11 a 24 de Outubro de 1999
Número 29

Ganhe 1 Playstation

290$00
€ 1,45

SUPER JOGOS

Vias do Futuro
www.ciberlandia.com

Magic
Códigos
Dreamcast
Emuladores
Star Wars: *os jogos da Saga*

PSX2

A nova Playstation revelada



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

Cyber Gui@

PC Manual INFORMÁTICA

Quinzenalmente

...para si.

INDICE

Códigos

X-Wing	25
Dark Forces	25
RA 2 Versão White Label	25
Rebel Assault II	25
Masters of Teräs Käsi	25
Jedi Knight	26
Mysteries of the Sith	26
Rogue Squadron	26
Racer	26
The Phantom Menace	26
Tomb Raider I	26
Tomb Raider II	26
Tomb Raider III	26
Mortal Kombat 4	27
Carmageddon 2	29
Colin McRae Rally	29
Commandos: Behind ...	29
Sim City 3000	29
Shogo : Mob. Armor Div.	29
NFS 3 - Hot Pursuit	29
Tomb Raider III	29

Internet

Emuladores	22

Análise

Star Wars	16
Playstation 2	20
Dreamcast	21

Cartas

Do correio...	4
Ajuda	6
Socorro	9

Preview

Diablo 2	11
Novidades da E3: Os jogos do próximo Natal!	13

Novidades

Driver	11
Dune 2000	11
Evil Zone	12
Kensei: Secret fist	12
Ridge Racer Type 4	12
Total Annihilation Kingdoms	12

Solução

POD	18

Magic

O meu baralho	30
Lista de Anjos Azul, Vermelho e Verde	30

Lista dos Premiados

Playstation	5
"Hidden & Dangerous"	5





Olá amigos,

Olá Amigos,

Desta vez é que é, aí estão muitos "sortudos" premiados com muitas playstations e outros tantos jogos e... o melhor é que ainda aqui há mais para atribuir. Não desesperem.

Vejam também na página do Clube do Leitor como vai funcionar "esta coisa" e dêem-nos a vossa própria sugestão a respeito.

De resto, já sei que muitos começaram a desesperar por uns dias de atraso na saída da revista para a rua (bancas), mas isto apenas se deveu a uma questão de justiça, a obrigação que temos em fazer chegar as revistas a casa dos assinantes antes de estarem na rua e.... com os correio que temos isto obriga-nos a muitos dias de antecedência com as revistas "prontinhas" à espera que outros senhores cumpram o dever deles...

Bem, falemos de coisas mais alegres, e uma alegria mesmo é ver o "montão" de cartas que a cada dia vai aumentando, prova de que vocês continuam aí, bem acordados, lembrando-nos de que não podemos "acomodar-nos". É necessário fazer mais e melhor, é necessário cumprir e não desapontar todo o vosso esforço. Esse mesmo o caminho que estamos a percorrer, lenta mas seguramente, com uma reestruturação de organização capaz de responder a todos vós, mas também a cada um de vós. Isso está a ser feito, e em breve vamos dizer porquê...

Entretanto, fiquem-se mesmo pela apreciação da forma de retribuição de participações que vos propomos, e não se esqueçam de nos fazer chegar sempre o vosso endereço, o postal e o electrónico, já que o e-mail é, também ele, cada vez mais utilizado.

Falando de e-mails, já estão a funcionar as listas de discussão (pedidos, respostas, dicas, etc) via e-mail, e tudo o que tem a fazer é enviar um e-mail para ciberlandia@mail.sonet.pt com indicação de que gostaria de se inscrever em qualquer das listas de e-mail (grátis, claro!).

Entretanto, um abraço,

Sérgio Alves
sergio.alves@mail.eunet.pt

Próxima edição:
2ª Feira, 25 de Outubro

...Do Correio

Pois é, tão importante para nós, e tão apreciada (e participada) por todos vós, a secção do correio continua a ser uma fonte inesgotável de ideias.
Ainda bem e, que nós tenhamos a capacidade de as aproveitar, de as colocar em prática e não vos desiludir.

Eis mais algumas das vossas cartas, que como sabem nos podem enviar por correio para a
Remessa livre 11016
- 1032 Lisboa Codex
(sem necessidade de selo)

ou por e-mail para a
superjogos@mail.eunet.pt.

Sugestões "de peso"!

Olá super jogos. Nós somos os Power Players e como já se devem ter apercebido somos uns grandes fãs natos da(s) vossas fabulosas revistas. Mas vamos ao que interessa, desta vez viemos dar ideias para o futuro da nossa revista.
1º- Já que a contra capa da ultima página (Pagina 31) não está a ser totalmente aproveitada nós sugeríamos que fosse utilizada para expor os melhores desenhos do mês, e para incentivar os leitores com arte para o desenho, talvez fosse óptimo a atribuição de prémios aos melhores desenhos do mês, por exemplo:
1- Um jogo consola ou Pc.
2- Uma assinatura grátis de 24 edições
3- Uma assinatura grátis de 12 edições
2º- Nós os Power Players adoramos filmes Manga, e visto que em algumas edições da Super Jogos não há nada ou muito pouco sobre as cartas Magic, nós queríamos propor aos fanáticos Manga que dessem as suas opiniões e noticias sobre os filmes e banda desenhada que tiveram oportunidade de ver ou ler para que os outros leitores poderem saber qual o filme a ver ou qual a banda desenhada a comprar. Com as noticias todos os leitores ficarão a saber quais os novos filmes e B.D´s que estão para sair.
3º- Visto que a nova consola da sega (Dreamcast) está quase a sair deveria ser incorporada na revista uma página totalmente dedicada à consola de sonho.
Queria solicitar a todos os leitores para começarem a trabalhar em artigos sobre a Dreamcast pois vai ser um ponto marcante no mundo dos vídeo jogos.
4º- Outra ideia nossa era o aumento da revista para 320$00 porque assim a revista poderia aumentar algumas páginas o que seria muito bom, visto que agora vamos ter mais uma nova consola e talvez novos temas na nossa tão querida Super Jogos.
5º- Esta ideia talvez seja um pouco absurda mas aqui vai: Em lugar da Playstation como prémio em todas as revistas talvez fosse melhor oferecer uma consola Dreamcast visto que nem todos podem adquirir a consola facilmente, assim seria um método para que ouve-se mais artigos sobre a consola.
Mas sabemos que isto é um pouco (muito) difícil para ser concretizado (...) mas como para a SuperJogos nada é impossível, tentar não custa nada, o difícil é conseguir mas caso a resposta seja negativa nós sabemos que a Super jogos tentou e deu o seu melhor."
Power Players (Helder & Michael)

Da redacção:
Epá, vocês são dois e, então é verdade... duas cabeças pensam melhor do que uma! Bem, vamos lá por partes:

1) A página 31 está desaproveitada? Sim, talvez "estivesse", mas já não está! É ali que passam a ser apresentados os produtos que todos podem adquirir em condições "de clube" e, particularmente interessante, de todos aqueles produtos vocês podem deduzir o respectivo preço com os pontos que vão ganhando pelas participações na revista.
Sobre a secção de desenhos, ela continua e... porque não? Ora aí está, a oferta de uma assinatura (pelo menos) ao melhor desenho de cada edição.
2) Sobre "Manga", vocês já sabem que nunca negámos nenhuma vontade vossa. Portanto, venham daí essas participações, e "arranjar-se-á" um "cantinho".
3) Os artigos sobre a Dreamcast vão saindo, e pelos vistos vão continuar. Claro que todos quantos tenham "acesso" á consola e nos possam ir dizendo algo, melhor.
4) Aumento? N'á! E, "provavelmente"... em mais um reconhecimento que vos é merecido, vamos tentar manter o preço como está por mais um ano!!!



A todos os leitores...

Estamos a criar um ficheiro (só nosso, não é para "vender" aos distribuidores de panfletos) de todos os leitores... mesmo TODOS!
Portanto, se tu és leitor assíduo da Super Jogos, e gostarias de fazer parte do "Clube Super Jogos", com cartão e tudo, envia-nos o teu nome e morada, assim como o teu endereço de e-mail caso o possuas!

5) Oferecer uma DreamCast? Bem, nós até podemos oferecer um "Rolls Royce", basta que os representante do mesmo desejem colaborar connosco e convosco. Vamos ver!!! Como vocês o afirmam, apenas é impossível aquilo que ninguém tem coragem de nos sugerir!

Sugestões

Olá Super Jogos! Aqui está o vosso fã n.º 1 mais uma vez. Estou aqui para dar algumas sugestões à vossa maravilhosa revista. Espero que continuem com o vosso excelente trabalho.

1º - Concordo com a ideia do CD, mas vendido com a opção de compra só da revista, ou revista + CD.

2º - Acho que o TOP de jogos devia de ser como antes, (por exemplo) os dez jogos preferidos e dizer se eram para PC, Playstation etc.

3º - As dicas deviam estar ordenadas alfabeticamente.

