290$00
€ 1,45

SUPER JOGOS

Número 25 - 29 de Julho a 11 da Agosto - QUINZENAL

www.ciberlandia.com

Ganhe 1 Playstation

Soluções

Super Mario 64

QUAKE II

Magic

Entreajuda

Truques e Dicas

The Legend of ZELDA

Ocarina of Time

Vibs do Futuro

5 460785 302680 800025

Técnicas, truques e dicas para bem utilizar o seu comp

PC Manual INFORMÁTICA

Quinzenal

320$00 € 1,6 Número 33 - Ano 4 - 29 de Julho a 11 de Agosto







Linux

Uma introdução ao sistema operativo ....capaz de ameaçar o império do homem mais rico do universo!

Vias do Futu

Nas bancas



Entreajuda

Correio	5
Ajudas...	6
Socorro	12

Tecnica

Protege o teu equipamento	30
SimCity 2000 Como criar as tuas batotas!	30

Magic

As Cartas de Magic em português - 2ª parte	29

Solução

Quake II	16
Zelda 64	18
Super Mário 64: última parte	23

Opinião

GE - Game Enchanters	13
Thief	13
Grim Fandango	13
Fallout 2	14
FIFA 99	14
Worms Armageddon	14
Bleem: Playstation no PC	14
Antevisões de jogos para a DREAMCAST	15

Dicas

Descent	24
Destruction	24
Derby 2	24
Duke Nukem 3D	24
Cave Wars	24
Championship Manager 2	24
Crusader: no regret	24
Turok	24
Colin McRae Rally	24
War Craft 2	24
Forsaken	24
Wipeout XL e 2097	24
Worms	24
Phantasmagoria	24
NHL 98	25
Command & Conquer	25
Redneck Rampage	25
MK 4	25
Outlaws	26
Warcraft 2	26
Battle Isle 2	26
Civilization	26
Dark Forces	26
Descent 2	26
Starcraft	27
Carmageddon	27
World Cup 98	27
Worms 2	27
Captain Claw	27
Test Drive 4	27
Lode Runner 2	27
Witchaven	27
Another World	27
Z	27
NBA Live 98	28
Need for Speed II SE	28
AMD	28
Nightmare Creatures	28
Tomb Raider	28
Megarace 2	28
F-22 Lightning II	28
F-22 Raptor	28
Fatal Racing	28
M. A. X.	28
Jazz JackRabbit	28
Independence Day	28
Lion King	28
Grand Theff Auto	28
Hunter Hunted	28

Olá amigos



Então, na praia e a ler a Super Jogos hem?!!
Espero que sim, mas se não for o caso não desesperem. Terão a vossa oportunidade de "um banhito", como nós também (assim esperamos)!
Falando de verão, calor e Sol, falemos de algo que não tem muito a ver com jogos mas, é um facto que vai marcar este mês de Agosto: o último Eclipse total do Sol deste milénio!
Como todos sabem este eclipse acontecerá no dia 11 de Agosto e, cuidado que pode ser o principio do fim do mundo... pelo menos é o que dizem alguns "iluminados" na Internet. Bem, quanto a nós, deixamos alguns "mapas" para melhor escolher o local de observação. Vejam-nos e... no nosso caso vamos ser "felizardos" e aproveitar umas (curtas :(férias na Disneylandia (um prémio aos dois "reguilas" cá do "estáminé" - conheçam-nos na secção do correio) para nos deslocarmos ao norte de França, pois parece que é um dos melhores locais para se ver o eclipse na sua totalidade. Depois publicaremos as fotos (se as houver...).
Bem, vamos falar de jogos. As novidades não são muitas (ah, parece que a Dreamcast foi finalmente apresentada em Portugal. Depois damos notícias...), mas a vossa participação é muita (felizmente) e a Super continua Super.

Vocês são assim mesmo (ou não fossem nossos leitores e "redactores honorários" (e oficiais) da Super Jogos. Obrigado e... aceitem um abraço deste vosso amigo.

Sérgio Alves
sergio.alves@mail.eunet.pt

Próxima edição:
5ª Feira, 12 de Agosto

TBWA



RIDGE RACER TYPE 4.

Pura velocidade.

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Ridge Racer Type 4™ & © 1998 NAMCO LTD., All Rights Reserved.
Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

namco

MegaScore: Recomendado 5/5 – Templo dos Jogos: 93% – Expresso: Recomendado vidas



RIDGE RACER TYPE 4™

Conduzir depressa, muito depressa. Sem nada que te detenha. Nem semáforos, nem novatos que se põe à frente, nem polícias, nem tolerâncias zero, nem nada. Correr e correr como um possesso. Conduzires os carros com que sonhas ou os outros que te tiram o sono. Claro que uma velocidade tão grande, ao percorreres Quilómetros e Quilómetros, também esmagarás moscas, mosquitos e todos os insectos que se ponham à frente. Enfim, tudo o que sempre quiseste: Pura velocidade.

1 ou 2 Jogadores | Cartão de Memória 1 bloco | Compatível com Função Vibratória | DUAL SHOCK™

PlayStation

PODER TOTAL!

www.playstation-europe.com/ridge4

Correio

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

Remessa Livre 11016 – 1032 LISBOA CODEX
Ou
superjogos@mail.sonet.pt

Poema

De 15 em 15 dias
corro eu à tabacaria.
Lá vejo a Super Jogos
e os meus olhos enchem-se
de alegria.

Lá esta o Sr. Juvenal
a tentar vender o jornal
e eu pergunto.
- Sr. Juvenal
- Tem a Super Jogos quinzenal?

A minha mãe bem me diz:
- Filho não pode ser
pois de 15 em 15 dias
é uma despesa a valer
E eu respondo assim:
- Mãe não é não
pois a revista é barata
É preço de ocasião.

Por isso eu te peço
não aumentes o
teu preço
se não tenho de
ir trabalhar
para te poder comprar.
Mas como eu
sou menor
a lei não vai permitir
e nesse caso não te posso adquirir

O que para mim
é uma grande
desilusão pois
gosto muito de ti
mas não tenho
um tostão.

"Pois é, sou eu, outra vez, estou muito triste porque a minha 1ª colaboração ainda não foi publicada. Por isso envio-vos este Poema."
Do leitor Bruno Dinis Marques - São João do Vêr

Da Redacção: Alegra-te Bruno. Nenhuma colaboração cai em "saco roto". Todos terão a sua oportunidade (mesmo os que já colaboraram há mais de 1 ano) e, entretanto como podes ver este já é um principio.

Curiosidade

"Caro Sérgio, venho novamente colaborar convosco, para dar o meu pequeno contributo para este grande projecto em que todos temos algo a dizer. Apesar de todos os elogios possíveis já terem sido feitos, nunca é de mais lembrar que nós os leitores sentimos que esta revista é nossa. Conseguimos sentir que é feita para nós e por nós, é com grande satisfação que participamos e nos entre-ajudamos. Espero que o seu sucesso nunca diminua, espero que jamais deixem de ouvir os leitores, pois eles são os alvos desta revista.
Mas acho que me posso arriscar a dizer que a Super Jogos é mais do que uma revista e nós mais do que leitores. Considero a Super Jogos uma casa e os leitores uma família, onde todos apresentam as suas opiniões e onde o respeito pelas mesmas existe!
Para finalizar gostaria de apoiar a ideia do leitor Nuno Sousa (SJ 21) onde diz que gostaria de ver um artigo que falasse sobre vocês, toda a equipa que compõem a SJ, com fotos e afins."
Nelson "Dragmar" Silva

Da Redacção: Olha Nelson "Dragmar" (é assim, não é?!!). Quanto à primeira parte da tua mensagem, não tenho palavras para reconhecer (e nunca esquecer) o que dizes.
E agora... quanto á segunda parte, parece que é uma necessidade que nos "exponha-mos". Bem... lá terá de ser.
Mas, não pensem que começo por mim (essa de "começar pelo mais velho parece que deixou de ser tradição - que o diga o "sôtor" Mário Soares lá pela CE..) e então, vamos começar pelos mais novos (já que começar pela Piranha - tínhamos mesmo uma Piranha com cerca de 30 cm, sabiam?!! - já n'a pode ser porque "marou" de ataque cardíaco - entenda-se um pouco de líquido desentupidor de WC pois alguém se fartou de lhe dar carne...).

Ora, e eles aqui estão... os terríveis! Mas, os mais desejados (ou não fossem as crianças o bem mais valioso do mundo!). São eles os "pintas" que desde o início da Super Jogos "apoquentam" (quando por cá aparecem) computadores e pessoas (é verdade, até os "ratos" dos computadores fogem - pelo menos caiem e "ninguém foi"...).

O mais novo, o Pedro Filipe, é o nosso "tester" de hardware (principalmente do factor de resistência ao choque...) e a sua componente de hardware preferida é o comando da Playstation, principalmente o "dual shock" quando (porque) vibra. Bem, quanto à sua idade ele já tem 19 meses...
Querem conhecê-lo? Aqui está...



Logo depois vem o nosso "velhinho", aquele que se acha "grande" (já tem 4 anos, n'é?) e assume-se como o melhor analista de jogos: se não tiverem muita côr e movimento "n'a prestam"...
Sim, ele é o Ricardo Sérgio, e quando gosta, gosta (ou seja, quando "quer, quer mesmo"... o que ás vezes dá mau resultado...), e parece ter vocação para "desportos radicais" (entenda-se "queda ao chão", n'a se vê pelas marcas no rosto?!!).



Teste:

És mesmo um amante de videojogos?

Colaboração do leitor Paulo Elói

1 - Estás sozinho num deserto, preferes ter:
a) A Pamela Anderson
b) Um computador
c) Uma viola

2 - A personagem principal de Metal Gear Solid é:
a) Solid Snake
b) Luís Figo
c) Rui Veloso

3 - A Konami é:
a) Um restaurante
b) Uma cantora chinesa
c) Uma empresa que produz videojogos

4 - O Mario é:
a) Um marsupial
b) Um canalizador
c) Um dragão

5 - Quando estás em casa preferes:
a) Ver futebol na T.V
b) Ver uma telenovela
c) Jogar computador

6 - Final Fantasy 7 é:
a) Um RPG
b) Um simulador de futebol
c) Um "shoot' em up"

7 - Quando vais às compras preferes comprar:
a) Uma prancha de surf
b) Um jogo
c) Uns óculos de sol

8 - Gostas mais:
a) Da tua Super Jogos
b) Do teu livro de ciências
c) Do jornal desportivo

9 - Quando estás na praia preferes:
a) Surfar
b) Ler e apreciar a Super Jogos
c) Apanhar sol

10 - Gostarias de ser:
a) Padeiro
b) Juiz
c) Director da Super Jogos

Respostas:
1-b); 2-a); 3-c); 4-b); 5-c); 6-a); 7-b); 8-a); 9-b); 10-c)

Nota: Cada resposta certa vale 1 ponto e, apesar de haverem perguntas que não têm uma resposta concreta, eu considero certas as que um amante de jogos responderia.

Pontuação:
0-4 - Dedica-te á pesca.
5-7 - Sabes umas coisas mas tens de jogar mais Contínua!
8-10 - És o melhor dos melhores.

AJUDAS...

Grand Turismo (Psx)

Ajuda ao leitor Paulo Eloi de Vila Nova de Gaia:
Do leitor Eduardo Brito - Barroselas

Para acederes aos carros secretos primeiro tens de aceder às pistas secretas (modo easy), para isto faz o seguinte:
Ganha as três classes (A, B e C) nas primeiras 4 pistas : High Speed Ring, Trial Mountain, Grand Valley East e Clubman Stage 5.

E agora os mais que esperados carros secretos (modo easy): à medida que completas as pistas secretas ganhas acesso a uma nova marca; para escolher um carro extra dirige-te às seguintes pistas e completa-as:
Autumring - Toyota
Deep Forest - Subaru
SS R5 - Chrysler Corp
Grand Valley Speedway - TVR

Vários

Ajuda ao Leitor Tiago Silva
Do leitor Eduardo Brito - Barroselas

Carmageddon 2 (Pc)

Durante o jogo escreve :
TingTing - Reparação imediata
SmartBastard - Terminar a corrida
TimmyTitty - Tempo adicional
PowPow - Repele os adversários
WaterSport - Condução debaixo de água
Tilty - modo Pinball
AstBast - Acelera a velocidade dos peões

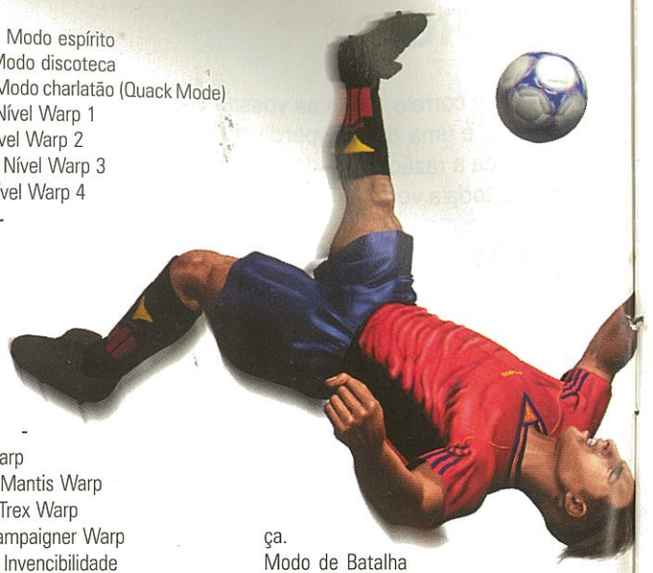
Knights and Merchants:

Abra a janela de inventário clicando em uma Storage House (Casa de Armazenamento) e clique uma vez nos seguintes artigos. Um triângulo vermelho aparecerá na praça do artigo quando seleccionado.

Linha 1, item 3 (Timber - Madeira)
Linha 2, item 2 (Iron - Ferro)
Linha 2, item 4 (Wine Barrels - Barris de vinho)
Linha 3, item 1 (Loaves - Pães)
Linha 3, item 5 (Pigs - Porcos)
Linha 4, item 1 (Skins - Peles)
Linha 4, item 5 (Iron Armament - Armamento de ferro)
Linha 5, item 1 (Hand Axes - Machados de mão)
Linha 5, item 2 (Sword - Espada)
Linha 5, item 3 (Lance - Lança)
Linha 5, item 4 (Pike - Forcado)
Linha 5, item 5 (Longbow - Arco longo)
Linha 6, item 1 (Crossbows) - Some 10 de cada artigo para sua Storage House
Llinha 6, item 2 (Horses - Cavalos) - Para completar a missão actual

Turok

Simplesmente vá ao menu principal e digite um dos códigos na opção Enter Cheat.
THSSLKSCL - Modo Deus
CMGTSMMGGTS - Todas as armas
BLLTSRRFRND - Armas ilimitadas
FRTHSTHTTRLSCK - Vidas infinitas
RBNSMITH - Cabeções, invisibilidade, todas as armas, munição ilimitada e créditos
SNFFRR - Modo Disco
THBST - Galeria
FDTHMGS - Créditos
DGHTTSRSB - Todas as chaves
MGRLSGTM - Todas as armas
RHNSRLL - Munição ilimitada
JFFSPNGDNBRG - Vidas infinitas
LLSNMRTN - Invencibilidade
TRNTNNQ - Mostra todo o mapa
HTSDNM - Galeria
LRNMSNHR - Mostra créditos
HFLLTHSH - Inimigos minúsculos
PRMSHN - Cabeças grandes
TKMDKK - Mostrar inimigos (Show enemies)
CRLSFNDNGS - Purdy Colors
KNTSFSKS - Modo voo
MBRNKLSN - Modo espírito
BGGNTSS - Modo discoteca
GSRCGKFS - Modo charlatão (Quack Mode)
PTLFGNDS - Nível Warp 1
QTMBGS - Nível Warp 2
GTMNDSBF - Nível Warp 3
NCPGHM - Nível Warp 4
RSTPDFRPL - Nível Warp 5
BGRSD - Nível Warp 6
NBCD - Nível Warp 7
LFRRSPR - Nível Warp 8
CRCDND - Longhunter Warp
CTNTSCND - Mantis Warp
THSFNDNT - Trex Warp
HSTSMN - Campaigner Warp
DDDNSTBR - Invencibilidade
NDNLP - Modo Espírito
THMSCLS - Todas as armas
LNJHNSN - Armamento ilimitado
RBCHN - Cabeças grandes
GNNTRTMNT - Mapa completo
JSNCRPNTR - Inimigo minúsculo
CRLSFNDNGS - Cores
MTTSTBBNGTNB - Nível 1 Warp
DRRNSTBBNGTN - Nível 2 Warp
MKJNK - Nível 3 Warp
PTNDNCN - Nível 4 Warp
NNTND - Nível 5 Warp
TRMNN - Nível 6 Warp
JMDNN - Nível 7 Warp
MRGRTTRR - Nível 8 Warp
SHNTRRNT - Galeria
THTRTMBB - Exibir créditos
JFFSPNGDNBRG - Vidas infinitas
DNLDDCK - Modo de cura
NGLCKCK - Todas as chaves
JHNTHMS - Passagem para grande caçada
STPHNBRML - Passagem para Mantis
GRGMLCHCK - Passagem para Trex
RNTRC - Passagem para Nova Campanha
BKSTRD - Modo voar
FHGTBC - Exibir inimigos



Shadows of the Empire

Use o nome "R Testers ROCK" para jogar em qualquer nível do jogo e use o nome 'Credits' para ver a sequência final deste jogo.
E peço desculpa por não ter encontrado dicas para o tunnel b1.

Resident Evil 2 (PC)

Munição infinita - Na tela de armas da equipe, aperte [Cima] [Cima] [Baixo] [Baixo] [Esquerda] [Direita] [Esquerda] [Direita] [Aim(Aponte)].
Nível de dificuldade extra - Acabe o jogo para destrancar um nível de dificuldade extra abaixo de organize e modos originais.
Cenário de Hunk e modo de Batalha Extremo - Acabe o jogo no nível de dificuldade difícil com o melhor grau para Claire e Leon nos cenários A e B. Hunk é um soldado que tem que alcançar o segundo andar da delegacia de polícia vindo do esgoto com somente batalhas e nenhum quebra-cabeça.
Modo de Batalha extremo - Destranca Chris Redfield e Ada Wong como personagens.

Vários (2)

Ajuda ao leitor António Manso (SJ 20)
Do leitor Carlos Xavier - Tomar

"Olá malta da Super Jogos. Chamo-me Carlos Xavier e sou um leitor e um grande admirador vosso. Comecei a comprar a vossa revista há pouco tempo e simplesmente adorei. Continuem com o bom trabalho!! Agora vou-me armar em "socorrista" e ajudar alguns dos leitores que gritaram por auxilio. Sayonara !!!"
Carlos

Tekken 3 (PSX):



Jogar com Gon - Jogar bem em Survival Mode e quando te pedirem as iniciais escreve Gon.
Mais roupa:
Jack - selecciona-o 10 vezes
Anna - selecciona-a 25 vezes
Jin - selecciona-o 50 vezes
Lin - selecciona-o 50 vezes
Poder ilimitado com Forest Law - Acede ao ecrã de opções e pressiona rapidamente circulo, circulo, x, x, esquerda, esquerda, cima, baixo, baixo, x, x, triângulo.

Duke Nukem: Time to Kill (PSX)

Para inserires os seguintes códigos tens de pausar o jogo.
Munições infinitas - esquerda, direita, es-

Carmageddon 2

Ajuda ao Rafael Velho (SJ 22)
Do leitor Psiu (JB)

Escrever em qualquer parte do jogo.
lemmingize - Peões (ainda mais) estúpidos
stiffspasms - Mutants
tilty - Modo Flipers
wotatwatami - Pneus Especiais
smartbastard - Acabar a corrida
tingting - Reparações grátis
stopsnatch - Parar/Iniciar Cronometro
fastbast - Peões estilo Speedy Gonzalez
mooningminnie - Gravidade Lunar
mrmainwaring - Peões em Pânico
bigdangle - estranho, acreditem...
wetwet - Bónus de Créditos
clintonco - Hot rod
stickytyres - Escalar paredes
goodhead - Peões cabeçudos
eveningoccifer - Condução sobre efeito do álcool
timmytitty - Bónus de tempo
powpow - Repulsor de adversários
zazaz - Aniquilador de Peões
twatoff - Peões Explosivos
clangclang - Mais sangue...
fryingtonight - Raio eléctrico
bigtwat - Carro indestrutível
bloodyhippy - Drogas
xrayspeks - Mais peões estranhos
fryfry - Lança chamas
oypowerupno - Anti-PowerUps
dotaction - Peões aparecem no mapa
takemetakeme - Peões Suicidas

querda, direita, select, esquerda, direita, esquerda, direita, select.
Todas as armas - L1, L2, cima, L1, L2, direita, R1, direita, R2, esquerda.
Todas as chaves - cima, direita, cima, esquerda, direita, cima, direita, esquerda, direita, baixo.
Invisibilidade - L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1.
Seleccionar Nível - baixo, baixo, baixo, baixo, baixo, baixo, baixo, baixo, baixo, cima.
Volta ao menu principal e escolhe Time to Kill.

World Cup 98 (PC)

Altera o nome dos jogadores para os códigos desejados e depois faz Enter. Carrega em Back e quando te perguntam se queres alterar o nome do jogador diz que não. Volta ao menu principal e pressiona Scroll Lock.
Bola Flamejante - Kenny
Cabeças grandes - Gabo
Jogadores magrinhos - Kyle
Bolas doidas - Mr Hat
Jogadores E.T.s - Neila

SimCity 3000

Ajuda ao leitor Horácio (SJ 20)
Do leitor Carlos Xavier - Tomar

Horácio, "Boa Noite"??? Olha, chegasses mais cedo! Estou só a brincar contigo. Desculpa mas só consegui arranjar dicas para o SimCity 3000. Ai vão elas:
Para acederes ao menu cheat mantém pressionado Ctrl + Alt + Shift + C.
Depois de acederes ao menu cheat basta digitar os seguintes códigos e depois pressionar Enter.

