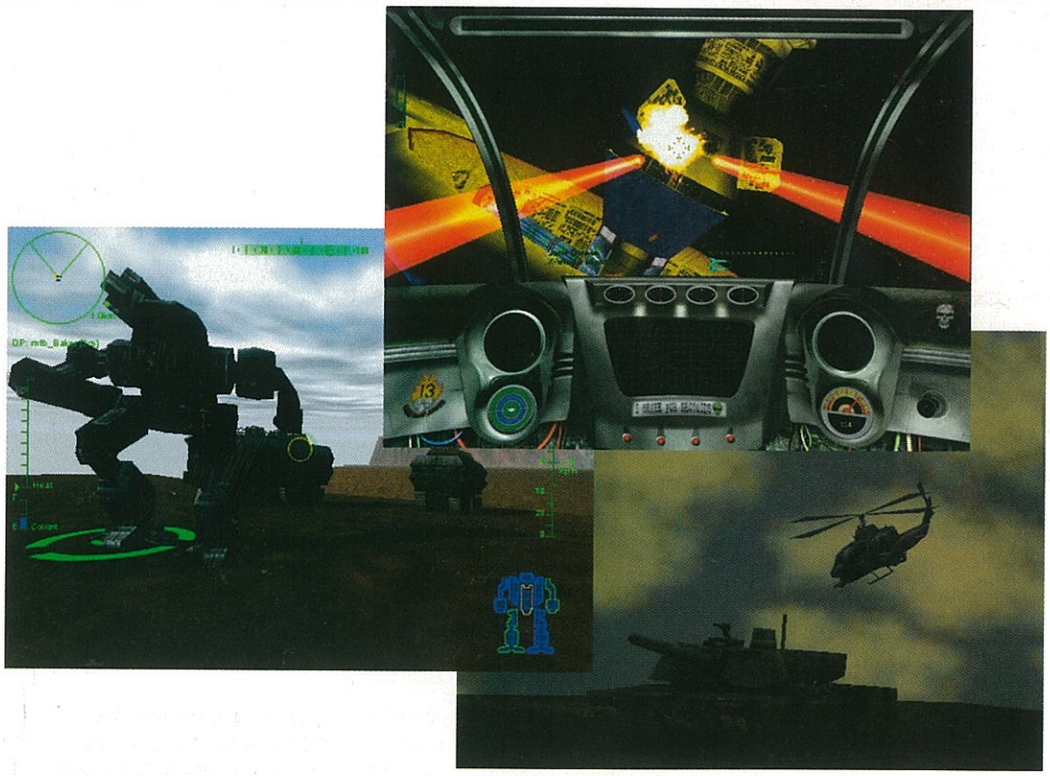
1 Consola
Playstation

Em cada revista

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

Por correio
Remessa livre 11016
1032 LISBOA

Por e-mail
superjogos@mail.sonet.pt



MICROPROSE DE NOVO AO ATAQUE!

Durante os últimos anos a Microprose tem lançado muito poucos títulos, mas ao que parece vai voltar em plena força a partir dos próximos meses.

Dos muitos títulos que esta companhia irá lançar este ano, destaque para "Mechwarrior 3", "GP500", "B-17 Flying Fortress 2" e "Gunship III". "Mechwarrior 3" põe o jogador sob o comando de um gigantesco robô numa guerra algures no século XXXI. Felizmente este possui 33 poderosas armas para eliminar os seus temíveis adversários. Os gráficos e o som são 3D, o argumento é fascinante e existe ainda opção de jogo para multiplayer. Nas lojas lá para o final do Verão.

"GP500" é uma simulação de motas que conta com a licença oficial da FIM, permitindo assim ao jogador participar no verdadeiro campeonato do mundo. Todas as pistas, condutores e motas são baseadas na época de 1998 de GP500. Opção para jogo a solo e multiplayer. Prevê-se que seja lançado no Outono.

"B-17 Flying Fortress 2" é a continuação do famoso simulador de vôo desta editora, que permite ao jogador pilotar um dos melhores aviões da 2ª Guerra Mundial. O jogador poderá ocupar o lugar de piloto, navegador, bombardeiro, engenheiro ou atirador. Haverá ainda a possibilidade de pilotar caças americanos e alemães. Previsto para o Outono.

"Gunship III" é uma realista simulação de combate aéreo onde o nosso papel é pilotar alguns dos mais avançados e mortíferos helicópteros, como o AH-64D Apache, o AH-1Z Cobra, o Eurocopter Tiger ou o Mi-28 Havock. Uma das opções mais interessantes deste título é o modo de acção instantânea que permite jogar com um mínimo de controles e entrar logo de imediato em acção. No modo multiplayer, "Gunship III" permitirá a ligação entre este jogo e o futuro "M1 Tank Platoon III".





DRAGON'S LAIR 3D EM 2000

Para quem é do tempo do Commodore Amiga, certamente lembrar-se-á da série de jogos Dragon's Lair, criados por Don Bluth e Rick Dyer, que pareciam autênticos desenhos animados. Pois a BlueByte reuniu estes dois dotados artistas para produzir um Dragon's Lair 3D. Neste jogo, o jogador controlará Dirk, um corajoso cavaleiro que tem como missão salvar a princesa Daphney das garras de um horrível dragão. Dragon's Lair 3D deverá de sair on Natal do ano 2000.

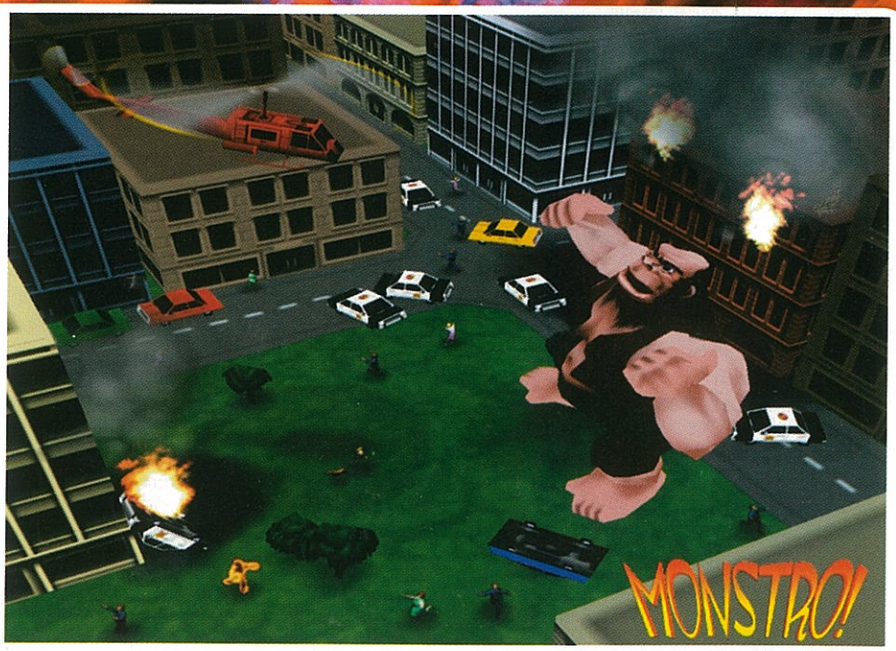
MONSTRO! NA E3

Monstro! é um jogo desenvolvido pela companhia Desintegrator, que permite ao jogador controlar um mutante gigante num mundo 3D poligonal. Como controlamos um monstro realmente enorme, podemos atacar e até mesmo comer os ridiculos humanos que aos nossos olhos parecem meras formigas. Claro que não somos o único gigante em Monstro!. Outros existem e podemos os desafiar para um combate até à morte.

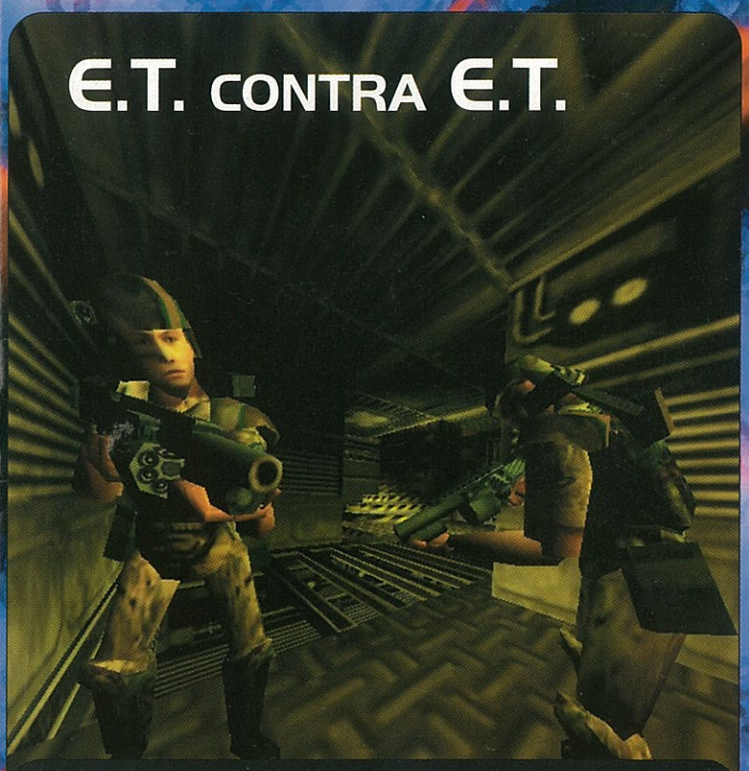
Para quem conhece o jogo Rampage para PSX, decerto encontrarão algumas semelhanças entre estes dois jogos, já que neste último também controlamos monstros que invadem cidades, destroiem tudo e inevitavelmente, comem pessoas.

Em jogo a solo, Montro! desafia o jogador para controlar o mundo, enquanto em multiplayer podemos combater com diversos jogadores humanos.

Este fantástico jogo está previsto para Dezembro deste ano, por isso já sabem o que devem de pedir no Natal. Para mais informações dirigam-se ao site www.disintegrator.com .



E.T. contra E.T.



A Fox Interactive acaba de lançar um dos jogos mais esperados deste ano, ou seja, Aliens VS Predator. Baseado no livro de banda-desenhada do mesmo nome, e desenvolvido pela companhia Rebellion, Aliens VS Predator é um jogo de acção com uma perspectiva de primeira pessoa que permite ao jogador encarnar uma de três personagens: o aterrorizador Alien, o grotesco Predador e um corajoso Marine. Cada um destes tem as suas próprias armas, vantagens e desvantagens. O Alien pode trepar pelas paredes, o Predador pode se tornar invisível e o humano pode... fugir, já que a sua única vantagem é o poderoso arsenal que o acompanha.

Segundo a Fox Interactive, a inteligência artificial parece ser de muito bom nível, o jogo dispõe de diversos modos em multiplayer, suporta a tecnologia de som da Creative Labs EAX e contém cerca de 40 níveis diferentes. Se estiverem anciosos para saber mais sobre este jogo, visitem o site da Fox em **www.foxinteractive.com .**



O regresso de Diablo

A Blizzard Entertainment irá apresentar na E3 (Electronic Entertainment Expo) deste ano, o jogo que imensos jogadores por esse mundo fora esperam com grande ansiedade: Diablo II. Cerca de 70% da versão PC deste jogo encontra-se actualmente completa, estando previsto o seu lançamento para o final deste ano. Das muitas novidades que irão acompanhar Diablo II, destaque para o suporte para placas 3D que permitirá gráficos numa perspectiva isométrica de uma qualidade até agora nunca vista.

Em Diablo II, o jogador retorna para um mundo onde o mal impera sobre a forma de Diablo. Depois de possuir o corpo do herói que o derrotou, Diablo planeia escravizar toda a humanidade unindo forças com outros seres demoniacos, Mephisto e Baal.

Títulos novos da Hasbro

Também na E3, a Hasbro Interactive irá mostrar ao público os novos títulos da Microprose e Avalon Hill que esta companhia irá distribuir no decorrer deste ano. "Civilization II: Test of Time", é uma nova versão do espantoso jogo de estratégia de Sid Meier, com novos gráficos e 3 novos mundos por explorar e conquistar. Este jogo terá diferentes modos de jogo, podendo ser jogado a solo ou contra sete oponentes humanos.

"Diplomacy" aborda a temática da guerra entre as nações mais poderosas do mundo, no princípio deste século. Uma guerra que pode ser jogada contra o computador ou contra sete destemidos humanos.

"Magic the Gathering: Gold Edition" é mais um título baseado no famoso jogo de cartas, incluíndo desta vez todas as cartas e opções dos três jogos de computador de Magic. Para além destas cartas, o jogador poderá encontrar mais 140 cartas novas da expansão "Legends of the Dark" e algumas novidades a nível da jogabilidade.

"X-COM Alliance" combina a popular série de estratégia com o motor gráfico de "Unreal" para criar um misto de acção-estratégia semelhante a "Incubation". Para além de um interface de gestão de óptima qualidade, "X-COM Alliance" contará ainda com diversos melhoramentos no motor gráfico.



Rayman 2 e companhia

A sequela do popular jogo de plataformas está de volta. Rayman retorna para defender o seu reino e salvar os seus amigos de um grupo de piratas intergalácticos. O jogo é composto por 43 áreas em 13 cenários distintos e apresenta um motor gráfico notável que oferece gráficos 3D espectaculares. A sua saida está prevista para Outubro de 1999.

Tonic Trouble é outro dos titulos que a Ubi Soft irá lançar este ano. É uma aventura 3D onde controlamos um herói no mínimo invulgar que terá de salvar o mundo de um temível produto tóxico ao longo de 12 cenários.

FINAL FANTASY 8









Do leitor Vinícius Mendonça

"Olá superjogos! Não vou perder muito tempo com o meu bla bla bla sobre os elogios, e como toda a gente sabe a "nossa" revista é a melhor revista nacional.
Deixemos de conversas e passemos ao trabalho. Vou dar a minha opinião sobre o Final Fantasy 8,porque já tenho o jogo completo."
Vinicius Mendonça

Se o Final Fantasy 7 foi um sucesso imaginem então o Final Fantasy 8.
Já joguei e posso dizer que os gráficos são excelentes e principalmente o clip de apresentação.
Só o clip de apresentação, prova a supremacia desta consola. Então a história do clip é a seguinte: Mostra-nos uma praia com algumas frases em inglês seguidamente mostra-nos a Rinoa Hertily, uma rapariga de 17 anos que se apaixonou por Squall e finalmente mostra-nos o Squall Leonheart, um rapaz de 17 anos a lutar com o Seifer Almany, o seu rival. Squall fica ferido, começando o jogo no hospital da escola.
A banda sonora é muito bonita contribuindo assim para o realismo.
O jogo tem 4 CDs, cheio de acção, puzzles e enigmas por descobrir e muitas personagens novas que irão aparecer ao long do jogo.
Ah! Esqueci-me de salientar que os inimigos mais poderosos são as bruxas, que têm poderes mágicos muito fortes, uma delas é a Edea, a boss final do jogo, e odeia o Squall e os seus amigos.