4º - Devia haver uma página na revista com os melhores jogos do ano e o seu preço.

5º - E por fim acho que a oferta da assinatura anual da revista devia ser o arquivador.

João André

Da redacção:

Olá João. O CD-Rom vai mesmo para a frente, com uma pequena revista junta, e distribuída nas bancas para que só quem o desejar é que o adquire. Para além do mais só sairá uma vez por mês, e incluirá também algumas utilidades para o vosso computador e para a Internet.

O TOP dos dez jogos e não apenas de três começa a ser uma ideia. Vamos também tentar dinamizar mais o TOP. As dicas estão a ser tratadas numa base de dados local, e o resultado será uma menor repetição de dicas, ordenação por plataformas e, porque não, alfabeticamente.

A atenção para os melhores jogos que vão saindo já está a ser dada, começamos finalmente a "recrutar" colaboradores mais directos (candidatem-se) a quem ofereceremos jogos novos e demos (tudo o que as editoras nos queiram por sua vez oferecer para promoção) em troca de uma análise a cada um desses jogos. Sobre o arquivador, já o tínhamos em ideia, temos de analisar custos e logo veremos.

Olha o Artista

O desenho da Quinzena:

Premiado com
1 Assinatura 12 Edições da Super Jogos

"Envio-vos um desenho. Espero que gostem. Pedi a um amigo meu para o fazer. O nome dele é Nuno Ezequiel."
Alexandre Gama - Vila Boim

Olha Alexandre, e agora? A quem devemos atribuir a assinatura? A ti ou ao teu amigo, o "verdadeiro artista"? Será que ele também aprecia jogos?
Vá lá, diz alguma coisa.

P.S.: Mas, "please", envia a resposta dentro de um envelope normal, que não assuste, tá? (é que, este desenho chegou-nos dentro de uma "bomba" artesanal que até assustou o carteiro... engraçada, mas que nos custou uma "pipa de massa", pois os CTT não brincam!).

Lista de Premiados

Aqui estão dez "sortudos"... Não desesperem os outros, vêm aí mais DEZ!!!

Prémio pelas melhores colaborações para a Super Jogos!

1 - Ricardo Schimassek - Ilhavo
2 - Alix José
3 - Bruno "Estrumpfe" - Mem Martins
4 - José Rainho - Lisboa
5 - Pedro Sousa - Via Net
6 - João Guimarães - Vila N. Famalicão
7 - Paulo Gomes - Guimarães
8 - Mário Mars
9 - Helder Faria Leal - Vizela
10 - The Scorpions - Amadora

Ei, tu aí! Também podes ganhar. Participa!
Psst! E agora ganhas mesmo, por pequena que seja a tua participação. Ganhas pontos, acumula-os (com mais participações) e troca-os por produtos do Clube de Leitores!

Premiados com IPlaystation

Premiados com I Jogo "Hidden & Dangerous"

Passatempo "A melhor frase sobre..." publicado na revista SJ n.º 26

1 - Carlos Dias - Montijo
2 - Cláudio Tomás - Soure
3 - Danilo Madruga - Oliveira do Bairro
4 - Hugo Paiva - Alcanena
5 - Nelson Pinto - Lisboa
6 - José Neves - Entroncamento
7 - João Damas - Porto
8 - Luis Ribeiro - Miranda do Corvo
9 - Tânia Alexandra - Lisboa
10 - Adriel Monteiro - Amadora

AJUDA

Colin Mc Rae (PC)

Ajuda ao leitor António Carlos Manso (SJ nº 20)
Do leitor Ricardo David - Lourosa

Em cada pista se venceres terás acesso a um carro extra.

Carro	Pista
Ford Escort MKII	Grécia
Ford RS 200	Austrália
Lancia Delta Integrale	Córsega
Audi Quattro	Reino Unido

Passwords:
Introduzir como se fosse o nome:
BACKAGAIN - Reverte os circuitos
BEEFCAKE - Acesso ao Toyota Celica
BORROWERS - Modo micro machines
BUNGEENET - Bungge net
DARKSIDE - Jogar as pistas à noite
DELOREAN - Modo de carro flutuante
GIANTLEAP - Gravidade reduzida
HIPPO - Acesso ao carro Millenium
INTHECLUDS - Acesso à pista clouds
QUARRYVILLE - Acesso à pista quarry
TROLLEYPARK - Acesso à pista Trout
WILDYWORLD - Acesso à pista Space

Vários

Ajuda ao Filipe Barbosa (SJ 21)
Do leitor Tiago Pais Silva - Seixal

Sonic

Para jogares com o Sonic no jogo Nights, penso que seja o Chistmas, tens de matar o boss e depois tens direito a presentes, tendo direito a eles se saírem dois iguais. Se não forem iguais perdes o presente que ias escolher. Para teres o Sonic, tens de descobrir dois quadrados, no menu dos presentes, com a cara do Sonic. Se conseguiste vai à tua galeria de presentes que descobriste e clica no Sonic, para começares a jogar com ele. Para já Sonic não voa só salta. Espero que esta dica te ajude.

Disruptor (PSX)

Saúde e armas no máximo - Durante o jogo, pressione pause e segure L1, L2, R1, R2.



Pandemonium! (Sat)

Seleccionar nível - No ecrã de passwords, digite ALMABHOL e poderá começar a jogar em qualquer nível e ainda obterá 31 vidas

Fantastic Four (PSX)

Todas as opções - No menu principal, seleccione options e depois active o modo training. Agora pressione L1+R1+L1+R2 e terá acesso a um menu secreto.

Shellshock (PC)

Imortalidade - Durante o jogo, vá até ao menu de opções e digite RATTY RAT RATTY.

Alien Trilogy (Sat)

Todas as armas: digite a password F15H1NGFORGUNS
Munições infinitas: digite a password F1LLMYPOCK1TS

Redneck Rampage (PC)

Antes de introduzir este código, digite a palavra red:
All: Obtens tudo (chaves, munições, saúde, etc)
Gens: Todas as armas
Unlock: Abre todas as portas

GTA London

Ajuda ao leitor João Rosalino (SJ 21)
Do leitor Tiago Pais Silva - Seixal

Averyrichman - 999999999 pontos
Lamfilth ou Tithad - Vidas infinitas
Flashmotor ou Super Well - Todos os níveis
Silence ou Herc - 999999999 pontos e todas as arma, se carregar em * dá todos os itens.
Rommel - Modo debug

Heroes of Might and Magic 3 (PC)

Ajuda ao leitor João Rosalino (SJ 21)
Do leitor Tiago Pais Silva - Seixal

Códigos para níveis
Fountain Head - Home
Baywatch - Seadog
WildBar - Freeman
Swamp Town - Doomed
The Arena - The arena
Blistering heights - red Hot

Montezerma's Retun (PC)

Modo God - Digite MRTOUGH durante o jogo
Nadar e saltar melhor - Digite MRSPIRIT durante o jogo

Extreme 62 (PC)

Ajuda ao leitor João Rosalino (SJ 21)
Do leitor Tiago Pais Silva - Seixal

Escrever na caixa do nome do jogador:
MISTAKE - Munições infinitas
XXX - Modo turbo
2064 - Modo Wipeout
SPIAL - Ecrã em espiral

Vários Jogos

Ajuda ao leitor Arnaldo de Toledo (SJ 18)
Do leitor Sandro Rato - Matosinhos

Caros amigos da Super Jogos, é a primeira vez que vos estou a escrever e queria-vos felicitar por esta grande revista que vossas "excelências" põem nas bancas de 15 em 15 dias, mas já chega de "conversa".

Ridge Racer

Carros extra: Para acederem aos 12 carros standard, terão de conseguir uma classificação "PERFECT" ao eliminarem todos os extraterrestres no modo Galaga.
Devil car: Depois de ganharem a corrida nas três pistas standard, vão até ao modo Time Trial e aproveitem para competir com mais dois carros: O terceiro é o 13 th Racing Devil Car. Para o baterem, terão de o ultrapassar quando estiver parado na segunda volta e depois manter uma condução perfeita até ao final da corrida. Consigam esta proeza e o Devil Car aparecerá à esquerda do primeiro carro no ecrã de selecção.