Todos os extras - pay tribute to your king
Todas as centrais eléctricas - power to the masses
Todas as plantas aquáticas - water in the desert
Desactivar conselhos - stop forcing advice
Central de reciclagem e incineradora - garbage in, garbage out
Mudar a água para salgada - salt on
Mudar a água para doce - salt off
Construir de borla - i am weak
Ganhar 250K - call cousin vinnie
Construir SimCastle - xyzwvu

DethKarz

Ajuda ao Dragon-Hear (Sj 17)
Do leitor Ricardo Galvão - Feijó

Pressiona e segura Shift + Ctrl + C no ecrã principal para abrir o Cheats option. No ecrã Cheats escreve um dos seguintes códigos:
Global - todas as pistas podem ser seleccionadas
Dev 6 - todos os carros podem ser seleccionados
Race Corps - todas as épocas no modo Championship podem ser seleccionadas

Colin McRae Rally:

Quando estiveres no ecrã de selecção de nome escreve um dos códigos, depois volta atrás e entra de novo e então escreve o teu nome verdadeiro:
Carro Bonús - Lottowin
Carro Toyota GT4 - Beefcake
Carro Estranho - Hippo
Carro do Regresso ao Futuro - Delorean
Carro de Gelatina - Aliegoo
Baixa Gravidade - Gioantleap
Modo Micro Machines V3 - Borrowers
Todas as pistas - Freeway

Capitalism PLUS:

Para ficares rico digita: $$$***$$$
Para teres acesso a todos os produtos digita: !!!***!!!

Hablas Castellano?

Se és jovem, ambicioso e tens a quarta-classe.... perdão, dominas o idioma escrito pelos "nuestros hermanos", vem inscrever-te na... equipa da Super Jogos.

Efectivamente, procuramos a ajuda de pessoas que dominem o castelhano (espanhol), a nível escrito, para que nos possam ajudar na tradução e escrita de alguns textos nesse idioma.

Objectivo???
Uma "Super Surpresa" que a seu tempo será divulgada!!!

Os interessados devem contactar-nos para:
Super Jogos
Av. da Republica, 83 – 5º
1050-243 LISBOA
Tel./Fax: 01-793 52 24

Commandos: Behind Enemy Lines

Passwords dos níveis:
Mission 2 - 4JJXB
Mission 3 – 2DDLT
Mission 4 – RFF1J
Mission 5 – 2SSTL
Mission 6 – DT1WN
Mission 7 – 7QVJV
Mission 8 – K99XC
Mission 9 – 924BF
Mission 10 – JSGPW
Mission 11 – CMODD
Mission 12 - YMB4M
Mission 13 - PUUWW
Mission 14 - WT348
Mission 15 - XQWDC
Mission 16 - L91PV
Mission 17 - 5LIMV
Mission 18 - ZZMJV
Mission 19 - 8HCWM
Mission 20 - GDKWT

Durante o jogo escreve **1982Gonzo** depois carrega no:
shift+v - tracer
shift+x – teleporte
ctrl+i – invencibilidade
ctrl+shift+n - acabar nível
ctrl+shift+x - destruir inimigo/auto-destruição

Unreal:

Durante o jogo carrega no TAB e digita os seguintes códigos:
GOD - Modo Deus
ALLAMMO - Todas as armas e munições
FLY - Modo voar

Aos leitores...

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

1) Fotos dos leitores

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

2) Base de dados de colaboradores

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

3) Clube Super Jogos

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

4) Internet

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

Também ao nível da revista em si, vamos respeitar algumas ideias vossas, tais como:
1) Privilegiar os "posters" com imagens que mereçam tal destaque (como foi o caso da Lara na SJ n.º 12);
2) Reiniciar o "Top" de preferências dos leitores;
3) Apresentar mais criticas (da redacção) a jogos novos, dos quais daremos a nossa opinião;
4) Incluir notícias sobre novidades de jogos existentes, ou em desenvolvimento, com um espaço também dedicado à s 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"?!!

WALK - Voltar ao modo normal
BEHINDVIEW - Visão tipo TOMB RAI DER
FLUSH - Corrige as más texturas nas paredes ou monstros
INVISIBLE - Fica invisível
KILLPAWNS - Mata todos os monstros
SUMMON (objecto) - Soma arma, item ou monstro
SLOMO (numero) - Muda a velocidade de jogo - 1.0 é a normal

Tomb Raider III

Ajuda ao leitor Rui Pinto (SJ 21)
Do leitor Luís Pedro - Entroncamento

Rui, a verdadeira tecla de sprint no TR 3, é a tecla "-" (hifen, ou menos) e não a tecla "~" referida pela leitora Susana Guedes.

Tomb Raider III

Ajuda do leitor Márcio Alexandre (SJ 21)
Do leitor Luís Pedro - Entroncamento

Márcio, para que eu te possa ajudar, agradecia que fosses mais explicito porque eu não sei o que é GDI, se são aquelas dicas para ir para o telhado, é fácil:
Vais para o campo de treinos nas traseiras da mansão, depois vai para o sítio onde se faz o slide mas não faças o slide! Vai o mais que puderes para a frente e depois para a direita (tens que estar sempre à beira da plataforma) depois vira-te 45 graus para a direita, até que uma parte do pé de Lara Croft desapareça. Agora salta e quando estiveres no ar, carrega em olhar e agarrar terás de saltar 3 vezes e de repente Lara está suspensa no ar, agora quanto ao truque dos cantos, eu não o consigo fazer.

Tomb Raider III

Ajuda à leitora Inês Raquel (SJ 21)
Do leitor Luís Pedro - Entroncamento

Inês, o boss, adormece quando disparas para ele, mas não é com uma arma qualquer, é melhor que seja com o lança rockets, se não o tiveres, volta ao nível anterior e faz a dica para todas as armas e de seguida faz a dica para passar de nível. Agora quando estiveres no último nível, saca do lança rockets (para não demorares carrega na tecla "7", que é um atalho para o lança rockets). Agora, já sabes o que tens a fazer.

Tomb Raider III

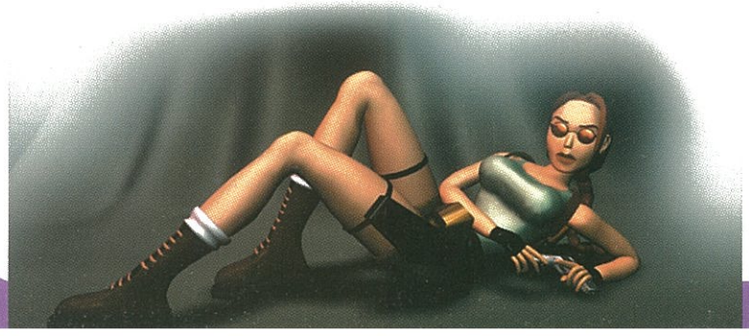
Ajuda do leitor Filipe (Sj 21)
Do leitor Luís Pedro - Entroncamento

Filipe, o que tens a fazer no nível Thames Warf do TR 3 é encher ou vazar os depósitos de água, até que as ventoinhas fiquem mais lentas e de seguida passar por baixo delas, depois encontrarás um guarda, mata-o depois avança até ao fundo do corredor, e se olhares para a direita, encontras uma passagem com duas ratazanas, entra nele depois de as matares e desce pela rede e irás dar a um local com uma máquina que se liga assim que entras no local.
Se olhares para a esquerda encontrarás um bloco feito de rede, empurra-o de modo a que a máquina se ligue ao quadro de energia que te foi mostrado, agora tens acesso a um dos outros interruptores, sobe a rede e irás dar ao sítio dos interruptores. Faz uma combinação com os interruptores de modo a que o segundo depósito e o terceiro fiquem cheios. Tens acesso ao terceiro depósito por uma passagem fora de água à esquerda do segundo depósito. No terceiro depósito, vai até ao outro lado, mata o guarda e liga o interruptor dentro da sala onde estava o guarda agora o depósito está vazio e se fores olhando para cima na plataforma que se encontra à esquerda ao sair da sala do interruptor encontras uma coisa para caminhares no ar, salta e agarra-te, caminha até à ponta de modo a conseguires ir à sala dos 3 interruptores e finalmente carrega no terceiro interruptor.
Agora vai para o terceiro depósito de água e verás que está cheio, se não estiver cheio, faz combinações com os interruptores de modo a que fique cheio. Agora se reparares, no fundo do terceiro depósito, há uma passagem, vai para lá e segue o caminho até chegares à catedral, mas despacha-te, pois o caminho debaixo de água é longo. Sai da água e vai para o canto da catedral onde está o homem com uma arma, mata-o e sobe a rede com arame farpado na parte de baixo.
Agora em passo lateral, tenta passar para o outro lado do arame farpado depois salta para a plataforma da grua e de seguida para o telhado com arame farpado à tua direita, agora vai para a torre. Entra lá dentro e mata o homem, agora é só ir para o outro lado da torre e se já alguma vez passaste este nível com a dica, deves estar a lembrar-te daquela torre do sino à tua frente, dirige-te para lá e passa-te de nível.

Tomb Raider III

Ajuda ao leitor Vasco Sousa (SJ 20)
Do leitor Luís Pedro - Entroncamento

Vasco, vi que ainda ninguém te tinha ajudado acerca daquilo para jogar com a Lara Croft nua, e por isso decidi ajudar-te.
Para jogar com Lara Croft nua, precisas de ter um programa que podes ir buscar à Net, por isso vai a www.altavista.com e no sítio onde está escrito any language, muda para Portuguese (Português) e de seguida escreve no espaço em branco Nude Raider (Raider nu) e clica em Search. Agora vão te aparecer várias páginas e escolhe uma que tenha uma imagem da Lara toda nua só com os coldres e com uma carinha de envergonhada, mas não desmaies com o tamanho dos «airbags».
Agora há-de estar escrito a dizer qual o programa necessário, se não estiver acessível o download do programa, procura-o na altavista. Agora passa-o para disquete ou para o disco rígido e aprecia, se experimentares o programa noutros jogos 3D também deverá dar. Agora quanto à Lara no duche não consigo fazer nada.



Tomb Raider I



"The Great Pyramid"

Ajuda ao leitor P. Dionísio (S.J. 22)
Do leitor Filipe Barbosa - Barcelos

Então é assim Dionísio, estás no último nível, e começas logo por uma missão difícil que é matar esse monstro gigante. Mata-o (eu aconselho a andares sempre à volta dele, mas não cais daí abaixo). Depois de o matares entra na porta que se abriu, entra e segue até encontrares um cubo no lado direito, continua e empurra o que esta mais abaixo, e vai ter ao primeiro cubo no lado oposto e empurra-o, agora sobe para a parte de cima e salva o jogo, passa por essas portas cortantes e mais à frente segue pelo lado direito e empurra esse cubo, volta lá cima na parte onde viraste para a direita, desce, passa para o outro lado do cubo e empurra-o, faz o percurso anterior e agora já podes abrir a alavanca, à frente salta para as partes mais horizontais para não caíres à lava e segue na entrada seguinte mas com cuidado com uma bola que ira descer, a seguir dessa, mais à frente tem outra, por isso, tem muito cuidado para não seres esmagado, agora segue sempre até a um chão móvel e volta para o chão seguro, pendura-te e deixa-te cair. Já em baixo salva o jogo, saca as armas e dispara contra "scions", irás ouvir e ver tudo a tremer, entra na porta que se abriu, mata os monstros, desce para a parte que é lava e a seguir no buraco, depois salta para a frincha que tem na parede, segue para a direita, até não poderes ir mais, deixa-te cair e faz logo um mortal para trás. Segue por essa entrada desce, mas não te chegues muito e salta para onde não tem os espinhos ao alto no chão, agora segue sem tocares nesses espinhos, mais à frente salta para o chão móvel e rapidamente para essa entrada.



Vai para a rampa que serve para saltar para o sítio do portão e olha para a esquerda, verás uma passagem. Agora com «speed» salta na ponta lateral da rampa para lá, segue o caminho até encontrares um buraco, salta-o e deixa-te cair no segundo. Carrega no botão para abrires o portão, volta para a mota e segue o caminho mas sempre pela gruta e quando chegares ao fim, vai pela «ponte» e por aí fora...
Tenta sempre ir por caminhos «aéreos» e quando chegares a uma cascata grande com uma jangada «escavacada» no fundo vai para lá e entra para dentro da cascata, vai pela gruta e chegaste às Caves of Calaya.

Tomb Raider III

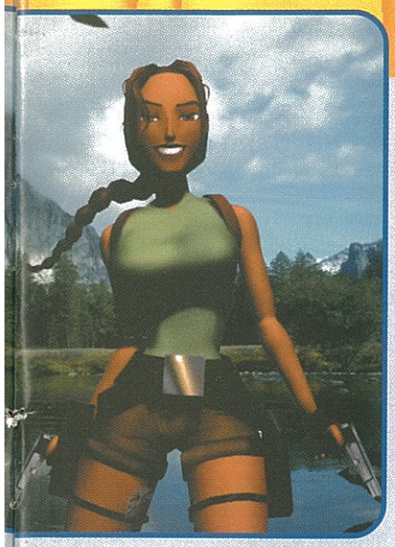
Ajuda ao leitor C. P. (SJ 20)
Do leitor Luís Pedro - Entroncamento

Olha C:P, a tecla para sair da moto quatro é a tecla "end", se não der, modifica os controlos de jogo. Agora quanto aquilo das rampas no TR 3:

Manx TT

Ajuda ao leitor Guilherme Sanchez (SJ 19)
Do leitor Paulo Eloi – Vila Nova de Gaia

Superbikes: Guilherme, para teres as muito rápidas super bikes, uma delas inteiramente patrocinada pela Sega, tens de introduzir o seguinte código no ecrã de selecção do jogo L+R+X+Y+Z



A partir de agora o cuidado tem de ser muito mesmo muito, salta para esses pilares até chegares ao último, e salva o jogo. Salta para a frincha em frente e vai para a direita, salta com lanço para a entrada mas cuidado com a bola e plataforma cortante, se conseguires passar mais rápido porque vem outra bola atrás de ti, terás mais uma descida com outra plataforma cortante no meio, passa por ela e quando estiveres quase a chegar ao fim da descida salta para o outro lado para que a bola que vem atras de ti não te passe por cima, desce para a parte de baixo, verás uma sala, fica na entrada, dá lanço e salta até ao outro lado mas sem que a lava te toque, abre a alavanca e entra na porta, verás um corredor e no lado esquerdo à frente dois andares com duas bolas, encosta-te à parede e vai andando de lado até à primeira bola (a do 2º andar) vier contra ti, salta encostado à parede, quando ela estiver a chegar à tua beira (tens que ter a energia no máximo). Depois segue até não poderes ir mais, salta para o primeiro andar, (sem lanço) e ficaras pendurado, deixa a bola passar depois sobe. Segue em frente, salta para os obstáculos e para o outro lado, verás em frente uma plataforma cortante e uma chão móvel. Chega-te até não poderes ires mais. Dá um passo para trás, salta para lá (aqui terás de ter muita pratica), carrega rapidamente no botão "L", e cairás na água, sai fora da água, salva o jogo e apanha as munições que ai se encontram.
Mais à frente aparecera "Jacqueline Natla" transformada em monstro, mata-a e depois é só entrares nos túneis, onde irás sair a uns pilares, quando chegares ao ultimo pilar, salta para a parte do outro lado, sobe para a sala, mais à frente vai para essa descida e .....!!!!
Parabéns terminaste o nível e também o jogo

Ovelha: Agora vou dar-te uma dica, muito, mas mesmo muito "cool". Então é assim, no ecrã de selecção de transmissão prime cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, Z e Y. Agora já podes montar uma ovelha.

Fighters Megamix

Ajuda aos leitores Pedro Sousa e Ricardo Pereira (SJ 19)
Do leitor Paulo Eloi – Vila Nova de Gaia

Mr.Meat: Para jogarem com o Mr Meat, um pedaço de carne gigante que até nos abre o apetite, têm de acabar o jogo em todos os cursos, ligar a consola 30 vezes seguidas com o jogo lá dentro e depois de fazerem isto, no ecrã de selecção de lutador, coloquem o cursor sobre Kumachan e carreguem em X.
Palmeira: Para jogarem com a palmeira da AM3 têm de jogar 64 horas (estes tipos da AM3 são loucos). Podem controlar o tempo que já jogaram no Book Keep.

Christas Nights (Sat.)

Ajuda à leitora Solange Anjos (SJ 22)
Do leitor Filipe Barbosa - Barcelos

Vai até ao ecrã da data e do relógio de Sega Saturn e muda a data para:
? 1 / 1 / 1997 – terás o dia especial ano novo.
? 1 / 4 / 1997 – terás o dia especial das mentiras

Shinobi X (Sat.)

Ajuda ao leitor Nuno André (S.J. 22)
Do leitor Filipe Barbosa - Barcelos

Durante o jogo faz pause e pressiona A, B, A, B, C. Depois no canto inferior esquerdo poderás escolher o nível que quiseres pressionando esquerda ou direita.

Resident Evil 2

Ajuda ao Pedro Miguel (sj-n23)
Dos leitores Powers Players

Pedro nos não te podemos ajudar, porque o jogo que tens é uma demo, e não se pode fazer dicas na versão demo.
Quanto ao FIFA 99 todas as dicas e truques estão na S. J. 22.

Top de Jogos

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

E, quais os teus 3 jogos preferidos???

1º Tomb Raider III
2º Metal G. Solid
3º Colin MacRae

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

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.

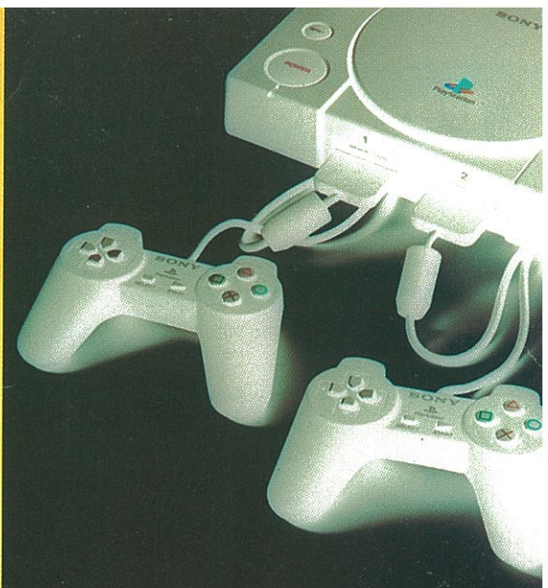
Por correio:
Super Jogos
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

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!).



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

Desafio ao Leitor

Aproveitemos a Internet!

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

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

Listas de E-mail

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

Jogos:

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

Informática:

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

Internet

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

Inscrições!!!

Basta um e-mail para

ciberlandia@mail.sonet.pt

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

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

WWW.CIBERLANDIA.COM

Final Fantasy VII

Ajuda ao leitor Armino na SJ nº 21
De Arthur Wey Silva

Olá malta cá estou eu de novo para socorrer os jogadores de FFVII necessitados. Caro Armino, a "Shield" encontra-se na masmorra final no caminho da esquerda, a "Contain" encontra-se em Nibel (cidade onde se encontra o Cloud quando este se perde na "Livestrem"), compra uma "mimeet green" e fala com o chocoboo branco dá-lhe a "green" e escolhe uma opção que refira "ears".
Na SJ nº 21 alguém diz uma maneira de duplicar itens, pois eu sei outra, equipem a "W-item" e no combate façam "W-item" e escolham um item, depois escolham outro e quando a escolher o alvo do segundo "item" carreguem X ou "CANCEL" conforme a vossa versão e trarão mais um do primeiro "item" escolhido.



Peço a todos os leitores que digam-me uma maneira de ter um final especial, reviver a Aires e\ou passar o Sephirot para o nosso lado para o FFVII (mas que funcionem, nada dessa historia de que "há um amigo disse-me mas não me mostrou nem contou detalhes porque eu ainda não consegui", como aquela historia de morfar a "Emerald Weapon").
P.S.: Espero que mais ninguém mande dicas para o FFVII a dizer coisas que toda a gente sabe, só falta alguém dizer como se obtem a "Lithing".

Para aqueles que (como eu) não conseguem passar no "Blade Runner" a parte que a agente "Steele" devia salvar-nos no último segundo, antes de irem para o carro experimentem passar pela frente do "Bob Bullet". Então malta que é do magic? Os baralhos para serem criticados? E a lista das cartas de Saga de Urza? Queremos Magic! MAGIC! MAGIC! MAGIC! MAGIC! MAGIC! MAGIC! MAGIC! MAGIC! MAGIC! MAGIC! MAGIC! E mais MAGIC!

Crash Bandicoot

Ajuda ao leitor Arnaldo(SJ18)
Do leitor Bruno Carneiro- V.N.Gaia

No ecrã de password carrega em: t t t t x q t t t t q x t c t t t c q t x x x x, para acederes aos 32 níveis, todas as "gems" e todas as chaves
T - triângulo
X - x
Q - quadrado
C - círculo

Conselhos de Hardware

Ajuda ao leitor João Rafael (SJ 23)
Do leitor Guilherme Santos

"Olá, o meu nome é Guilherme Santos e é a primeira vez que colaboro na vossa (nossa) revista. Acho a Super Jogos uma revista fenomenal e gostava de vos felicitar por isso!"
Guilherme

1º- João, partindo do principio que o teu sistema suporta placas gráficas AGP aconselho-te a comprar a nVIDIA Riva TNT2 AGP. Caso nãosuporte AGP, não te preocupes pois existe uma versão PCI.

2º- Em relação a gravador de CD's interno tens o CDR RICOH MP7040A/DP interno IDE que lê a 20x, grava e regrava a 4x e custa 56900$.

3º- Para um preço reduzido e qualidade estupenda recomendo-te as colunas Diamond HPM-4030.

4º- Quanto a placas de som aconselho-te a comprar a Sblive que é a melhor placa de som disponível no mercado. No entanto esta é um pouco cara (41900$). Se não tiveres "verba" para a comprares podes comprar a Monster Sound MX300 que é substancialmente mais barata e também tem uma boa relação qualidade/preço.

5º- Finalmente (uff!), o Final Fantasy VIII para PC deve chegar lá para o quarto trimestre (Setembro / Dezembro).

Mortal Kombat 4

Ajuda ao leitor Pedro Moreira (S. J. 20)
Do leitor Luis

"Olá, eu sou o Luís e sou um fã vosso há já bastante tempo, penso que não será preciso dizer nada sobre a vossa revista porque acho que Portugal inteiro já conhece a qualidade a vossa revista. DEMAIS!!!!!!! Tenho reparado nos vossos comentários às opiniões sobre o que poderia vir mais com a revista e penso que a ideia da disquete com as mais variadas coisas é Excelente.... "
Luis

Vá para a tela de opções e destaque a selecção de "Continues". Então segure Block (bloqueio) + Run até que a palavra "Outstanding" seja falada, aí o menu de fraude aparecerá. Haverá quatro opções para escolher agora:
Finais - Escolha "Endings" no menu de truques. Então verá uma personagem que está a terminar, comece um jogo em modo arcade e derrote este personagem.