SETTLERS 3

Opinião de Nuno Soares

Quem já conhece algum dos dois SETTLERS anteriores deve saber que tipo de jogo é SETTLERS 3, embora este seja bastante diferente dos seus antecessores. Para quem não conhece, SETTLERS é um jogo de estratégia em tempo real em que a nossa função será comandar um monte de pequenos seres humanos que ocupam diferentes ofícios, atacar os inimigos com os nossos soldados, etc. Em SETTLERS 3 o estilo de jogo continua a ser o mesmo, mas foi tudo redesenhado. A musica ê boa e acompanha bem o jogo, embora pudesse ser melhor. Os efeitos sonoros são também bons e as cenas de luta entre soldados (ao contrário do que acontece na maioria dos jogos) são bastante divertidas. O tutorial está bem feito e familiariza-nos de imediato com o jogo. As personagens e os edifícios deste jogo são ás dezenas e estão agora desenhados e animados a 3 dimensões! O jogo é altamente parecido com a realidade e podemos inclusive ver os personagens a trabalharem nas suas casas, a cortarem árvores, etc. Simplesmente genial...
O jogo é facilmente controlado com o rato e também (se quisermos) com a ajuda do teclado.
Os viciados em estratégia (não violenta) em tempo real irão simplesmente adorar este titulo.
Numa escala de 1 a 20 (e sendo totalmente imparcial) dou-lhe 18.

Sistema mínimo:
Pentium 133 Mhz
16Mb RAM
Rato
Placa de som
Directx 6.0



HALF-LIFE

Opinião do leitor Pedro Sousa

"Aproveitando as férias da Páscoa, até porque a vida de estudante não deixa muito tempo para jogar e fazer artigos para revistas ;-) aqui vão algumas críticas que eu espero que apreciem.
Até á próxima!"
Pedro Sousa

O mundo dos shoot-em-ups até agora apresentava-se sempre o mesmo, um tipo cheio de armas a correr por entre labirintos a atirar sobre tudo e todos que lhe aparecem no seu caminho (tipo Quake).
Half-Life é sem duvida uma lufada de ar fresco no género e apresenta um leque de inovações que o distinguem dos seus concorrentes.
Nesta obra-prima feita pela SIERRA nós vestimos a pele de Gordon Freeman, um cientista que trabalha numa base militar ultra-secreta do governo americano e que conduz experiências muito suspeitas.
Um dia, enquanto trabalhava na base, houve um acidente que originou grandes danos na dita base, geradores destruídos, explosões por toda a parte e o pior de tudo é que abriu uma fenda espacial trazendo toda a espécie de monstros dignos de um bom filme de terror.
Gordon vê-se obrigado a tentar escapar da maldita base, o problema é que ela se encontra no subterrâneo de uma grande montanha e para piorar os militares não querem que ninguém escape com vida.
O jogo está contido numa atmosfera imensa, a base está semi-destruida, falta energia, existem feridos, pessoas que também querem fugir, e quando pensamos que mais nada pode acontecer o chão pode cair ou um mostro pode sair de uma parede sem qualquer aviso.
De facto, em jogos como Quake temos a sensação de que só nós é que sobrevivemos, em half-Life existem cientistas que necessitam da nossa ajuda (e em alguns casos nós necessitamos da ajuda deles) e policias dispostos a combater ao nosso lado (também conhecidos como "carne para canhão").
Ao ajudarmos certos cientistas eles podem curar-nos ou revelar a localização de segredos escondidos.
O ambiente e os gráficos são fenomenais, muito detalhados e com um clima de Resident Evil misturado com Unreal, podemos ver com todo o esplendor o detalhe das caras dos cientistas, os laboratórios com os seus computadores e aparelhos e o deserto muito vasto.
Os sons e a música também são de grande qualidade mantendo-se fiel ao resto do jogo.
Half-Life é um grande jogo que, como já disse, se distingue do resto, recomendo a todos que gostem do género.

DICAS:

1 - Usa o pé de cabra para abrir todas as caixas que encontrares, desta forma podes obter munições e outros objectos escondidos no interior. NÃO abras as que digam "explosivos".
2 - A melhor maneira para matar os militares é usar a magnum (dois tiros bastam) ou a besta (basta só uma seta).
3 - Salva muitas vezes e regularmente, ao contrario de outros jogos (como Sin) a tecla de QuickSave salva o jogo muito rápidamente (F6), para carregar um jogo rápidamente usa F7.
4 - Se nunca jogaste Half-Life antes joga primeiro ao "Hazard Course" antes de te meteres no jogo realmente. Podes aprender a saltar melhor e a evitar obstáculos facilmente.

NINTENDO 64 DISK DRIVE

Colaboração do leitor VIPER (figotorrado@hotmail.com)

Aqui vai uma grande surpresa para todos os possuidores de NINTENDO 64 e que tinham medo que esta fique desactualizada depois do aparecimento da PLAYSTATION 2000 e da DREAMCAST.
A Nintendo 64 Disk Drive será o primeiro disco Regravável para uma consola de Video Moderna. Usando 64 Megabytes regravaveis ela permite ao programadores de jogos a liberdade de gravar sem precedentes data de jogos na Consola, (por exemplo será possível apanhar todos os detalhes sobre um mundo e o nosso carácter numa Simulação de RPG ou num jogo de Simulação só para dizer alguns).
A Nintendo 64 Disk Drive poderá ser útil no futuro para fazer upgrades de jogos adicionando-lhes novos níveis e caracteres
O Disk Drive poderá também ser usado sem se ter nenhum Cartdrige inserido na Consola, mas fica aqui mencionado que o objectivo do Disk Drive é de funcionar em parceria com o Cartdrige.
Também está Planeado vir inserido no Disk Drive 4 Megabytes de RDRAM ((RAMBUS DYNAMIC RADOM ACESS MEMORY) (Só como exemplo serve referir que os PC actuais ainda usam a SDRAM versão de memória mais lenta e com menos especificações que a RDRAM) Isto fará um Upgrade na Memória da Nintendo 64 de 4 Megabytes para 8 Megabytes de RDRAM.
O Disk Drive funcionará a velocidade de Relógio Real.
Quanto à velocidade o Disk Drive funcionará a 1 Megabyte por Segundo o que vai dar uma velocidade igual à de um CD-ROM de 6X. Por exemplo para lembrar aqui que a Playstation e a Sega Saturn têm os seus CD-ROM a Funcionar a 2X que só conseguem alcançar 300 Kilobytes por segundos, o que vai originar uma diferença de processamento por volta dos 724 kilobytes.



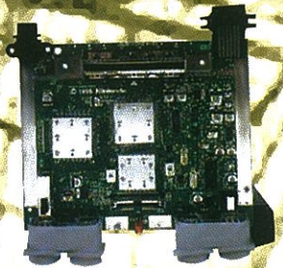
Aparência física do disk drive

A Unidade Disk Drive conectar-se-á com a Nintendo 64 através da Ligação EXT. que se encontra na parte de baixo da Nintendo 64.
O DISK DRIVE usará disquetes parecidas com as normais de 3.5 polegadas só que mais espessas.
Uma grande parte do Espaço do Disk Drive poderá também ser designado com ROM (READ ONLY MEMORY) ou de RAM (RANDOM ACESS MEMORY,)
Sendo possível existirem várias combinações no mesmo disco de haver os dois tipos de memória , (Exemplo. 38 Megabytes serão Ram (gravável) e os outros 26 de ROM (memória só de leitura) , também será possível ter um disco só com memória ROM de Leitura.
Quanto ao preço ainda não foi anunciado pela NINTENDO mas pensa-se que ande a volta de preço de um jogo saído para a NINTENDO 64 entre 13 e 16 contos.
Segundo fontes da Nintendo poderá vir a ser mais Barato que os próprios jogos. O que leva a pensar que possa vir a custar menos de 8 contos.



O funcionamento

O DISK drive é um aparelho de "BURST ACESS" o que significa que não vai usar recursos necessários à NINTENDO 64 para funcionar, mas sim ajuda-la a conseguir taxas de frames mais rápidas como também melhores gráficos.
O ponto fraco deste Cartucho segundo fontes de Própria NINTENDO é que apesar de ser um cartucho rápido não irá servir para fazer apresentações em FMV (FULL MOTION VIDEO) ou Streaming audio DATA, (mas segundo a Nintendo a produtores de jogos já a empregarem técnicas para o conseguirem) resta esperar.
Mas como se sabe a NINTENDO 64 consegue reproduzir polígonos 3-D a alta velocidade deixando para trás os seus concorrentes, com a ajuda do Disk Drive irá ser possível fazer-se apresentações em tempo real de filmes 3D.
O DRIVE DISK conseguirá dar aos produtores de jogos até 64 Megabytes para códigos (linhas de programação e Data, comparando com os outros adaptadores de Memória que anda a venda para a NINTENDO que vão de 8 até 12 vê-se que os jogos a partir de agora terão mais detalhes.



Os 8 Megabytes de Memória RDRAM permitiram maiores taxas de Frames e Sound gravado em Wave Tables na Memória RAM.
Com a possibilidade de gravar e regravar informação para o Disk Drive este pode conter grandes informação sobre os jogos , por isso SIMCITY já e divulgado como sendo um dos primeiros jogos a usar o DISK DRIVE.

Programação

O Disk Drive irá criar três diferentes cenários para os programadores. Sendo o primeiro cenário o uso de memória RDRAM adicional (8Megabytes) para jogos de corridas ou RPG's) Porque a usar A RDRAM neste jogos?????
Porque os jogos de Corridas e de RPG's apesar de a suas linhas de códigos não serem excessivamente grandes as suas pistas ou mundos são por isso se forem carregados para a memória RDRAM os jogos serão carregados ainda mais rapidamente e acabam-se mesmo os tempos de espera.
O segundo cenário é o de usar o DISK DRIVE para jogos com vários níveis diferentes que tenham estilos de jogar diferentes. Neste caso os código do Programa era carregado para a Memória RDRAM antes de começar cada nível.
O Terceiro cenário será mais fácil explicar usando o Jogo ZELDA 64, por exemplo pode-se usar o DISK DRIVE para criar futuros níveis no jogos e outras coisas. O que vai permitir que o produto dos jogos publiquem logo os jogos e mais tarde adicionar-lhes mais funcionalidades como mais níveis, mais carácter etc...

Informação cedida por NINTENDO (www.nintendo.com)

PLAYSTATION 2

Do leitor "LongShot"

A Sony fez o anuncio oficial de que já estava a trabalhar na nova PlayStation no dia 2 de Março. A Sony apresentou o Emotion Engine (ou Emotion Synthesis) um chipset de 128 bits desenvolvido em parceria com a Toshiba destinado a ser o coração da nova consola. Este processador foi feito com tecnologia de 0.18 mícron (uma tecnologia que a Intel não usou no Pentium III) vai tornar a nova PlayStation 15 vezes mais rápida do que um Pentium II e 3 vezes mais rápida do que um Pentium III. O novo processador possui memória de cache, data bus e todos os registos a 128 bits num único chip, e incorpora duas unidades de 64 bits de gestão de números inteiros, uma unidade de comando multimédia de 128bit SIMD, duas unidades de calculo de operações de vírgula flutuante, um circuito descodificador MPEG2 e controladores DMA de elevado rendimento num só chip. A nova consola que tem a velocidade de relógio de 300 MHz e 32 Mb de Direct RAMBUS pode processar 6.2 milhões de instruções de virgula flutuante por segundo. O sintetizador gráfico, com uma velocidade de relógio de 150 MHz, dispõe de um DRAM bus de 2650 bits e é capaz de processar no máximo 75 milhões de polígonos por segundo.
A PlayStation 2 irá possuir tecnologia DVD-ROM, mas é compatível com os actuais CD-ROM, porque nos primeiros tempos de vida da consola é muito improvável que os programadores necessitem mais do que um espaço do CD-ROM. Porem a melhor notícia é o facto da nova consola ser compatível com a PlayStation, o que significa que os jogos da actual consola da Sony não irão ficar arrumados e esquecidos numa prateleira. Para tal a Sony irá integrar na nova consola um subsistema completo de 32 bits que permitirá à nova máquina correr jogos da actual.
A data prevista para o lançamento da PlayStation 2 no Japão é o Natal deste ano enquanto a Europa e os Estados Unidos terão que esperar até ao segundo semestre do ano 2000. Se todas as promessas da Sony se concretizarem, a nova consola da Sony será mais potente que a Dreamcast e que os PC's e definitivamente será a minha escolha. É também muito possível que a Dreamcast esteja condenada ao mesmo destino que a Saturn.

Ano 2000

O dia em que os computadores pararam!

Do leitor Nelson Silva

O que é o problema do ano 2000? Dizem-se mil e uma coisas sobre o ano 2000, o que se passa é o seguinte: a maior parte dos computadores é incapaz de "detectar" a transição de 1999 para 2000, muitos computadores assumirão que o ano que se segue a 1999 será o 1900 ou 1980 (dependendo da sua BIOS).
A fonte deste problema situa-se, cronologicamente, nos anos 60, quando ainda se utilizavam cartões perfurados, nos quais tinham que introduzir informação, foi então que verificaram que se reduzissem a data a seis dígitos (ex: 04/04/69), eliminando dois dígitos ao ano, poupariam cerca de 25% de espaço no cartão, espaço esse que poderia ser utilizado para outra informação.

Casos

Esse problema é bem mais grave do que algumas pessoas querem admitir.
Vejamos este exemplo prático: O Sr. X é reformado em Janeiro de 2000, o programa (e o computador) de cálculo de pensões tentará fazer o cálculo da sua pensão, mas não interpreta a data como 2000 e sim como 1900, imaginemos agora que o Sr. X nasceu em 1960, para o computador essa data ainda não aconteceu, sendo assim, a pensão não é calculada nem atribuída.
Vejamos ainda outro exemplo prático: Você tem dinheiro no banco a prazo, o termino deste é em 2 de Janeiro de 2000, mas o computador ao passar o ano de 1999 para 2000 assume o ano de 1900, então faltam mais 100 anos para terminar o prazo da sua conta, e até lá não verá os seus juros.

Estamos em Maio de 1999 e não temos soluções à vista, e vemos muitas pessoas com frases do tipo: "É uma invenção da industria dos computadores para ganhar dinheiro". A resposta a esta afirmação é NÃO. E pensamentos deste tipo em empresas e departamentos estatais são perigosos, há que sensibilizar as pessoas para o problema, de nada serve entrar em pânico, mas não fiquem à espera que "o outro" resolva o seu problema, aja.

E eu?

Podem pensar, "sou um utilizador particular, não tenho empresas, isto do problema do ano 2000 não me afecta.". Errado! Se é um utilizador e possui programas legais com verificação de data, estes irão verificar que a data actual (em 2000) é anterior à data de instalação dos programas e recusar-se-ão a funcionar, programas como as agendas não o avisarão de datas e compromissos nela inseridos, pois todo o sistema da data estará baralhado. Eu configurei o meu Windows para a data de 2001, reiniciei o computador e ao verificar a data esta não estava correcta, em vez de 2001 estava em 2097.

Existe na Internet um pequeno aplicativo que testa os vossos computadores e dirvos-á se eles estão preparados para o ano 2000 ou não. Este programa chama-se MCOLOR e pode encontra-lo em www.unicore.com, este fará um teste ao seu computador e dirá se ele já não possui o problema do ano 2000, mas atenção esta verificação é só ao nível do hardware.

Como escolher este monitor ou aquele?