Crash Bandicoot

Super password: No menu principal, acendem ao ecrã de passwords. Vão reparar que só tem uma linha, mas não é motivo para alarme. Assim que introduzirem os dois primeiros triângulos, mais duas irão aparecer. Poderão assim aceder a:

Qualquer nível: T, T, T, T, X, Q, T, T
100% Pontuação completa: T,T, Q, X, T, Cir, T, T
Chaves (ambas) e todas as pedras preciosas: T, Cir, Q, T, X, X, X, X

Tomb Raider III

Ajuda ao leitor Luís Veloso
Do leitor Ricardo Pereira - Rio Tinto

Quando começares a jogar (e de certeza que já conseguiste) tem de matar duas ratazanas. Depois é só empurrar o cubo de modo a que dê acesso à alavanca. Se tudo correr como previsto, já deverás ter conseguido passar "prá" grande piscina, (eu chamo-lhe assim, mais tarde verás porquê). Agora, em vez de te dirigires para o save, logo na primeira plataforma se te virares à direita verás uma outra. Salta para lá e vai até chegares a ranhura. Agora vai agarrado pela ranhura até chegares a plataforma que te dá acesso a plataforma superior. Segue em frente até apanhares a chave. Se está tudo bem, não deves ter necessidade de gravares. Agora, vai a sala onde vês pela primeira vês o Pierre e onde dá para subires a água. Depois de teres esquivado ao Pierre, cai debaixo de água e procura caminho até chegares a umas escadas. Sobe-as, salta para o outro lado e apanha a chaves. Agora sim, podes ir subir a água. Já está? Uff! Finalmente". Nada até umas das portas que dão para "meter" essas chaves. É melhor ires à da direita visto "teres a água em cima", Agora cai na água mas tem cuidado para não morreres nos picos. Antes de saíres, deverás apanhar uma chave de ouro. Vai baixar a água e grava no save. Agora, salta até a outra porta. Ai deverás matar dois gorilas e fazer (mais uma vez) desaparecer o Pierre. Se conseguiste vai a sala onde estão 2 crocodilos. "Ah!" aproveita e grava. Agora salta de plataforma em plataforma até chegares a porta. Abre-a e antes de caíres mata os ratos. CUIDADO, não caias aos picos. Dirige-te a sala onde se encontra o Pierre e depois de te livrares dele apanha a chave. Vai (de novo) subir a água, e debaixo da 1ª piscina encontras dois lugares secretos. Vai por aquele que dá a uma sala que tem uma alavanca debaixo de água. Abre-a e apanha a chave, mas não sejas "comido" pelo crocodilo. Agora já deverás ter duas chaves de Silver e uma de Gold. Grava no save e coloca as chaves nas fechaduras. Chegarás a uma sala que tem o chão tipo xadrez. Ai matas os leões e puxa um cubo colado no fundo da sala.

Nota + pessoal: se quiseres atira-te daí abaixo e passar de nível ou senão explora melhor essa sala, que contém muitas supressa. Ar! Ar! Ar! Ar!

NFS

Ajuda ao Luís Veloso (SJ nº 23)
Do leitor Ivo Carvalho - Santo Tirso

Para o jogo Gran Turismo não tenho nenhuma dica, já



Final Fantasy VII

Ajuda ao leitor Pedro Antunes
Do leitor Arthur

Eu escrevo este mail para esta excelente revista porque eu vou sempre ao socorro dos "encravados" no FFVII (Pedro Antunes, Americo Fernando da SJ 25, André Crujo e Armindo que bate o recorde das ajudas que eu dou a alguém pela SJ, pois já te ajudei na 25).
Se explorares, verás que na casa à direita, antes de fazeres o Snowboard, tens um MAPA pendurado numa parede, perto de uns items.

Final Fantasy VII

Ajuda ao leitor Américo Fernando
Do leitor Arthur

Sabes como é um amigo de um amigo meu leu numa revista que os 1/35 Soldier são erros de programação; a super sweper e masuam blade. Li na net que servem para ter o Zack, mas tens que responder correctamente a umas perguntas(?) no 1º CD e Tifa diz que encontrou um homem meio-morto ao pé de Midgar e vais ao reactor de Gongoda e ele explode e sai de lá o Zack; quanto a Comet só tenho um comentário BURRO; a Alexander faz-se assim: tocas na água quente e segue para a marca vermelha (o deserto de gelo) anda um pouco para a frente e depois para direita, usa landmarcs para ires sempre na mesma direcção, quando sais do deserto desce um pouco e repara na caverna e fala com a pessoa que lá está (Atenção: se não tocares na água quente, não resulta); quanto ao Limite do Caith mata uns 1000 homens e já sabes.

escrevi para a Super Jogos umas duas vezes mas não recebi nada, não te preocupes com isso pois existem milhares de leitores que te (e me) saberão dar as dicas para o jogo. Quanto a NFS faz o seguinte: no menu que antecede à corrida insere:
Allcars - Todos os carros
Jag - Activa o Jaguar XJR-15
Go01 - Magda Miata
Go02 - Toyota Landcruiser
Go03 - Cargo Truck
Go04 - BMW5
Go05 - 71 Plymouth Barracada

Lula

Ajuda ao leitor Jorge Filipe (SJ 23)
Do leitor Ruben Simões - S: Miguel de Rava

Pois bem: 1º nível começas numa cidade pequena no meio do deserto. O que tem que fazer primeiro é arranjar um emprego no bar. Mas, deixa-me dar-te uma sugestão: no bar a mulher dá-te quatro horários à escolha. Escolhe um dos horários nocturnos pois recebes mais e, parece que não, mas dá uma grande ajuda.
O 2º passo é comprares uma máquina fotográfica e um projector de preferencia dos mais baratos, visto que tens pouco dinheiro ao principio.
Claro que também tem de arranjar alguns rolos para começares as tuas sessões de fotografia.
O 3º passo é alugares um quarto no motel e começares a tirar fotografias. Depois de tiradas as fotografias tens que ir pôr o rolo a revelar na loja de camarás de filmar e fotografar.
Depois de reveladas as fotografias levas as mesmas os "atributos" para lhas vender ou pedir uma licença para terem acesso às fotografias. Mas convém que as vendas. Quando tiveres alguns dinheiro que dê para por uma câmara de filmar, é preferível, nem que tenhas e comprar a mais barata.
Os filmes valem mais que as fotografias e assim à uma melhor possibilidade de "fazer" dinheiro mais depressa.
Passado um tempo vais encontrar o FBI na cidade que anda atrás de ti. Para te deixarem em paz, tens que comprar identificação nova, ao homem no bar que esta encostado à parede.
Depois é só juntares 50.000 dolares e passas para o outro nível.

Sim City 2000

Ajuda a Tiago
Do Leitor Max_Damage

Para o Sim City 2000 só encontrei estas (e acho que são as únicas)
Durante o jogo digita
CASS- ganha 250 dólares
FUND- Ganha 25% de um empréstimo
VERS- Informações sobre a versão do jogo
PORN- se tiver placa de som ouvirá uma voz
MEMY- verifica a memória
TORG- Ganha um milhão todos os anos

Mission Impossible

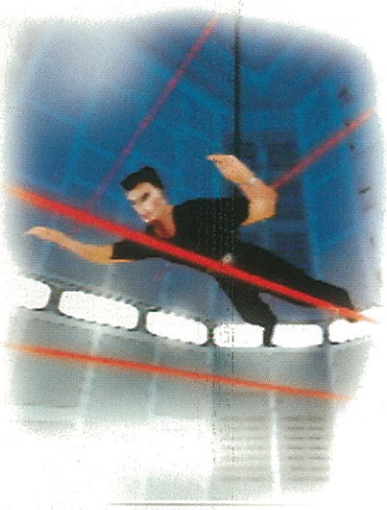
Ajuda a Armindo
do leitor Max_Damage

Missão 1
Lundkwist Base
Suba para cima dos cestos que estão à direita e pule a cerca. Dirija-se ao ponto A, que é um pequeno Bunker Dispare sobre o guarda. Seja rápido, senão ele chamará os guardas. Tome a identidade dele com o facemaker. Dirija-se á secretaria que está no bunker e apanhe o envelope. Para desligar a corrente tem de se esgueirar antes de mudar a identidade com o facemaker. Depois de dar a carta ao condutor suba para a parte de trás do camião.

T R III

Ajuda a leitora Inês Raquel (SJ 21)
Do leitor Tiago Pais Silva - Seixal

O boss adormece quando leva uma certa quantidade de tiros, possibilitado apanhares um fragmento, depois ele acorda e tens de faze-lo adormecer novamente para apanhares um outro fragmento. Faz isto até apanhares os 4 fragmentos, depois de os apanhares, o boss perde a imortalidade podendo acabares com ele.
Depois sobe as escadas até ao topo. Passa pela cara esculpida, deixa-te cair e executa um mortal de costa para a mão da estátua. Salta por cima da saliência do meio e siga a passagem para a esquerda, chega à caverna pela parte mais alta e podes usar a liana para baloiçar até à próxima saliência. Dai salta para a saliência rochosa e depois para fora. Escorrega pela encosta com neve e salta para a direita. Mata qualquer resistência que ainda existe antes de pressionares o botão na parede, atravessa o portão e aproxima-te do helicóptero que está a chegar para acabares o nível.