Fatalities 1 - Escolha a opção "Fatalities 1" no menu de truques. Então termine o seu oponente, mova-se perto, aí carregue baixo e High Punch. Isto deixará qualquer personagem executar o primeiro Fatalitie dele.
Fatalities 2 - Escolha a opção "Fatalities 2" no menu de truques. Então termine seu oponente, mova-se perto, aí carregue em baixo e High Punch. Isto deixará qualquer personagem executar o segundo Fatalitie dele.
Level Fatalities – Escolha a opção "Level Fatalities" no menu de truques. Então termine seu oponente, mova-se perto, aí carregue baixo e High Punch. Isto deixará qualquer personagem executar o nível de Fatalitie dele.
Jogue como Meat - Entre no "Group Mode" e acabe o jogo com todos os dezasseis personagens. Então, depois de ser realizado, seleccione qualquer personagem e comece uma partida. Agora o seu personagem jogará como Meat com todos os movimentos do personagem que foi seleccionado.
Jogue como Goro – Acabe o jogo com Shinnok. Então, mude a roupa de Shinnok e seleccione o ícone invisível ao fundo da tela de selecção do personagem. Agora aperte [Cima], [Cima], [Cima], [Esquerda], para destacar o ícone de Shinnok, então aperte [Run]+[Block].
Jogue como Noob Saibot - Acabe o jogo com Reiko. Então, entre com o código de Kombat 012 012 no versus mode. Agora encerre esta partida e vá para a tela de selecção de personagens. Seleccione o ícone invisível ao fundo da tela de selecção do personagem. Aperte [Cima], [Cima], [Esquerda] para destacar o ícone de Reiko, então carregue em [Run]+[Block].
Roupas alternativas - Na tela de selecção de personagens, aperte [Start] + qualquer botão para rodar a foto na tela de selecção, duas vezes para habilitar a segunda roupa do personagem, excepto para Sonya e Tanya. Para elas, deverá girar três vezes.
Ver biografias - Entre no modo "Kombat Theatre", destaque o personagem desejado, e aperte [Block].

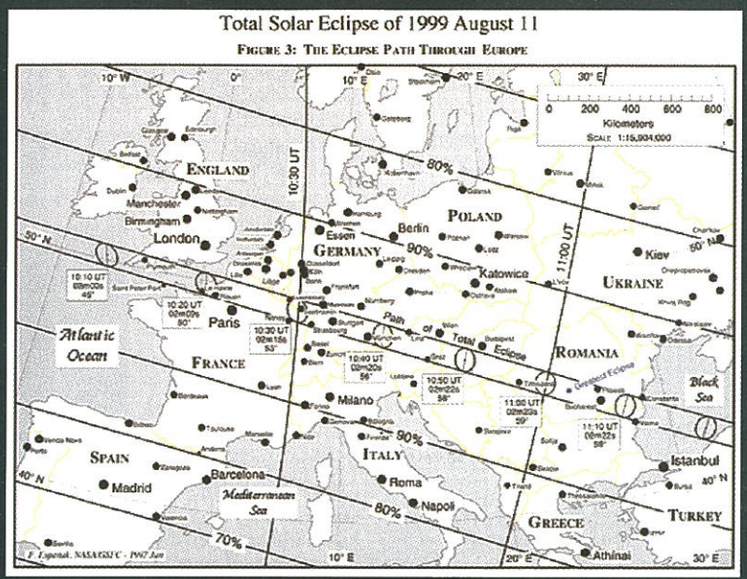


Atenção ao Eclipse do dia 11 de Agosto!!!

No próximo dia 11 de Agosto, a humanidade poderá apreciar o espectáculo do último eclipse total do Sol... a que se seguirão algumas noites de "Chuva de Meteoritos".
Bem, sobre o eclipse do Sol, todos já sabem os cuidados a ter:

- NUNCA olhar directamente para o Sol (o perigo é mesmo de cegueira);
- Adquirir um dos 2 milhões de óculos (vá lá, são só 100$00) que as farmácias lhe podem vender a partir de 3 de Agosto.

Sobre o Eclipse, deixamo-vos aqui algumas imagens para a vossa melhor escolha do local de observação.

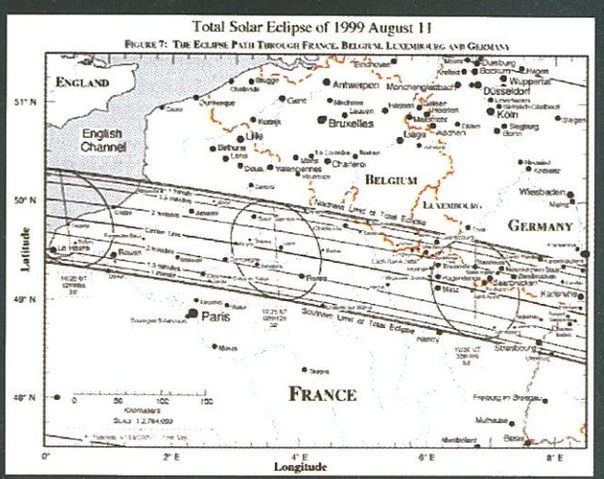


O fim do mundo

Mas, há muito boa (?!!) gente que afirma ser este eclipse o princípio do fim do mundo. Na Internet essas pessoas manifestam-se e "avisam-nos".
Eis uma mensagem interessante, que está melhor destacada na nossa revista Cyber Guia desta quinzena, a este respeito.

"A intenção desta mensagem é informar e consciencializar a humanidade acerca do perigo que representam os cometas e asteróides para o nosso planeta e da possibilidade de ocorrer um impacto ainda este ano.
Já se deram inúmeros impactos de asteróides com a Terra no passado:
Há 65 milhões de anos, o impacto de um asteróide causou a extinção dos Dinossauros.
Em 1908 em Tunguska (Sibéria) um asteróide explodiu acima da Terra, mas a onda de choque resultante causou a devastação da zona. Se isto tivesse ocorrido 3 horas mais tarde, teria atingido Moscovo e teriam morrido 10 milhões de pessoas.
Nos meados dos anos 30 no Brasil (Floresta Amazónica), ocorreu um fenómeno semelhante ao de Tunguska.
Tunguska e a Floresta Amazónica eram zonas pouco povoadas, mas em 1871, em Chicago, fragmentos de um cometa que passou próximo da Terra causaram a morte a milhares de pessoas.
Um núcleo de um cometa com diâmetro de 100 metros que expluda a 30 Km da Terra, pode incendiar uma floresta.
Em 1994 o cometa Schoemaker/Levy 9 colidiu com Júpiter. Se este cometa tivesse colidido com a Terra, poderia ter significado a extinção de todas as formas de vida no nosso planeta.
A 15 de Março de 1994, um asteróide com 10 m de diâmetro passou uma "tangente" ao nosso planeta... O objecto, designado por ES1, foi detectado por uns poucos telescópios dedicados à pesquisa de asteróides que se aproximam da Terra ...
Só conseguiram detectá-lo no dia anterior quando estava a uns meros 2,2 milhões de quilómetros da órbita da Terra.
Em média, durante os anos 90 tem sido observado um destes encontros quase imediatos, por ano;... estas "tangentes" ocorrem provavelmente uma ou duas vezes por semana, só que passam despercebidas...

O perigo de um asteróide ou cometa colidir com a Terra é real. Já aconteceu no passado...e voltará a acontecer....



Socorro!

Crash Bandicoot 3 - Warped (PSX)

"Nos níveis 18 (Tell no Talles) e 26 não consigo chegar ao fim do nível com todas as caixas, alguém é capaz de me dizer onde se encontram as caixas escondidas?
No nível 26 alguém me diz como se rebentam os Nitros para passar o nível?

Theme hospital (PSX)

Alguém sabe os truques, ou dicas para ter mais dinheiro, para fazer terramotos, etc...?"
Firminio Cardeira - Marinha Grande

Gran Turismo e Constructor

"Só comecei a coleccionar a vossa nossa Revista a partir do número 17, por isso perdi as dicas para o jogo do PSX: - "Gran Turismo".
Agradeço imenso a quem me divulgar dicas para este jogo. Já agora quem tiver dicas para Construtor do PSX que me ajude pois se não vou fazer explodir o planeta de tantos nervos que tenho ao jogá-lo."
Ivo Carvalho - Santo Tirso

Tomb Raider III

"Heil, ó glorioso STAFF da Super Jogos. Daqui fala o encravado JOTTA. Como toda a gente o faz, vou-vos felicitar por esta maravilhosa e imortal (espero eu!) revista. Continuando... comprei o Tomb Raider III há pouco tempo, (confesso que não sou grande coisa a jogá-lo) e já estou encravado no Temple of Ruins, na parte em que a estátua ganha vida, vontade não me falta para estoirá-la.
Já vi a solução da SJ n.º 17. Passo a citar "... continua aos círculos pela sala e usa a tua melhor arma ..." mas a minha melhor arma são as pistolas da Lara. Por acaso existe outra arma neste nível??? Ajudem-me a matar essa estátua. Obrigado."
João Barreto

Street Fighter Zero 3 (NTSC/JPN) - Psx

"Olá, a toda a equipa da Super Jogos (que faz um magnífico trabalho, de onde todos aproveitam, e apoiam), tenho uma dúzia de perguntas a fazer ao (para mim jogo do ano) STREET FIGHTER ZERO 3 , que comprei à pouco ainda em versão japonesa (não se percebe nada das letras).
Para facilitar vou numerá-las, e quem poder responder põe (se faz favor) o número correspondente das perguntas, lá vai:
1 - Como posso jogar com o "Evil Ryu" e com o "Guile"?
2 - Há ainda mais personagens secretas. Se há, como as obter, e quem são?
3 - Dos quatro modos secretos consegui o "Team Battle" e "Survival". Quais são os outros dois, e como obte-los?
4 - Quando jogo no "Survival-BOSS", o "Sagat" tem o XISM, mas consegue fazer SuperCombos ZISM. Na sua barra tem uma cabeça do símbolo "Shadowlaw", que significa, e como obter esse tal ISM?
5 - O "Vega (M.Bison em PAL)" faz no XISM um "Psycho Crusher" destruidor, a próprio não consigo faze-lo, só consigo o "Knee Press Nightmare" e o "Psycho Crusher" em "SuperCombo" só consigo no ZISM, como faze-lo?
6 - Ás vezes o "Sodom" tem espadas (o computador), mas eu não consigo ter acesso a elas, como ter acesso a elas?
7 - Dos modos de personagem tenho os seguintes: Normal, COM, Classical, Saikyou e Mazi. Se há mais, para que servem?
8 - No modo "VS", como posso escolher o cenário onde luto?
9 - Como é a SuperCombo no XISM do "Guy"?
10 - Por último queria perguntar se alguém tem todos os truques do jogo, pagaria até 1.000 Escudos. Se há alguém que venda um livro especial só do jogo, pagaria o seu preço respectivo. A Super Jogos podia dar uma solução do jogo?
Se alguém poder-me responder ficaria muito agradecido."
Ricardo Shimassek - Ílhavo

G-Police

"Eu queria, se fosse possível, que me mandassem truques e dicas sobre o jogo "g-police", para a playstation. Obrigado."
kunguele xumele [frankblack@europe.com]

Final Fantasy VII

"Olá. Quero pedir socorro para o jogo, CD 2, na parte do snowboard. Tomam-se as duas esquerdas e vamos ter a uma floresta. Não sei o que fazer. Ajudem-me."
Pedro Antunes

Vários jogos

"Olá super jogos queria agradecer por terem feito esta revista maravilhosa , que foi uma ideia tão brilhante que temos que usar óculos escuros para olhar para ela.
Mas vamos ao que interessa queria pedir dicas e soluções para vários jogos (se não for pedir muito) a solução para o Tombi para PSX.e já agora queria perguntar como se mata o minotauro no Hércules para PSX. dicas para Need for Speed 4 , para Gran Turismo e queria dizer ao leitor Pedro Vieira (S.J. 18) que existe realmente um periférico que custa 5000$00, mas tem um senão: tem que arrancar com um jogo original (cd de demos serve)."
Pedro Neves - Póvoa Sta Iria

Vários jogos

"Olá, tenho muitas dúvidas, peço que me ajudem, pois estou farto de procurar as saídas para estes jogos:
- No jogo "The legend of Zelda link's awakening" para Gameboy, já tenho a espada e o escudo, o toad-stool, as bananas, e uma parte do "coraco"(?), mas não sei o que fazer a seguir, pois quando chego à beira do animal (racoon), ele leva-me para outra zona, não podendo passar. O que tenho que fazer a seguir? Onde se situa a chave?
- Tenho um emulador para jogos de Gameboy (Virtual Gameboy) e, no Final Fantasy III, quando tento lutar contra um inimigo, o jogo bloqueia. Ajudem-me. Já agora, se alguém souber onde fazer download de todos os jogos da sequela Final Fantasy, peço que me avisem.
- No Tomb Raider I, como passo os 2 últimos níveis?
- Alguém sabe onde fazer downloads de abandonware?
- No jogo Heroes of Might and Magic III, não consigo fazer "End turn", pois o jogo vai abaixo, o que se passa no jogo?"
Ricardo Matos





Legend of Zelda

"Olá Super Jogos. Preciso de uma dica para o princípio do jogo: "The legend of Zelda Ocarina of Time". Quando estou dentro da deku tree, como é que hei-de entrar nas salas por baixo da teia de aranha, que se encontram à entrada? Obrigado."
Pedro - Coimbra

Placa Gráfica

"Olá eu sou o Rui Correia , tenho um PC (PIII-550) com a nova placa grafica a Riva TNT 2 de 32Mb e mesmo assim só jogos simples é que funcionam , e mais alguns!
Queria jogar Carmageddon 2 e aparece me uma mensagem a dizer que não existem recursos suficientes! Que hei-de fazer? Ajudem-me!"
Rui Correia - Faro

Mário 64

"Olá chamo-me Diogo Silva e quero pedir-vos um grande favor: Como se consegue, no Mário 64 a estrela do Whomp's Fortress (2º nível) - Blast away the wall? Ajudem-me por favor!"
Diogo Silva

Vários jogos

"Tenho algumas dificuldades e agradecia qualquer ajuda.
Tomb Raider II - Gostava que alguém me dissesse dicas para ter todos os segredos ou um guia. Também queria saber se no Tomb Raider há mais trajes pois no outro dia, vi na net duas imagens da lara com trajes diferentes.
Final Fantasy - Alguém me podia dizer para que serve os items tissue, 1/35 soldier, super sweper e masamune blade. Gostaria de saber onde se encontra a matéria Comet pois vendi-a e agora não a encontro, e a matéria Alexander. Já li que para ter a Alexanderé preciso lutar com alguém no Great Glacier, depois de se tocar numa água sagrada. Já toquei na água sagrada mas não encontro o homenzinho (que julgo ser um homem azul que eu já encontrei naquela zona). Também agradecia que alguém me confirma-se a existência de um limite 3 para a Caith Sith e um final diferente se utilizarmos a matéria morph na Emerald Weapon.
Tekken 3 - Li algures que na opção Theather do Tekken 3, podemos ver filmes dos dois títulos anteriores e um filme secreto. Gostava de saber se é verdade e como conseguilos.
Dicas - Gostava que alguém me dissesse algumas dicas para MDK, X-men vs Street Fighter, Mortal Kombat Trilogy e Fighting Force."
Américo Fernando

Templo de Puna

"Por acaso alguém que tenha morto o Puna no fim do nível do Templo de Puna me dá uma dica para eu passar ao seguinte. Desde já o meu obrigado."
M. Lopes

GE - GAME ENCHANTERS

Do leitor N@T@S [zzzxxx@esoterica.pt]

Venho por este meio falar dos "Game Enchanters" (GE). Falam tanto das ilegalidades dos "Chip´s" mas não falam destas maravilhas. Para quem ainda não tem "Chip" ponderem a hipótese de comprar um GE. Para quem não sabe o que é um GE é apenas um cartucho pouco maior de que um memory card , que dá para além de jogar cópias dá para meter batotas e é esta característica que venho descrever. O GE não é mais do que um 3 em 1. Trás lá dentro : Um Game Shark/Action Replay (para pôr os códigos). Um chip. Um sistema de transformação de PAL/NTSC - NTSC/PAL. O que dá jeito.



Mas não é só vantagens. - A intro do GT (e não só) salta e não dá para ver o filme. A conversão PAL/NTSC não é lá muito fiável. Não dá para jogar jogos Multi-Disks (Metal Gear). Não incentivo NINGUÉM a comprar nenhum dos sistemas. Chip é ILEGAL. (5.000$00). O GE não é tão ilegal mas não se vende por aí. (8.000$00). Preços meramente comparativos.

Metal Gear Solid - PAL

Infinite Health - 800B5E06 00FF
Unlimited Diazepam - 800B5E58 0001
Socom Pistol + Infinite Ammo - 800B5E12 00FF
FAMAS Rifle + Infinite Ammo - 800B5E14 00FF
PSG1 Rifle + Infinite Ammo - 800B5E24 00FF
Nikita + Infinite Ammo - 800B5E18 00FF
Stinger + Infinite Ammo - 800B5E1A 00FF
Unlimited Stun Grenades - 800B5E20 00FF
Chaff Grenades - 800B5E22 00FF
C4 Explosive - 800B5E1E 00FF
Gasmask - 800B5E48 0001
Body Armour - 800B5E4A 0001



Stealth - 800B5E4E 0001
Bandanna - 800B5E50 0001
Pal Keys - 800B5E5A 0001
Disk - 800B5E62 0001

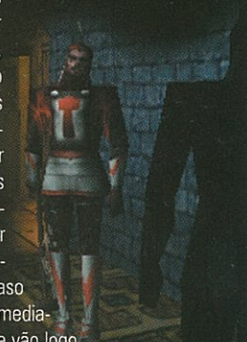
Gran Turismo - PAL

100 Million Credits - D009AADE 0001 / 8009B874 E100 / D009AADE 0001 / 8009B876 05F5
Always be first! - D01B3A7E 001B / 80093BC8 0000
Only one lap to race - D00B6700 0000 / 800B6700 0002

THIEF

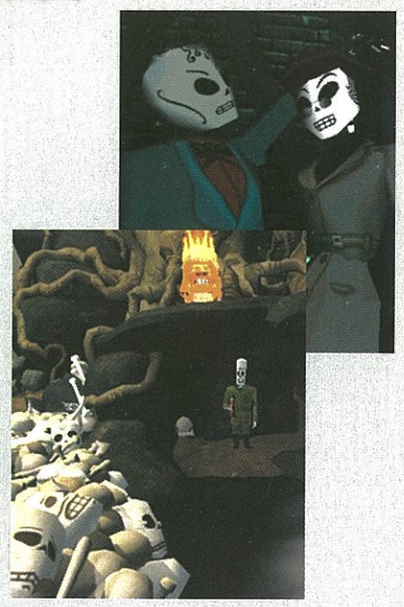
Opinião do leitor Ricardo Caeiro - Moita

O nome diz tudo, somos um ladrão algo pacifico que tem por missão penetrar nas mais impenetráveis fortalezas para roubar determinados objectos. Um dos aspectos mais originais do jogo é que na dificuldade mais elevada, ao contrário da maior parte dos jogos, não se pode matar ninguém, é isso mesmo, nem uma alminha, nem soldados, nem nada. Uma das razões é porque estamos numa profissão onde a discrição é o mais importante; fazemos de tudo para não sermos vistos, andamos nas sombras, apagamos as tochas com setas de água, e sim eu disse tochas, é porque a acção passa-se na idade média, onde não havia pistolas nem caçadeiras, só espadas e setas. Os gráficos, se tivermos uma placa aceleradora estão magníficos, sendo mesmo para mim, os melhores que eu conheço, tendo uns efeitos de luz-sombra absolutamente fantásticos, a música não é das piores que já ouvi e os efeitos sonoros estão muito bons. Mas o melhor são para mim as falas dos diferentes personagens, dignos de um Oscar, já cheguei a estar alguns minutos a ouvir dois comuns camponeses a falar sobre as mais triviais coisas da vida, como o que comeram e como estava o dia, excelente! E quando nós nos pomos a disparar setas do escuro para um soldado, este desata aos gritos, vai chamar companheiros aos gritos, sim porque nós ouvimos os seus apelos, e quando chegam começam a dizer para eu não ser cobarde e aparecer, e que se me apanhasse eu ia ver como elas doíam; se por acaso deixamos alguma porta aberta eles de imediato dizem que a porta não estava assim e vão logo procurar-nos, ou chamar ajuda se possível; pois é a inteligência artificial dos inimigos é soberba, a melhor que eu já vi. Fazendo frente mesmo ao grande Half-Life este jogo toma-se um titulo absolutamente imprescindível para toda a gente, leva um assalto de 95%.