Do leitor Nelson Silva

Muitas pessoas não sabem, mas a compra de um monitor é algo que não deve ser levado levianamente, pois existem no mercado muitos monitores de qualidade duvidosa. Não são só aqueles de marca desconhecida, eu possuo um monitor Samsung e ainda assim não passou em todos os testes de qualidade. Que testes? De seguida vou apresentar-vos uma lista de testes que vocês podem fazer em casa.

1 - Desenhe um circulo com um programa de desenho, o Paint por exemplo, cliquem no ícone do circulo, depois pressionem em Shift e sem largar desenhem o circulo (o Shift vai garantir que o circulo saia perfeito). Se o circulo sair oval então o monitor necessita de ser ajustado ou não é adequado para aplicações gráficas.

2º - Escreva algumas palavras no Word com tamanho 14, depois façam zoom para 500%. Se os caracteres a preto estiverem circundados por outras cores, escolha outro monitor.

3º - Varie a luminosidade (aumentando e diminuindo) enquanto examina os cantos da imagem, se a imagem se esbate é porque perde focagem em níveis de luminosidade elevados. Conclusão: escolha outro monitor.

4º - Varie a luminosidade (aumentando e diminuindo) enquanto examina os cantos da imagem, se a imagem parece aumentar e diminuir de tamanho é porque o monitor é de baixa qualidade, escolha outro monitor.

5º - Carregue o Windows para testar a focagem uniforme. Os ícones dos cantos estão tão bem focados como os outros no resto do monitor? As linhas na barra de título estão curvas ou às ondas?
Os monitores, normalmente, estão bem focados ao centro e mal focados nos cantos da imagem. Se isto acontecer é porque o monitor é de baixa qualidade.

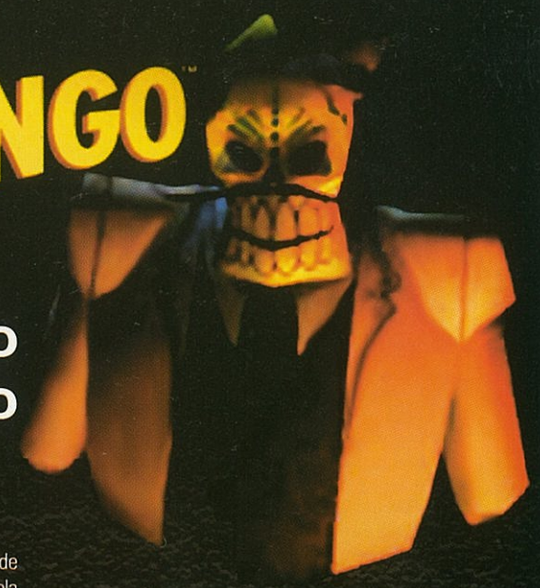
6º - Carregue o Windows e escolha para cor de fundo o cinzento (não muito escuro) depois diminua a luminosidade do monitor, se a imagem de fundo lhe começar a parecer esverdeada escolha outro monitor.

E aqui ficaram 6 pequenos e práticos testes que pode efectuar aquando da compra de um monitor. Exija sempre produtos de qualidade dentro das suas capacidades financeiras.



GRIM FANDANGO

Segundo Ano



Colaboração dos leitores
"The Scorpions"

Entra. Numa mesa está uma nota que deves apanhar. É de Sal. Segue pela porta e desce. Para e fala com Lupe. Sai pela porta aberta. desce as escadas.
Fala com o homem. Ele diz-te que o Lambada vai para o outro lado do mundo. O único navio que vai é o dele. Diz-lhe também que queres ir. Tens de obter um union card, garantir que Naranja não aparece e arranjares ferramentas para Glottis.
Volta ao clube. Sai pelo lado esquerdo do ecrã, depois segue pelo caminho do canto superior esquerdo. Passa pelo Blue Casket. A esquerda está um elevador que leva ao clube. Lá em cima, segue pelas escadas e sobe, depois segue a seta.
Lá dentro, desce e vai até ao bar. Dentro do bar apanha a garrafa de Gold Flaked Liquor. Atravessa a porta e entra no casino. Senta-te com o homem na mesa. É Charlie. Ele vai-te dar um passe VIP e leva uma impressora de cupões de apostas. Sai do casino. Mostra o passe VIP a Glottis. Ele segue para o High Rollers Lounge. Vai para lá, saindo do café como entraste, passando pelo Blue Casket, e indo pelo caminho no fundo do ecrã.
Existe uma manivela do lado direito para estender uma passadeira: puxa-a. Atravessa e sobe as escadas. Continua pela abertura do lado direito. Entra na porta aberta e apanha o abre-latas que está em cima da lata de comida de gato gigante. Sai e sobe as escadas. Quando estiveres no cimo, repara na janela das apostas do lado direito. Ao lado está uma abertura. Entra e segue até ao elevador.
Entra na porta em arco que leva à cozinha. Apanha o turkey baster. Espera que o criado apareça. Quando ele entrar na despensa, fecha as portas e bloqueia-as com a foice. Depois de Glottis esvaziar o barril, sobe as escadas e usa o abre-latas no barril. Entra lá para dentro.
Sobe para o carro e condu-lo para o elevador mesmo com a porta fechada. Vira o carro e desbloqueia-o o mais possível para a direita. Salta e prime o botão do elevador. Volta a subir para o carro e condu-lo para a frente para os ganchos ficarem por baixo do portão.
Existe um nível secreto e o carro para o elevador. Quando parar, sai e puxa a alavanca do carro. Podes entrar no nível. Segue para o fundo onde existe uma pasta. Olha para ela e abre-a.
Agora já tens um union card.



Vai para o Blue Casket, até ao fundo e fala com Lola. Lola obtém uma fotografia de Nick e Olivia. Fale com Olivia.
Entra na cozinha e espera que o criado faça as bebidas. Usa o turkey bester no lava-loiças. À saída fala com um grupo que está na mesa com o livro. Vê o livro e mostra-lhes a carta de Sal. Pede o livro, sai e vai falar com Lupe que tem uma chave para ti mas perdeu-a.
Vai para a Morgue, pelo elevador, desce as escadas em frente: a Morgue fica por trás das portas de metal. Fala com Membrillo que precisa de saber quem são os dois mortos. Volta ao High Rollers Lounge.
Segue para o lado direito do ecrã e encontra Nick sentado a uma mesa. Vai falar com ele. Ele sai para falar com Maximino. Apanha a cigarreira e examina-a. Tenta abri-la, mas não consegues. Vai até à segurança (desce o elevador, sobe as escadas e novamente as outras escadas).
Vê o detector de metais que ela tem. Mostra-lhe a cigarreira. Ela pensa que é uma bomba e detona-a. Apanha a chave que aparece depois da explosão.



Bebe dois goles da garrafa de Gold Flake Whiskey e passa pelo detector de metais. Ela leva-te para as traseiras e continua a falar do detector de metais. Carla atira-o pela janela. Volta à sala da caixa de areia e latas de comida de gato. Anda pela prancha e começa a brandir a foice até aparecer o detector de metais. Apanha-o e vai até ao farol (para lá das abelhas, a estrada da esquerda).
Usa a chave na porta. Lola deixa uma ficha do bengaleiro do café. Leva-a até Lupe e obtenha o casaco. Examina-o e apanha o papel. Lê-o. Vai até Toto, o das tatuagens - como se fosses para as corridas de gatos, mas não atravesses a ponte. Segue pelo lado direito do ecrã, dirige-te para o farol e encontras a loja.
Naranja está a fazer uma tatuagem. Passa por ele e vira à esquerda. Abre o frigorífico e a gaveta de baixo para manter a porta aberta. Volta rapidamente para a garrafa que ele está a beber. Enche-a com o liquido do turkey baster. Quando Naranja desmaiar, revista-o leva as chapas de identificação. Mostra a Toto a nota que encontraste no casaco. Ele dá-te uma fotografia com o numero seis. Volta à Morgue.
Dá o detector de metais a Membrillo. Usa as chapas num dos corpos quando ele estiver a usar o detector de metais no outro. Ele encontra-as, diz que Naranja está morto, e telefona a Velasco. Vai falar com as Sea Bees e dá-lhes o livro. Terry vai preso. Volta à pista. Sobe até à janela das apostas. Tira a impressora e introduz 2, Tuesday e 6. Imprima. Leva o bilhete à janela do lado esquerdo, que não se vê. Ele mostra-te uma fotografia que vais apanhar quando ele estiver distraído. Leva-a a Nick e mostra-lhe. Diz-lhe que queres Terry livre.



Volta para o teu escritório. Tenta apanhar a caneta na secretária e aparece uma roleta escondida. Quando a luz da direita estiver acesa, pressiona o 'íman. O policia perde o dinheiro e fecha o casino.

Espera pela próxima SJ pois terás a solução para o terceiro ano.

GRIM FANDANGO

Opinião de Sérgio Costa – Viseu

"Foi com grande prazer que ao abrir a "nossa" revista, embora deva confessar que estava um pouco desconfiado da qualidade, em relação ao preço. Mas foi um pensamento logo eliminado, pois esta revista é um resumo de tudo aquilo que se diz hoje em dia no mundo dos videojogos, ou seja como em todos os resumos só se diz o que é realmente importante, porque não há coisa mais terrível do que ficarmos "entalados" no meio do nosso jogo favorito.
Sou totalmente a favor da criação de uma pagina na revista em relação ao hardware pois para quem poderá estar interessado em dar uma "prenda" ao PC deverá querer uns conselhos e se for de quem percebe da matéria ainda melhor."
Sérgio

Mas falemos dum jogo que adorei e me deixou com os olhos arregalados com tanta beleza gráfica e originalidade. Trata-se de "Grim Fandango", uma produção da companhia Lucas Arts, trata-se de uma divertida aventura gráfica na terceira pessoa que conta com gráficos fabulosos em 3D, e animações de uma qualidade cinemática. Onde vestimos os "05505" de um agente de viagens da morte de seu nome Calavera ou "Manny" para os amigos, que depara com um mundo de corrupção e crime no mundo dos mortos -exactamente crime no mundo dos mortos- mas não com balas nem granadas, mas com armas que lançam umas plantas que pregam os esqueletos ao chão prontos para a decomposição.
"Manny" apenas deseja é sair daquele sítio e para isso tem de cumprir a sua missão, mas depois de tanto tempo passado começa a desconfiar das artimanhas da agência em que trabalha pois não consegue vender umas viagens de luxo aos clientes que ele (um anjo da morte>, vai buscar com o seu condutor grande demais para entrar num carro normal e que para isso produziu só para o efeito um máquina no mínimo surpreendente.
Mas ao contrário dele o recém chegado colega também agente de viagens consegue sempre bons clientes, e Manny depois de uma trapaça que vais ter de inventar, (porque logo do inicio da história és tu que o controlas, um pouco ao estilo de half life primeiro entras nas pele do personagem>, para investigares o porquê dos teus clientes não serem suficientemente bons para um boa venda de viagens no tão falado transporte n~ que se trata de uma locomotiva absolutamente luxuosa, e uma cliente de Manny que tinha tudo para ir nesse transporte, embora os registos da empresa dissessem o contrário, e nisto ela vai-se embora, e Calavera depois de ser chamado ao escritório do "boss", descobre que afinal ela tinha tudo que era necessário, só que ela já não estava no escritório tinha-se ido embora. Descobrem a trapaça que fizeste para conseguir a cliente que era o teu bilhete dali para fora despedem4e, e prendem4e numa pequena arrecadação da garagem, onde um líder de uma resistência de apenas dois elementos o líder é uma aliada que irás reconhecer do escritório onde trabalhavas, te vai salvar e pedir a tua ajuda para os ajudares a acabar com a vigarice existente no mundo da morte
És então nomeado Agente Calavera após uma pequena missão que te é dada no mínimo curiosa. E agora começa a grande jornada em busca daquela cliente por quem Calavera desenvolveu uma pequena paixão, e é o seu "bilhete" para sair daquela terra sabendo que o teu antigo parceiro da agência também irá atrás dela mas com outras intenções. Irás pelos caminhos da terra da morte e respectivos monstros por entre fantásticos e exóticos cenários, muitos e variados personagens, enredo no mínimo original, animações fantásticas, que fazem deste jogo um "must" para todos aqueles que por vezes preferem um pouco de descanso e desejam rir e pensar um pouco, porque este jogo contém puzzles, bastante difíceis que dependem do plano que tu engenhas para resolver a situação em que te metes.

HALF-LIFE

TRÊS DICAS ANTES DE COMEÇARES:

Em primeiro lugar, mesmo que já saibas utilizar bem o fato HEV, experimenta o curso de treino antes de começares a jogar. Este curso ajuda-te a tirar o máximo partido deste fato e ensina-te a dar os saltos longos, o que lá para o final do jogo irá te fazer bastante falta.

Ao longo da tua aventura encontrarás muitas caixas que á partida poderão parecer-te inúteis. Dentro de grandes parte destas caixas encontram-se armas e munições, por isso destrói todas as caixas que encontrares.

Lembra-te que os guardas e cientistas são teus amigos; eles podem ajudar-te a matar os inimigos, podem curar-te, e até mesmo fazer-te sair de uma situação complicada. Em algumas situações, se uma destas personagens morre torna-se impossível continuar. Grava o jogo quando fizeres progressos importantes ou antes de entrares numa situação de perigo.



CAPÍTULO 1: ANOMALOUS MATERIALS

Este capítulo é quase todo a introdução do jogo, que te leva a entrar no ambiente do jogo. Não há muito para fazer. Depois do passeio de comboio, explora o laboratório um pouco, fala com as pessoas, encontra o teu cacifo, veste o fato HEV e procede para a câmara de teste. Na câmara de teste ouve as instruções com atenção. Depois assiste à tragédia...

CAPÍTULO 2: UNFORESEEN CONSEQUENCES

Agora já estás no jogo propriamente dito. Usa o scanner da retina para abrir a porta ligeiramente. Conforme fores avançando, não te esqueças de apanhar o pé-de-cabra. Vais precisar que um cientista te siga para utilizar o próximo scanner. Na entrada principal passa pelo buraco (destrói a abertura) para entrares no próximo quarto. Procede para a área com uns seres que parecem uns cães com um olho. Procura uma abertura que te leva para baixo (para poupares energia, mata primeiro o bicho através das barras).

Entra no esgoto, procura a abertura de uma conduta de ar condicionado (desta vez no tecto) e a válvula. Gira a válvula, que inundará o túnel, e nada para cima passando pelo segundo buraco. Na plataforma inferior, mata os extraterrestres movendo-te de um lado para o outro. Podes usar as caixas para fazer uma ponte na água, ou há nadar até ao outro lado até chegares ao outro lado

CAPÍTULO 3: OFFICE COMPLEX

Evita o cabo que oscila e usa a abertura para entrar no quarto com os cientistas (cuidado com as "criaturas da língua" que estão no tecto). Existe um quarto onde podes desligar a electricidade para poderes sair pela porta e evitar o cabo com toda a segurança. Quando achares o guarda na sala de controle, tenta o salvar matando o zombie que o ataca. Se o salvares ele deixa-te entrar na sala onde podes apanhar um espingarda, algumas munições, e outros "brinquedos". No quarto inundado, desliga o interruptor da luz para poderes andar na água. Abre a abertura e sai da sala, mas cuidado com a ventoinha (abaixa-te e avança)!