No último nível do Jungle, Caves of Kaliya, é basicamente um grande labirinto. Na primeira intersecção, dirigi-te para a esquerda para alcançares os flares. A intersecção seguinte tem um espaço por onde se pode rastejar para a esquerda e um par de becos sem saída para a direita. Um corredor continua para a esquerda do espaço. Segue o até chegares a um buraco no chão. Deixa-te cair para o buraco para ficar em passe de mais flares e depois sair e regressa ao inicio do nível, seguindo pelo caminho da direita. Depois de teres rastejado um pouco começa a correr pela rampa. És seguido por um rochedo. Provavelmente, tens de fazer um Sprint para manteres à frente dele, mas prepara-te para virar de repente no fim da rampa para sair do caminho da pedra. Agora dirige-te para a esquerda e explora a passagem.
Descortina um pequeno recanto à direita, que está prestes a usar. Podes iluminar esta área com um flares antes de prosseguir. Continua pelo corredor e quando ouvires o rochedo atrás de ti, rola e corre para o recanto para o evitar. Vai pelo corredor salta e agarra-te a uma saliência e rasteja até a serie seguinte de passagens. Regressa ao espaço onde rastejou e continua pela passagem da direita, à medida que se volta para a esquerda, acabando num beco sem saída com algumas munições. Regressa a intersecção de três saídas e segue pelo caminho oposto ao do espaço baixo (ou volta à direita). Siga pelo corredor até reparar numa secção mais elevado no chão. Olhando para a esquerda deves ver um bloco que pode empurrar para além do chão levantado, que revela uma passagem para a direita. Continua por esse corredor e corta a

direita na intersecção seguinte. Volta a esquerda na intersecção e depois à direita. Deves chegar a um beco sem saída com um buraco no chão. Deixa-te cair para o buraco e segue por este novo corredor que conduz a outro pequeno espaço. Rasteja por ele até chegares a uma divisão com flores, um buraco e um cristal. Sobre o buraco e agarra-te e deixa-te cair em segurança para o buraco. Começa a correr para fugir das cobras e tem cuidado ao fim com a pedra rolante. Desliza pela rampa e encontras o boss. Dirige-te para a esquerda do patamar e prepara-te para dar muitos saltos e disparar muitas vezes. Mantenha as tuas costas contra a parede e sempre em movimento e salta para evitar os mísseis. Quando ele estiver morto, apanha o lançador de Granadas e agarra o artefacto para acabares as aventuras na índia.

Placa Gráfica

Ajuda a Rui Correia - Faro (S.J.25)
Do leitor Dragon-Heart

1ª- Deixas ficar assim o computador e não jogas o maravilhoso Carmageddon 2, e outros. (nada aconselhável)
2ª- Ou vais à loja onde compras-te o equipamento ou a RIVA TNT 2, e reclamas. (aconselhável)
3ª- Ou por último, fazeres como eu, e troca a tão falada RIVA TNT 2 (que é só nome e publicidade), e troca-a por uma VOODOO 3 (que é mistério e grandiosidade). (muito aconselhável)

Rui, fixa bem isto:
A RIVA TNT, funciona totalmente por Software, ou seja, sem o devido Software não vale de nada nem que esteja dentro de um PIII. E usando Software para as placas funcionarem torna-as muito mais lentas, etc...
A VOODOO, funciona totalmente por Hardware, ou seja, não precisa de Software nenhum para te oferecer gráficos que nunca sonhaste ver no teu monitor, precisa apenas dos Drivers como qualquer placa, e uma placa gráfica, nem que seja uma S3 Virge ou Trio, como suporte. Está bem eu sei que a nova VOODOO 3 tem o chip da RIVA TNT, não achas isso ainda mais excitante!!!

Abandonware

Ajuda ao leitor Ricardo
Do leitor Tiago Carvalho

Olha Ricardo quanto aos outros problemas não consegui nada mas quanto ao abandonware, tenho aqui alguns site com links para outros, jogos e software de abandonware. Espero que sirvam.
http://www.digito.pt/software/artigos/softart29.html
http://members.xoom.com/m_a_o_s/
http://www.freegamesonline.com/top30/topsites.html
http://surfsolutions.com/abandonwarering/



Need for Speed 3

Ajuda ao leitor Horácio - (SJ 22)
Do leitor Rui Nuno - S.João da Madeira

Horácio, não consegui a ajuda para o Sim City mas, como já conseguiste mais do que querias, penso que não faz mal. Aqui vão dicas para o NFS 3.
Estas dicas funcionam em qualquer menu:

Merc- Mercedes SLK GTR
Elninor- El niño (furacão)
Jag- Jaguar XJR - 15
Superchargecop- El niño (versão pursuit)
Empire- Dá acesso à pista empire city
Cars- todos os carros
Gofast- faz o teu carro andar mais depressa que os dos outros
Madland- muitos polícias Bullhorn - Experimenta-o no modo "Hot Pursuit" !!!

Street Fighter Zero 3 (NTSC/JPN) - PSX

Ajuda ao leitor Ricardo Shimassek (SJ 25)
Do leitor Hugo "Micro" Fernandes

Ricardo,
1- Para escolheres o Evil Ryu e o Guile tens que fazer o seguinte:
Entra no modo World Tour e aumenta o nível do teu personagem até nível 30 ou +. No final, vão aparecer novas localizações no mapa. Na primeira lutarás contra o Guile. Na segunda contra o Evil Ryu e na terceira contra o Shin Gouky (esta não sabias). Derrota-os e eles passarão a estar seleccionáveis. (resposta à pergunta n.º 2).
3 - Para obteres os modos Dramatic Battle e Final Battle tens que chegar ao fim do modo Arcade em dificuldade 8. Ainda há mais um modo: Dual Battle. Para o conseguires tens que acabar o modo Dramatic Battle com o Ryu e com o Ken, e depois com a July e com a Juny.
4 - Não podes obter esse ISM. Se reparares só os Bosses é que têm isso.
5 - Não podes.
6 - Também não podes.
7 - Não há mais.
9 - Desculpa mas também não sei.
10 - Estou a escrever a solução e vou enviá-la numa próxima edição.
Espero que te tenha ajudado.



Top de Jogos

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

E, quais os teus 3 jogos preferidos???

1º Metal G. Solid
2º Tomb Raider III
3º F. Fantasy VII

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

ISP's

Ajuda ao leitor Filipe Silva
Do leitor Alexandre Fernandes

Como resposta ao Leitor Filipe Silva, gostaria de referir que em primeiro lugar deves informar-te se os diversos ISP têm cobertura nacional, se a chamada para o fornecedor cobra período de activação, quando começa o horário económico da chamada telefónica e se o próprio ISP tem horário económico no serviço Internet e se em caso de serviços pré-pagos, saber se as horas são acumuláveis.
Posso informar-te que todos os operadores de Internet, a excepção é a Telecel, aderiram ao sitema YesNet o que significa que a chamada telefónica não cobra o período de activação e o horário económico é a partir das 18 horas. No caso da Telecel sempre que ligas para o servidor, quer no início da activação do serviço quer quando a chamada cai, paga sempre o período de activação e o horário económico começa só às 21 horas.

Quanto aos planos, tens os pré-pagos que funcionam por carregamento no multibanco, (existem servidores como a IP em que podem se feitos os carregamentos através da página WWW do banco caso aceite ordens de pagamento on-line, utilizando um telefone celular com acesso aos serviços Multibanco ou telefonando para a linha directo do banco caso este aceite ordens de pagamento de serviços MB por telefone), a que correspondem um determinado número de horas. Convém saber através do servidor se as horas não gastas serão acumuláveis e qual a periodicidade de entre carregamentos. É de salientar que horário económico da chamada telefónica é completamente distinto do horário económico do serviço. Se estás a pensar navegar 30 ou mais horas por mês então será preferível um plano mensal, caso da IP e da Esotérica, que por um determinado montante fixo mensal navegas as horas que desejares sem teres de receber aqueles e-mail chatos a informarem que o saldo se encontra quase no fim. Tens ainda a possibilidade de conheceres os serviços prestados pelos diversos operadores, pois geralmente as revistas de informática costumam incorporar CD com horas, dias e até com um mês de activação gratuito, depois é só escolher o que gostares mais. Quero referir ainda que todos ou quase todos os servidores têm número nacional único de acesso, por isso nem Vagos constitui grande problema.

Junto ainda alguns números de telefone úteis:
IP - 01 3166700
Teleweb - 0808 240000
Eunet - 01 3143311
Esotérica - 01 7623200
Telepac - 0800 200079

SOCORRO

Bust-a-Move 3DX

"Quero pedir ajuda para o Bust-a-Move 3DX. Alguém sabe o que fazer (ou onde usar) com a dica que nos dão quando se acaba o jogo? É a seguinte: círculo, seta para esquerda, seta para direita e círculo. Obrigado!"

Ana Teixeira

Tomb Raider II

"Peço ajuda para o jogo, Tomb Raider II para a PSX. Estou no nível "40 Phantom", onde não sei fazer nada. Já fui para dentro do submarino mas não encontro nada."

Bruno Ricardo Monteiro

The X_Files Game

"Tenho o jogo The X-Files Game (PC), e uma dúvida: sei que o Cigarett-Smoking-Man (se vêem os ficheiros secretos, conhecem-no) aparece, algures no jogo. O problema é que não o encontro mesmo com a vossa óptima ajuda da edição nº 5. No manual de instruções o nome dele também aparece."