GRIM FANDANGO

Opinião do leitor João Filipe Curado - Monte Redondo



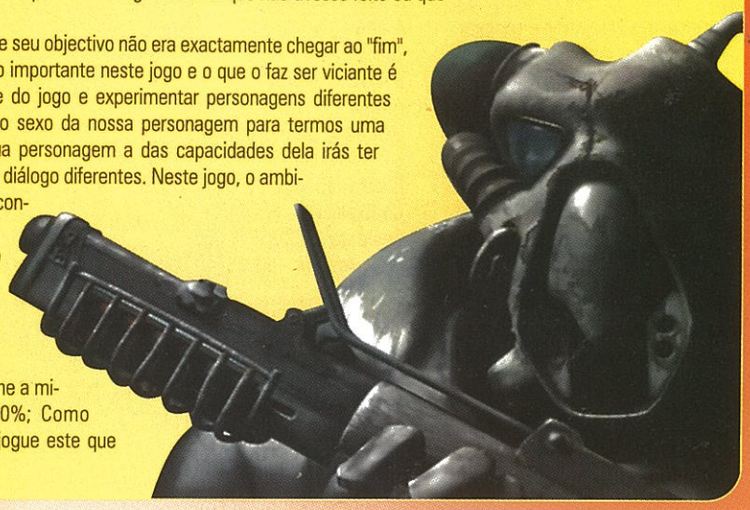
Cá estou eu para falar do Grim Fandango, um jogo de morrer a rir, aliás os personagens não passam disso mesmo...
Neste jogo somos Manny Calavera, um "vulgar" morto vendedor de viagens para a terra dos mortos. O seu objectivo como empregado da agência de viagens dos mortos é vender o maior número de viagens aos seu esqueléticos clientes, claro que só os caridosos podem ter viagens grátis nos melhores comboios, e logo que só nos calham mafiosos e corruptos como clientes!
Este argumento, aliado com gráficos de sonho e com uma mistura de sotaque espanhol com italiano dão a este jogo um ar de um mexicano filme dos anos 50.
Começamos na cidade onde fica sediada o Departamento da Morte, El Marrow, onde tudo parece correr às mil maravilhas, até que Manny começa a desconfiar porque é que todos os seus clientes são vigarista, assassinos e nunca dignos de ir em viagem de 1ª classe. A partir daqui Manny faz tudo para ter bons clientes, o que o leva a ser despedido pelo patrão: Don Copal. Faz parte dos maus, que querem ver esta sociedade "morta", onde o chefe atribui a Manny o cargo de "Sargento Calavera", dito com sotaque inglês, claro, como muitas expressões incluídas no jogo.
Até que consegue fugir desta cidade através de túneis e vai parar a uma morta floresta onde predominam os esqueléticos castores e aranhas.
A partir daqui não vos digo mais, para terem de jogar esta aventura gráfica (e que gráficos ela tem!), muito estilo Casablanca, e é se quiserem descobrir o final do filme, preparem-se para muitas horas a tentar descobrir locais e a conhecer pessoas que nos possam dar pistas. Eu próprio não sei se tem final feliz pois ainda estou enrascado algures num destes puzzles capazes de nos dar a volta à cabeça durante umas largas noites.

Já agora falo-vos do Glottis, um gigantesco, desmiolado, monstro (amigável) e apaixonado pelos carros que nos é fundamental nesta aventura, é pena que o seu maior desgosto da vida seja não caber neles, problema que temos de resolver se não, não temos transporte para a fortuna.
Pronto está bem, excitei-me um pouco, este jogo não é perfeito, uma pessoa com um PC inferior a 200 terá de ver o boneco arrastar-se pelo ecrã. O que também não é tarefa fácil é movimentar o boneco sobretudo para quem joga com o teclado.
Mesmo assim para mim esta é a melhor aventura gráfica de sempre e dou-lhe 98%, não mais do que isto por estes defeitos já apontados e pelo excesso de dificuldade de alguns puzzles que é pena que sejam tão lineares e não haja outra forma de os passar.
Até à próxima e joguem muito (sobretudo Grim Fandango, que é o meu jogo preferido) e leiam a Super Jogos que é a minha revista número 1."

Fallout2
(Pc)

Opinião de Vítor Manuel - Ponta Delgada

"Fallout2 é um RPG complexo e inteligente que é bem vindo ao mundo dos jogos. É um "3d real time" Shoot-em-up e uma estratégia em tempo real. Gostaria de ver mais jogos como Fallout2 em vez de jogos tipo Quake que apesar de serem graficamente excelentes os adversários possuem uma Inteligência Artificial de um cérebro inactivo. De volta a Fallout2, eu gostei tanto que comecei a jogá-lo vezes sem fim sempre à procura de alguma coisa que não tivesse feito ou que não tivesse visto na vez anterior.



Este é o primeiro jogo que joguei em que seu objectivo não era exactamente chegar ao "fim", o "fim" de Fallout2 é muito subjectivo, o importante neste jogo e o que o faz ser viciante é a necessidade de explorar o ambiente do jogo e experimentar personagens diferentes porque em Fallout2 basta mudarmos o sexo da nossa personagem para termos uma aventura diferente. Dependendo da tua personagem a das capacidades dela irás ter missões diferentes e irás ter opções de diálogo diferentes. Neste jogo, o ambiente e a história do jogo modificam-se conforme o personagem que utilizas.
Fallout2 é um jogo para adultos, o jogo envolve drogas, violência, sexo e linguagem não muito adequada ás camadas mais jovens e ás mentes mais sensíveis.
Fallout2 é um excelente RPG e eu dou-lhe a minha pontuação de: Como RPG=100%; Como Jogo=90%. Se nunca jogou um RPG jogue este que vale a pena."

Worms Armageddon
(Pc)

Opinião da leitora Ana Lia Mano - Lavradio

O nome é muito sugestivo e o jogo não lhe fica atrás... Talvez muitos de vós já conheçam este fabuloso jogo, mas eu venho falar especialmente aos que não o conhecem. Fica-se logo com uma ideia do jogo pelo seu nome; este Armageddon significa destruição, tortura, loucura e, sobretudo, muita diversão!

Worms Armageddon oferece-nos diversos modos de jogo. Podemos jogar sozinhos ou "acompanhados", mesmo quando não temos ninguém ao pé de nós. Refiro-me à possibilidade de arranjarmos alguns adversários na Internet.
No modo para 1 jogador saliento as "missões", que nos são atribuídas pelo computador, ou a hipótese de jogarmos contra ele mesmo. Mas, na minha opinião, o modo Multiplayer é o mais divertido. Podem jogar até quatro "exércitos". A escolha de armas é muito vasta, e ficam desde já avisados que com elas "não se brinca"! Aconselho-vos também, quando jogarem este jogo, a não escolherem a arma mais potente só para

FIFA 99

Opinião de Mauro Ramalho

Estou aqui para falar do jogo mais realístico do mundo: FIFA 99
Este novo título editado pela EA SPORTS trás muitas novidades e a melhor delas todas é a inclusão da liga portuguesa (aleluia que se lembraram deste país tão nobre) com todas as nossas equipas, não posso deixar de comentar que a produtora deste jogo esteve muito desatenta ao valor das nossas equipas (estou a falar no caso do Sporting estar muito abaixo do valor do Benfica e do Porto).
Neste jogo temos a tão desejada liga dos campeões onde encontraremos as melhores equipas da época 98\99, a taça Uefa também com grandes equipas, e a taça das taças.
Graficamente o jogo está excelente e os jogadores muito bem concebidos, só o público é que continua a não estar tão elaborado o que tira um pouco de realismo, sonoramente está bom o que nos faz sentir nós mesmos dentro do campo, a jogabilidade nem se fala pois está EXCELENTE!!! ao mínimo toque nas teclas o jogador «responde» imediatamente, as fintas e truques são às dezenas o que nos dá uma grande sensação de realismo. Enfim este jogo é MUITÍSSIMO BOM!!!!!
A minha classificação: 99% (só não leva os 100% por causa do defeito do público e de outros pequenos pormenores.)

Bleem: Playstation no PC

Do leitor Tiago Magalhães - Porto

Tens um Pentium pouco potente, e recusas comprar uma Placa Aceleradora para correr jogos recentes? Então que tal um certo tipo de nome David Herpolshermer e sua equipa inventar um software que permita correr jogos de Playstation, no PC? Perfeito, não?
Bem, desde que tenhas um Pentium 166 MHz, 16 MB de RAM ou superior e Placas multimedia compatíveis com o DirectX 6.1 (quem é que não tem?) podes vir a ter uma Playstation Informática. Chama-se Beem!, e com ele poderás jogar grandes jogos (Gran Turismo Colin McRae, Final Fantasy VII, Tekken III, Metal Gear Solid, etc.) sem teres uma máquina Potente (até pelo contrário). Mas, caso possuas uma placa aceleradora compatível com o Direct 3D, ficarás alucinado com os gráficos daquele certo jogo fixe, mas que não o podias jogar no PC. A Sony sentiu um grande arrepio na espinha ao ter conhecimento disto, mas David H. adianta "Se um número suficiente de programadores perceber o que está a suceder, serão eles próprios a passar a palavra. Nada seria melhor para nós que ver as vendas de jogos Playstation dispararem por surgirem um novo mercado com a introdução de Bleem!". Também possui um tempo de carregamento muito superior ao da Playstation, pois aproveita a velocidade do CD-ROM. Até agora Bleem! foi mostrado na versão softwarę (não usando placa aceleradora), e não ocorreu nenhum ocorreu nenhum erro ou problema.
Também já foram mostradas imagens do Gran Turismo e Tekken, usufruindo das placas Banshee e Riva TNT, e não



desapontaram nada. David H. disse ainda que com as vendas da Playstation a baixar, a Sony nada tem a temer com Bleem!, já que este trará novos compradores de jogos para Playstation.
Falta só a tomada de posição da Grandiosa Sony acerca deste assunto, e a equipa que produziu Bleem!, pensa em melhorar ou até em criar o Bleem!2, para emular a próxima Playstation.
Já agora, o que significará Bleem!?





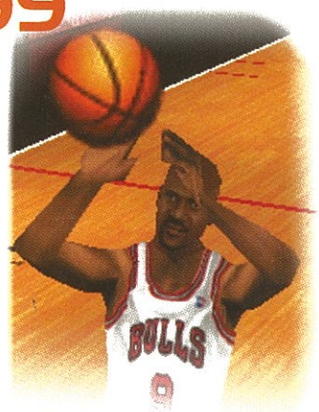
"estilizar" o ataque, quando não têm a certeza de que o adversário vai ficar afectado com ele (pode acontecer exactamente o contrário!). Escolham a arma adequada à posição e ao local em que se encontra o vosso adversário, e tenham em conta a posição do vento, entre um nunca mais acabar de factores "importantes".

Cálculos como estes podem fazer a diferença entre um falhanço e uma vitória esplendorosa com direito a repetição (pode acontecer). E um jogo de estratégia, pois temos de planear os nossos ataques e não escolher a arma mais potente e já está. Isto pode parecer uma seca, e é o erro dos "novatos" (digo por experiência, pois ainda estou a "aprender"); mas acreditem que é esse o verdadeiro prazer do jogo: tirar partido de todas as munições no lugar, no tempo e do modo certo, tarefa que não é tão fácil como pode parecer...

Ainda não falei dos gráficos nem dos sons. Os gráficos, em 2D (que favorecem muito a jogabilidade), são muito rigorosos e supercoloridos. Os sons também são engraçados, principalmente as vozinhas das minhocas, ou o som de quando elas "mergulham" de cabeça na água.

Os "exércitos" também são formados por nós, se quisermos "personalizar" as equipas. Mas existem outras surpresas em Worms Armageddon que merecem ser descobertas por vocês. Eu só aqui estou para dar a minha opinião, e no máximo atribuir ao jogo uma classificação. Aqui fica Worms Armageddon com 97%.

NBA Live 99



Opinião do leitor Simão

Género - Bascketball
Formato - Pc/Playstation
Companhia - EA Sports
Graus de dificuldade -1 a 4

A Electronic Arts volta à carga com a versão 99 do melhor simulador de Basquet do Planeta, estamos a falar do Live 99. Este ano conta com novas características que são:

- Fácil de controlar e capacidade de inicio rápido;
- Novas animações faciais (os jogadores queixam-se quando sofrem falta, sorriem, zangam-se, etc...),
- Novo motor de jogo com efeitos de luzes e gráficos em tempo real;
- Novo computador. Todos os jogadores do computador pensam por si próprios

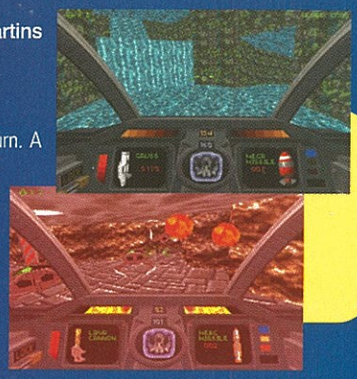
Para deitá-lo abaixo;

- O dobro das animações de jogadores;
- Novo jogo de época consecutivo - constroem-se franchises de campeonatos;
- Novos ângulos de câmara adicionados à apresentação com estilo TV;
- Jogadas com captura de movimento. Todas as equipas e jogadores NBA;

Avaliação (0/10)
Gráficos - 10
Duração - 8
Som - 7

Antevisões de jogos para a DREAMCAST

Dos leitores CyberFlyers – Mem Martins



D2

Editora: Warp

D2 é a sequela do primeiro "D" da Saturn. A heroína do jogo é Laura Parton, é um jogo à estilo Tomb Raider. Só que a visão da personagem é bocado diferente da de Tomb Raider. Quando se mata os inimigos temos uma visão tipo Quake2. Laura pode andar em vários veículos na neve, como Scooters de neve. O que há de inovador neste jogo são as pegadas deixadas por Laura na neve e o rasto dos veículos deixados na neve. E também o efeitos de luz em vários tempos no dia do jogo.

Pen Pen Trilcelon

Editora: SEGA

Este é um jogo muito infantil onde controlamos pinguins mais parecido com focas, cães e tubarões. Os gráficos são muito coloridos e detalhados.

Godzilla Generations

Editora: SEGA

Este jogo é simplesmente espectacular. O próprio jogo parece uma sequência em FMV com efeitos de luz espectaculares e explosões prefeitas. Neste jogo controlamos vários tipos de Godzillas entre eles um Godzilla tipo Mechwarrior em, que o objectivo do jogo é destruir cidades até que o número de destruição fique a 100%. Só que nem é fácil neste jogo. Também nos aparecem "pequenos" problemas em que perdemos energia. Esperem para ver.





Blue stinger

Editora: SEGA

Blue Stinger é um jogo à estilo Resident Evil. O jogo passa-se no 2018,em que podemos controlar 4 personagens, em que podemos matar alguns "monstrinhos". Podem contar com gráficos super detalhados e com efeitos de luz espectaculares, principalmente nas explosões. Deverá chegar à Europa no Outono.

Unreal

Editora: EPIC

É verdade! Unreal, vai sair para a DREAMCAST! A versão de UNREAL na DREAMCAST vai ser igualzinha á versão PC. Toda aquela beleza de efeitos de luz e de gráficos e de som virão para a DREAMCAST.O que há de revolucionário neste jogo é o facto dos utilizadores da DREAMCAST que virão a ter o Modem nela poderem jogar o UNREAL contra os utilizadores dos PC. Com certeza virá a ser um dos melhores jogos da DREAMCAST.

Quake II

Arme-se bem e sobreviva!!!

Do leitor Carlos Catumba Santos - Bragança

Em Quake2 há armas de pouca e muita potência, umas que chegam mais longe outras que só atingem gravemente o inimigo a pouca distância. Mas este texto é só para quem quer poupar munições, e sobreviver!

Surpresa agradável

No primeiro nível logo ao princípio há uma nave (a tua) e ao lado umas faíscas, com a hyperblaster está sempre a disparar até gastares as 200 balas, depois desta a Rail Gun, mas tens de gastar todas as balas. Não podem fazer truques, têm de ir a outros níveis e depois voltar. É um Super segredo que não vem em revistas, fui EU que o descobri. Não vou dizer como é mas... vão adorar. Eu depois conto-vos!?



Shot-gun Guard (pilinha):
Para ele a shot-gun (nº2) serve.



Blaster

Light-Guard (pilinha):
No primeiro nível recomendo a Blaster (primeira arma), e nos outros a Shotgun (arma nº2).

Shotgun

As vantagens do Super Segredo

O Super Segredo dá acesso ao Special Menu (Menu Especial).
Exemplo do Menu Especial:
Special Menu
Cheats
Secrets
Editors
News Objects

Na secção Cheats (códigos) estão escritos todos os códigos de Quake 2, e há também uma opção para accioná-los.
Na secção Secrets (segredos) existe uma lista completa de segredos, super segredos e níveis secretos. Também podes ligar a opção de existir uma grande roda à volta de um segredo.
Na secção Editors (editores) existem editores de armas, monstros, níveis, etc... escondidos no Quake2.
Na secção New Objects (novos objectos) há uma grande variedade de armas, monstros, homens, arsenal, objectos, etc... já feitos onde também podes equipar o teu homem até aos dentes!!!



Shotgun



Chain-gun

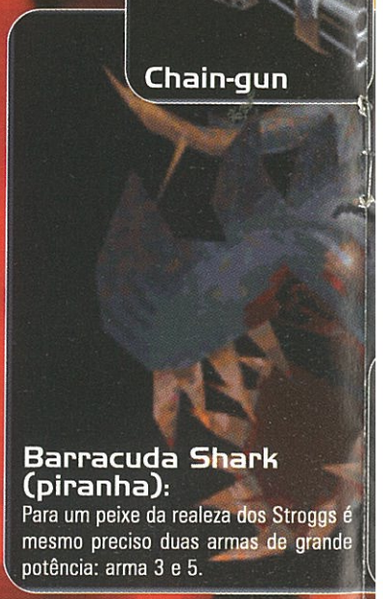


Machine-gun Guard (pilinha):
Para este gajo é bom que uses a shot-gun (nº2) ou machine-gun (nº4) senão... podes-te arrepender.

Shotgun



Machine-gun



Barracuda Shark (piranha):
Para um peixe da realeza dos Stroggs é mesmo preciso duas armas de grande potência: arma 3 e 5.



Super Shot-gun

Enforcer (musculoso):
Podes derrotá-lo rapidamente com a Chain(5) e Machine Gun(4), ou então apontar a Super Shot-gun(3) à cabeça.



Chain-gun



Machine-gun



Berserker (triturador):
Este triturador de corpos pode ficar mal, para o desfazeres sem teres de perder vida usa a (5).



Chain-gun



Super Shot-gun



Parasit (cãozinho):
Para este cachorro, se ele estiver à vossa frente e o quiseres matar sem ele te tocar é muito simples basta agarrar na S. shot-gun (3) e três ou quatro tiros resolvem o assunto, isto é quando te vai atacar disparas e ele vai ter lá para a frente depois ele levanta-se e tu dispara e vice-versa. Mas se estás no cimo de qualquer coisa e ele estiver cá em baixo usa as granadas de mão, uff, santo Deus, só para explicar isto por texto é difícil!



Hand grenade



Technician (cérebro):
Nunca vi este sujeito no Quake2 mas sei que com a Chain-gun (5) ele até voa!



Chain-gun



Medic (médico):
O lança foguetes (croquetes como eu lhes chamo), é bom em certas distâncias. Recomendo o lança foguetes quando estás em cima de qualquer coisa, se não usa as outra da frente (8, 9 e 0.)
Para todos os outros monstros recomendo a partir do (5) para cima vocês lá vêm...



Super Shot-gun



Rocket Launcher

Nível Secreto (Lost Station):
No segundo nível (Comm Center), ao princípio existe uma "piscina" (pelo que parece), mas depois mais à frente há outra maior, mas sem ferros e tem escadas. Entra na piscina pelas escadas e na tua frente há um buraco mas não vás por esse; vai pelo que está ao teu lado direito, e encontrarás um segredo, continua por um túnel e apanha o elevador. Já está! Fácil!!!

The Legend of Zelda
Ocarina of Time



2ª parte

Da leitora Susana Guedes - Amadora

2 - Dodongos Cavern:

Localização: A Dodongos Cavern situa-se na Dead Mountain, é uma caverna que está bloqueada por uma rochas.

Itens necessários:

- Goron Bracelet, que é o Darunia que nos oferece. Depois de falares com a princesa Zelda, a Impa ensina-nos uma música (Zelda's Lullaby), depois disso vai à Sacret Forest Medow, que se encontra passando Lost Woods na Kokiri's Forest, para a Saria te ensinar a Saria's song. Quando tiveres ambas as músicas dirige-te à Goron City, no Dead Mountain Trail, e no fundo em frente a um tapete toca a Zelda's Lullaby para o Darunia te abrir a porta, depois toca-lhe a Saria's song e após falares com ele vais receber a Goron Bracelet

Modo de entrar:

1) Quando tiveres a Goron Bracelet sai da Goron City e à esquerda vais encontrar um Corou e uma Bomb Flower. Pega na bomba e atira-a lá para baixo, de forma a ficar em frente às rochas e a rebentá-las.
2) Dirige-te ao local onde rebentaste as rochas e entra, aí é a Dodongos Cavern.

Items necessários para passar o sub-nível:

- Goron Bracelet
- Fairy slingshot
- Deku sticks
- Kokiri's sword
- Hylian shield, que se compra numa loja no Market

Modo de passar o sub-nível:

1) Com a bomb flower rebenta a outra parede da entrada da caverna e dirige-te à plataforma esquerda de Dodongos Cavern.
2) Com a bomb flower rebenta a parede para apanhares o mapa.
3) Vai para a plataforma da direita e rebenta a parede ao lado do Beamos (inimigo)
4) No fundo da sala seguinte coloca uma estátua em cima do botão para entrares na porta.
5) Passa o caminho para a sala onde terás de matar 2 inimigos para abrir uma porta. Entra nela.
6) Na sala seguinte acende as tochas apagadas e entra na porta que se abriu para alcançares um botão que abre uma porta do lado oposto. Carrega no botão e entra na porta que se abriu.
7) Coloca uma bomb flower no local vago no meio das bombas que aí se encontram de forma a rebentarem todas de uma só vez e a formarem-se umas escadas. Sobe-as
8) Sobe para a plataforma da sala seguinte, abre a porta e passa à sala seguinte
9) Aí procura um bloco, através dele sobe umas escadas e salta para a plataforma onde se encontra uma bomb flower, com ela rebenta a parede por cima das escadas e entra na passagem que se abriu.
10) Aí acerta com a fisga no olho da parede em frente e atravessa para o outro lado.
11) Na sala seguinte mata 2 inimigos e passa à seguinte.
12) Nesse local acerta com a fisga no olho que se encontra na parede em frente, passa à plataforma que ficou sem fogo e dela acerta no olho da parede esquerda e passa à sala seguinte.
13) Nela apanha o saco para bombas e na sala seguinte pressiona o botão e dirige-te à ponte.
14) Deixa-te cair numa das falhas da ponte e coloca bombas nos olhos do animal para eles ficarem vermelhos e assim vai abrir-se uma passagem na sua boca. entra nela
15) Sobe para a abertura na parede esquerda dessa sala e atravessa para a seguinte e encontra uma outra ligação com aquela de onde vens, ai empurra o bloco até o colocares num buraco no meio da sala e assim abrir a porta dessa sala.
16) Na sala seguinte coloca uma bomba no meio (com o chão mais escuro) e deixa-te cair até ao boss.