Vai para o congelador. Carrega no botão vermelho e usa as escadas para entrar no sistema de condutas. Salta para a plataforma móvel para as prateleiras mais altas das estantes, e passa pela abertura. O elevador está desligado. Salta a correr e agarra-te à escada para subires. Continua a andar até chegares ao topo do elevador. Utiliza o pé-de-cabra para abrires uma abertura que te levará para baixo.

CAPÍTULO 4: WE'VE GOT HOSTILES

Salta ou abaixa-te para evitares os lasers vermelhos e azuis (o vermelho activa as metralhadoras e o azul provoca explosões). Mata os soldados, mas se estiverem extraterrestres ao pé deixa-os matarem uns aos outros. Cuidado com a movimentação e as granadas dos soldados (eles são muito inteligentes). Continua até chegares ao elevador para a superfície.

Um helicóptero traz soldados para o solo. Mata os soldados que se encontram dentro do perímetro e corre para o bunker (quanto mais tempo demorares, mais soldados virão). No sistema de condutas, evita a ventoinha, mata os soldados, e usa a abertura do meio (as outras são becos sem saída). Procura um painel de controle e activa-o para saíres

CAPÍTULO 5: BLAST PIT

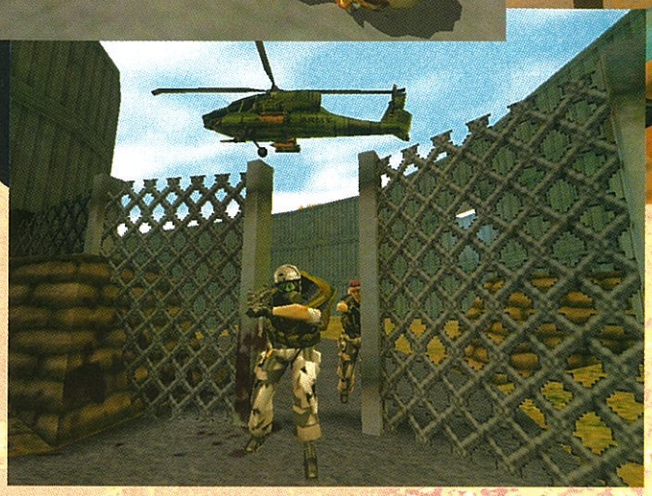
Procura o carro dos carris, salta para o interior e pressiona "use" para o ligares (se premires de avançar, o carro anda mais depressa). O melhor de tudo é que podes atropelar os extraterrestres que estão túnel. Nota: na velocidade máxima o carro penetrará a barreira e levar-te á para a água, mas se quiseres podes ir pelas escadas. Usa as caixas para subires para os tubos. Continua e vê o que está a acontecer na câmara. Para matares o monstro horrível que aí se encontra terás de ligar a fornalha da câmara para o queimares. Para ligares a fornalha, terás de fornecer oxigénio, electricidade e combustível. Mas para fazeres isto terás de passar pelo monstro.

Tens duas hipóteses: podes ir andando e descendo as escadas até à saída, ou podes usar granadas ou a espingarda para o monstro se recolher por breves instantes (terás de fazer isto em todas as plataformas). A ordem para ligares o oxigénio, a electricidade e o combustível não é importante.

Oxigénio e interruptores de combustível: desce um piso e quebra as tábuas para saíres da câmara. Vai pela ponte (sugestão: não dispares contra o extraterrestre senão os explosivos explodem e terás de saltar) e segue os tubos vermelhos e azuis pelo corredor. Quebre o grelha de esgoto e caminha pelos tubos. Vira para a esquerda e sobe. Aproxima-te da ventoinha gigante e antes







de carregares no botão, salva o jogo (isto é perigoso). Prime o botão e corre pela escada evitando as lâminas da ventoinha. Depois da ventoinha atingir a velocidade máxima, salta para cima dela e deixa-te levar até ao tecto (parte as tábuas com o pé-de-cabra).

Usa a abertura para chegar ao controle do oxigénio e do combustível e activa os interruptores. Sai pela escada e retorna à câmara do monstro.

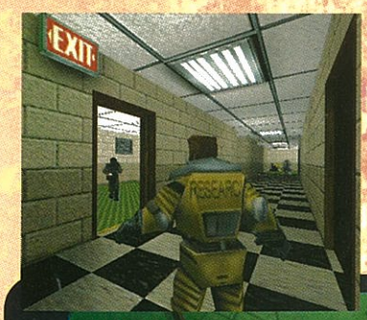
Interruptor de electricidade: Desce o mais que puderes evitando os tentáculos O caminho tem agora buracos enormes. Grava primeiro e salta. Quando passares por uma poça de água, tenta puxar alguns caixotes para formares uma ponte porque depois a água estará electrificada. Evita ou mata as criaturas do tecto e activa o elevador. Olha para a direita quando o elevador está a descer. Vês a escada?

Quando o elevador parar (para depois ir parar ao ácido) salta para essa escada. Desce a escada até aos tubos. Caminha nos tubos para evitares danos. Procura a sala do gerador e activa ambos os interruptores (tens de sair depressa de cima do tubo senão morrerás). Observa a plataforma giratória e utiliza-a para saíres desta sala.

Sobe e procura uma plataforma para saltar. Quando chegares à poça de água terás duas hipóteses. Se puseste algumas caixas para atravessar, utiliza-as. Se não, ainda podes puxar 2 caixotes, mas perderás alguma energia na mesma. Agora que o oxigénio, o combustível, e a electricidade estão ligados, vai para a sala de controle da câmara e activa o botão de fogo. Assiste à destruição do monstro (não sofrerá danos se te afastares um pouco da janela). Sai pelo buraco ocupado pelo monstro. Salta para o centro ou morrerás. Apanha a nova arma que está ao pé da piscina. Nada ao redor até encontrares um tubo para onde podes nadar. Anda pelos tubos até chegares a um suspenso por cabos. Olha em redor até veres uma porta. Salta mas tem atenção que o tubo irá se partir. Se caíres com o tubo morrerás, por isso salta para trás quando este cair. Usa os lados para desceres até ao quarto. Mata o bico que está debaixo da mesa e apanha os objectos.

Capítulo 6: Power Up

Pelo túnel descobres uma área aberta onde está um monstro enorme. Vai para a passagem atrás do monstro assim que possas. Não demores muito senão os soldados morrem e o monstro segue-te. Quando alcançares as portas vermelhas, procura a válvula, vira-a até as portas abrirem e sobe pela abertura. Segue os sinais para o gerador de energia. Atira contra as minas que estão por baixo de ti, ou simplesmente envia um pacote de explosivos pelo elevador (sem ti). Desce as escadas até ao fundo e entra no quarto inundado (mata os peixes com o pé-de-cabra) e destrói as caixas que obstruem o gerador. Sobe um piso pelas escadas para ligares a ventoinha. Vai para o sítio onde está o monstro.







Depois de passares por ele, corre para o corredor da esquerda. Procura o interruptor e vai para o corredor de onde vieste. Precisas de achar o quarto de controle dos carris. Poderás o encontrar subindo e saltando pelo buraco. Encontrarás um guarda ferido que falará contigo um bocado.

Liga a energia para eventualmente electrocutares o monstro ou, se preferires, utiliza explosivos. Entra no carro dos carris e leva-o até ao meio. Volta para a sala de controle das pistas e usa o interruptor para virares o carro. Entra no carro e passa pelas caixas

Capítulo 7: On a Rail

Algumas dicas para esta área:

Dispara para os sinais das setas para mudar a linha. Para o carro sempre que encontrares uma área com monstros, portas ou escadas. É muito mais perigoso passar por esta área sem o carro (mas pode ser feito) porque a água e os carris estão electrificados. Procura interruptores, caixas, metralhadoras e monstros. Se te parecer que estás a andar em círculos, muda de linha através dos sinais. Quando descobrires soldados que usam lança-rockets, pára o carro, abaixa-te e usa as tuas armas mais poderosas para os matar. Os rockets não te atingem se estiveres abaixado (o carro pode te proteger se avançares a toda a velocidade e abaixado, mas perderás alguns itens importantes).

Depois de grandes viagens pelos carris, chegarás até uma situação complicada. Um bunker com um canhão, uma metralhadora na esquerda e uma área aberta com muitos soldados ao canto. Usa uma granada para matares o soldado da metralhadora e esconde-te atrás das caixas para evitares as balas do canhão. Podes empurrar as caixas para a frente para te aproximares do bunker. Se fores uma pessoa de sorte podes correr pelo bunker, passando pelo corredor, e ir disparando até matares todos os soldados. Mas podes fazer as coisas com mais calma se destruíres o canhão. Corre na direcção deste e atira uma granada ou um pacote de explosivos para cima deste, ou então lança granadas para cima deste para tentares matar o soldado do canhão. Irás chegar a uma escada com muitos minas activadas através de um laser vermelho. Como não existe nenhum soldado na proximidade, podes saltar pelos lasers com calma.

Mas as coisas não são tão fáceis como parecem. Vês os explosivos que estão nas paredes? O que precisas de fazer é empurrar as caixas abaixo do segundo laser, correr para trás e saltar para cima dos degraus, passando por baixo do primeiro laser (abaixa-te). Então, salta para cima da caixa, depois por cima do último laser e para a porta. Cuidado com uns soldados que estão perto. Anda até encontrares os controles de lançamento. Lança o foguete e fique à janela a ver o espectáculo! A saída é por onde vieste, ou seja, terás que passar novamente pelos lasers.

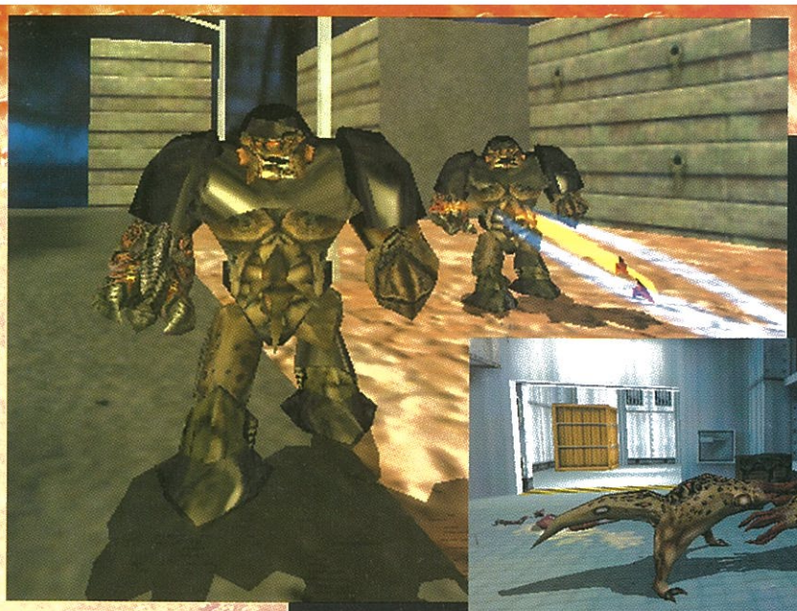
Capítulo 8: Apprehension

Entra no carro e liga-o. Antes do choque salta do carro ou então vai com ele até à água. Nada até ao fundo da piscina e liberta os barris que aí estão. Quando eles estiverem a flutuar à superfície podes os usar como uma ponte para chegar ao outro corredor lateral. Entrarás numa sala grande com uma piscina e uma gaiola suspensa. Sobe para cima da gaiola e apanha a nova arma antes de desceres. Usa o interruptor para saíres da gaiola. Mata o monstro com a tua arma nova. Se quiseres podes não matar este monstro, mas é muito mais fácil abrir a grelha se o matares primeiro.

Quando chegares à sala de controle com os três pistões enormes, terás de os virar e então saltar de um para o outro até chegares à passagem suspensa. Mata todos os monstros para o cientista te deixar entrar no quarto. Activa a porta para a câmara frigorífica e corre até chegares às escadas (o frio tira energia). Depois do guarda ser assassinado, terás de enfrentar um dos inimigos mais difíceis deste jogo.

As mulheres ninja matam-se melhor com a bésta de longe (usando o zoom) ou perseguindo-as pela sala com a metralhadora ou a espingarda. Depois de as matares todas (são três), podes subir para a plataforma e usar a roda para abrir a porta.

Depois de uma breve sequência ficarás sem nenhuma arma e as paredes do quarto começarão a moverse. Cuidadosamente, mas depressa, sobe para a caixa mais alta e espera até que as paredes se fechem para a usares como uma ponte para o outro lado. Apanha o pé-de-cabra e destrói a grelha para saíres do quarto.



Capítulo 9: Residue Processing

Algumas dicas:

Grava regularmente o jogo e salta com cuidado.

Quando chegares às tinas grandes usa os pistons para chegares ao outro lado. Ao chegares à sala de controle move todos os três interruptores para cima e prime o botão verde. Não demores muito tempo. Salta de passadeira para passadeira até veres duas passadeiras lado a lado. Salta para a da esquerda. Para evitares a mina, atira um pacote de explosivos, espera uns 5 segundos e detona-o.

Capítulo 10: Questionable Ethics

Dispara contra o interruptor da cerca para abrir a porta. Uma vez dentro, parte o vidro em cima do interruptor e prime o botão. Mata o monstro com qualquer arma mas dispara apenas para as áreas que libertam um sangue amarelo-verde. Corre ao redor e tenta deixar os monstros lutarem com os soldados para você. Quando a batalha terminar elimina os sobreviventes.

Procura quatro salas com interruptores e liga todos os lasers. Depois procura a sala com o sinal que diz "Do Not Obstruct Laser Shield". Move a caixa para debaixo do laser e prime o botão, o que baixará a protecção mas apenas até ao sítio onde se encontra a caixa. O laser abrirá um buraco, mas antes de saíres por ele não te esqueças de apanhar a arma dos cientistas que se encontram noutra sala.

Capítulo 11: Surface Tension

Uma situação complicada! Podes destruir o helicóptero mas é extremamente difícil e não vale o esforço. Entra imediatamente na água e sobe a escada que vai para a torre. Entra na torre e prime o interruptor. Salta para dentro de água e mata/evita o monstro. Dirige-te para a parede do dique e procura a manivela vermelha. Roda-a e entra no portão que se abre. Agora o melhor é ires para o buraco que se encontra à direita, mas cuidado que estás num campo de minas! Usa granadas ou a metralhadora para detonar as minas antes de avançares. Continua até encontrares uma manivela vermelha, roda-a e entra na porta que se abre. Uma queda aqui será mortal! Usa a escada para descer. Sobe pela escada, usa a bésta ou a magnum para matar os soldados que se encontram na proximidade e desce novamente. Move-te depressa, senão os soldados começarão a mandar granadas.

Repete este processo sempre que possível. Para destruir o tanque o melhor é o lança-rockets ou então envia alguns pacotes de explosivos para cima do tanque. Tenta usar granadas ou rockets para destruir o próximo veículo blindado.