Daniel Borges Louro

Tomb Raider I (SAT)

"Tenho uma Saturn, e o jogo Tomb Raider I, e ainda estou no quinto nível. Tenho umas dicas para passar de nível e de armas e munições, só que não as consigo fazer. Agradeço a quem as conseguir fazer (isso basta para eu ver que são verdadeiras), ou, a quem me disser outras que resultem. As dicas são estas (estou a escreve-las exactamente como elas são):

Armas e Munições Infinitas:

No ecrã de inventário, primam: x, y, x, y, z, z, z, z, y, z, y, x, x, x, start.

Passar ao Nível seguinte:

Façam pausa, vão até "load game", depois coloquem-se sobre "exit to title" e primam: z, y, z, y, x, x, x, start. "

Flávio Bessa

WinBrick 96

"Tenho um demo do WinBrick96 que é um dos jogos mais apreciados pelas crianças e jovens (e não só) cá de casa. Como o demo apenas dá acesso a 5 níveis agradeço qualquer informação sobre como obter o jogo completo (salvo erro 18 níveis)."

Armando Ferreira

Moto Racer 2

"Sou o Bruno Godinho de Samora Correia e gostaria de saber truques para o jogo "Moto Racer 2", versão PC."

Bruno Godinho

Final Fantasy VII

"Falando de FF7,no 3º cd, como é que eu posso apanhar a Huge materia que ia no foguetão de Cid? E como é que posso apanhar a matéria W-item, uma vez que não a apanhei no 2º cd?"

Natália Pires

The Legend of Zelda

"Olá eu quero felicitar-vos pela vossa, revista é a maior. Mas eu queria dizer-vos que não percebi uma parte da solução que mandaram na edição Nº 25 para o jogo "The Lengend Of Zelda-Ocarina of Time". Não sei bem como apanhar o "din's fire" que é necessário para passar a "Forest Temple"."

Adriano

Vários Jogos

"Queria pedir aos leitores que me ouvem um pequeno favor: no Broken Sword 2 já saí do quarto e estou na entrada, já tentei telefonar, mas não consigo. O papel à beira do telefone, já peguei nele, guardei-o, mas não consigo fazer mais nada, ou seja, estou encravado e ainda mal comecei o jogo.

Queria pedir também ajuda para o jogo LBA2 para PC. Ainda estou no primeiro nível. Quando entrei na loja em que um ladrão rouba o guarda-chuva, fui atrás dele e tento acertar-lhe com a bola mas, nada. Está a dar comigo em doido. Como é que eu passo este nível ??

Peço também dicas para o jogo CM3 e se há alguma maneira de mudar o nome dos jogadores e das equipas, tal como na versão anterior."

Rui Nuno

Grim Fandango e outros

"Olá pessoal, eu sou o Gonçalo e gostava que me dissessem como se passa o 1º ano do Grim Fandango (PC). Não sei se ajuda dizer que tenho 3 pães, 3 balões e 1 coral. O meu problema e que eu não percebi a solução da Super Jogos n.º 19. Já agora se tiverem dicas para Pandemonium e Toca Touring Car (PSX), por favor mandem-nas."

Gonçalo Correia

Tomb Raider III

"Quando se está no nível 4 - Fase 4 (última)- a enfrentar o Boss, como se consegue recuperar as armas ou tornar as munições ilimitadas? Na PlayStation isto é possível, será também possível no PC?"

Sónia Silva

Final Fantasy VII

"Como, quando, aonde e com o quê é que posso acasalar os Chocobos no FF7?"

Natália Pires

Vários Jogos

"Eu queria pedir algumas dicas se fosse possível aos leitores da Super Jogos para os seguintes jogos: NBA99, Silver, Half Life. Em especial para o NBA99 queria saber se é possível jogar com o Michael Jordan."

Luis Miguel

Metal Gear Solid

"Alguém pode ajudar-me a encontrar a câmara fotográfica no jogo METAL GEAR SOLID?

Já cheguei ao fim do jogo vezes sem conta e ainda não consegui encontrá-la!

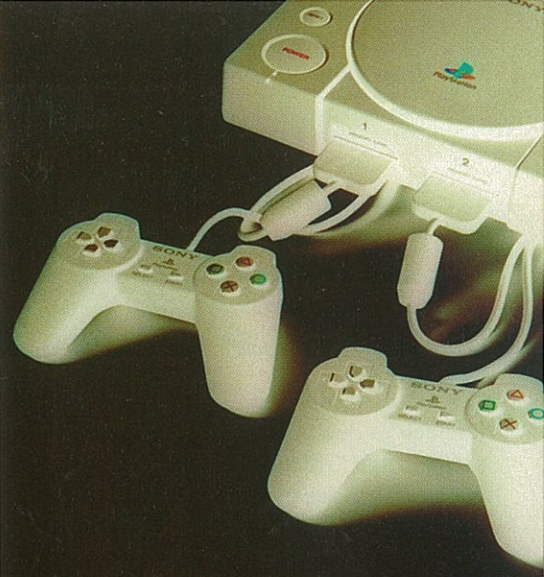
Se alguém me puder ajudar por favor mande a sua mensagem para a secção de ajudas da revista."

Ruben Macedo

Final Fantasy VII

"Alguém, na Super Jogos nº7, deu uma dica de como fazer uma Batalha Especial no FF7, no Gold Saucer (Battle Arena). Eu fiz tal como lá estava mas, não sei como, não resultou! O que é que eu faço?"

Natália Pires



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

Pequenos Anúncios Gratuitos

Vendo Tekken 3 por 6.000$00. **Vendo N64 por 25.000$00**, com 2 controlos, memory pack, Super Mario64 , Wave Race64 e Zelda; the ocarina of time. Se interessar, telefone para: 034 323330, ou escreva para:
Bruno de Melo Ferreira
Rua Prior Valente -3830 Ilhavo

Vendo Sega Saturn com 2 comandos, cabo RF united, e 9 jogos por 25.000$00, ou WorldWide Soccer por 3.000$00, Nights por 3.000$00, Clockwork Knight2 por 2.000$00, Mortal Kombat Trilogy por 5.000$00, The Lost World (mundo perdido)por 5.000$00, Daytona USA por 1.000$00, Virtua Fighter2 por 2.000$00, Fighters Megamix por 3.000$00, Battle Arena Toshiden Remix por 1.000$00. Se interessar alguma das coisas telefone para 031 504136 ou escreva para:
Eduardo Pais - Rua da Portela - Aguim 3780 Anadia

Vendo PlayStation com dois comandos analógicos, um cartão de memória de 15 blocos, um volante com pedais e mudanças também analógico. E os jogos: Vpool, Rally Cross, Colin McRae, Toca2 e C3. Tudo em bom estado. Contactos:
Henrique - 01-2313139 ou então para o e-mail bh00874@vanetsado.pt.
Preço a discutir.

Vendo e troco cartas de Magic das seguintes expansões: 4ª Edição; 5ª Edição; Miragem; Visões; Alísios; Tempestade; Fortaleza; Êxodo; Saga de Urza; Legado de Urza e Destino de Urza. Forneço lista através do email guedes.vmf@mail.exercito.pt.
Víctor Guedes

Vendo, troco e revendo jogos para PlayStation.
Hugo Oliveira tlm.0931736373.

Vendo para PC: Fifa 96 - 750$00 , Colin McRae - 2000$00. Contactar:
Jorge 01- 9162042

Vendo Sega Saturn em excelente estado, com 2 comandos e dois demos 11500$00.
Vendo também para Sega Saturn: Sega Rally Championship - 2000$00 Tomb Raider - 5900$00 , Virtua Fighter 2 - 1900$00 , Torico c/ 2 Cd´s - 9500$00.
Jorge Martins - 01 - 9162042

Vendo Sega Saturn com 20 jogos + dois comandos + cartucho de memória de 8mb + cabo RF. Tudo por 50000$00. Quem estiver interessado contacte João Sousa. TELF:01-9202348. João Sousa

Troco e vendo cartas de Magic the Gathering a partir de Miragem. Comuns a 20$00. Raras e incomuns mediante pedido de lista. Contacto:
Vítor M. F. Guedes - Rua Emídio Santana, Viv. Rosa 1º - 1750-098 Lisboa

Troco cartas de Magic (Anjos, Fractius e Eskirges principalmente), e quem estiver interessado contacte-me.
Tel: 9443757. Arnaldo de Toledo

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!).