Items necessários para o boss:
- Bombas
- Kokiri's sword
- Hylian shield

Modo de matar o King Dodongo:

1) Selecciona o bosse como alvo com o Z Targeting.
2) Quando ele abrir a boca faz com que ele engula uma bomba e fique atordoado
3) Quando ele cair golpeia-o com a tua espada
4) Protege-te com o escudo
5) Repete tudo até o matares

Carta

"Olá, sou eu outra vez... Depois da primeira parte da super solução do Zelda 64 (e com ela uma super ajuda), aqui têm muito (mesmo muuuiito) mais. As férias já chegaram, hyupiii, e com elas o tempo livre, logo..."
Susana

3 - Lord Jabu

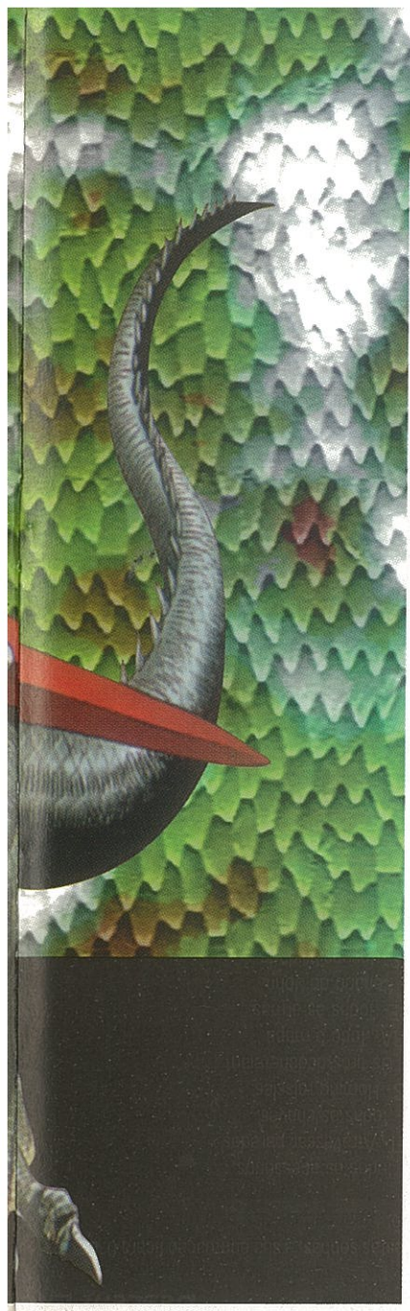
Localização: O Lord Jabu-Jabu é um grande peixe que se encontra na Zora's Fountain, dentro do Zora's Domain.

Itens necessários para entrar:

- Carta da princesa Ruto, que se apanha no Lake Hylia. Para lá ir tens de ter a silver seale que ganhas no concurso de mergulho no Zora's Domain. Com a silver scale podes mergulhar até 6 metros de profundidade, assim podes mergulhar até uma passagem secreta sub-aquática no Zora's Domain que faz uma ligação com o Lake Hylia. Passa por essa passagem e o frasco com a carta da princesa Ruto está afundado um pouco à frente da saída da passagem.
- Peixe, que se apanha no Zora's Domain.

Modo de entrar:

1) Mostra a carta da princesa Ruto ao seu pai, assim ele vai desimpedir a passagem que liga o Zora 's Domain à Zora's Fountain.



...-Jabu:

2) Solta o peixe em frente ao Lord e ele ao comê-lo leva-te também.

Itens necessários para o passar:

- Kokiri's sword
- Deku shield
- Fairy slingshot
- Boomerang, que se apanha dentro do Lord Jabu-Jabu

Modo de passar o sub-nível:

1) Passa pelas duas primeiras partes até encontrares a princesa Ruto. Repara em qual dos buracos é que ela entra e qual dos buracos tem uma barreira verde.
2) Segue-a, fala com ela até ela te deixar carregá-la e depois carrega-a até encontrares uma plataforma móvel que te leva ao andar de cima novamente. Ai sobe.
3) Passa pela parte onde viste a Ruto pela primeira vez e segue para a parte seguinte. Ai vira à direita e coloca a Ruto em cima do botão para poderes entrar na porta que se abriu. Entra na porta, mata os inimigos, apanha o boomerang e sai dessa parte. Volta a ir buscar a princesa que está no local onde a viste pela 1ª vez.
4) Dirige-te novamente à parte seguinte mas desta vez vira à esquerda. Coloca a Ruto em cima do botão, e entra na porta que se abriu. Ai mata o inimigo, apanha o mapa e sai desse local. Agora entra na 1ª à esquerda, mata os inimigos e apanha a bússola. Sai desse local vira na 2ª à esquerda e depois na 1ª à esquerda. Entra nessa porta, mata os inimigos, sai e dirige-te à única porta desse local a que ainda não foste e entra. Mata os inimigos e volta ao local onde viste a Ruto pela 1ª vez.
5) Entra no buraco que tinha a barreira verde (aquela em que reparaste no 1º passo) mas leva a princesa contigo. Vais dar a uma plataforma no andar de baixo, entra na porta ao lado.
6) Aí atira a princesa para o "altar". Mata o inimigo que vai aparecer e sobe pela plataforma. Passa à sala seguinte.
7) Com o boomerang acerta nas plataformas que se estão a mexer para elas ficarem estáticas. Segue para a parte seguinte. Aí coloca-te numa parte do chão que vai descer. Quando ele parar vai buscar uma caixa e coloca-a no botão ao lado da plataforma em que desceste. Entra na porta que se abriu.
8) Nesse local sobe uma parede com trepadeiras. Aí selecciona o botão que está no tecto como alvo com o Z Targeting e com o boomerang acerta-lhe (tens de estar numa posição em que o boomerang não bata na barreira à tua frente). Agora entra na porta que abriste e estás no boss.

Itens necessários para o boss:

- Kokiri's sword
- Deku shield
- Boomerang

Modo de matar a Barinade:

1) Com o Z Targeting selecciona os seus "Braços" como alvo e mata-os com o boomerang
2) Quando ela ficar rodeada por vários jelly'fish, selecciona o seu corpo como alvo e ataca-a com o boomerang.
3) Quando os jellyfish pararem ataca-os com o boomerang (mata-os a todos)
4) Quando ela começar a rodopiar com mais jellyfish espera que ela abrande e quando os jellyfish pararem mata-os.
5) Quando a Barinade ficar desprotegida (sem jellvfishs) ataca o corpo dela com o boomerang para a paralisar e depois com a tua espada.
6) Repete o passo 5 até a matares.

4 - Forest Temple:

Localização: O Forest Temple localiza-se na Sacret Forest Meadow; depois de Lost Woods dentro da Kokiri's Forest (Nota: Para atravessares Lost Woods utiliza a seguinte combinação; dta, esq, dta, esq, frente, esq, dta).

Item necessário para entrar:

- Hookshot; que se apanha na campa do Dampé no Graveyard; a campa é a primeira ao lado do magic bean. Para o teres tens de conseguir acompanhar o Dampé durante uma corrida ao longo da sua campa.

Modo de entrar:

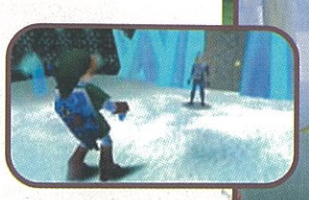
1) Aponta o Hookshot para o tronco da árvore e vais alcançar a plataforma
2) Segue em frente e já está.

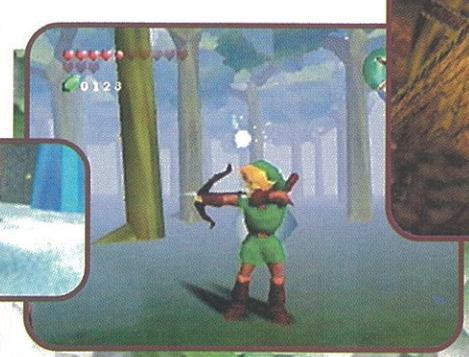
Itens necessários para passar o templo:

- Master sword
- Hylian shield
- Hookshot
- Ocarina of Time
- Fariy bow, que se apanha dentro do templo
- Din's fire, que te é dada pela Great Fairy of Magic que se situa na Great Fairy Fountain no caminho do castelo, já dentro dos portos. Para entrares coloca uma bomba na parede do caminho sem saída logo no princípio do caminho para o castelo.

Modo de passar o templo:

1) Logo no inicio do templo, ainda cá fora, sobe a parede direita com trepadeiras e coloca-te em cima do tronco. Daí passa para o outro tronco e apanha a primeira chave. Entra agora na porta.
2) Passa esse corredor e dirige-te à sala principal. Daí segue em frente e entra na porta que aí se encontra, passa o corredor e dirige-te a uma sala onde tens de matar 2 inimigos para obter outra chave.
3) Dirige-te novamente à sala principal; desce as escadas e entra no corredor à direita onde tens de tocar a song of time para fazer desaparecer o bloco. Entra para a zona seguinte.
4) Sobe uma parede à direita até uma entrada. Entra na porta.
5) Mata o inimigo, apanha o mapa e segue para a zona seguinte.
6) Aí aponta o hookshot para a parede da varanda ao lado e nela carrega no botão que vai descer o nível de água do poço. Deixa-te cair da varanda e entra no poço.
7) Atravessa a passagem subterrânea do poço, apanha no fim uma chave e saí subindo a parede ao lado do baú.
8) Regressa à sala principal e sobe as escadas da direita. Abre a porta com as chaves, atravessa o corredor e dirige-te à sala seguinte.
9) Sobe as escadas em frente à porta de onde vens, procura um bloco nesse piso (1F) e , seguindo as setas, coloca-o num buraco com uma lua inscrita. Dirige-te ao local de onde tiraste o bloco e sobe umas escadas que aí se encontram até ao andar 2F. Procura outro bloco e empurra-o até não dar mais, regressa então ao piso 1F e sobe novamente para o piso 2F mas utilizando o bloco que já tinhas empurrado. Aí empurra o bloco até ele cair no buraco e com ele sobe até ao próximo andar.
10) Aí vira à direita e sobe as escadas. Lá em cima mata os inimigos e entra na porta gastando outra chave.
11) Passa o corredor torto até chegares a outra sala. Nela entra noutra porta. Desce as escadas da sala em que entraste e passa à sala seguinte onde tens de derrotar todos os inimigos para obter o fairy bow (nota: mata-os rapidamente porque os inimigos ressuscitam).
12) Volta à sala anterior e dispara, de longe, para o quadro onde está a poe com o fairy bow (de longe para ela não fugir); quando destruíres os três quadros mata a poe e receberás uma chave.
13) Volta à sala do passo 13 e com as setas acerta no olho. Avança pelo corredor já direito e na zona seguinte apanha a boss key.
14) Atira-te pelo buraco aí ao lado e derrota os inimigos para abrir a porta. Entra nela.
15) Entra na porta da segunda entrada à direita onde tens de matar um inimigo para apanhares a última chave.
16) Avança novamente para o local onde apanhas-te o arco e daí para a sala seguinte. Aí mata a outra poe e apanha a bússola. Sobe as escadas e passa ao corredor seguinte utilizando a chave para abrir a porta.
17) Nesse corredor utiliza a ultima chave para entrares na zona seguinte. Aí utiliza o







din's firc para derreter o gelo que bloqueia o olho e coloca o corredor torto.
18) Volta atrás e atravessa o corredor até à sala seguinte.
19) Nessa sala atira-te para um buraco no chão que te leva a uma outra sala no piso 1F.
20) Nessa sala o tecto cai, decora os locais em que existem falhas e coloca-te nelas para alcançares a porta do outro lado da sala. Entra nela.
21) Na sala onde entraste tens de destruir o quadro com o poe verde e num determinado espaço de tempo montar um puzzle em que utilizes apenas 4 blocos. Nesse puzzle está representado a poe. Quando montares o puzzle a poe vai aparecer, é altura de a matares e passares ao corredor seguinte.
22) Atravessa o corredor e irás dar à sala principal, dirige-te ao centro e a poe roxa vai aparecer, mata-a e desce no elevador que activaste.
23) Vais parar a uma sala estranha onde as paredes rodam, roda a parede as vezes necessárias para accionares três plataformas e entrares para o boss.

Itens necessários para matar o boss:
- Master sword
- Hylian shield
- Fairy bow



Modo de matar o Phantom Ganon:
1) Com o arco aponta para os quadros e dispara para aquele do qual o Phantom Ganon está a sair.
2) Quando ele perder o cavalo e lutar contigo frente a frente utiliza o Z Targeting para o seleccionar como alvo.
3) Agora tens de defender o seu ataque com o teu próprio ataque, ou seja, quando ele te lança a magia tu retribuis-lhe com a espada, o que vai fazer com que em pouco tempo o combate se transforme numa espécie de jogo de volley.
4) Quando ele cair dá-lhe com a tua espada
5) Repete os passos 3 e 4 até o matares.



dar mais. Sobe para cima dele e salta para uma plataforma ao lado. Sobe pelas grades da parede até à plataforma ao lado. Dai acerta no botão em baixo (com o hookshot) e sobe rapidamente as grades que ficaram sem fogo. Entra na sala seguinte.
5) Nessa sala tens de encontrar um botão para libertar um goron e apanhar uma chave, tens também de uma porta onde irás dar a um goron e onde vais apanhar uma chave; procura agora uma porta trancada e entra nela com a chave.
6) Na sala onde estás existem 3 caminhos que nos levam a 3 portas: uma de onde vens, uma trancada e uma com grades. Coloca-te no local onde os caminhos se cruzam e procura numa das paredes um olho. Acerta-lhe com uma flecha e entra na porta que se abriu. Apanha o mapa e volta a sair. Agora entra na porta trancada para a sala seguinte.
7) Ai passa pela plataforma e salta para a grade. Avança até encontrares 2 pilares com um coração no cimo. Sobe para um pilar e deixa passar o fogo. Agora olha à tua volta e tenta localizar 2 portas: uma trancada e outra não. Entra na que não está trancada.
8) Nessa sala salta para a plataforma em frente onde se encontra um inimigo e mata-o. Repara agora no chão: ele tem uma falha; coloca aí uma bomba, desce a passagem, salva o goron e apanha a chave. Volta para o local de onde vens e procura numa das plataformas um botão que salve um goron, salva-o, vai falar com ele e apanha a chave. Volta então à sala do passe 7.
9) Daí salta para as grades e sobe novamente a um dos pilares para deixares passar o fogo. Entra agora na porta trancada.
10) Atravessa o corredor e entra na sala seguinte.
11) Ai entra numa porta do lado direito e apanha a bússola. Agora procura outra porta trancada do lado esquerdo. Depois atravessa o corredor e entra na porta em frente que vai dar a outro local da sala de onde vens. aí procura um botão que vai desactivar o fogo numa plataforma. Dirige-te a ela e coloca-te em frente à porta que está nessa plataforma. Se a tentares abrir a porta vai cair-te em cima. Rebenta-a com uma bomba e entra na porta que vai aparecer.
12) Nessa sala mata o teu Inimigo, sobe para a plataforma que tinha fogo e entra na sala seguinte.
13) Ai sobe umas grades até à plataforma de cima e coloca-te na melhor posição para acertares no botão lá em baixo e subires as grades que durante pouco tempo vão ficar sem fogo Entra na sala seguinte.
14) Ai carrega num botão e abre o baú que ficou sem fogo para apanhares o megaton hammer. Volta à porta de onde vens e repara num bloco que está enterrado no chão logo ao lado. Coloca-te em cima dele e acerta-lhe com o martelo. Depois de desceres acerta com o martelo na estátua (de lado) para a destruíres e passares à sala seguinte.



5 - Fire Temple:

Localização: O Fire Temple localiza-se na Dead Mountam Crater.

Itens necessários para entrar no templo:
- Hookshot
- Goron tunic, que é o filho do Darunia que nos dá. Depois de passares o Forest Temple dirige-te à Goron City. Repara num goron que está a rebolar de um lado para o outro. Com uma bomba pára-o e fala com ele. Pergunta-lhe sobre o dragão e depois sobre os outros gorons. Ele vai dar-te a goron tunic.

Modo de entrar no templo:
1) Depois de teres a goron tunic dirige-te a sala do Darunia na Goron City e puxa a estátua que está a tapar uma passagem para a dead mountain.
2) Entra por essa passagem e coloca-te em frente à ponte partida. Com o hookshot atravessa-a. No fim da ponte vai aparecer o Seik que te vai ensinar o Bolero of Fire.
3) Agora vira à esquerda, desce por um buraco, segue em frente e estás no templo.

Items necessários para o passar:
- Master sword
- Hylian shield
- Hookshot
- Goron tunic
- Fariy bow
* Bombs
* Ocarina of Time
* Megaton hammer, que se apanha no templo

Modo de passar o Templo:
1) Sobe a escadaria na entrada do templo e fala com o Darunia. Utiliza as plataformas dessa. sala para. a atravessar para o lado esquerdo. Aí salva o 1º Goron e apanha uma chave. Volta à entrada do templo.
2) Entra na porta da direita utilizando a chave. Explora essa sala onde tens de encontrar 2 portas: uma de entrada normal e outra escondida do lado direito. Para entrares na do lado direito tens de colocar uma bomba numa parede que tem um som diferente das outras quando lhe bates com a espada. Já apanhaste mais 2 chaves e já salvaste mais 2 gorons. Segue para a sala seguinte atravessando a ponte e abrindo a porta com uma chave.
3) Nessa sala desce por uma tábua até à zona seguinte. Ai sobe as grades do lado direito até uma plataforma lá no alto. Deixa-te então cair para outra plataforma onde se encontra um bloco. Empurra o bloco até ele cair e salta para cima dele, assim, com a ajuda dos jactos de fogo, vais alcançar o andar 2F. Utiliza a ultima chave e passa à sala seguinte.
4) Nessa sala salta para uma plataforma ao lado onde está um bloco e empurra-o até ele cair, agora desce e puxa o bloco até não

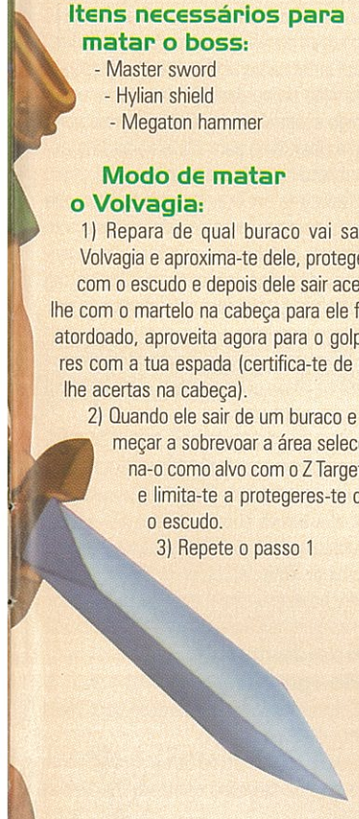
15) Nessa sala acerta com o martelo num bloco que fará aparecer umas escadas, depois pega numa caixa e desce as escadas. Coloca a caixa em cima do botão e entra na porta que abriste.
16) Aí coloca-te em cima do bloco e acerta-lhe com o martelo; vais cair na sala do passo li. Sobe a parede ao teu lado e da com o martelo no botão enferrujado. Entra na porta que abriste.
17) Apanha balanço e salta para a plataforma da frente; depois toca a Song of Time em frente ao bloco para o mudares de lugar e com o martelo carrega no botão enferrujado e deixa-te cair para ires falar com o goron que libertaste e apanhares uma chave. Sobe pelo bloco para a plataforma de cima e sai dessa sala.
18) Daí salta para a plataforma cm frente, coloca-te cm cima do bloco e acerta-lhe com o martelo; assim vais voltar à sala onde viste o Darunia. Volta à entrada do templo, rebenta a estátua da direita e entra na porta que estava escondida gastando a última chave.
19) Mata todos os inimigos dessa sala e avança para a sala seguinte.
20) Daí avança novamente.
21) Aí mata o teu inimigo e passa à sala seguinte.
22) Aí acciona o botão com o megaton hammer, salva o último goron e apanha a boss kev. Dirige-te agora à sala onde viste o Darunia e entra no boss.

Itens necessários para matar o boss:

- Master sword
- Hylian shield
- Megaton hammer

Modo de matar o Volvagia:

1) Repara de qual buraco vai sair o Volvagia e aproxima-te dele, protege-te com o escudo e depois dele sair acerta-lhe com o martelo na cabeça para ele ficar atordoado, aproveita agora para o golpeares com a tua espada (certifica-te de que lhe acertas na cabeça).
2) Quando ele sair de um buraco e começar a sobrevoar a área selecciona-o como alvo com o Z Targeting e limita-te a protegeres-te com o escudo.
3) Repete o passo 1



4) Quando ele voltar a sair e começarem a cair pedras faz o possível para escapar da maior parte, o mais seguro é ficares numa ponta, o mais afastado do centro possível.
5) Quando o Volvagia voltar aos buracos repete tudo até o matares.

6 - Water Temple

Localização: O Water Temple localiza-se submerso no Lake Hylía.

Itens necessários para entrar:

- Hookshot
- Iron boots, que se apanham na Ice Cavern na Zora's Fountain.
- Zora tunic que te é oferecida pelo King Zora depois de o salvares. Para isso, quando saíres da Ice Caveni certifica-te que trazes blue fire num frasco; depois vai ter com o rei das Zoras e derrete com o blue fire o gelo que o envolve. Fala com ele e receberás a Zora tunic.

Modo de entrar:

1) Calça as iron boots e veste a Zora tunic. Agora procura uma porta submersa no Lake Hylía.
2) Com o hoockshot acerta no cristal que se encontra por cima da porta; agora podes entrar.

Items necessários para o passar:

- Master sword
- Hylian shield
- Kokiri boots
- Iron boots
- Din's fire
- Fairy bow
- Bombs
- Ocarina of Time
- Hookshot
- Longshot, que se apanha dentro do próprio templo
- Biggoron's sword, que se apanha após um longo serviço de entregas. Consulta a Super Jogos n.º 21 que lá diz como se apanha.