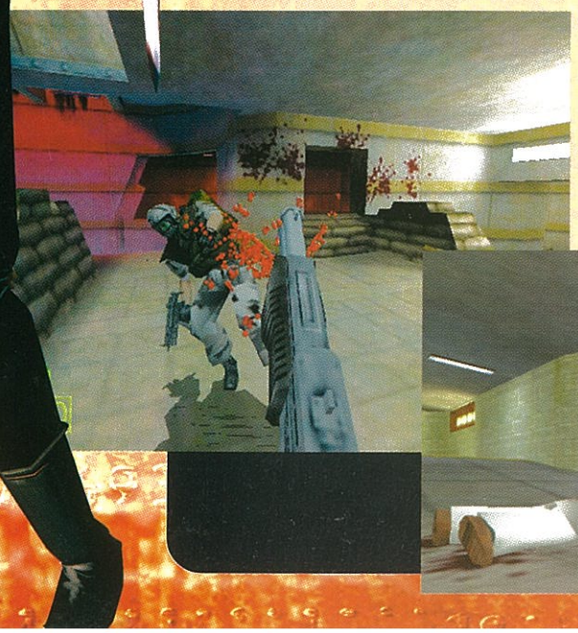
Nesta área move-te com cuidado. Evita as minas activadas por laser e as minas do chã, e procura dois atiradores que se encontram nas janelas (usa um rocket ou granadas para os eliminar). Destrói os barris para desligar a electricidade e rasteja por debaixo do arame farpado para subires pela torre que caiu. Sobe para o telhado e entra no buraco.

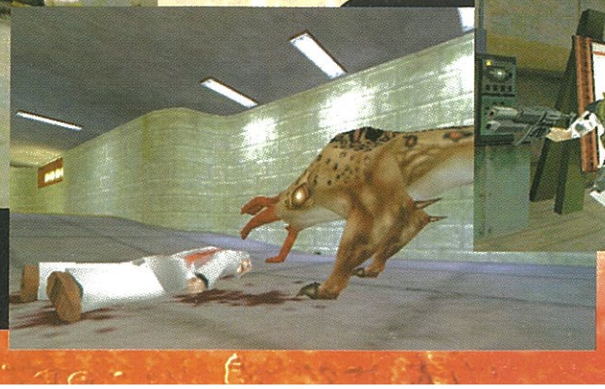
NÃO PROVOQUES NENHUMA EXPLOSÃO DENTRO DO ARMAZÉM!

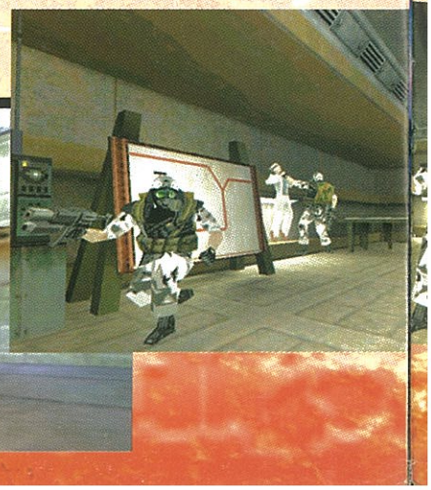
Tem cuidado quando moveres algum caixote porque alguns encontram-se armadilhados.

O modo mais fácil para resolver esta situação é procurar o caixote que está em cima de um elevador simples e o destruir. Empurra um caixote para os degraus e salta por cima do laser, entra na sala de controle cuidadosamente e activa o elevador. Do elevador salta para a área central e desce. Ao passares a esquina encontrarás alguns extraterrestres grandes; deixa os soldados os matarem por ti. Mata qualquer sobrevivente e destrói o tanque. Quando continuares tem cuidado com um atirador que está na janela (se ele matar o guarda será impossível continuares). Sobe os degraus e procura o guarda. Deixa-o abrir









o armazém e apanha os items. Passa pela janela e salta para o outro lado. Sobe para cima no telhado e desce para eliminar qualquer opositor. Sobe novamente e procede para o corredor oposto (usa as vigas).
Deixa os soldados e extraterrestres lutarem e enquanto isso dirige-te para o túnel. Anda pelo túnel até chegares ao local onde deixaste o guarda que te abriu a porta. Entra na sala, carrega a energia do teu fato e sobe as escadas até ao canhão. Usa o canhão para matar qualquer soldado e explode o portão grande que se encontra à tua esquerda.



Usa a metralhadora montada no chão para abater os extraterrestres que se aproximam e utiliza o "trampolim" para saltares para a parede. Destrói a barreira e toma cuidado com os bichos-insectos (chamados snarks). Mata-os ou evita-os (eles autodestroiem-se depois de 25 segundos). Entra, mata os soldados da próxima sala e usa o tanque para matar os extraterrestres que aparecem. Usa o elevador mecânico para saíres do quarto e utiliza o "trampolim" para passares para a próxima área.



Usa o mapa verde para destruíres tudo. Depois de destruíres a parede ao pé do fosso, a porta da fortaleza e a outra torre, passa pelo fosso através da torre caída.

Capítulo 12: Forget about Freeman

Conforme as paredes e o tecto forem caindo, tenta subir pela pedras e passar pelo caminho novo. Sugestão: Podes evitar o tanque correndo para o elevador. Tem cuidado com emboscadas, metralhadoras e minas de laser.

Capítulo 13: Lambda Core

Depois de eliminares todos os atiradores, mata todos os monstros que encontrares. Depois disto o cientista abre a porta; apanha a arma experimental que ele construiu. Activa os interruptores do sistema de refrigeração e entra na água, nada até ao reactor e activa ambos os interruptores. Sobe a escada e foge depressa. O objectivo agora é utilizar as luzes de teleporte correctamente para entrar no centro da torre e na plataforma giratória.
Salta uma vez para cada porta, e depois para o nível seguinte. Uma vez terminada esta sequência abre a porta e fala com o cientista e o guarda. Ouve tudo o que eles te dizem e apanha tudo o que puderes.
Depois do transportador estar activado, tenta matar os extraterrestres voadores o mais depressa possível.
Não os deixes matar o cientista. Quando este dizer "go!" corre o mais que puderes para a luz (não te esqueças de saltar).

Capítulo 14: Xen

Usa a tua habilidade de salto à distância para ir de plataforma flutuante para plataforma flutuante.
De agora em diante, sempre que encontrares uma pequena poça de água, entra nela para carregar a energia. Na câmara grande, no centro da ilha, usa cada das coisas em forma de cogumelo. Depois parte o género de teia que prende as luzes flutuantes (parecem borboleta). Cada uma irá para um cogumelo aberto para activar o transporte.

Capítulo 15: Gonarch's Lair

Aponta para o saco de ovos no fundo desta aranha gigante. Se ela lançar os bichos pequenos, usa o pé-de-cabra para os matar. Ataca a aranha até ela fugir pelo túnel. Segue-a e continua a usar a mesma estratégia. Se tiveres pouca energia vai para o buraco. Nos túneis em baixo encontrarás munições e uma poça de água. Usa o "trampolim" para voltares à superfície. Depois da aranha fugir pela terceira vez irás entrar numa cova. Continua a disparar contra o saco de ovos até ela cair. Depois esconde-te atrás das colunas e dispara até a matares. Se quiseres podes lançar algumas granadas para a cova antes de lá caíres.

Capítulo 16: Interloper

Procura uma área colorida amarela dentro da caverna, remove as redes e sobe pelo elevador branco até ao topo. Salta de plataforma em plataforma até te encontrares ao alcance de um género de pássaros. Salta para cima de um deles e para o transportador. Usa uma granada ou anda lentamente até passares por outro tentáculo e procede para o próximo transportador.
Apanha os elevadores até chegares a uma câmara que não tem um escudo azul. Na próxima área evita destruir os barris grandes, porque eles contêm uns monstros pouco amigáveis. Entre nas aberturas vermelhas para encontrares uma sala grande com um elevador estranho. Sobe até chegares a outro transportador.

Capítulo 17: Nihilanth

Evita as bolas de luz que o monstro final lança. Usa as formações de pedra como cobertura. A ideia aqui é destruir os três triângulos que transmitem energia. De trás de uma das formações tenta os destruir, mas se não chegares ao último utiliza os "trampolins" para disparares de mais perto.
Feito isto, dispara contra o monstro até ele abrir a cabeça. Depois só tens de lançar uma granada ou pacote de explosivos para a luz vermelha que se encontra no interior da cabeça (utiliza os trampolins).

Parabéns! Terminaste um dos melhores jogos de sempre. Uma vez que tens dois finais diferentes à escolha, grava o jogo e vê os dois que vale bem a pena!!!















PC

WORMS2

Do leitor Rui Costa (RC_Max@mail.pt) - Coimbra

Minhocas com segredos:

1º - Vai á pasta ...\Worms2\Data\LEVEL\ aí vais reparar que á diferenças nos nomes das pastas (estes nomes com que as pastas aparecem são os nomes dos vários tipos de terreno que existem) algumas dessas pastas aparecem com um traço atrás do nome (ex.: -beach, -farm) se lhes retirares este traço ficarás com novos tipos de terreno como ex.: beach (praia), farm (quinta), forest (Floresta) etc. Mas vais reparar que á duas pastas com os nomes iguais só que um con um traço que é -hell aqui fazes o seguinte mudas de nome a pasta que Hell e retiras o traço á pasta que o têm, agora tens um novo tipo de Hell (Inferno) este é mais fixe.

2º - Agora vai á pasta ... \Worms2\Data\MISSION\ agora abre a pasta com o número do nível onde vais. E aí faz o seguinte: clica duas vezes no ficheiro Mission.dat irá aparecer-te uma janela com vários tipos de ficheiros selecciona o NotePad, mas tem cuidado desliga a opção abrir sempre com este ficheiro (Always use this program to open this file). Agora vai-te aparecer um documento de texto, vê em baixo como o interpretar:

*/mission data - over-rides default mission.opt
/* (n.m.)
round_time=15 (duração do tempo do jogo neste caso são 15 min.)
turn_time=60 (duração do tempo de cada vez que se joga)
mine_count=8 (quantidade de minas no terreno)
Worm_select=1
(n.m.)



\1=user 0=no choice(n.m)
Artillery=0
(n.m.)

*
\0=off, 1 = on*(n.m)
Force_Player_first=0
(n.m.)

\0=off, 1=human first(n.m.)
Human_worms=8 (número de minhocas nossas max. 8 se puseres mais elas explodem quando o jogo se inicia)

Cpu_worms=4 (número de minhocas do computador)
Human_energy=100 (energia de cada uma das nossas minhocas)*\energy per worm*(n.m.)
Cpu_energy=100 (energia de cada minhoca do computador)
secret_wep=0
(n.m.)
\1 or off(n.m.)
boobytraps=0 (número de caixas que explodem)

*\%
chance*(n.m)
Crate_drops=0
(n.m.)

\% chance
(n.m.)
Energy_reduce=1(sabes quando a energia se reduz aqui podes escolher até quanto)
*\1 = on *(n.m.)
Water_rise=0 (percentagem em pixels da água a subir)*\pixels*(n.m.)
Oildrums=0 *\0=mines, 1=drums*(n.m)

P.S.: N.M quer dizer não mexer. Porque, umas eu não sei para que é que servem outras não dão mesmo para modificar ou ainda outras eu modifico mas não dão, tentem descobrir.

Quero que publiquem o meu E-Mail:
Nota: A página da minha turma
http://welcome.to/7ºA

De Sérgio Antunes – V N Gaia

"Esta é a primeira vez que escrevo para a Super Jogos, e sendo a primeira vez vou enviar muitos truques e dicas para os mais variados jogos. Quero também desejar um feliz aniversário à "nossa" revista e dizer que continuem assim. Quanto á secção do Magic The Gathering apenas digo que podiam por um "livro de instruções" mais simples e fácil de perceber para aqueles que têm um baralho mas não tem paciência para ler as letras pequeníssimas do livro de instruções do jogo."

Um Abraço

PSX

GTA

GROOVY - Armas
WEYHEY - Dá 9 999 999 Pontos
CHUFF - Elimina a polícia
TURF - Todas as cidades
BSTARD - Todas as cidades, armas e munições ilimitadas e ainda 99 vidas.

PSX

Theme Hospital

Level Passwords
2 - X C Q T T C Q X
3 - C C T Q X T C T
4 - Q T O Q X X T C
5 - C T Q C X T C Q
6 - Q T Q C X Q X C
7 - Q T T C X Q T C
8 - X T Q C T C Q X
9 - T Q X T C X T Q
10 - C Q X T Q X C Q
11 - T C Q C T Q C X
12 - C Q X X Q C Q T
(**legenda:** C - círculo; Q - quadrado; X - X; T - triângulo)

PSX

Colin McRae Rally

BACKSEAT - Nicky Grist (co-piloto) a guiar o carro.
TROLLEY - Viragem nas 4 rodas
KITCAR - Carro especial todo equipado
MOREOOMPH - Carro com trubo
OPENROADS - Todas as pistas
SHOEBOXES - Todos os carros
TINFOILED - Torna o carro cromado

PC

Grand Theft Auto

itstantrum - Vidas infinitas
suckmyrocket - Todas as armas, colete e cartão da prisão
buckfast - Todas as armas(carregar em * para activá-las)
itsgallus - Todas as cidades e níveis
iamthelaw - Elimina a polícia
hate machine - Aumenta o valor dos pontos
porkcharsui - modo de diagnóstico

PC

NFS 3 Hot Pursuit

allcars - Todos os carros
rushhour - conduzir na hora de ponta
elnino - correr com o carro El Nino
merc - correr com um Mercedes CLK
gofast - fazer o carro correr muito depressa no modo Single Race

PC

GTA

Do leitor Max

Itsgallus - para ter todas as cidades
Iamthelaw - passa a não existir "moina"
Itcouldbeyou - muitos e muitos pontos
Itstanturm - vidas infinitas
Rommel - modo debug

PC

Comanche 3

Ratz - invisibilidade
cat9 - repara todos os estragos
dog9 - repõe as armas

PC

Simcity 3000

ctrl+alt+shft+c - para ter acesso ao chat menu
pay tribute to your king - acesso a todos os presentes
i am weak - construir a borla
call cousin vinnie - dinheiro extra
nerdz rool - indústria de alta tecnologia

PSX

Mortal Kombat trilogy

Na historia do jogo prima:

cima, cima, baixo, baixo, direita, direita, esquerda, esquerda - para ter vidas infinitas

No menu de opções premir ao mesmo tempo estas teclas - **cima, correr e proteger** - para ter acesso ao ponto de ?