DIABLO 2



Colaboração do leitor Hugo Mendes

Diablo, foi e é aclamado como o melhor RPG de todos os tempos. A Blizzard, a sua Editora lança dentro de pouco tempo a sua sequela..... Diablo 2.
Quando o Diablo 1 foi lançado em 1997, foi o jogo mais vendido no 1º mês. Vendeu mais de 2 000 000 de cópias no mundo inteiro. Ganhou imensos prémios. E ainda é jogado por muita boa gente que espera pela sua continuação.
Já estamos à espera do Diablo 2 à quase 2 anos... já é um bocado..... O primeiro jogo foi um sucesso tão grande que muitos de nós mal aguentam a espera e ainda jogam o Diablo 1 (como eu de vez em quando).
A Blizzard nunca nos deixou ficar mal.....portanto duvido que nos deixe ficar mal agora no Diablo 2.
.... Diablo 2 está quase aí... finalmente!

No final do Diablo 1, o nosso herói derrotou o Diablo e capturou-o dentro dele com a ajuda de uma "SoulStone". Sabendo que a Pedra nunca poderia cair nas mãos erradas, ele guardou-a com a própria vida... Ele estava convencido de que o Mal estava bem preso, mas o Mal foi mais forte e libertou-se.....
Agora o Diablo tem um novo corpo..... mais poderoso, pois ele ficou com todas as características do nosso herói e ainda as aumentou com a sua presença demoníaca... Está mais poderoso e mais perigoso.....

Agora não matamos os monstrinhos das catacumbas de uma cidade chamada Tristram, mas de todo um mundo... com quatro cidades principais, desertos e florestas com vários segredos entre elas....
Todas as zonas em Diablo 2 que poderão ser exploradas até ao último grão de areia. Pelo que garantiu o designer Eric Schaefer (trabalhador da Blizzard), cada cidade, terá mais ou menos o tempo de jogabilidade do Diablo 1 inteiro, portanto dá para perceber para quem jogou Diablo 1 que Diablo 2 será monstruosamente grande.....
O jogo possui quatro actos (o jogos é de 4 Cds, um para cada acto), um para cada cidade. Cada final vai contando um pouco sobre os planos do Diablo. O trio do mal é o principal objectivo do Diablo, ele quer libertar os seus irmãos, Baal e Mephisto para formar a trindade maléfica.

COMEÇANDO O JOGO

Começamos nas montanhas das "Sisters of the Sightless Eye", mais precisamente, no seu mosteiro. Os jogadores conhecedores do Diablo 1 vão reconhecer que a Rogue (personagem do Diablo 1), pertence a este clã. Vamos descobrir que o mosteiro foi tomado por uma força maligna, "Andariel", um demónio do inferno, que tenta escravizar todas as rogues para que Diablo a deixe entrar no seu grupinho de rapazes maus e a recompense...
Andariel consegue escravizar várias rogues, mas algumas sobreviventes conseguem fugir e formar uma força de resistência à volta do mosteiro, e isto é a primeira cidade, e primeiro acto. Desde o primeiro esqueleto até matarmos a Andariel, estamos condenados ao Acto primeiro.
Quando acabarmos com Andariel, vamos avançar para Este... iremos viajar na carroça de um NPC chamado Warriv.

Logo no primeiro acto temos os seguintes quests:
Em Den of Evil e Forgotten Tower teremos que desinfestar zonas repletas de criaturas demoníacas e procurar recompensas (moedas de ouro, armas, etc....)
Em Field of Stones teremos que reactivar um Circulo mágico de Pedras místicas que os mágicos ancestrais usaram para se teleportarem entre zonas distantes. Ao restaurarmos estes Círculos (Waypoints), poderemos visitar a nossa antiga cidade de Tristram ou pedir ajuda a Caim (o contador de histórias e identificador de Items no Diablo 1) para os nossos quests.
Em Sisters Burial Ground teremos que entrar em cavernas sombrias onde descobriremos rogues assassinadas por Andariel e algumas rogues já zombies a tentarmos tirar a tosse.

Quando acabarmos a viagem com o nosso amigo Warriv, chegaremos a Lut Gholein. Esta cidade possui um deserto do outro lado do rio. O desafio é de encontrar o túmulo perdido de "Tal Rasha". Aqui está aprisionado Baal. Um dos irmãos de Diablo. Diablo precisa de libertar Baal para formar a trindade maléfica com o seu irmão Mephisto. Nesta cidade, reina um feiticeiro, Vizjerai (para quem se lembra do sorceror no Diablo 1, ele formou-se na seita deste feiticeiro). Mas antes de encontrar-mos o túmulo iremos ter muitos outros "quests". Encontraremos também cavernas enterradas, cidades subterrâneas, personagens misteriosos, etc. O demónio Baal está preso debaixo dos areais de Lut Golane, e portanto, o Diablo veio libertar o seu maninho.

Depois de acabarmos com Baal, teremos que viajar mais uma vez. É Meschif, um capitão de um ferry boat que nos leva até ao acto três. Agora iremos a Kurast, uma cidade no meio de uma selva, que tem um templo, o templo de Kurast obviamente. Aqui, encontraremos outra ordem religiosa, a de Zakarum. Esta ordem usa todos os meios possíveis para conter o demónio Mephisto aprisionado, mas o seu insucesso está a aumentar, e o demónio não demorará muito a libertar-se....

Cada acto terá vários Waypoints, cada waypoint apenas poderá ser usado quando for descoberto, só assim será acessível na caixa de diálogo que irá surgir cada vez que nos dirigirmos a um.

A TÉCNICA

Houve uma grande controvérsia sobre um motor a 3D, mas no final a Blizzard optou pôr o motor a 2D e perspectiva isométrica. Assim várias pessoas que não possuem placa aceleradora poderão desfrutar deste jogo. Os efeitos de luz e sombra estão muito mais realísticos. O Ambiente do jogo é praticamente de tirar a respiração. Lembram-se que no Diablo 1 as paredes das catacumbas eram apenas um bocadinho mais altas do que o personagem, bem, agora, serão mais do que o dobro de altura, para dar uma sensação de profundidade e imensidão.... O modo de transparência também foi melhorado (quando um personagem fica atrás de uma parede e ela fica +/- transparente). Lembram-se também que no Diablo 1 era facílimo uma pessoa esquecer-se de objectos para trás por causa da escuridão..... bem agora apenas os objectos na linha de visão do nosso personagem serão visíveis.... será mais difícil apanhar todos os objectos a que te-

mos direito???.....não!... também haverá uma tecla que uma vez pressionada ela fará um inventário de tudo o que existir no chão no ecrã nesse momento.... óptimo hã??

Os maiores defeitos que os críticos puseram em Diablo 1, foi que os NPCs, não se movimentavam no cenário, e apenas atiravam os objectos para o chão, o cenário estava praticamente morto, o riacho não tinha corrente, etc.... Não havia sons de ambiente, nada! Os personagens apenas diferiam no melhor uso de armas e limite de acumulação de pontos em certas características e mais nada. Agora em Diablo 2, vai ser muito diferente. Vai haver ruídos de água a correr em riachos, pássaros a piar, pessoas a falarem, etc.... Os NPCs como o ferreiro por exemplo vai nos dar objectos pela mão, e eles saem e entram em casa conforme nós passarmos e vêm cumprimentar-nos, etc....



O nosso cinto (sitio onde se colocava poções, e que tinham números como atalhos, para consumirmos as poções de energia mais rapidamente....) agora foi reduzido de 10 espaços para quatro.... mas poderemos comprar novos cintos com 4, 8, 12, e 16 espaços para pormos poções, e pergaminhos. Mas contudo, apenas será mostrado no ecrã quatro espaços de cada vez. Temos pois, que arrastar o cursor sobre o último espaço para a direita ou esquerda, conforme for o nosso desejo para que outros espaços sejam visíveis. Além do cinto haverá luvas e botas. Botas para nos fazer correr mais rapidamente ou mais lentamente, dependendo claro do tipo de botas que usarmos. As luvas irão nos dar mais destreza. Estes últimos objectos também ajudarão na resistência do personagem, no armor.
Teremos também uma barra de stamina, que nos revelará a quantidade de energia que teremos para fazer outras funções que gastam apenas desta energia (que se recarrega com o tempo), como correr e outras coisas....Quando correrrmos, estaremos mais vulneráveis, mas também poderemos atacar enquanto correrrmos ou utilizar feitiços. Não há pausa entre estas duas acções.
O mapa, que dava um jeito enorme em Diablo1 agora está bastante diferente em Diablo 2. Será mais do estilo de um mini-mapa. Os templos, as entradas de sub-cavernas, pedras místicas, cidades, estradas e NPCs aparecerão no mapa.

Mais uma novidade é por exemplo, que agora não precisamos de estar sempre a visitar a aldeia para comprarmos dezenas de poções healing e de mana. Com o uso de um skill, poderemos converter partes de corpos de criaturas mortas em objectos..... Deve ser meio nojento, mas funciona! Todos os personagens começam com o skill de converter. Por exemplo, podemos converter chifres de monstros mortos em setas para o nosso arco, os olhos dos zombies em poções de mana, e os corações de criaturas em poções de healing. Isto quer dizer, que se no Diablo 1 já matávamos todas as criaturas até ao último goblin ou bat para termos armas para vender e ter poções de healing para restabelecer a nossa energia, agora vamos mesmo quer torturar cada criaturazinha para ficarmos com várias partes do corpo dela para as convertermos em healing potions e outras coisas úteis.