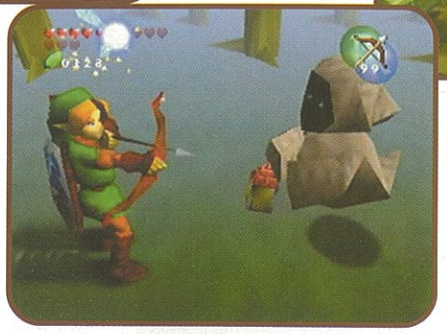
Modo de passar o templo:

1) Calça as iron boots e atira-te para o andar 1F; aí procura uma porta com tochas no exterior e entra nela.
2) Fala com a princesa Ruto e segue-a, para isso calça as kokiri boots pois com as outras não consegues flutuar; nunca mais vais ver a Ruto mas quando chegares à superfície da água vais encontrar um triforce na parede, em frente a ele toca. a Zelda's lullaby e o nível de água vai baixar até ao andar 1F (esse é um dos 3 locais onde podes mudar o nível de água. Nesse local desces a água até ao andar 1F, fixa-o). Agora entra na porta desse local.
3) Mata todos os inimigos e apanha o mapa. Sai dessa sala e volta ao local onde viste a Ruto.
4) Acende as tochas com o Din's fire e entra na porta que se abriu.
5) Nesse local mata os teus inimigos e apanha a 1ª chave. Sai dessa sala e dirige-te à zona principal (a que dá a ligação entre os 3 pisos)
6) Dirige-te agora a um bloco que tapa uma passagem, empurra-o até cair e desce também; vais dar a uma sala com um botão, acciona-o e vai aparecer um repuxo, utiliza-o para passares para o outro lado e entra na porta.
7) Calça as iron boots e entra para dentro de água. Coloca-te num local onde vejas o botão que está na boca da estátua e onde vejas um alvo para passares a porta que abriste. Dirige-te à superfície e apanha a 2ª chave. Volta à zona principal e entra na porta da torre central gastando uma chave.
8) Utiliza o hookshot para alcançar a 1ª plataforma. Toca a Zelda's lullaby ao pé do triforce dessa parede para subires o nível de água até ao andar 2F (nesse local colocas a água no nível 2F fixa-o). Com a subida da água um bloco deixou de tapar uma passagem, entra nela com as iron boots.
9) Atravessa o corredor até alcançares uma sala com um botão. Acciona-o e mata os inimigos que te vão aparecer. Entra na passagem que se abriu e apanha outra chave. Volta ao local onde subiste a água para o nível 2F e sai da torre.
10) Procura nesse piso uma porta trancada e entra nela.
11) Coloca-te em cima do repuxo e acciona o botão com o Fairy bow. O repuxo vai subir e transportar-te até ao andar 3F. Entra na porta que aí se encontra.
12) Toca a Zelda's lullaby para subires o nível de água até ao andar 3F (esse é o último local onde podes subir o nível da água. Nele sobes a água até ao andar 3F, fixa a sua localização). Salta para a plataforma central e procura uma porta trancada, entra nele.
13) Nessa sala atravessa a queda de água com o hookshot e entra na sala seguinte.
14) Nessa sala acerta no botão com as flechas para subir o nível de água e com ela os alvos. Aponta o hookshot para o alvo em frente. Dessa plataforma volta a acertar no botão para desceres o nível de água e com o hookshot acerta no alvo da parede em frente. Passa por cima do bloco-alvo e coloca-te em frente da última plataforma. Volta a accionar o botão e com o hookshot passa para a plataforma seguinte. Desce novamente o nível de água. Coloca-te em cima do bloco-alvo e sobe o nível de água para subires com o bloco. Entra nessa passagem, mata os inimigos e passa à sala seguinte. Para isso utiliza o Like Like como alvo para o hookshot).
15) Utiliza a biggoron's sword para matares a tua "sombra" e segue para a sala seguinte.
16) Apanha o longshot. Atrás do baú está um bloco mágico, coloca-te ao lado dele e toca a Song of Time para o fazeres desaparecer. Entra no buraco.
17) Atravessa o riacho até chegares a uma plataforma, dela acerta com uma flecha num olho da parede ao lado, entra na passagem que se abriu apanha a chave e volta à zona principal.
18) Entra na passagem ao lado esquerdo da entrada e puxa o bloco até não dar mais. Volta à zona principal.
19) Agora desce o nível de água até ao 1F e sobe-o até ao 2F. Sai da torre principal e procura nesse piso uma entrada com 2 potes, entra, sobe até ao cimo com o longshot e apanha a bússola. Volta à zona principal.
20) Coloca-te em frente da porta Sul desse piso. Acerta com as flechas no olho por baixo dessa passagem e com o longshot entra nela.
21) Percorre esse corredor até encontrares o bloco, empurra-o até não dar mais e vira à direita para apanhares a chave, volta à zona principal.
22) Sobe a água até ao 3F para depois a poderes descer até ao andar 1F. Depois do nível de água estar no andar 1F dirige-te à zona principal e entra na porta Norte.
23) Debaixo de água acerta com o longshot no alvo e daí no alvo em cima da porta. Entra nela.
24) Mata os inimigos, atravessa o riacho e entra na porta para a sala seguinte.
25) Atira-te para as plataformas e mata os inimigos. Coloca-te em cima da plataforma









com 2 quadrados e coloca uma bomba na parede com uma falha. Dirige-te à plataforma com 4 quadrados e coloca uma bomba na mesma parede. Entra pela última passagem que abriste e empurra o bloco até não dar mais. Dirige-te à 1ª passagem e puxa o bloco até não dar mais, volta novamente à 2ª passagem e empurra o bloco até ele cair, accionar o botão e o nível de água subir. Agora nada até uma plataforma que tem escadas que vão dar a uma porta e entra nela.
26) Acciona o botão através dos repuxos passa para o outro lado e entra na porta.
27) Deixa passar uma bola de pedra e dirige-te com as iron boots ao local de onde elas vêm, entra nessa passagem. Atravessa-a e sobe à superfície, entra na porta utilizando a última chave.
28) Apanha a boss key. Volta à zona principal e sobe o nível de água até ao 3F, depois coloca-te em frente da passagem Norte, sobe para ela com o longshot e entra nessa porta.
29) Sobe a rampa, mas por uma berma porque no meio escorregas mais facilmente, e entra no boss.

Items necessários para matar o boss:
- Master sword
- Hylian shield
- Longshot



Modo de matar a Morpha:
1) Selecciona como alvo o núcleo da Morpha com o Z targeting.
2) Com o longshot puxa o núcleo da Morpha até ti e dá-lhe golpes com a tua espada (só o consegues apanhar quando a Morpha te está a tentar atacar mas não te apanha, pois o seu núcleo fica mais parado).
3) Repete tudo até a matares.





7- Shadow Temple

Localização: O Shadow Temple localiza-se no Graveyard.

Items necessários para entrar:
- Din's fire
- Ocarina of Time

Modo de entrar no Templo:
1) Toca a Nocturne of Shadow e teleporta-te para o Graveyard.
2) Entra numa passagem que te leva a uma sala com muitas tochas. Usa o Din's fire no altar que está no meio delas para as acender todas de uma vez. Entra na porta que se abriu.

Itens necessários para o passar:
- Master sword
- Hylian shield
- Longshot
- Bombs
- Iron boots
- Ocarina of Time
- Din's fire
- Fairybow
- Hover boots, que se apanham no próprio templo
- Lents of Truth, que se apanham no Boftom of Well dentro do poço da Kakariko village. Consulta a Super Jogos n0 21 para mais pormenores.

Modo de passar o templo:
1) Atravessa esse corredor e entra na 1ª sala utilizando o longshot e o olho da verdade.
2) Nessa sala utiliza o olho da verdade para ver uma passagem e entra nela.
3) Atravessa o corredor para a sala seguinte.
4) Nesse local utiliza o olho da verdade e entra na 1ª passagem à direita.
5) Mata os inimigos, apanha o mapa e volta para a sala de onde vens. Entra na próxima passagem à direita (utilizando o olho da verdade).
6) Atravessa o corredor para alcançares outra sala.
7) Procura uma passagem e entra nela.
8) Mata o inimigo e apanha as hover boots. Volta à sala do passo 2.
9) Empurra a estátua pela direita até ao skultula n.º 3 sem parar. Calça as hover boots e atravessa o buraco até à porta que se abriu. Entra nela.
10) Desce o corredor até te aproximares da sala.. Nela olha para o olho da verdade e verás 2 passagens secretas, entra na da direita.
11) Mata o inimigo e apanha a bússola. Volta à sala atrás e entra na passagem da esquerda.
12) Apanha todos os cristais prateados e entra na porta que se abriu para apanhares uma chave, volta à sala do passo 10. Rebenta uma parede falsa e entra na porta trancada.
13) Desce esse corredor até alcançares uma sala em que a Navi te avisa para teres cuidado.
14) Atravessa então essas plataformas até à última. Aí mata o teu inimigo, depois atira-te para cima do "elevador" à direita e dele passa para a plataforma seguinte. Aí reúne os cristais prateados e entra na porta que se abriu.
15) Aí segue o corredor até uma sala. Nela utiliza o olho de verdade para veres um bloco e coloca-o em cima da cara desenhada no chão. Tens de usar o bloco como escudo para atravessar o corredor com picos. Empurra o bloco até este prender as 2 partes dos picos, depois contorna-o até ao outro lado e puxa-o, deste modo os picos não te vão acertar. Puxa o bloco até não dar mais e sobe por ele para cima do tecto da prisão. Utiliza a parte de cima do bloco de picos para atravessar de um tecto para o outro. Acciona o botão nesse tecto e com o longshot avança até ao baú que apareceu, aí apanha a chave. Volta ao local onde reuniste os cristais.
16) Passa por um caminho muito estreito que te leva a uma plataforma com uma armadilha. Aí utiliza o olho da verdade para veres as plataformas seguintes, atravessa-as até chegares a uma porta. Entra nela utilizando a chave.
17) Nessa sala apanha os cristais prateados (alguns deles só vais conseguir apanhar se utilizares o olho da verdade para veres alguns alvos) e entra na porta que abriste.
18) Mata os inimigos para abrires a porta, depois atira uma bomb flower para dentro do "Vaso" com chama azul e apanha a chave que estava dentro dele. Regressa à sala anterior.
19) Utiliza o olho da verdade para veres um alvo que se encontra no tecto por cima da plataforma que leva a uma porta, utiliza o longshot e sobe para essa plataforma. Utiliza a chave e entra na porta trancada.
20) Atravessa esse corredor até chegares ao pé de uma porta (nota: para o atravessares mais facilmente utiliza as iron boots, porque assim não vais ser arrastado pelo vento).
21) Coloca-te em frente à porta e com o olho da verdade olha para a parede esquerda. Entra nessa passagem com as hover boots e com a ajuda da ventoinha.
22) Nessa sala coloca uma bomba num montinho do lado esquerdo. Apanha a chave e utiliza-a para seguir em frente.
23) Coloca o bloco por baixo das escadas, sobe-as e salta para o barco. Coloca-te em cima do triforce e toca a Zelda's lullaby para o barco andar. Mata os inimigos que te vão aparecer e quando o barco se estiver a afundar salta para o lado esquerdo. Entra na porta desse local.
24) Utiliza o olho da verdade e entra na porta Norte, onde tens de destruir as paredes de madeira para poderes apanhar a boss key. Agora entra na porta Sul, onde tens de utilizar o olho da verdade para matares o teu inimigo e apanhares a última chave. Volta para a plataforma para a qual saltaste quando o barco se estava a afundar.
25) Coloca-te em frente a uma estátua que se situa na plataforma ao lado e acerta com as flechas nas bomb flowers que lá se encontram. Atravessa para a outra plataforma através da estátua tombada e entra na porta desse local.
26) Nessa sala utiliza o olho da verdade e as hover boots para alcançares a porta que leva ao boss, entra nela.

Itens necessários para matar o boss:
- Master sword
- Hylian shield
- Lents of Truth
- Fairy bow

Modo de matar o Bongo Bongo:
1) Selecciona o olho da verdade para veres a cara do Bongo Bongo.
2) Selecciona a mão do Bongo Bongo como alvo com oZ targeting e imobiliza-a com as setas.
3) Repete o passo 2 com a outra mão.
4) O olho do Bongo Bongo vai então ficar vermelho, selecciona-o como alvo com o Z targeting, acerta-lhe com uma flecha para ele ficar atordoado e depois com a tua espada.
5) Repete tudo até o matares.

Super Mário 64
Guia Definitivo!!!

Última parte

Nível de Bowser 1 - Mundo das sombras

Pressuposto: 8 Estrelas

Lugar: Na parte esquerda do castelo, atrás da porta com a grande Estrela. Entra nela e vai para o quadro de Bowser. Vais cair numa armadilha que é a entrada.

Descrição: Aqui são feias armadilhas normais. Também todos os Níveis de Bowser ocorrem ao ar livre, quer dizer, se caíres, adeus...

Estrela 1 (Estrela 118)

Objectivo: Recolhe todas as oito moedas vermelhas.

Indicação: A primeira moeda vermelha está já no começo ao teu lado direito no ar. Corre para o interruptor roxo e volta rapidamente e apanha a moeda. A segunda está ao pé do fogo. Toca no interruptor e procura-a. A terceira moeda fica no caminho de pedra no terceiro cristal. A quarta está abaixo da plataforma amarela. Espere que a plataforma se retire e depois procura a moeda. A quinta está nas plataformas azuis que se mexem. A sexta moeda está na plataforma ao pé da bola eléctrica. A sétima está no meio das duas colunas ao pé da ponte que cai. A oitava moeda vermelha fica na plataforma acima da ponte que cai. A Estrela aparece agora perto do cano verde no fim do Nível.

A primeira chave

Objectivo: Vence o Bowser e ele dá-te a primeira chave.

Indicação: Persegue o caminho de pedra. Atravessa a ponte de madeira e evita tocar nas bombas. Agora sobe a plataforma amarela e depois sobe a de pedra. E pela próxima plataforma amarela e a de pedra. Agora sobe as plataformas azuis até chegares às pontes que vibram. Pula para a primeira e espera que ela caia. Agora rapidamente para a segunda ponte. Agora para a plataforma azul de pedra. Toca no interruptor roxo e sobe a escada. Lê o que está escrito ao pé do cano verde e depois entra nele. Essa é a primeira confrontação com Bowser e portanto um pouco fácil. Chega por trás dele e agarra-o na cauda. Gira o direccional em volta e deixa o Bowser cair numa bomba (as que estão em volta do campo de batalha). Faz isso uma vez e ele dá-te a primeira chave.

Nível de Bowser 2 - Rio de fogo

Pressuposto: Estrela 1 do Nível 9

Lugar: Vai para a entrada do Nível 9 e assim que procuraste a Estrela do submarino, uma chaminé vai aparecer em frente da entrada do Nível. Pula e vais entrar.

Descrição: Se caíres aqui não morres logo mais tens de sair rápido da lava. Este Nível é ainda muito mais difícil do que o anterior com armadilhas mais feias.

Estrela 1 (Estrela 119)

Objectivo: Recolhe todas as oito moedas vermelhas.

Indicação: A primeira moeda está na plataforma de grade. A segunda moeda vermelha fica na plataforma de pedra rolante. A terceira fica no quarto de grade. Com um salto de trás vais alcançá-la. A quarta está debaixo do elevador de pedra. A quinta moeda vermelha está na ilha da direita das grandes pedras. A sexta fica na terceira do conjunto das plataformas de pedra. A sétima moeda está perto da última máquina de fogo no rio de lava. A oitava moeda vermelha está no terceiro alto e fino poste. Faz um pino para consegui-la. A Estrela agora aparece no telhado de pedra.

A segunda chave

Objectivo: Vence de novo o Bowser e ele dá-te a segunda chave.

Indicação: Primeiro pula na plataforma de grade e vai depois para o bloco de metal. Volta para a plataforma e pula nas plataformas que mergulham na lava. Agora volta para a plataforma de grade. Depois vai sobre a plataforma azul e comprida que mergulha na água. Corre sobre ela e vence atrás os três Goombahs. Trepa no alto e fino poste e pula na plataforma de pedra. Daqui para a próxima plataforma que se mexe e dela para o alto e fino poste. Agora para o elevador de pedra e este elevador vai-te levar para a próxima plataforma. Dela vais para a plataforma amarela e esquivas-te do fogo. Agora procura o caminho que vai um pouco para cima e pula no pico. Depois escorrega para baixo e trepa por baixo na grade para algumas moedas. Agora sobe duas plataformas cinzas e mais para cima. Pula num novo campo azul e também no próximo. Agora pula na plataforma de grade e trepa no poste alto e fino e azul. De lá pulas para o segundo poste e dela para a plataforma de pedra. Agora para o terceiro poste e pelos blocos amarelos para o túnel. Tens de lutar agora pela segunda vez com Bowser. Ele é ainda mais rápido e faz com que o campo de batalha vibre. Como no anterior chega por trás dele e manda-o contra as bombas. Dessa vez tens de fazer isso duas vezes. Tenta não errar porque ele iria ficar mais zangado ainda. Depois da tua vitória ele dá-te a segunda chave.

Nível de Bowser 3 - Final Total

Pressuposto: 7 Estrelas

Lugar: Vai para o quarto com o grande relógio e sobe as escadas da direita. Atravessa a porta e estará lá uma escada que vai para o infinito. Sobe-a.

Descrição: O Nível mais difícil de todos no jogo. Para erros aqui não há segunda chance e ainda tens de lutar com Bowser. Acompanha-me e vais fazer tudo certinho. Mais uma coisa, aqui há duas coisas secretas.

Estrela 1 (Estrela 120)

Objectivo: Recolhe todas as oito moedas vermelhas.

Indicação: A primeira moeda está perto da caixa cinza e da caixa vermelha. A segunda fica atrás do círculo de pedra rolante. Depois de pegares a segunda, pula para a plataforma azul abaixo onde fica a terceira. A quarta fica na ponta da alta pedra de forma de um 'U'. A quinta moeda vermelha está acima da barra de madeira. A sexta moeda está na plataforma que tem muitos picos. A sétima está por dentro das plataformas de riscas amarelas e a oitava moeda vermelha fica ao pé da escada logo um pouco antes da entrada para a confrontação com Bowser. A Estrela fica agora quase na entrada para Bowser.

Game Over

Objectivo: Acaba o jogo inteiro nesse Nível.

Indicação: Por "Game Over" agora todos vão pensar que é perder todas as vidas, mas não. Bem traduzido "Game Over" quer dizer "O jogo acabou", e o jogo só acaba se completarmos, neste Nível têm a chance. E depois ainda vem a sequência final, e se tiverem sorte, . . . he, he. Vão começar numa seta amarela.

Vai para frente para as plataformas azuis e pula para fugir do bloco perigoso já para a próxima plataforma. Persegue o declive para cima e pula no circulo rolante e depois na plataforma segura. Cuidado com a planta que cospe fogo. Dela pula para a plataforma de madeira que vibra e depois pula para a plataforma de padrão de xadrez. Vai para frente e pula no interruptor roxo. Sobe as escadas que se formaram até chegares a uma plataforma de padrão de xadrez. Pula dela para a plataforma com a seta vermelha que te vai levar para uma plataforma azul com um coração de energia.

Agora pula na plataforma segura e corre pelas bombas atacantes. Pula na plataforma de pedra com forma de círculo e depois pula no alto e fino poste. Pula da ponta do poste para a plataforma amarela. Depois pula para a próxima plataforma e esquiva-te do fogo e das bombas. Agora atravessa as plataformas rolantes com padrão de xadrez para as próximas plataformas. Pula até a última plataforma e corre contra a forte corrente de ar para o final do Nível.

Agarra na vida e entra na batalha contra Bowser. Agora Bowser chegou ao seu nível máximo de força e ainda por cima o campo de batalha diminui de segundo por segundo. O melhor é assim, atrai-o para uma bomba e agarra a cauda dele, faz um salto de trás e sobe-o.

Agora agarra-o na cauda e atira-o para uma bomba. Faz isso três vezes e vais ver a sequência final.

Se perderes também não faz mal porque sempre podes procurar a vida na entrada para Bowser.

Game Over

Secrets

1 - Aaaah, as coisas secretas: acaba o jogo com 120 Estrelas e vais encontrar o Yoshi no telhado do castelo. Ele vai-te dar 100 vidas.

2 - Para isto tens de ter dois comandos no teu N64. Agora acaba o jogo e na sequência final pega no segundo comando. Agora podes jogar com Lakito (assim se chama este rapaz que voa numa nuvem com a câmara). Dirige-te com o direccional análogo em volta do castelo.

Descent

Gabbagabbahey - Activa o modo de batota
Ahimsa - Desliga os tiros dos robô inimigos
Astral - Para voar através das portas
Bigred - Todas as armas do jogo
Buggin - Modo turbo
Bruin - Vida extra
Farmerjoe - Salta para o nível X
Flash - Mostra o caminho até a saída com células de energia
Guile - Liga/desliga a Invisibilidade
Mitzi - Todas as chaves
Poboys - Destroi o reactor
Porgys - Super armas
Racerx - Invulnerabilidade
Scourge - Todas as armas do nível
Twilight - recarrega os escudos

Destruction Derby 2



Entrar num campeonato com o nome de MACSrPOO para desbloquear todas as pistas

Duke Nukem 3D

Prime "D" e depois "N". Está activado o modo de códigos:
scotty### - Salta para um nível/episódio
cornholio - Muda o modo Deus
stuff - Tens tudo
items - Obténs objectos e chaves
cashman - Dá dinheiro assim que carregas na barra de espaços
rate - Mostra a velocidade das "frames"
skill# - Muda o nível de perigo (skill) para zero
beta - Mostra pirat
hyper - Esteróides
cosmo - Mensagem "Register Cosmo"
unlock - Tranca ou destranca as portas

Cave Wars

Digite CAVE para aceder ao modo God.

Championship Manager 2

Para treinares uma selecção escreve o nome do seleccionador (daquela época de 96/97) em vez do teu. Ex: Artur Jorge (Portugal)
Recomeçar sem salvar prima * para sair do jogo sem ter de gravar.
Jogador caro - Para manter os jogadores com um passe elevado, transfira um deles para a lista de empréstimo. Quando a equipa o quiser, rejeite a oferta e ele não deixará o seu clube.
Jogador Grátis - Compre o Jogador que quiser e faça uma oferta irrecusável para o jogador. Quando eles aceitarem prima adjust offer e meta 0$$
Comprar Jogador - Escolha um novo Manager com o nome do Jogador que gostava de comprar no lugar do nome do Manager. E o jogador fica automaticamente disponível.