PC

Age of Empires

Premir "enter" para o cheat menu durante o jogo:
big bertha - super catapulta
hoyohoyo - super padre
home run - vitoria imediata

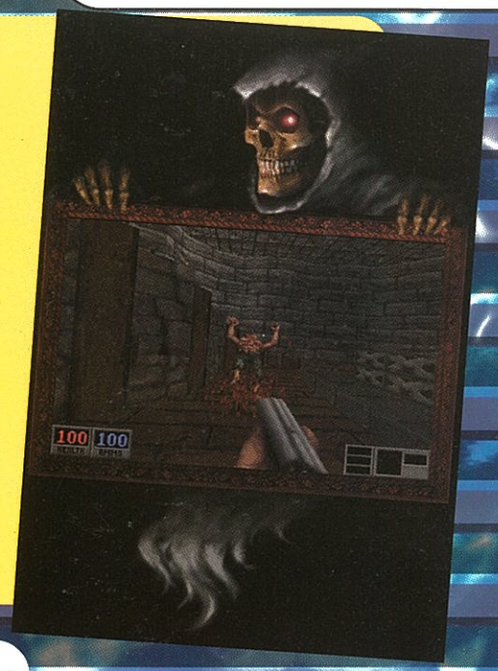


Blood 2

leitor José Silva
tp://ip.pt/~ip201349)

ssione 't' e insira os seguintes códigos:

GOD - Modo "Deus"
KFA - Todas as armas
AMMO - Todas as munições
CLIP - Atravessa paredes
HEALTHY - Saúde completa
WHEREAMI - Mostra as coordenadas
BEEFCAKE - Mais "gore"
KILLEMALL - Matas todos os inimigos nível
SPEEDUP - Aumenta a sua velocidade 5)
STRONGER - Aumenta a sua força (1-5)
CALEB - Muda o personagem para Caleb
MPOPHELIA - Muda o personagem para Ophelia
MPISHMAEL - Muda o personagem para Ishmael
MPGABBY - Muda o personagem para Gabriella
MPBERETTA - Obtém a Beretta, repita para "dual weapon"
MPSUBMACHINEGUN - " Submachinegun " " "
MPFLAREGUN - " Flaregun "
MPSHOTGUN - " Shotgun "
MPSNIPERRIFLE - " " Sniper Rifle
MPHOWITZER - " " Howitzer
MPNAPALMCANNON - " " Napalm Cannon
MPSINGULARITY - " " Singularity Generator
MPASSAULTRIFLE - " " Assault Rifle
MPBUGBUSTER - " " Bug buster
MPMINIGUN - " " Minigun
MPLASERRIFLE - " " Cobalco Laser Rifle
MPTESLACANNON - " " Tesla Cannon
MPVOODOO - " " Voodoo Doll
MPTHEORB - " " The Orb
MPLIFELEECH - " " Life Leech
MPGOBLE - "Brian L. Goble is a programming god!"
MPSCORPIO - " "
MPTOTARO - 'Jim Totaro is da man!'
MPGOSHOPPING - Todos os itens
MPNICENURSE - +25 Saúde
MPREALLYNICENURSE - +300 Saúde
MPWARD - Obtém "ward" (25 armadura)
MPNEWCROWARD - Obtém "newcroward" (100 armadura)
MPCARBONFIBER - Obtém "Willpower Powerup"
MPTAKEOFFSHOES - Invisibilidade
MPHERKERMUR - Triplica o dano!
MPBEANSOFCOOLNESS - Obtém uma bela selecção de armas!



Blood

G - para ter acesso ao cheat menu
Ammo - todas as munições
cod - imortal
guns - todas as armas
keys - todas as chaves

MDK

prima F1 e terá acesso ao ecrã de ajuda no qual deve colocar as dicas

healme - saúde
kill - suicídio
homing - snper

Quake 2

Prima \ para aceder ao cheat menu

give all - prima enter e volte a escrever "giveall", mas desta vês sem espaço para ter acesso a todas as armas e munições

Commandos behind enemy lines

1982gonzo - vários efeitos
ctrl+i - imortalidade
shift+x - teleporte
ctrl+shift+n - passa de nível

2nivel - ns2b7
3nivel - nmd1t
5nivel - zs5tl

Jedi Knight

Premir a tecla "alt" durante o jogo
eriamjh - personagem começa a voar
red5 - todas as armas
wampart - todos os itens
jediwannabe1 - modo deus

Jurassic War

Do leitor Pedro Xavier

Durante o jogo digite:
Next - Passa de nível.
Food - Dá 50.000 de comida.

Sonic 3D - Md

Seleccionar o nível:
Para seleccionar o nível, vá ao ecrã press start, pressione B, A, Direita, A, C, Cima, Baixo, A e start.

Grand Theft Auto

Introduzir os códigos seguintes como nome:

BLOWME - Coordenadas
BSTARD - Acesso a todos os locais, armas, dinheiro
CAPRICE - Selecciona o nível
CHUFF - Sem policia
EATTHIS - Nível desejado mx
EXCREMENT - 5x
FECK - Liberty City 1 e 2
GROOVY - Todas as armas
HANGTHEDJ - Igual a BSTARD + nova imagem no "select screen"
INGLORIOUS - Todas as cidades
MADEMAN - Todas as cidades e armas
PECKINPAH - Armadura, todas as cidades, "Get Out Of Jail Free Card"
SATANLIVES - 9999990 pontos
SKYBABIES - Mini "Level Select" (até "Mandarin Mayhem")
THESHIT - Todas as cidades, armas, 99 vidas
TURF - Todas os níveis e cidades
TVTAN - San Andreas e Liberty City parte 1 e 2
URGE - Todas as Partes 1 e 2 de todas as cidades excepto na Vice City só a parte 1
WEYHEY - 9999990 pontos

Colin Mcrae Rally

Insira as passwords seguintes:

TROLLEY Dirige com as 4 rodas
FORKLIFT Dirige com as rodas traseiras
HELIUMNICK Co-piloto Nicky Grist após inspirar hélio
HOVERCRAFT Carro tipo "Regresso ao Futuro 2"
GHOSTRIDER Menos acidentes
MOREOOMPH Modo Turbo
BLANCMANGE Carro Verde Gelatinoso
BACKSEAT O condutor passa a ser o Nicky Grist
PEASOUPER Todas as pistas com nevoeiro
BUTTONBASH Pressionar * e * alienadamente para acelerar
DIRECTORCUT Pode editar o replay do seu rally
KITCAR Carro Rally Edition totalmente configurável
OPENROADS Disponibiliza todas as pistas
SHOEBOXES Disponibiliza todos os carros (só em Expert)
SILKYSMOOTH 60 FPS
SKCART Corrida ao contrário
TINFOILED Carro "cromado"
NIGHTRIDER Corridas nocturnas
MOONWALK Baixa gravidade
DIDDYCARS Carros pequenos
WHITEBUNNY Modo espelho

"Escrevo pela primeira vez para uma revista que acompanho desde sempre: a PC Manual! Não sendo nenhum "expert", muito tenho aprendido com os leitores desta revista, a quem desde já envio o meu obrigado. Por minha parte, algumas dicas para bem utilizarem o teclado, pois quando lhe conheçamos os "atalhos" é um auxiliar indispensável".
A. Pinheiro

Do leitor Márcio Alexandre Porto

Itens ilimitados:
Quando entram em Midgar via-paraquédas, caminhem em sentido contrário até chegarem em um beco onde acharão a matéria "W-item" e um "save-point", depois de apanhar a matéria equipem-na e procurem um combate, durante um combate, seleccionem o "W-Item" e façam isto:
Seleccionem um item, use-o numa personagem, seleccione o mesmo item, mas quando aparecer no écran a quem utilizar cancelem. Então magicamente aparecerá outro item, para obter mais itens faça os últimos 2 passos.

Obter a matéria "Knigts of the round":



Blade Runner

Do leitor João Luís

Não há uma solução possível para este jogo, por isso vou dar umas dicas e um truque para créditos ilimitados.

Créditos Ilimitados:
Começa um jogo no modo fácil, e quando parares à frente da loja do Runciter's, começa um novo jogo, no modo fácil. Agora tens créditos ilimitados!

Dicas:

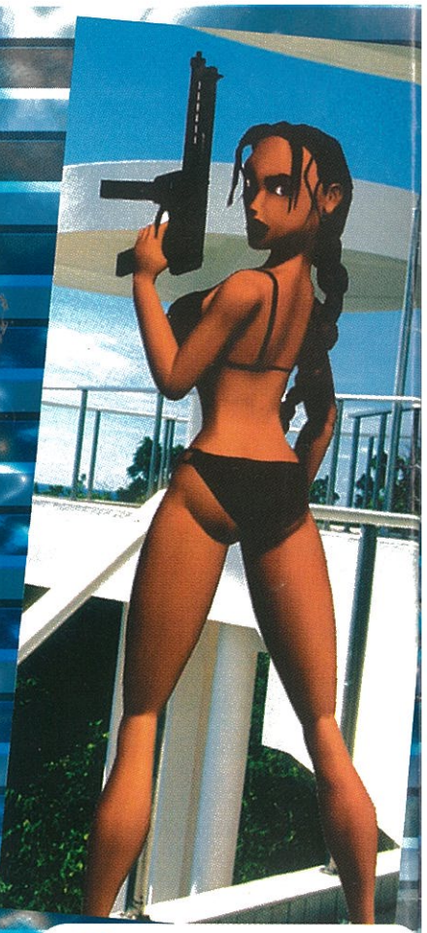
1º ACTO:
Quando receberes as fotos, na primeira tem atenção a duas coisa importantes: a cara de Lucy e uma pulseira no tornozelo. Examina bem a Segunda foto pois tem vários pormenores importantes, o carro, as botas etc.

2ºACTO:
Quando investigares o assassinato do Eeisenduller, procura pelo colar do cão, pois o seu nome muito importante...
Não te vou dizer para que é pois assim estragaria o jogo!

3ºACTO:
Quando conseguires uma foto da câmara do Izo, repara na câmara de segurança no China Bar. Pede as fotos ao empregado, e aproveita para tomar uma bebida.

4ºACTO:
Quando vais ao Luther's Lab, repara nos monitores.

5ºACTO:
Existem duas Early Q photos. Tu só recebes uma. Esta parte vai depender de teres ou não encontrado a caixa do escorpião no Peruvian's Lady.
Seja como for, examina bem a foto que conseguires antes de terminares o jogo.

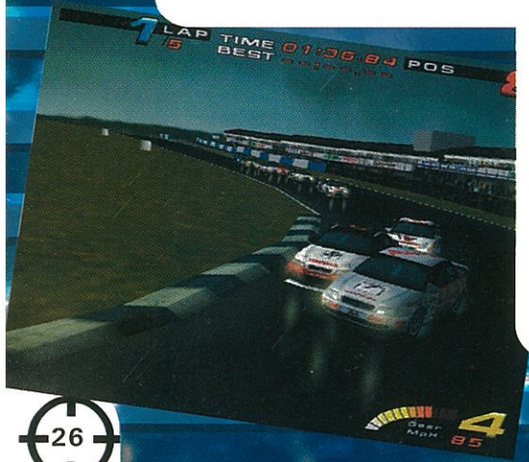


PC Toca Touring Car 2

Do leitor Luís Vidal

Escreve como o teu nome **TOPDOWN**, e ouvirás um som a dizer "Cheat Mode Enable". Depois é som escrever os outros códigos como teu nome para activa-los:

BANGBANG - No Modo "challange" existe uma nova opção
BCASTLE - Faz com que o carro salte quando se encosta a outro carro
BIGLEY - Todas as Pistas
CMDIFF - Selecciona o modo de dificuldade
CMFORD - Só o Ford Mondeo está activo
DINKYBIT - Oulton park, a mais comprida
DUBBED - Danifica o carro
ELASTIC - Montes mais altos
FASTBOY - Aceleração melhorada
JUSTFEET - Só as rodas são visíveis
LUNAR - Gravidade Lunar
LONGLONG - Corridas com 4 voltas
MECHANIC - Todos os Carros
MINICARS- Vista Micromachines
PADDED - Os carros ficam realmente danificados quando se embate nas paredes
PUNCHY - Continua-se no campeonato mesmo que não se tenha pontos suficientes
TECHLOCK - sistema ABS
TRIPPY - Fundo esquecido



PSX Masters of Teräs Käsi"

Da leitora Raquel Garrido - Lisboa

Selecionar Nível:
Para poder seleccionar o nível no modo VS, acaba o jogo, como Chewbacca.

Sabres de Luz Invisíveis
Quando escolheres o Luke ou a Mara Jade, atira o lightsaber com a "super gold power bar". Enquanto o sabre estiver no ar, pressiona em R2 duas vezes para veres a base do sabre na perna do Luke ou da Mara. Quando o sabre voltar vai ficar invisível a não ser que te movas ou ataques.

"Limpar o Ecran":
Para que as barras de poder e de força desaparecer, carrega e mantém L1+R2+Select, enquanto a luta está a ler.

Movimentos para Darth Vader:

Sem Armas
'Backhand': Frente, Trás+Triângulo
'Big Knee': Frente,Frente+Círculo
'Electric Darkside': Trás, Trás, Baixo, Baixo, Frente, Frente+Triângulo
Com Armas
'Darkside Upper': Trás, Frente+Círculo (uma barra necessária)
'Darkside Slash': Triângulo+Quadrado (uma barra necessária)
'Sith Strike': Frente, Trás+Círculo
'Saber Upper': Baixo, Frente+Círculo
'Vader Strike': Frente, Frente+Círculo
'Dark Spin': Baixo, Trás+Círculo
'Saber Frenzy': Frente, Baixo, Baixo, Frente, Frente+Círculo
'Lunge Strike': Frente,Frente+Triângulo
'Back Saber Hit': Trás, Frente +Triângulo

"Aproveito para perguntar se alguém tem alguma dica para o jogo "Rebellion" para PC."

PSX Cool Boarders 3

Para activar os códigos, inicie um Torneio e introduza os seguintes códigos como nome:

wonitall: Todas as pistas

open_em: Todas as pranchas e os personagens

bigheads: Cabeças grandes

showpos Director's cut – mostra as coordenadas Ouvirá uma voz a confirmar a introdução do código.

Fast Eddie:
Para obter o Fast Eddie tem de completar a pista Powder Hill em primeiro lugar e com 3,400 pontos ou mais.

PSX Oddworld: Abe's Exoddus

Saltar caminho:
Durante o jogo, carregue(sem largar) em R1 e pressione circulo, circulo, X, X, quadrado, quadrado. Atenção: qualquer Mudokons que intencionalmente deixe para trás, afectará o seu resultado no final do jogo.

Ver as sequências de Vídeo:
No Main Menu, carregue(sem largar) em R1 e pressione cima, baixo, esquerda, direita, quadrado, circulo, triângulo, circulo, quadrado, circulo, cima, baixo, esquerda, direita.

Invencibilidade:
Durante o jogo, carregue(sem largar) em R1 e pressione circulo, triângulo, quadrado, X, baixo, baixo, baixo, circulo, triângulo, quadrado, X. Não se ouvirá nenhuma confirmação.

Área secreta:
Quando começar o jogo, vá para a direita até ver uma rocha a sair do chão, pressione baixo e irá para uma sala secreta.

PSX Tomb Raider III

Do leitor João Almeida
Qta do Conde 2

Para ter acesso a todas as armas faça os seguintes comandos:
L2,R2,R2,L2
4vezes,R2,L2,R2,R2,L2,R2,R2,L2,L2,R2,L2,L2,R2.

Para passar de níveis faça:
L2,R2,L2,L2,R2,L2,R2,L2,R2,L2
4vezes,R2,L2,R2 4vezes,L2

Para ter acesso a todos os objectos faça:
L2 5vezes,R2,L2 3vezes,R2,L2,R2,L2
2vezes,R2,L2 2vezes,R2,L2 2vezes.

PSX Tomb Raider II

Para passar de níveis faça os seguintes comandos:
1 passo para a esquerda, 1 passo para a direita, 1 passo para a esquerda, 1 passo para baixo,1 passo para cima, largar o botão de passos, dar 3 voltas à volta de si própria, dê um salto para a frente e no ar role.