As compras no mercado agora também estão um pouco diferentes.... os objectos estarão divididos por categorias como: armas, protecções, magia, e vários... enquanto que no Diablo1 quando nos dirijíamos a um vendedor/comprador teríamos que optar por itens baratos ou caros....
Agora, quando quisermos fazer negócio com um NPC, teremos que falar com ele, e automaticamente aparecerão dois ecrãs, um do nosso inventário e outro do dele. Depois é só comprar e vender por "drag and drop". Isto ajuda-nos, assim a complicação já não é feita a partir de ligar e desligar caixas de diálogo para poder vender ou comprar.....

Cada vez que matamos criaturas e nos avançamos no jogo, vamos ganhando experiente points, e cada vez que atingimos determinados pontos, ganhamos um nível extra para o nosso personagem. Cada vez que ganhamos um nível, ganhamos ability points (no Diablo 1 eram 5). Estes agora também são acompanhados de um Skill point, que pode ser aplicado para aumentar a tua experiência com um determinado skill ou comprar um skill novo. Estes ability points, podem ser distribuídos para várias características como Strenght, Vitality, Magic, Dexterity, Inteligence, etc... e a pontuação destas características vão aumentar outro pontos dependentes como hit points e mana points, damage, etc...

Existem dezenas de skills ao todo. Mas cada personagem poderá ter pouco mais de 20 skills para escolher em 1 jogo normal (no Diablo 1, cada vez que acabávamos o jogo, sempre podíamos fazer depois em vez de load, new game, e começar com as características do mesmo personagem e posses que ele tinha, tudo a partir do primeiro nível, e assim aumentar as capacidades do nosso personagem, fazendo assim vários jogos e tendo muitos mais feitiços do que era normal). Talvez se essa opção de jogo continuar, no Diablo 2 poderemos Ter mais de 20 skills e muitos mais feitiços.

Outra coisa, é que agora podemos comprar skills (já que são muito mais do que no Diablo 1) através de skill points que iremos ganhar ao longo do jogo.... Não vamos precisar dos NPCs apenas para comprarmos e vendermos itens, vamos também aprender "spells" e "skills" com eles. E claro que também nos ajudarão a completar "quests" com informações.

A grande novidade a nível de NPCs é que eles poderão ajudar-nos em quests. Não nos seguirão contudo, durante todo o jogo, mas durante um acto ou um quest. Alguns acompanhar-nos-ão apenas por dinheiro, outros por outras razões. Não os poderemos controlar, mas eles lutarão do nosso lado. Apenas poderemos Ter um NPC a ajudar-nos de cada vez, porque cada um terá os seus planos e coisas a fazer.

O barbarian terá skills como "Howl", que irá fazer com que ele mande um grito que irá afugentar as criaturas mais fracas.

NA NET

Quem experimentou, o Diablo 1 na battle.net é que vai compreender melhor o que aconteceu.... A batota era incrível e imparável.... haviam dezenas de Trainers para o Diablo, montes de gente, tudo completamente desorganizado. Haviam uns que se intitulavam de Player Killers. Estes divertiam-se a matar jogadores inocentes e depois pilhar os seus corpos. Roubavam ouro e objectos.....muitas vezes até nem roubavam nada, porque já tinham todo o ouro e objectos que queriam pois usavam os trainers, apenas matavam para se divertirem, até tinham trainers para poderem matar na cidade.... Objectos como por exemplo a Staff of Apocalypse foram banidos e outros objectos falsos. Para quem não sabe, a Staff of Apocalypse usava o feitiço de combustão instantânea de tudo o que aparecia no ecrã do jogador. Era o feitiço do Diablo, que funcionava em tudo! E, claro, isso não dava hipótese a ninguém. Agora a Blizzard promete fazer o multi-player mais seguro. Vamos lá ver isso....
Por exemplo, agora, no mini mapa os jogadores irão ser representados por códigos de cores. Existirão três estados. O Amigável, neutro e hostil. Cada um destes estados terão códigos de cores, e mensagens aparecerão a dizer as mudanças de estados tipo: "Lukame is now hostile towards you" e assim seremos avisados para que não sejamos assassinados por traição, do estilo daqueles player killers que apareciam na battle.net, diziam que queriam formar um clã, faziam-se de amigos e quando depois precisávamos







da ajuda dele ou deles, porque estávamos a ser atacados, eles atacavam-nos também e depois roubavam-nos. Agora antes de alguém poder roubar um morto, o morto tem que dar autorização. E há claro, também a opção das guild houses. Os preços serão exorbitantes, mas se um clã tiver bastante dinheiro poderá comprar uma guild house, guardar os seus objectos lá, e encontrar-se lá com amigos. Primeiro terão que ser preenchidos formulários e outras coisas antes de alguém ter um guild, e claro, ter muito muito muito muito dinheiro....

PERSONAGENS_

Podem dizer adeus ao Warrior, à rogue e ao sorceror. Agora teremos a Amazon, o Necromancer, o Paladin, a Sorceress e o Barbarian. A Amazon é uma mistura entre a rogue e warrior. Pode utilizar quer o arco ou a lança. Vai Ter cinco níveis de "Skills". E é claro que ela não poderá Ter todos os skills, o jogador vai Ter que escolher entre um número total, significando isto que os jogadores vão poder criar personagens completamente únicas. Por exemplo, podemos especializar a nossa Amazon na Lança, enquanto que outro colega vai especializar a rogue dele no arco, e etc...



O Barbarian é fraco em magia, mas a sua potência na luta corpo a corpo e com armas é demais. Um dos skills iniciais dele, é de poder usar duas armas ao mesmo tempo !

O Necromancer usa magia negra... usa os inimigos.... enfeitiça-os para eles o ajudarem a derrotar quem se atravessa no seu caminho e também possui magia de ataque.

O Paladin é forte, embora não tão forte como o Barbarian, mas possui muita magia de defesa...

A Sorceress é fraca em habilidades físicas mas o seu arsenal de magia é o maior.... " tem as cartas todas de magic the gathering" J usa magia de fogo, gelo, raios...etc.....

Os personagens diferem bastante no tipo de skills. Por exemplo "animate dead" e "lightning bolt" são agora skills, tal como "find heart" e "throw".

Claro que ainda muitas e muitas coisas estão em segredo nas caixinhas de Pandora da Blizzard...mas com tempo serão desvendadas mais algumas, e eu irei escrever outra vez para a Superjogos a falar delas....e quando o primeiro demo vier a público, então aí é que vai dar que falar.....

Chiao a todos e desesperem muito com a saída do Diablo 2.

NOVIDADES DA E3:
OS JOGOS DO PRÓXIMO NATAL!

Antevisão dos leitores Power Players.

"Olá. Somos os Power Players e vamos falar-vos da feira da E3 que está a mostrar os jogos para o próximo Natal. Irão conhecer jogos que nunca pensariam vir a existir". Power Players

Com estes jogos, o próximo Natal vai ser de cortar a respiração. Desde o "Grand Turismo" ao "Final Fantasy 8", os jogos são muitos e bons. É necessário que façam uma boa escolha e, para isso, acompanhem a Super Jogos, leiam com atenção as impressões dos primeiros leitores a fazer os testes e, depois já sabem qual comprar.
Depois, é só enviarem por vossa parte as opiniões desses jogos.

Plataforma e aventura em 3D:

- Giant, pelos mesmos criadores de MDK.
- Earthworm Jim 3D, da SHINY.
- Rayman 2, ele está de volta mas agora em 3D.
- Superman, depois da N64 vai para a PLAYSTATION.
- Jackie Chan, pensem num jogo que deverão fazer cascade!
- Tarzan, o novo desenho animado da DISNEY.
- Blus Brothers 2000, se já viram o filme então esperem pelo jogo.
- Tenchu 2, o segundo jogo de espionagem japonesa da ACTIVISION.
- Spyro 2, o dragão está de volta.
- Toy Story 2, Buzz Lightyear deverá de salvar Woody, preparem-se para uma aventura incrível!
- Alien Resurrection, Ripley e os aliens.
- Kingsley, a plataforma da PSYGMOSIS.
- Resident Evil Nemesis preparem-se para terem muito medo outra vez.
- Figting Force 2, da Eidos Interactive. Não nos dão o Tomb Raider 4 este natal, mas esperemos pelo Figting Force 2.
- Die Hard Trilogy 2, para matar tudo com John Mclane.
- Saboteur, a outra aventura de Eidos.
- Omikron, Fear factor e Urben Chaos. Com estes últimos jogos da Eidos já se sabe quem domina as aventuras em 3D.