Crusader: no regret

LOOSECSNNON16 - Activa o cheat mode
CTRL F10 - Imortalidade
F10 - Todas as armas, máximo de energia e todos os itens
-WARP X - Salta de nível
-SKILL X - Habilidade diferente

Turok

Escreve estes códigos na opção "Enter Cheat" que se encontra no menu principal:
bkstrd - Modo de Voo
dddnstbr - Modo Deus
dnlddck - Modo Quack
fhgtbc - Mostra inimigos
gnntrtmnt - Mostra o mapa todo
grgmlchck - Arma "T-rex"
jffspngdnbrg - Vidas infinitas
jhnnck - Modo Discoteca
jhnthms - Arma "Longhunter"
jsncrpntr - Põe os inimigos pequenos
lnjhnsn - Munições ilimitadas
ndnlp - Modo Espirito
nglckck - Todas as chaves
rbchn - Grandes cabeças
rntrc - Arma Campaigner
shntrrnt - Galeria
stphnbrml - Arma Mantis
thmscls - Todas as armas
thtrtmbb - Mostra os Créditos
mttstbbngtnb - Nível 1
drrnstbbngtn - Nível 2
mkjnk - Nível 3
ptndncn - Nível 4
nntnd - Nível 5
trmnn - Nível 6
jmdnn - Nível 7
mrgrttrr - Nível 8

Colin McRae Rally

Todas as pistas - FREEWAY
Noite - DARKSIDE
Pistas ao contrário - BACKAGAIN
Nicky Grist conduz - PASSEDOUT
Nevoeiro - WHITEOUT
Tap keys to accelerate - PRESSFAST
Nicky Grist has high pitched voice - CHOIRBOY
Repetição - SPECIALED
Turbo - ROCKETMAN
Double power - BIGGUNS
Rear wheel steering - TURNBACK
Green jelly car - ALIENGOO

War Craft 2

GLITTERING PRIZES - Dá 10 000 Golds, 5 000 Lumber, 5 000 Oil
DECK ME OUT - Faz upgrade a tudo
IT IS A GOOD DAY TO DIE - Modo God
NOGLUES - Inactiva armadilhas
VALDEZ - Dá 5 000 Oil
MAKE IT SO - Constrói mais depressa
HATCHET - Faz com que 2 machadadas cheguem para cortar árvores
ON SCREEN - Revela todo o mapa

Forsaken

Em qualquer menu, introduz os seguintes códigos:
bubbles - Activa modo de códigos
iamzeus - Modo Deus
Titsoot - Se tiveres acesso à nave espacial, activa um modo " +18 "
Thefullmonty - Muda de níveis
Jibeam - Premindo a tecla de laser sai um laser normal, o dobro da pressão será mais forte e o triplo será um super disparo
Lumberjack - Premindo a tecla do míssil, selecciona o normal, segunda vez o espiral, terceira vez o míssil "vai-vem"
Se queres que os teus inimigos morram ao 1º nível:
Edita o ficeiro "Enemies.txt" da pasta "...\forsaken\data" e define "Shield 0"

Wipeout XL e 2097

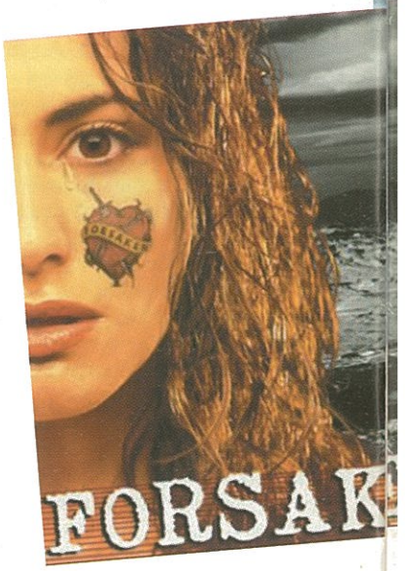
Estes códigos deverão trabalhar nas versão XL e 2097
Escreve este código no ecrã do título
rush - Naves estúpidas
Escreve estes códigos no menu pricipal
xclass - Class Phantom
xteam - Equipa Piranha
xtrack - Todas as pista
Durante o jogo pausa e escreve estes códigos
framerate - Mostra as frames por segundo
psymega - Armas ilimitadas
psyprotect - Energia ilimitada
psyrapid - Metrelhadora
psyticker - Tempo ilimitado

Worms

Escreve estes códigos enquanto jogas ou no menu de armas:
aabaab - Desliga as super armas
baabaa - Super armas

Phantasmagoria

No menu inicial, escolher a opção "Start new game", dar um nome qualquer ao ficheiro e escolher o Capítulo VII. No MS-DOS ou no modo MS-DOS do Windows 95, verificar a existência do ficheiro gravado - em princípio será o "PHANTSG.0" ou "PHANTSG.1" e por diante... caso não seja a primeira vez que gravas o jogo.
Com um editor de texto "ASCII", editar o ficheiro denominado por "CHASEDUN", ao qual terá que dar a mesma extensão do ficheiro há pouco gravado (ex: se o ficheiro criado anteriormente for "PHANTSG.0", este terá que ser



"CHASEDUN.0"). Ao editar o ficheiro "CHASEDUN" escrever as seguintes linhas:
0102041499
02010499
03070299
02060599
010111091399
020199
04040399
0207020399
150216141999
2001030599
1201020316050406070999
2101
Gravar-se e copia-se o ficheiro para o directório no qual o jogo se encontra instalado. Carregar-se o jogo, e no menu ter-lhe-á aparecido uma nova opção designada por "Watch Movie (Review Chapter Seven)". Escolher essa opção e no quadro seguinte ler o "Save" que gravou ao início. Agora, pode observar a sequência automática que percorre a totalidade do capítulo em questão.



PC Command & Conquer

Quanto estás a jogar e não tens dinheiro (precisas de um bocadinho), começa a construir algo e antes que pare, porque vais ficar sem dinheiro; pressiona "R" para renderes-te, MAS não te rendas. Espera uns minutos... Agora secciona "CANCEL" e a tua construção estará construída até metade.

PC Redneck Rampage

Digite a palavra RED, antes de introduzir os códigos.

ALL - Obtém tudo (chaves, munições, etc.)
BETA - Aparece a mensagem Eat me!
CLIP - Activa ou desactiva o modo Noclipping
DEBUG - Activa e desactiva o menú debug
ELVIS - Aparece a mensagem - Elvis Lives!
FUCKNGO### - Salta de nível (# - Episódio, ## - Mapa)
GUNS - Todas as armas
HOUNDDOG - Aparece a mensagem Elvis is dead!
INVENTORY - Tem acesso a todo o inventário
ITEMS - Todos os items
KEYS - Todas as chaves
MAXX - Aparece a mensagem Maxx rules!!
MOONSHINE - Activa ou desactiva o modo Moonshine
RAFAEL - Aparece a mensagem For your grandpa!!
SHOWMAP - Activa ou desactiva o mapa
SKILL# - Modifica o nível de capacidade (quantos mais # mais niveís de capacidade - até 4)
UNLOCK - Abre todas as portas
VIEW ou F7 - Visão externa
YERAT - Outro menú Debug

PSX MK 4

Do leitor Mário Bessa

Introduzam os seguintes códigos para activar os seguintes efeitos:

Vencer com um só golpe - 123 123
Modo noob saibot - 012 012
Chuva vermelha(no nivel rain) - 020 020
Combate explosivo - 050 050
Para não perder as armas - 002 002
Desactivar arremessos - 100 100
Desactivar danos máximos - 010 010
Desactivar arremessos e danos máximos - 110 110
Aparecer uma arma ao acaso - 111 111
Começar com uma arma ao acaso - 222 222
Começar com armas - 444 444
Muitas armas - 555 555
Combate silencioso - 666 666
Cabeças grandes - 321 321
Lutar no goro´slair - 011 011
Lutar no the well - 022 022
Lutar no elder god´s stage - 033 033
Lutar no tomb - 044 044
Lutar no rain - 055 055
Lutar no snake - 066 066
Lutar no templo shaolin - 101 101
Lutar na living forest - 202 202
Lutar na prisão - 303 303

PC NHL 98

NHLKIDS - Jogadores pequenos
MANTIS - Jogadores com braços e pernas grandes
SPOTS - Focos de luz
ZAMBO - A máquina limpa o gelo durante o jogo
FLASH - O público tira fotos
INJURY - O jogador fica lesionado
HOMEGOAL - Golo para a equipa anfitriã
AWAYGOAL - Golo para a equipa visitante
BIGBIG - Jogadores gigantes
STANLEY - Ver vídeo do vencedor
BRAINY - Cabeças gigantes
GIPTEA - Jogo mais rápido
PLAYTIME - Jogadores pequenos, guarda-redes grandes, todos cabeçudos
PENALTY - Provoca penalty
EYE - Equipa especial
VICTORY - Fogo de artifício
CHECK - Todos os jogadores inspeccionam a equipa adversária



Ao iluminar "Credits", escreva:
EQEQQ - Equipa escondida
EAEAO - Equipa EA Blades
Introduz o nome de qualqer elemento da Ea Sports, tal como Mike Smith ou Funky Swadling
Introduz HUHTIO quando a introdução está a decorrer e terás a equipa HuhtioTeam



EXTRA
Só 229$00

Sabia que...
Pode poupar até 1.460$00 !!!

Basta fazer AGORA a sua ASSINATURA!

Ofertas Adicionais:
Para além do desconto efectivo no preço de capa desta revista, ao efectuar a sua assinatura oferecemos-lhe ainda:

- 1 Cartão de membro do Clube de Informáticos
- 1 Página Presença na Internet

Boletim de Assinaturas

Assinatura Anual (24 edições)	**5.500$00**
Assinatura Semestral (12 edições)	**2.880$00**

Nome:

Morada:

Código Postal:

Envio ☐ Vale Postal ou ☐ Cheque

à ordem de Vias do Futuro, Lda.

☐ Debitem no meu Cartão de Crédito nº

Valid.

NÃO SÃO ACEITES OS CARTÕES VISA ELECTRON OU MULTIBANCO

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

Super Jogos
REMESSA LIVRE 11016 – 1032 LISBOA CODEX

Complete a sua Colecção

Cada revista: 320$00

Pacote 6 revistas:
1560$00

Pacote 12 revistas:
2880$00

Pacote 18 revistas:
3960$00





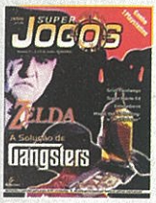
18



19



20



21



22



23

Todos os outros números encontram-se diponiveis.

Edições anteriores

INDICAR QUAIS OS NÚMEROS PRETENDIDOS

Nome:

Morada:

Código Postal:

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

Valid.

NÃO SÃO ACEITES OS CARTÕES VISA ELECTRON OU MULTIBANCO

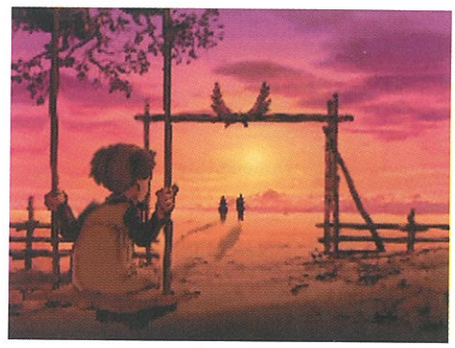
Preencha e envie este cupão num envelope, sem necessidade de selo para:

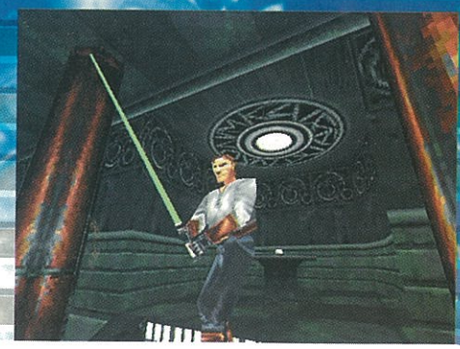
Super Jogos

REMESSA LIVRE 11016 – 1032 LISBOA CODEX

Do leitor Diogo Botelho

"Olá amigos. Sou o Diogo.
Como também gosto de ver dicas para jogos de outras pessoas, também resolvi mandar.
Divirtam-se!"
Diogo





PC Outlaws

OLAIRHEAD - Fá-lo voar
OLASH - Armamento limitado
OLJACKPOT - tudo que precisas para passar de fase
OLPOSTAL - todas as armas e munição
OLREDLITE - congela os inimigos

PC Warcraft 2

On screen - Visibilidade total do mapa
It is a good day to die - Invencibilidade (excepto contra mágicas)
Glittering Prizes - Ganha 10.000 de ouro e 5.000 de madeira e óleo
Tigerlily - Liga os dois códigos abaixo
Orcx - Leva-o a fase de Orcs desejada (x é o número da fase)
Humanx - Fase de Humano (x é o número da fase)
Valdez - Dá 5.000 de óleo
Spycob - Também dá 5.000 de óleo
Hatchet - Os peões conseguem madeira mais rápido
Make it so - Aumenta a velocidade de construção e treino
Noglues - Retira as armadilhas mágicas
Deck me out - Melhora todas as tecnologias
Title - Aumenta a velocidade de suas unidades
Every little thing she does - Dá todas as magias
Unite the Clans - Vitória instantânea
You pitiful worm - Derrota instantânea
Never a winner - Cancela a vitória para continuar jogando
There can be only one - Veja o final
Fastdemo - Demonstração começa mais cedo
Netprof - Mostra Lasers no ecrã (???)
Disco - Toca uma canção enquanto joga (apenas p/ BtDP)
UCLA - Mostra "Go bruins"
Day - Mostra "FEIF"

PC Battle Isle 2

Digite as seguintes passwords para os correspondentes levels:
Level 1 - AMPORGE
Level 2 - JOGRWAI
Level 3 - GEGIDOS
Level 4 - WABODAE
Level 5 - BUFASWE
Level 6 - GEHAUWA
Level 7 - OLARIBU
Level 8 - FITORGE
Level 9 - DAFATWA
Level 10 - WABIKDO

PC Civilization

Digite a seguinte sequência de teclas no mapa principal:
<SHIFT>12345678
O mapa será revelado. E você poderá ver todos os movimentos do computador. Para obter informações extras, prima as teclas F7 até F10.

PC Dark Forces

Digite as seguintes senhas enquanto estiver a jogar:
LANTFH: Teleporte
LAJABSHIP: Pula para a fase na nave de Jabba
LATALAY: Pula para a fase de Talay
LASIWERS: Pula para a fase dos esgotos
LAUNLOCK: Dá todo o inventário
LADATA: Dá as coordenadas do jogador
LAIMLAME: Invencibilidade
LACDS: Mostra o mapa do nível inteiro
LAPOGO: Permite que você caia de grandes alturas
LAPOSTAL: Todas as armas e munições
LAREDLITE: Congela inimigos
LARANDY: Carga para a arma
LASKIP: Muda de fase
LABUG: Deixa-o passar por qualquer fresta entre paredes, caixas e etc.

PC Descent 2

Quando usar estas senhas, a sua pontuação ficará 0. Digite durante o jogo:

ALIFALAFEL- Todos os acessórios.
BITTERSWEET- Atravessar paredes.
CURRYGOAT- Todas as chaves.
EATANGELOS- Homing missles.
ERICAANNE- Os tiros ricocheteiam.
JOSHUAAKIRA- Todo o mapa.
MOTHERLODE- Todas as armas.
PIGFARMER- Cenário do John.
ZINGERMANS- Invencibilidade

Carmageddon

Escreve estes códigos enquanto jogas:
bigbottom - Carroçaria toda partida
boysfromthebush - Os pneus não saiem do chão
buyournextgame - Suspensões "Jelly"
chickenfodder - Saltitão
funnyjam - Pessoas rápidas
givemelard - Mega bonus
goggleplex - Habilidade de andar de baixo de água
hamstersex - Pessoas cegas
havesomespam - Gravidade estranha
igloofun - Hot Rod
ilovenobby - Mostra as pessoas no mapa
intheloft - Drogas
islandrules - Corpos "Vesuvian"
mooseontheloose - Modo Pinball
naughtytorty - Pessoas ressuscitam
russformario - Raio "mata pessoas"
smalludders - Pessoas Gigantes
spamforrest - Travão de mão instantâneo
spamfritters - Arranjos de graça
spamspamspamspam - Pessoas coladas ao chão
superhoops - Pessoas Explosivas
tramsaresuper - Colheita de Pessoas

World Cup 98

Vai ao "Team Management", "Customize", altera o nome dos jogadores para um dos códigos abaixo indicados e prima Enter. Fá-lo para todos os códigos e regressa ao menú principal. Prime a tecla "Scroll Lock" e aparecerá um menú onde podes activar os seguintes códigos:

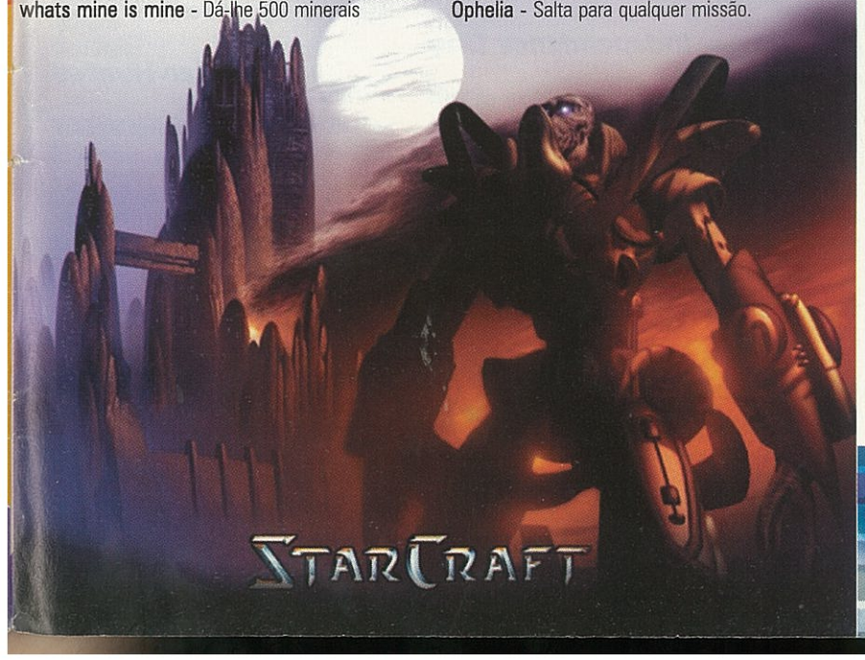
Kyle - Esqueletos
Neila - Alienígenas (E.T.'s)
Mr Hat - Bola Louca
Powder - Movimentos "parvos"
Gabo - Grandes cabeças
Cartman - Mergulho
Gonzo - Bola queima
Kenny - Bola arde
Zico - Entra no modo "Classics"

Worms 2

Para teres Super Armas escreve:
BAABAA
Se escreveres TEAM17MicroProse como nome de equipa, terás uma Super Equipa
Apaga a tecla "Caps Lock" e acende a tecla "Num Lock". O "*" tem que ser no bloco numérico do teclado. Os códigos devem ser introduzidos rapidamente e seguidos da tecla "BackSpace". Se funcionar vê-se a palavra "OK" no ecrã.
****redblood**** - Minhocas sangram
****godmode**** - Pontos ilimitados
****supershopper**** - Armas especiais
****sheepheaven**** - Armas muitos especiais!!!!
****backflip**** - prima "backspace" duas vezes e verás!!!!
****highjump**** - SItos muitos altos
****suicidebomber**** - Bombista suicida em vez de Kamikaze

Starcraft

Power overwhelming - Modo God.
Operation cwal - Aumenta velocidae de construção e do jogo.
The gathering - Energia Infinita
noglues - o computador não consegue utilizar energia
game over man - perda imediata.
staying alive - Permite-lhe continuar a jogar depois de ter terminado a missão.
show me the money - Dá-lhe 10.000 minerais e gás.
there is no cow level - Completa-lhe a missão
whats mine is mine - Dá-lhe 500 minerais
breathe deep - Dá lhe 500 gases vespene.
something for nothing - Tudo o que tem disponivel é melhorado
Black sheep wall - Mostra-lhe o mapa todo.
Medieval man - Faz Upgrades gratuitos às unidades
Modify the phase variance - Possibilidade de construir tudo.
War aint what it used to be - Desactiva guerra de nevoeiro
Food for thought - Permite-lhe construir mais unidades
Ophelia - Salta para qualquer missão.



Captain Claw

Insira os seguintes códigos durante o jogo:
MPAPPLE - Máxima saúde
MPBLASTER - Máxima dinamite
MPBUNZ - Torna o Claw Forte
MPCASPER - Invisibilidade
MPDECVID - Diminui a resolução
MPDEFVID - Retoma a resolução normal
MPDEVHEADS - Mostra a cabeça dos membros da equipa em vez dos tesouros
MPGANDALF - Máxima magia
MPFPS - Fotogramas por segundo
MPFRANKLIN - Espada relâmpago
MPHAUNTED - Transforma os Inimigos em fantasmas
MPHOSTTUFF - Espada de Fogo
MPINCVID - Aumenta a resolução
MPJAZZY - Resolução 320X200
MPJORDAN - Claw passa a saltar mais alto
MPKFA - Modo God
MPLOADED - Máximas Munições
MPMOONGOODIES - Tesouros a balançar
MPOBJECTS - Monstra o múmero de objectos no ecrã
MPPENGUIN - Espada de Gelo
MPPLAYALLDAY - Vidas Infinitas
MPPOS - Mostra a posição global
MPSHADOW - Claw transforma-se numa sombra
MPSPOOKY - Torna claw invisivel
MPSTOPWATCH - mostra o cronómetro no topo do ecrã
MPSUPERTHROW - modo super throw
MPWIMPY - claw fica fraco
MPVADER - invencibilidade

Lode Runner 2

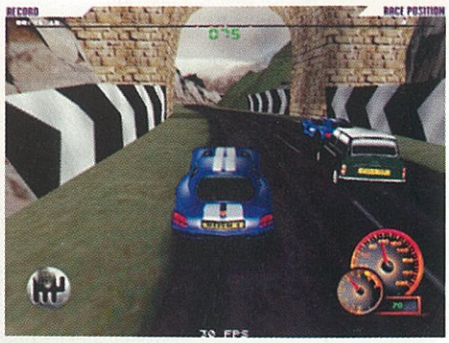
Modo Cheat
Carregue em Esc durante o jogo para aceder ao menu de opções e digite glazed donut para activar o Modo Cheat
Códigos
Após aceder ao modo Cheat insira um dos seguintes códigos para activar as funções correspondentes. Deverá ouvir um som a confirmar a inserção correcta do código.
Voltar ao nível anterior - F3
Passar ao nível seguinte - F4
Ganhar cinco vidas - Alt+F12 (apenas para um jogador)
Bombas ilimitadas - Alt+8 (apenas para um jogador)

Witchaven

Para activar os Cheat Codes, pressione a tecla backspace.
O ecrã deve ficar parado, mesmo no meio de um combate. Escreva uma das seguintes palavras. O Cheat Code correspondente surgirá no topo do ecrã
SCOOTER - Todas as armas e palavras.
WANGO - Energia e força no máximo, todas as chaves e salta para o nível 7.
MOMMY - Dá 9 poções e palavras.