Para Lara explodir em pleno vôo faça:
1 passo para a esquerda, 1 passo para a direita, 1 passo para cima,1 passo para baixo, dar 3 voltas à volta de si própria, dê um salto para a frente e no ar role.

Para ter acesso a todos os objectos, armas e munições faça:
1 passo para a esquerda,1 passo para a direita,1 passo para a esquerda,1 passo para baixo,1 passo para cima, dar 3 voltas à volta de si própria, dê um salto para trás e no ar role.

PSX Tekken3

Para ter acesso a Doutor B faça:
vá ás opções do jogo meta o jogo em easy,1round,e tempo infinito, de seguida vá para o modo arcade e jogue matando todas as personagens, quando chegar ao round 4 deixe-se morrer até 5% e depois acabe com a personagem desse round, repita isto também nos rounds 5 6 e 7. De seguida passe para o 8º round e acabe com Doutor B.

PSX Dragon Ball Final Bout

Para ter acesso a todas as personagens secretas:
no ecrân inicial prima: baixo, cima, direita, esquerda, baixo, cima, direita, esquerda, baixo, cima

Crash Bandicoot I

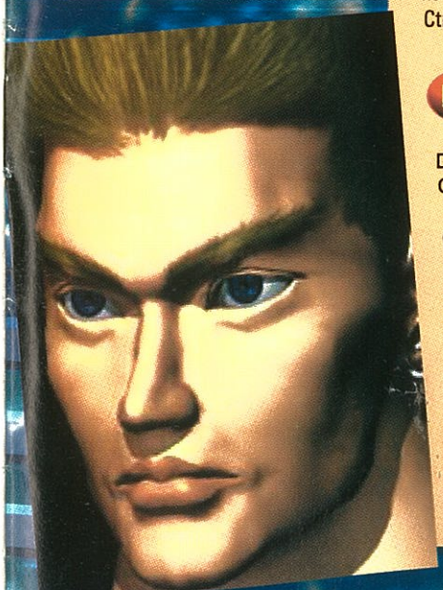
Para ter acesso a todas as gemas e chaves (no menu de passwords insira: triângulo 4vezes, X,quadrado, triângulo 4vezes, quadrado, X, triângulo, círculo, triângulo 3vezes, círculo, quadrado, triângulo, X 4vezes.

PSX Wipeout 2097

Execute esta dica secreta metendo o jogo em pausa de seguida aguentar sem largar os botões L1+R1+Select, ainda sem os largar carregue: triângulo, quadrado, círculo, X, triângulo, quadrado, círculo, X.

PSX Tekken 2

Enquanto o cursor estiver em cima do jogador favorito carregar (em simultâneo L1 e L2)



PSX Die Hard

Todas as dicas devem ser feitas premindo sem largar o botão R2 e, quanto o jogo está em Pausa:

Invencibilidade: direita, cima, baixo, quadrado.
Modo Esqueleto: triângulo 10vezes, e direita 4vezes.
Armas Ilimitadas: direita, cima, baixo 2vezes, quadrado, direita.

PSX Metal Gear Solid

De Palmira Bastos - Portela

Munições infinitas
Complete o jogo no nível de dificuldade Easy após passar o teste de tortura.
Como prémio, terá um Save Game que lhe permite recomeçar o jogo com a Bandana, o que lhe dá munições infinitas para todas as armas de mão.

Invisiblidade
Complete o jogo no nível de dificuldade Easy após falhar o teste de tortura.
Como prémio, terá um Save Game que lhe permite recomeçar o jogo com a unidade de camuflagem que torna Snake invisível perante os inimigos.

GT

Do leitor Rui Pedro

A solução para ter as pinturas de rally:
Basta ganhar com as três classes de carros (A, B e C), no «arde».

PC Fifa' 99

Do leitor Rui Costa

Alt+D - Finta sobre a bola
Alt+A - Vira-se de costas, levanta a bola e passa-a por cima do adversário
Alt+E - faz simulações sobre a bola
Ctrl+D = Alt+D
Ctrl+A - levanta bola com os calcanhares (Finta que o Ronaldo fez no anuncio da NIKE no coliseu de Roma)
Ctrl+E = Alt+E, mas faz um passe

PC Caesar3

Do leitor Lourenço Castro - Porto

Carrega com o segundo botão do rato num poço de água e depois nas teclas Alt e K para passar de nível ou Alt e C para teres mais dinheiro.

PC Age of Empires

Carrega em Enter como se fosse para falar e escreve:

Pepperoni pizza - Mais 1000 unidades de comida
Coinage - Mais 1000 unidades de ouro
Woodstock - Mais 1000 unidades de madeira
Quarry - Mais 1000 unidades de pedra
Diediedie - Todos os inimigos morrem
Reveal Map - Todo o mapa

PC Grand Theft Auto

Insere estes códigos como se fossem o teu nome

Itsgallus - Todos os níveis
Itstantrum - Vidas infinitas
Iamthelaw - Sem polícia
Itcouldbeyou - Dá-te 999999999 pontos
Suckmyrocket - Todas as armas e armadura.

PC Monster Truck Madness

Pista escondida:
Chega até ao quarto check point da pista Sidewinder Canyon. Depois passa a ponte e vira rapidamente à direita quando estiver a passar as barricadas do lado direito. Segue pelo caminho de terra e para a seguir à primeira ponte.
Vira à direita até chegar a uma outra ponte e segue sobre ela até esta acabar. Deverá aparecer outro check point a dizer "Pit". Segue por esse check point para activar a pista bónus.

PC Monster Truck Madness2

Pista secreta "Graveyard":
Quando estiveres a jogar na pista Scrapyard Run, vai até ao quarto check point. Procura um edifício com um camião à porta e uma vedação. Atravessa a vedação e vira à esquerda na estrada circular. Vira para o carreiro à esquerda e entre num recinto vedado à esquerda. Aparecerá a mensagem: "The terror as been unlocked"

PC Need for Speed 3

Insere estes códigos no menu que antecede à corrida. Deverás ouvir um som que os confirma

Madland ..... ???
Allcars ..... Todos os carros
Jag ..... Activar o Jaguar XJR-15
Goxx ..... Correr com os carros secundários do jogo (xx é igual a um número de um a ...)
Go01 ..... Mazda Miata
Go02 ..... Toyota Landcruiser
Go03 ..... Cargo Truck
Go04 ..... BMW5
Go05 ..... '71 Plymouth Barracuda

PC Office 97

Do leitor Miguel Pinheiro - Ermesinde



Olá amigos eu venho falar sobre Super jogos do Ofice97

Word 97

- cria um novo documento
- escreve no inicio do texto Blue
- selecciona a palavra
- vai ao menu formatar e escolhe o tipo de letra
- na janela que abriu selecciona Negrito e muda a cor para azul
- clica em ok
- coloca o cursor no fim da palavra e dá um espaço
- agora vai ao menu Ajuda
- clica onde diz "acerca do word"
- carrega e mantém pressionadas as teclas Ctrl + Shift e com as teclas pressionadas clica no desenho onde diz word

* para jogar as teclas são o Z e o M .

No Excel 97

- Cria um novo documento
- carrega em F5
- Escreve a referencia X97.L97 e clica enter
- carrega no TAB (tecla por cima do caps lock)
- depois clica e mantém pressionadas as teclas Ctrl + Shift e clica no botão na barra de atalhos onde mostra um gráfico(editor de gráficos)

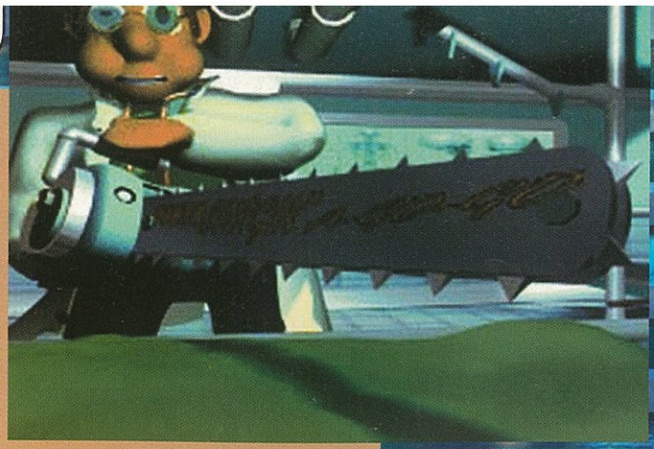
* para jogar é com o rato. O botão direito é (para traz) e o esquerdo é (para frente) para os lados e para cima e baixo é o movimento do rato quem manda.

Theme Hospital

Para teres mais dinheiro e, no final do nível, teres acesso a um nível secreto onde matas ratos e outras coisas basta durante um jogo quando receberes um fax carrega nos botões numerais do próprio fax:

24328

E durante o jogo carrega em shift e C para teres mais dinheiro.
Carrega em ctrl e Y para acabar o ano ou ctrl e M para acabar o mês.



Carrega em shift ctrl e C para teres todas as máquinas.



N64 Turok2: Seeds of Evil

Activar todos os códigos:
Escreve esta frase no menu de introdução de batotas:

BEWAREOBLIVIONISATHAND

N64 Golden Eye 007

Mais vida:
Quando só tiveres uma barra de energia põe pause e acede à selecção de itens e selecciona a última pistola que usaste. Depois volta ao jogo e tens cinco segundos para matar alguém e assim ganhas a vida inteira.

Caixa mágica:
Nas cavernas encontra o quarto dos rádios e vais descobrir muitos caixotes desarrumados, sendo apenas um o desejado. Procura-o e dá-lhe um tiro e fará que , desde caixas mais pequenas a monitores comecem a saltar de dentro dela. Dispara contra os monitores e ganhas mais uma caçadeira.

PSX Test Drive 5

Insere a Password Vrsix como o teu nome numa prova cronometrada , começa-a e depois sai. Verás que tens acesso a todas as pistas e carros.

N64 Duke Nukem: Time to Kill

Durante o jogo faz pausa e introduz um dos seguintes códigos:
Munições infinitas: Esquerda, direita, esquerda, direita, select, esquerda, direita, esquerda, direita, select
Modo god: L-2 R-1 L-1 R-2 cima baixo cima baixo select select.
Todos os items: R1 R1 R1 R1 R1 L2 L2 L2 L2 L2

PSX Coll Boarders3

Todas as pistas:
Introduz a password wonitall no modo Tournament e depois pressiona triângulo

Cabeças grandes:
Introduz a password bigheads no modo Tournament e depois pressiona triângulo.

Todas as pranchas:
Introduz a password open_em no modo Tournament e depois pressiona triângulo

PSX Crash Bandicoot3

Nivel escondido:
No nível Road Crash destrua o sinal alienígena. Terá agora acesso ao nível Hot Coco.

Nível 32:
No nível 11, monte no diamante amarelo e avança até à área onde o dinossauro gigante persegue Crash. Deixa-te apanhar pelo segundo Peterodáctilo para aceder directamente ao nível 32.

PSX A Bug's Life

Vidas infinitas:
Pressiona R1 X e L2 no menu principal para teres vidas infinitas. Ouvirás um som que confirma o truque.

PC Alpha Centauri

Do leitor André Santos

Desvendar o mapa

Quando estiver preparado para mover uma unidade mantenha o botão esquerdo do rato pressionado e movimente-o pelas áreas do mapa que estão escondidas. À medida que o cursor passar por cima de cada quadrado do mapa, terá acesso à respectiva informação (coordenadas, cidades, tipo de terreno, entre outras).

PC Delta Force

Códigos
Insira os códigos abaixo na consola de jogo.

Modo God: iwillsurvive
Activar/desactivar o céu: sky
Bombardeamento de artilharia (5 vezes): raindropskeepfallinonmyhead
Reabastece munições: takeittothelimit
Invisibilidade: closetoyou
Aumentar a Inteligência Artificial: hitmewithyourbestshot

PC FIFA '99

Encontrar o Ronaldo
Ronaldo o jogador mais cobiçado do momento, integra a equipa Inter de Milão, sob o nome G. Silva.

PC Myth 2: Soulblighter

Vencer um cenário: Durante o jogo carregue em Ctrl + =.
Mudar de nível: Carregue em Ctrl + Alt + '+'.

PC Populous 3

Modo Cheat
Durante o jogo carregue em Tab + F11 para aceder á consola de jogo e digite byrne para activar o Modo Cheat. Em seguida insira um dos códigos abaixo indicados.

Códigos
Tab + F3 Todos os feitiços
Tab + F4 Todos os edifícios
Tab + F5 Mana total

PC Sim City 3000

Códigos
Para inserir os códigos abaixo indicados pressione Ctrl + Alt + Shift + C durante o jogo.

Construção de borla: i am weak
Industria de alta tecnologia: nerdz rool
Construir o Sim Castle: zyxwvu
Ganhar $250.000: call cousin Vinnie
Propostas de cidades vizinhas: let's make a deal

Test Drive 5

Códigos:
No menu de opções digite os códigos abaixo indicados para obter os efeitos correspondentes.

Aceder a todas as pistas: Cup of choice
Pistas invertidas: That takes me back
Aceder a todos os carros e pistas: I have the key

PC Railroad Tycoon 2

Códigos
Para inserir os códigos abaixo indicados deve carregar em Tab durante o jogo.

CTRL + M: Ganhar um milhão
King of the Hill: Ganhar 100 milhões
Slush Fund: Os comboios andam com o dobro da velocidade
AMD103: Todos os motores são mudados para AMD103
Casey Jones: Os comboios das outras companhias despenham-se
Show me the trains: Permite a compra de qualquer locomotiva
Let me in: Dá acesso a todos os territórios



emuladores

Colaboração do leitor Pedro Sousa (Http://www.terravista.pt/nazare/2064/)

Já faz mais ou menos um ano desde que escrevi para a Super Jogos para falar sobre emuladores pela primeira vez (e, antes que me esqueça, aqui vão os meus parabéns à Super Jogos e a toda a equipa pelo seu aniversário:-)).
Nessa altura havia diversos emuladores em construção bastante promissores e outros que proporcionavam uma experiência quase perfeita dos nossos antigos jogos e consolas guardados no nosso "baú das recordações".
O futuro dos emuladores parecia promissor, a simulação de consolas como a Playstation, Nintendo 64 e Saturn era o próximo passo a atingir (e talvez a Dreamcast ;-).
Hoje, esse sonhou tornou-se realidade com o aparecimento de novos emuladores...
Para quem está fora deste cenário de emulação, um emulador é um programa que permite simular no vosso PC uma consola ou outro sistema qualquer (ex: MAC, máquinas de arcada...). É possível assim, jogar a jogos de outros tempos com a sua qualidade preservada ou mesmo até ampliada.
As consolas que utilizavam cartuchos, como o SuperNintendo ou a Megadrive, tiveram a oportunidade de ver os seus jogos transformados e convertidos para PC, vulgarmente conhecidos por roms, que se podem encontrar com alguma facilidade na Internet. Experimentem ir a um motor de busca como o Altavista (**http://www.altavista.com**) e procurem por "roms".
Os ficheiros variam de tamanho conforme a plataforma desejada, um rom para Megadrive pode ter um megabite ou dois mas outro para Nintendo 64 pode ter até 25 megas. Já agora, os roms são de graça (totalmente GRÀTIS) assim como a maioria dos emuladores.
Quanto às consolas que necessitam de cdrom, como a Playstation ou Saturn, necessitam mesmo de comprar o jogo original.
Explicações dadas, vamos mas é mesmo passar aos novos emuladores.