Another World

1-LDKD
2-HTDC
3-CLLD
4-LBKG
5-XDDN
6-FXLC
7-KRFK
8-KLFB
9-TTCT
10-XRJT
11-HBHK
12-TFBB
13-TXBB
14-CKJL
15-LFCK



Z

Para activar todos os níveis:
terá de editar o ficheiro **OPTIONS.CFG** e modificar as duas primeiras linhas para:
0000000 32 01 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00 00
0000010 00 00 00 00 00 00 01
01 01 01 01 01 01 01 01 01
Assim poderá escolher qualquer nível.

Test Drive 4

Aceda ao menu de Save Game e escreva:
AAardvark- Para não ter colisões
Badw - Jogo a preto e branco
Levella - Todos os círcuitos
Miktrout - Carros enormes
Mpalmer - Carros pequenos.

NBA Live 98

Equipas Secretas- No ecrã principal prima Rosters, depois selecciona Create Custom Team. Introduz os nomes abaixo para aceder às equipas customizadas, que te dão acesso às equipas secretas

EA Europals
Hitmen Allsorts
Hitmen Coders
Hitmen Earplugs
Hitmen Pixels
QA Campers
QA DBuggers
QA Testtubes
TNT Blasters

Need for Speed II SE

Digite no menú principal:
Hollywood - Pista Monolithic Studios
Pionner - Melhora os motores dos carros
No menú Start digite:
VIP - Limusina
Tombstone - Carro do jogo Daytona
Slip - Pistas

AMD

Códigos dos níveis:
NOSTROMO
DISCOVERY
ENTERPRISE
DAGOBAH
REPLICANT
KRULL
METROPOLIS

Nightmare Creatures



Acesso a todos os níveis (mas também é necessário para introduzires os restantes códigos) - Escreve "everywhere" e carrega em Enter
Vidas e munições infinitas - Escreve "boulon" e carrega em Enter
Contralar um monstro - Escreve "bronko" e carrega Enter
Reduzir os montros - Escreve "chico" e carrega em Enter
Cortar "aos bocados" - Escrever "gu" e carrega em Enter
Desligar os "combos" - Escreve "david" e carrega em Enter
Escolher a música - Escreve "moby" e carrega em Enter



Tomb Raider

Todas as armas - durante o jogo, segure Shift, dê um passo para a frente e outro para trás. Liberte a tecla Shift e vire-se para a direita 3 vezes, num ângulo de 360º. Agora, dê um passo para a frente e terá todas as armas.

Megarace 2

Execute o jogo com os seguintes parâmetros:
Ex.: MEGARACE SPEED MONEY GAME
Speed - Aumenta a velocidade do carro.
Money - Ficar com 99999 em dinheiro logo que restaurar o jogo.
Map - Ficar com o mapa da pista.
Nolance - Pára o Lance Boyle.
Game - Ignorar o intro.

F-22 Lightning II

Para teres Combustível no ar, pressiona em Crtl+Alt+Shift+Insert simultaneamente
Se tiveres uma versão noutra língua sem ser o inglês pressiona em Ctrl+Alt+Shift+F2
Para teres o modo Deus pressione em Ctrl+Alt+Shift+Home

F-22 Raptor

IT'S NOT MY FAULT - Completa a missão
NEVER TELL ME THE ODDS - Nunca é atingido
WE CAN REBUILD HIM - Repara danos
THERE CAN BE ONLY ONE - Invulnerável

Fatal Racing

Introduz os códigos no nome:
Alguns carros:
SUICYCO
MAYTE
2X4B523P
TINKLE
LOVEBUN - Carro de F1
Modo de destruição - DR DEATH
Invulnerabilidade - SUPERMAN
Efeitos alternativos - TOPTUNES
Sequência final - CUP WON
Tela Larga - CINEMA
Acesso ao segundo conjunto de carros - FORMULA1

M. A. X.

MAXAMNO - Munições completas
MAXSURVEY - Localização de todos os recursos
MAXSPY - Localização de todos os inimigos
MAXSUPER - Permite que a escolha seja elevada ao nível 30
MAXSTORAGE - Preenche as unidades de carga

Jazz JackRabbit

Pressiona a tecla P de pausa, em seguida a tecla "SPACE" e digita os códigos:
CSTRIKE - Obter Skate rolante
GUNHED - Obter todas as armas
APOGEE - Écrã a 16 cores
HOCUS - Teletransporte no mesmo nível
CHECK - Testa a memória
LAMER - Passar o nível seguinte
HOOKER - Nível de bónus

Independence Day

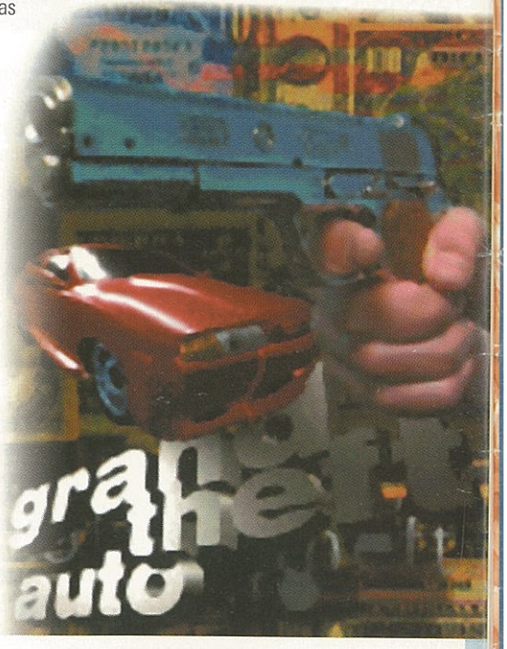
Escreve os seguintes códigos no lugar do teu nome:
LIVE FREE - Invenciblidade
TOURIST ou FOX ROX - Selecciona o nível
GO POSTAL - Bonus, armas e rápido carregamento
GODZILLA - Mata Civil, mata Wing
MR HAPPY - Seleccionar o avião
KYRA NR - Todos os códigos são listados

Lion King

Começa o programa normalmente. Deixa o computador passar pelo écrã principal. Escreve DWARF no menu de opções. No topo do écrã deverá estar a piscar Cheat Enable.
Pressione L para passar de nível
Pressione H para aumentar a energia

Grand Theff Auto

Escreva os seguintes códigos como nome do jogador, podendo depois mudar.
Itstantrum - Vidas infinitas
Suck my Rockets - Todas as armas, armaduras e um cartão para sair gratuitamente da prisão.
Buckfast - Todas as Armas. e durante o jogo premir *
Itsgallus - Todos os níveis.
Iamthelaw - Não há a Policia a incomodar



Itcouldbeyou - 999999999 pontos.
Heartofgold - veja todos os filmes.

Hunter Hunted

Após introduzir os códigos carrega em Enter
COLE - Invencibilidade e todas as armas
RAYL - Invencibilidade
LUKASZUK - Todas as armas
TREVOR - Munições completas
SNELLINGS - Saúde ao máximo
Mudar a cor do personagem:
VINCENT - Cinzento
BLUE - Azul
SAGE - Verde
AVACADO - Verde Claro
OCHRE - Castanho

Magic the Gathering

As Cartas de Magic em português - 2ª parte



Colaboração do leitor Mário Flávio Bessa

J

Jade Monolith	Monolito de Jade
Jalum Tome	Livro de Jalum
Jayemdae Tome	Livro de Jayemdae
Jokulhaups	Jokulhaups
Juxtapose	Justapor

K

Karplusan Forest	Floresta Karplusana
Kismet	Kismet
Kjeldoran Dead	Mortos Kjeldoranos
Kjeldoran Royal Guard	Guarda Real Kjeldorana

I

Lead Golem	Golem de Chumbo
Leshrac's Rite	Rito de Leshrac
Library of Lat-Nam	Biblioteca de Lat-Nam
Light of Day	Luz do Dia
Lightning Blast	Explosão do Relâmpago
Living Lands	Terrenos Vivos
Llanowar Elves	Elfos de Llanowar
Longbow Archer	Arqueiro de Arco Longo
Lord of Atlantis	Senhor da Atlântida
Lost Soul	Alma Desgarrada
Lure	Isca

M

Mana Prism	Prisma de Mana
Mana Short	Escoadouro de Mana
Manabarbs	Farpas de Mana
Marble Diamond	Diamante de Mármore
Maro	Maro
Meekstone	Pedra da Submissão
Memory Lapse	Lapso de Memória
Merfolk of the Pearl Trident	Tritões do Tridente Perolado
Mesa Falcon	Falcão de Meseta
Millstone	Mó
Mind Warp	Distorção Mental
Mischievous Poltergeist	Poltergeist Malicioso
Moss Diamond	Diamante de Limo
Mountain	Montanha
Mountain Goat	Cabrito Montês
Mystic Compass	Bússola Mística
Mystical Tutor	Tutor Místico

N

Nature's Resurgence	Ressurgência da Natureza
Necrosavant	Necrossábio
Nightmare	Pesadelo

O

Obsianus Golem	Golem Obsianus
Orcish Artillery	Artilharia Órquica
Orcish Oriflamme	Auriflama Órquica
Order of the Sacred Torch	Ordem da Tocha Sagrada
Ornithopter	Ornitóptero

P

Pacifism	Pacifismo
Painful Memories	Lembranças Dolorosas
Panther Warriors	Guerreiros Panteras
Patagia Golem	Golem com Patágio
Pearl Dragon	Dragão de Pérola
Pentagram of the Ages	Pentagrama das Eras
Perish	Perecer
Pestilence	Pestilência
Phantasmal Terrain	Terreno Fantasmal
Phantom Warrior	Guerreiro Fantasma
Phyrexian Vault	Cofre Phyrexiano
Pillage	Pilhagem
Plains	Planície
Plains	Planície
Polymorph	Polimorfismo
Power Sink	Sorvedouro de Mana
Pradesh Gypsies	Ciganos de Pradesh
Primal Clay	Barro Primordial
Prodigal Sorcerer	Feiticeiro Pródigo
Prosperity	Prosperidade
Psychic Transfer	Transferência Psíquica
Psychic Venom	Veneno Psíquico
Pyrotechnics	Pirotécnica
Python	Píton

R

Radjan Spirit	Espírito Radjan
Rag Man	Trapeiro
Raging Goblin	Goblin Enfurecido
Raise Dead	Ressuscitar Morto
Rampant Growth	Crescimento Exuberante
Razortooth Rats	Ratos de Dentes Navalhados
Recall	Recobrar
Reckless Embermage	Mago Ígneo Imprudente
Redwood Treefolk	Ents de Redwood
Regal Unicorn	Unicórnio Real
Regeneration	Regeneração
Relearn	Reaprender
Relentless Assault	Assalto Implacável
Remedy	Remédio
Remove Soul	Remover a Alma
Reprisal	Represália
Resistance Fighter	Combatente da Resistência
Reverse Damage	Reverter Dano
River Boa	Jibóia
Rod of Ruin	Bastão da Ruína
Rowen	Outonada
Ruins of Trokair	Ruínas de Trokair

S

Sabretooth Tiger	Tigre de Dentes de Sabre
Sage Owl	Coruja Sábia
Samite Healer	Curandeiro Samita
Scaled Wurm	Serpente Terrestre Escamada
Scathe Zombies	Zumbis de Scathe
Sea Monster	Monstro Marinho
Segovian Leviathan	Leviatã de segovia
Sengir Autocrat	Autocrata de Sengir
Serenity	Serenidade
Serra's Blessing	Bênção de Serra
Shanodin Dryads	Dríades Shanodin
Shatter	Estilhaçar
Shatterstorm	Tempestade Estilhaçadora
Shock	Choque
Sibilant Spirit	Espírito Sibilante
Skull Catapult	Catapulta de Crânios
Sky Diamond	Diamante Celeste
Snake Basket	Cesto de Serpentes
Soldevi Sage	Sábio Soldeviano
Soul Net	Rede de Almas
Spell Blast	Supressão Mágica
Spirit Link	Vínculo Espiritual
Spitting Drake	Dragonete Cospe-Fogo
Spitting Earth	Golfada de Terra
Stalking Tiger	Tigre Caçador
Standing Troops	Tropas Posicionadas
Staunch Defenders	Defensores Inabaláveis
Stone Rain	Chuva de Pedra
Storm Cauldron	Caldeirão da Tempestade
Storm Crow	Corvo da Tempestade
Strands of Night	Filamentos da Noite
Stream of Life	Fluxo de Vida
Stromgald Cabal	Conspiradores de Stromgald
Stupor	Estupor
Sulfurous Springs	Fontes Sulfurosas
Summer Bloom	Floração Estival
Sunweb	Teia Solar
Svyelunite Temple	Templo Svyelunita
Swamp	Pântano
Syphon Soul	Drenar Alma

T

Talruum Minotaur	Minotauro de Talruum
Tariff	Tarifa
Teferi's Puzzle Box	Quebra-cabeças de Teferi
Terror	Terror
The Hive	A Colméia
Thicket Basilisk	Basilisco do Bosque
Throne of Bone	Trono de Ossos
Tidal Surge	Maré Repentina
Trained Armodon	Armodonte Adestrado
Tranquil Grove	Bosque Tranqüilo
Tranquility	Tranqüilidade
Tremor	Tremor
Tundra Wolves	Lobos da Tundra

U

Uktabi Orangutan	Orangotango de Uktabi
Uktabi Wildcats	Gatos Selvagens de Uktabi
Underground River	Rio Subterrâneo
Unseen Walker	Caminhante Despercebido
Unsummon	Esconjurar
Untamed Wilds	Regiões Indômitas
Unyaro Griffin	Grifo de Unyaro

V

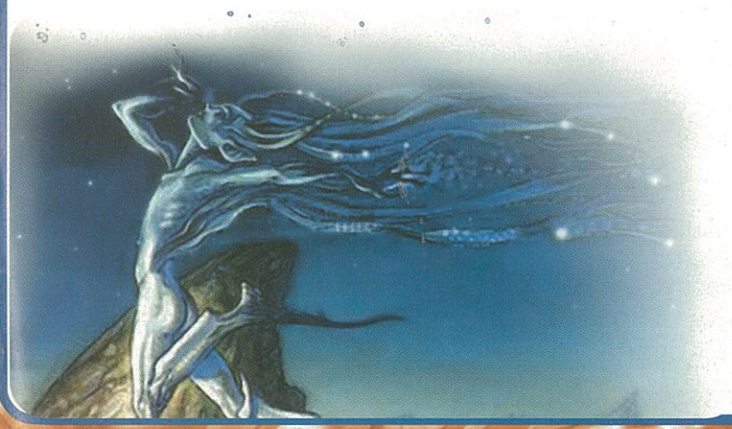
Vampiric Tutor	Tutor Vampírico
Venerable Monk	Monge Venerável
Verduran Enchantress	Bruxa de Verduran
Vertigo	Vertigem
Viashino Warrior	Guerreiro Viashino
Vitalize	Vitalizar
Vodalian Soldiers	Soldados Vodalianos
Volcanic Dragon	Dragão Vulcânico
Volcanic Geyser	Gêiser Vulcânico

W

Waiting in the Weeds	Espreita Entre Arbustos
Wall of Air	Barreira de Ar
Wall of Fire	Barreira de Fogo
Wall of Swords	Barreira de Espadas
Wand of Denial	Bastão da Anulação
Warmth	Calidez
Warrior's Honor	Honra de Guerreiro
Warthog	Facócero
Wild Growth	Crescimento Virente
Wind Drake	Dragonete doVento
Wind Spirit	Espírito do Vento
Wooden Sphere	Esfera de Madeira
Worldly Tutor	Tutor Proficiente
Wrath of God	Cólera de Deus
Wyluli Wolf	Lobo de Wyluli

Z

Zombie Master	Mestre Zumbi
Zur's Weirding	Fatalidade de Zur



Super Jogos
Ano 2
Edição nº25
Quinzenal
Edição
29 de Julho
a 11 de Agosto
de 1999

ICS - 121991
Dep. Leg.-125 500
ISSN 0874-212X
Tiragem desta Edição:
25. 000 Exemplares

Propriedade:
GALILEU GALILEI
Soc. de comunicação, Lda

Registo DGCS 219 992

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

Colaborações:
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Director: Sérgio Alves

Redacção:
João Telo,
Ricardo Sérgio,
Pedro Filipe

Recepção e assinaturas
Ana Cristina Mauricio

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



Protege o teu equipamento

Do leitor Nelson "Dragnar" Silva

Muitos utilizadores de PC (e não só) não protegem o seu computador contra elementos que podem danificar-lo de maneira permanente. Para evitar que isso aconteça devem tomar as seguintes precauções:

1 - Evitar colocar o computador numa sala ou casa com um grande nível de humidade, pois com o tempo este instala-se no computador e mais cedo ou mais tarde provoca um curto-circuito destruindo assim o seu computador e todo o equipamento (impressoras, scanners, etc.). Evitar também que na sala (ou casa) onde todo o equipamento está instalado não exista pó, que é tão prejudicial como a humidade. Este, acumula-se nos circuitos integrados, fazendo com que estes, aqueçam para além do limite, queimando assim o circuito integrado.

2 - Proteger todo o equipamento contra picos de corrente, para isso é necessário que todo o equipamento esteja ligado a uma ficha com terra. Se não for possível existe no mercado tomadas com protecção anti-picos (de corrente).

3 - Muitas pessoas têm o hábito de desligar o computador quando pretendem ausentar-se por 5 ou 10 minutos, após os quais voltam a ligar o computador, este processo "envelhece" o equipamento mais rapidamente, pois cada vez que se liga o computador estamos a fazer correr por ele uma corrente eléctrica moderadamente elevada, a qual milésimos de segundo depois estabiliza, mas ainda assim estamos a forçar o computador e quando esta operação se repete várias vezes por dia o computador "fatiga-se". Ao fazermos isto estamos a tirar-lhe tempo de vida (tal como quando uma pessoa fuma um cigarro). Aconselho vivamente a que se pensam ausentar-se por apenas 5, 10 ou mesmo 15 minutos, desliguem o monitor, mas não o computador, assim apesar de ele estar a funcionar durante esse tempo não se desgasta tanto como quando se desliga e se volta a ligar passado alguns minutos.

4 - Em relação ao monitor recomendo que quem tenha colunas não as aproxime muito do monitor, pois mesmo aquelas colunas que se dizem blindadas não deixam de produzir uma grande quantidade de ondas electromagnéticas que, a médio prazo, se reflectirão na deficiência de imagem do monitor. Danificando-o permanentemente, isso nota-se especialmente no chamado efeito de ondas, em que podemos ver um "varrimento de imagem" de dá a impressão de ondas no monitor, quando isto acontece quer dizer (salvo raras excepções) que o monitor está a ser afectado por ondas electromagnéticas.

5 - Não utilizar o computador em dias em que a electricidade apresente comportamento anormal, como quando se aproxima uma tempestade. A razão é que, a electricidade estática da tempestade (vulgarmente conhecida por trovoada), "infiltra-se" nos cabos de electricidade aumentando assim a sua tensão que, normalmente, é de 220V, esta estática pode aumentar a tensão (já com a trovoada) até 250V, o que danifica o equipamento.

6 - Se possível comprar capas anti-estáticas para todo o equipamento.

Estes são apenas alguns dos conselhos mais importantes para proteger o seu computador e todo o seu equipamento. Não se arrisquem a abrir a caixa do computador, deixem isso para os técnicos que estão familiarizados com o interior do computador e do equipamento. Existem muitos "curiosos" que não ligam a estas advertências e arriscam-se, e muitas vezes arrependem-se. Uma ultima advertência: Nunca abram um monitor ligado nem mesmo desligado, pois este é o único elemento do computador onde, em certos sítios, passam milhares de volts, podendo até matar!

Curiosidade:

A Lei de Murphy para Informática (retirado do livro com o mesmo titulo)
A probabilidade de um disco avariar, é directamente proporcional à importância da informação nele guardado.

SimCity 2000

Como criar as tuas batotas!

Do leitor Nelson "Dragnar" Silva

Apesar de o titulo ser cativante devo desde já avisar que o que vou ensinar não funciona com todos os jogos. Funciona sim com jogos como o SimCity 2000 (ainda não tentei com o 3000), e outros jogos em que o jogador necessite de dinheiro. Atenção, não garanto que funcione sempre!
Tomemos então o exemplo do SimCity 2000:
Imaginem que temos $20,000 e queremos aumentar esse valor para $1 00,000 o que devem fazer é o seguinte:
Iniciar o jogo, no inicio gravem e saiam do jogo. De seguida (com uma calculadora ou com a calculadora do Windows) convertam o valor $20,000 para HEX (hexadecimal) e obterão um valor 4E20, quando o jogo grava os valores inverte a sua posição, por isso peguem num programa de edição de ficheiros Hex editem o ficheiro que acabaram de gravar e mandem procurar por 20 4E. Quando o programa encontrar este valor substituam-no pelo valor hex de $I00,000 (que é A0 86 01, já devidamente invertido pois o valor na calculadora aparece como 186A0). Gravem a alteração e iniciem o jogo, carreguem o jogo que previamente gravaram e alteraram, se tiveram sucesso na alteração verão que o valor indicado será $100,000 em vez de $20,000. Isto pode ser feito em qualquer momento do jogo, não é necessário que seja no início, e os valores que utilizei são apenas para exemplificar podem fazer isto com outros valores, já consegui (no SimCity 2000) ter $2,147,483,647! 1! Como podem ver não será necessário preocupar-me com o $$$$$. Só uma advertência, se forem experimentar num "savegame" com muitas horas de jogo, aconselho a que façam uma cópia de segurança, já alguém dizia: "Better safe than sorry!"
Boa Sorte paras as vossas batotas!!

Vai Nascer!

Em Setembro

Clube dos leitores

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

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

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

Aguarde!!!

CyberGui@



Eclipse ou Fim do mundo