Sony Playstation -Bleem



Bleem é um novo emulador que tornou possível o sonho de poder desfrutar de jogos Playstation no nosso PC (de preferência bem "artilhado"), compatível com maior parte dos jogos (incluindo Metal Gear Solid :-) e apresentando resultados muito bons.
Bleem suporta MMX e maioria de placas gráficas, o sistema mínimo recomendado por eles é um P166 com 16 meg. de Ram, cdrom 2x, placa gráfica (16 bits ou acima), placa de som SoundBlaster ou compatível. Bleem só corre em Windows 95 ou 98 com Direct X 6.0 ou acima, resta também dizer que não funciona com "cópias" de cd´s ou cd´s piratas.
O único problema é ser um emulador comercial, ou seja, temos de pagar ($39.95 dólares) para o possuir.
Actualmente existe um demo no site (**www.bleem.com**) que funciona perfeitamente com os jogos, apesar de ter algumas limitações impostas: não tem aceleração 3d, tempo limite, não tem cartão de memória, não tem som...
Funções estas que estarão disponíveis na versão final, de qualquer forma façam o download do demo e experimentem por vós próprios antes de pensarem em comprar.
Download do demo: http://www.bleem.com

ZELDA 64 NO PC? MARIO 64 NO PC? EMULADORES!

Colaboração do Leitor Mário Mars (http://eclpse.tsx.org)

Não, não é mentira não. Tudo o que precisam é de um emulador chamado UltraHLE que podem encontrar em:
http://www.ultrahle.com

Precisam também de uma placa aceleradora (no mínimo Voodoo 1) e de um Pentium II a 233Mhz. Estas são as condições mínimas, pois se querem "puxar" o emulador até ao máximo precisarão de um PII 450 e uma placa Voodoo2/Banshee baseada em 3DFX e, obviamente com os respectivos "glide divers". Por fim precisam de ser donos dos cartuxos originais para tudo ser legal.



Os jogos podem ser encontrados em:
http://www.freeroms.com
mas também noutros sites sobre emuladores.

Ora, quem não tem uma placa Voodoo (como eu...) tem uma alternativa. Podem fazer download de um programa chamado XGI200 que vai emular os "drivers glide" das placas voodoo (e não só). O resultado nunca será perfeito mas serve para "cheirar" um pouco.
Só que por experiência própria cheguei à conclusão que é melhor termos um PII 400 para que o PC não tenha um "crash" a meio do jogo.
Podem "recolher" o XGI200 de:
http://www.glideunderground.com .



Como usar o UltraHLE sem XGI200:

Se tem a placa Voodoo e não precisam do XG1200 apenas precisam de correr o programa e ir a [file/open] e abrir o "rom" do jogo. Depois vão a [emulation/start], ou carregam em F5, e o jogo começa. Se algo correr mal e n conseguirem iniciar o jogo é porque o PC não reuniu as exigências mínimas (vejam se têm os Glide drivers).

Como usar UltraHLE com XGI200:

Primeiro fazem "unzip" (descomprimir) do ficheiro "xg1200.zip", para uma pasta qualquer. Depois copiam o ficheiro "glide2x.dll" para a pasta do "UltraHLE" e, por fim, façam a configuração do XG1200 executando o "configurator.exe", que se encontra na pasta do "XG1200". Como vão usar o UltraHLE têm de escolher uma placa compatível com a Voodoo, onde diz [card model]. Onde diz [emulate texture memory] escolham pelo menos 8MB.

UltraHLE:

Mínimo	Recomendado	Ideal
CPU Pentium II a 233Mhz	CPU PII a 300Mhz	CPU PII a 400 Mhz
32MB Ram	64 Ram	128 Ram
Voodoo1 3DFX (com Glide Drivers)	Voodoo2/Banshee 3Dfx (com Glide Drivers)	Voodoo2/Banshee 3Dfx (com Glide Drivers)
Alternativa: XG1200	Alternativa: XG1200	Alternativa: XG1200

XG1200:

PII a 400Mhz
G200
DirectX 6.0
Win 98

SUPER JOGOS
Ano 2
Edição nº20
Quinzenal
Edição
20 deMaio
a 2 de Junho de 1999
ICS - 121991
Dep. Leg.-125 500
ISSN 0874-212X
Tiragem desta Edição:
25. 000 Exemplares

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

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

Colaborações:
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Director: Sérgio Alves

Redacção:
Ricardo Sérgio,
Pedro Filipe

Recepção e assinaturas
Inês Lopes
Célia Basilio
M. Conceição Duarte

Relações Públicas:
Mª Jesus Alves

Produção:
Mapril Santos
Jorge Almeida

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

Email: galileu@mail.eunet.pt

Internet:
http://www.ciberlandia.com

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

Distribuição:
ELECTROLIBER,lda

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

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

superjogos@mail.sonet.pt

Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

-GameStation (para Mac)

Outro emulador comercial com resultados também muito bons mas com o inconveniente de poder ser jogado em Mac (G3 ou iMac) é o Gamestation, feito pela Connectix e já alvo de um processo pela Sony (vão a **http://www.gamecenter.com** para saber mais novidades sobre o processo) apesar de não funcionar com cópias ou cd´s piratas.
Se tiverem um Mac e desejam tanto jogar Playstation aqui têm a solução perfeita.



Nintendo 64
-Ultra Hle (versão francesa)

Já foi referido anteriormente na SuperJogos, mas esta versão francesa é uma continuação da antiga versão (que foi descontinuada devido à pressão da Nintendo sobre os autores).
Nesta nova versão temos suporte para várias placas gráficas, Voodo 2, TnT, I740, etc. e maior compatibilidade com mais jogos.
Os resultados podem variar com a especificação do nosso computador e com o jogo que se pretende fazer funcionar.
Comigo, consegui jogar a Mario 64 se problemas e a uma boa velocidade (com tendência às vezes para ficar um pouco lento em fases mais movimentadas). Não esperem uma emulação totalmente igual à consola mas... que dá para jogar isso dá.
Testado em PII 300 MMX com placa i740.
Download do emulador: http://www.arcadeathome.com/ ; http://stcom.net/alex158/

Download de jogos: http://www.alphalink.com.au/~mw/ ; http://www.romfinder.com/

Saturn
- A-Saturn

Talvez o que precise de ser mais melhorado e desenvolvido. Actualmente (na altura em que fiz este artigo) ainda não era possível a emulação da Saturn, apenas tocar as musicas do Cd :-(. No entanto A-Saturn parece se um emulador que poderá vir a ter sucesso no futuro (isto é, se o conseguirem acabar).
Download do emulador: http://www.classicgaming.com/emu24x/saturn.htm
Outros Links:
http://www.classicgaming.com/emu24x/ (site muito completo sobre o assunto);
http://www.emusphere.com/ (notícias);
http://www.emuunlim.com/ (noticias e temas relacionados).

MAGIC THE GATHERING

SUGESTÕES

Da leitora Raquel Garrido - Lisboa

Olá Super Jogos. Na última SJ diziam que queriam saber se os leitores da vossa revista queiram a secção de *Magic the Gathering*. A resposta é:
SIM!
Se há algumas pessoas que não querem a secção de Magic na SJ, isso não é razão para acabarem com ela. Por exemplo: se, dentro dos videojogos, houvesse pessoas que não gostassem de estratégia, isso não era motivo para não falarem nesses jogos. Têm também de pensar nos leitores que gostam e que compram a revista para, entre outras razões, obterem informação sobre isso.

Para inovar essa secção, proponho:
1 - Não limitar a secção a Magic, mas estendê-la a outros *card cames*, como *Star Wars CCG, Star Trek CCG, BattleTech,* que cada vez ganham mais terreno no mundo dos *card games*.
2 - Fazer, para além das sugestões de baralhos, previews e reviews das novas expansões, críticas às novas cartas, checklists, contar a história que rodeia cada nova expansão,...

3 - Fazer uma espécie de *profile* de algumas personagens de Magic, as *Legends*, como *Selenia, dark Angel; Mirri* e *Ertrai, wizard adept*.
4 - Incluir ideias para combos (combinações de 2 cartas), no estilo do que a *InQuest* faz.

Com estas sugestões vem também o pedido de alargamento desta secção.

NÃO E NÃO!

Dos leitores
Luís Miguel Dias (MAD)
Rafael Robin Fonseca

"Cara Super Jogos antes de irmos aos assuntos tenho que dizer que a vossa revista é a melhor da actualidade sobre o assunto em Portugal. Desde os truques até às críticas.
Somos 2 assinantes da vossa revista dos arredores de Braga, mas na vossa ultima edição ficamos chocados com a vossa possível intenção de retirar a coluna sobre Magic.
E como tal vimos dizer que NÃO tirem essa coluna uma vez que:
1. É para alguns compradores o motivo de compra da vossa revista e o decréscimo de vendas não é para nenhuma editora.
2. Esse espaço, para muitos jogadores, serve para expor e melhorar os seus baralhos.

Agora para melhorar este espaço pessoalmente nós vamo-nos comprometer, revista sim, revista não a iniciar uma pequena subcoluna chamada Multiplayer iremos expor modos de jogar Magic com vários jogadores e pequenas combos para este modo de jogos que em Portugal não é muito vulgar.

Baralho

Junto mandamos um Baralho que gostaríamos de ver criticado:

Criaturas:
4 Patrulha de Goblins
4 Mogs Confusos
4 Goblin Enfurecido
4 Batedores de Areia
4 Mogs Recrutas

Instantâneas e Feitiços:
4 Golfada de Terra
4 Incinerar
2 Ira Fervilhante

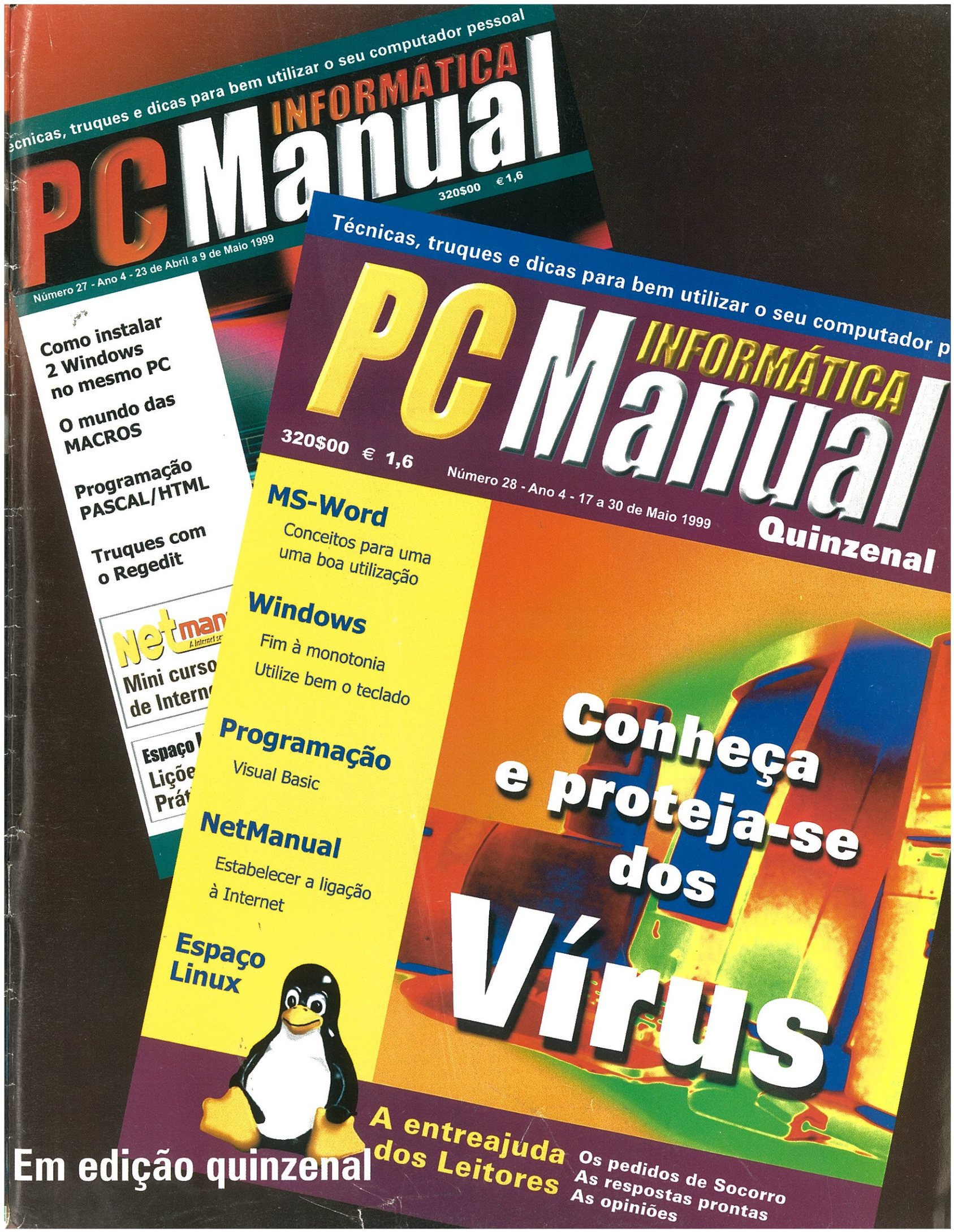
Encantamentos:
4 Bravata
4 Força de Gigante
2 Investida Violenta
Artefactos:
2 Ponte Traiçoeira

Terrenos:
18 Montanhas

Entreajuda

A João Guerra (SJ 17)
Do leitor João Afonso

Olá João!!! Por acaso até temos o mesmo nome mas isso não interessa. O teu baralho ao ter a cólera de Deus fica um pouco ridículo dado que o forte do teu deck são as criaturas. Experimenta trocar as cóleras por 3 Armageddons(não te preocupes pois tens muita mana no teu deck!!!).
Espero que sigas o meu conselho.
P.S. - De resto o teu deck estava óptimo!!!


ecnicas, truques e dicas para bem utilizar o seu computador pessoal
INFORMÁTICA
PC Manual
320$00 € 1,6
Número 27 - Ano 4 - 23 de Abril a 9 de Maio 1999
Como instalar 2 Windows no mesmo PC
O mundo das MACROS
Programação PASCAL/HTML
Truques com o Regedit
Técnicas, truques e dicas para bem utilizar o seu computador p
INFORMÁTICA
PC Manual
320$00 € 1,6
Número 28 - Ano 4 - 17 a 30 de Maio 1999
Quinzenal
MS-Word
Conceitos para uma uma boa utilização
Windows
Fim à monotonia
Utilize bem o teclado
Programação
Visual Basic
NetManual
Estabelecer a ligação à Internet
Espaço Linux
Conheça e proteja-se dos Vírus
A entreajuda dos Leitores
Os pedidos de Socorro
As respostas prontas
As opiniões
Em edição quinzenal

Guia para utilizadores da Internet

Cyber Guia @

Quinzenal



320$00 € 1,6

Edição Quinzenal

com as aventuras do Dr. Reboredo