Desporto e velocidade:

- NBA In The Zone 2000, a série da NBA continua com a KONAMI
- Actua Ice Hockey 2, mais hockey
- European PGA, golf de GREMLIN
- WCW Mayhem, da EA SPORT
- Major League Soccer 2000, o sucessor de ISS
- MLS 2000, com saída pelo final do ano.
- 3Extreme, a terceira parte da serie com SKATE, MBK, patins em linha, tudo em 3D.
- Fisherman´s Bait 2, pronto para pescar.
- Wipeot 3, um dos melhores jogos da E3 e mais espantosos de todos. Sem duvida o melhore das três series:
- Gran Turismo 2, o tal jogo muito esperado sai este natal com novidades de cortar a respiração.
- Formula 1 99, da PSYGNOSIS.
- Road Rash 2000, e bom tê-lo de volta.
- Jet Moto 3, preparem-se porque vai ser espectacular.
- Trick & Snowboarders, com as personagem de Resident Evil a fazer SNOW!!!
- Wild Water World, com a mistura de Diddy Kong Racing, com Power Boat Racing.
- Crash Team Racing, O Crash continua atrás do Dr. Neo Cortex, mas agora em quatro rodas.
- Hot Wheels, os carros Hot Wheels agora na Playstation.
- Konami Rally, pronto a responder a V-Rally 2.
- Rallymasters Race Of Champions, pelos mesmos criadores de Motorhead.

Jogos de Acção, tiro e luta:

- Carmageddon, já foi uns dos melhores jogos em PC, agora para a Playstation.
- Rollcage Extreme, um jogo com muita acção
- Vigilante 8 Second Offense, neste jogo o que reina é a destruição.
- Demolition Racer, ao bom estilo de destruction derby.
- Quake 2, outro susesso do PC agora na Playstation.
- Team Buddies, da PSYGNOSIS.
- Hogs Of War, previsto pelo fim do ano.
- Soul Of The Samouraï ao estilo de Bushino Blade.
- Gekido, inspirado do místico Double Dragon.
- Marvel´s X-MAN, os X-MAN em 3D.
- Warpath : Jurassic park, um T-REX de luta espectacular!!!
- Wu Tang Shaolin Style, um jogo de kung-fu.
- Ace Combat 3, o terceiro da serie Ace Combat da NAMCO.
- Space Invaders, da ACTIVISION.
- Space Debris, da RAGE SOFTWARE.
- G-Police 2, novas missões da policia.
- Point Blank 2, a segunda parte do jogo de pistolas (G-con45) da NAMCO.

Jogos RPG:

- Vandal Hearts 2, da KONAMI.
- Dragon Valour, mais um jogo NOMCO.
- Legend Of Legaia, a SONY prepara um jogo altamente.
- Star Ocean, a ENIX prepara uma supressa fresca.
- Suikode 2, e que a estratégia esteja contigo com este jogo da KONAMI.
- Darkstone, esta vai doer com a Delphine Softqare
- Final Fantasy 8, então para ao fim esta o melhor jogo visto na E3. Com uma FMV logo no início, já da para ficar espantado. Esperam e desesperem...

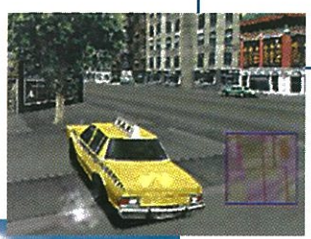


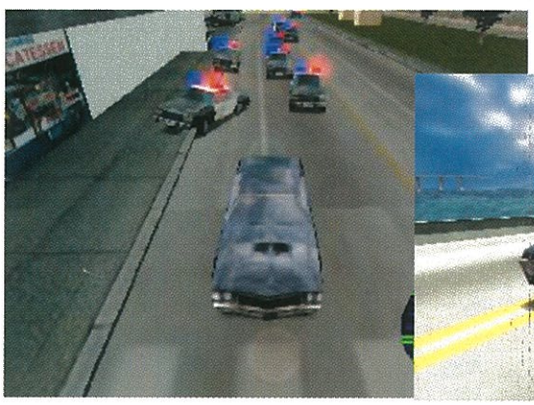
Driver

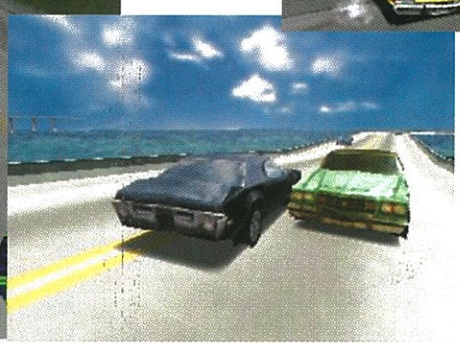
Do leitor Luis Peralta



Antes de dizer alguma coisa deste jogo deixei-me dizer que destaque vi o Metal Gear Solid não ficava tão apaixonado por um jogo .
E porquê ?
Porque Driver é absolutamente fantástico .
Imaginem um GTA totalmente em 3D com gráficos espectaculares e uma jogabilidade de chorar por mais com acidentes melhores do que um Destruction Derby e cenas que parecem ter vindo de um filme . Mas vamos por partes .
Neste jogo o jogador veste a pele de Tanner, um policia em missão secreta, que tenta descobrir a identidade de Mr. Big .
Tanner reiniciou o seu crachá, guardou o uniforme e mudou-se para um hotel reles onde os seus novos companheiros o comunicam através do atendedor de chamadas para lhe darem uma ou mais missões (de vez em quando recebemos telefonemas de amigos ou de pessoas que telefonam para lá por engano) .
Depois vamos para as cidade em que decorre a missão, cidades essas que variam entre as mais conhecidas cidades Americanas (Driver reproduz fielmente as cidades americanas. Nunca foi a Nova Iorque? Pois neste jogo pode sentir como é ir lá. Pelo menos virtualmente) e missões essas que variam entre uma das minhas preferidas que é nos estarmos num táxi onde transportamos o chefe do bando rival e temos de realizar a manobras mais terríveis para amedrontar o pobre coitado. Ou outra onde levamos uma gelatina explosiva na parte de trás da nossa Pick-up, como se isso não bastasse a polícia ficou a par da nossa missão e vem atrás de nós para nos apreender enquanto nós tentamos não fazer com que a gelatina rebente.
Á também outras 42 excitantes missões que não revelo para não estragar o prazer do jogo .







Como já referi antes os gráficos são perfeito e dou especial destaque as missões que se passam a noite onde os gráficos ficam um sonho completo.
Além deste pormenores todos Driver tem uma data de opções e até dá para gravar os Replays das missões.

Verdicto final: Driver é um jogo de perseguição espectacular e leva-nos a pensar que nós somos o próprio bandido . Comprem-no e curtam bem a viajem da vossa vida .

Graficos-98%
Jogabilidade-98%
Som-95%
Duração-97%
Orijinalidade-100%
Nota final-98%

Algumas dicas para o Driver:

Introduza estes códogos no memu principal para libertar a opção cheat.
Sem polícia: L1, L1, R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2
Invencibilidade: L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1
Suspensão longa: R2, L2, R1, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1
Ecrã de pernas para o ar: R2, R2, R1, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1
Carros pequenos: R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2
Ver créditos: L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, R2, L2, R1, R2, L1

Dune 2000

Do Leitor Max_Damage

Foi o último titulo da Westwood e muitos dizem ter sido uma grande desilusão para quem o esperava com ansiedade. Pois eu não o acho que tenha sido uma desilusão, tudo bem que as novidades não são muitas, esperava-se algo diferente, mas mesmo assim não é mau de todo. O Dune 2000 tem praticamente o mesmo interface que o C & C. Tem 17 estruturas e 21 unidades (nota: as estruturas e as unidades são diferentes conforme as casas/equipas).

Breve introdução

A situação no Planeta Arrakis é critica. O Imperador Frederico IV tem grande ânsia pela especiaria Melange (que ultrapassa os 500 Solaris por descarga) e promete a entrega da governação de Arrakis à casa que sair vitoriosa, ou seja quem entregar maior quantidade de especiaria. Suspeita-se de estar a por as casas umas contra as outras e assim eliminar todas as potenciais ao seu trono, numa luta sangrenta.

As Casas

Existem três casas: a casa Ordos, que tem tendência para sabotagem, armas caras e tecnologia ilegal e tem como símbolo um falcão.
A Harkonnen muito conhecida pela sua crueldade e violência tanto com os amigos como também para os inimigos (o Barão Harkonnen é conhecido por beber o sangue daqueles que lhe levam más noticias aos seus aposentos e diz-se que os habitantes de Harkonnen usam uma bucha no coração para fazer escorrer o sangue mais facilmente). Símbolo: carneiro.
A casa Artreides que tem aliança com os Fremen, uns guerreiros do deserto que habitam em Arrakis.

O planeta

Planeta Arrakis também conhecido como Dune tem o clima deserto, não tem precipitação nem vegetação. As tempestades de areia excedem os 200 km/h gerando normalmente tempestades eléctricas.
Todos têm de usar fatos especiais para andar pelo deserto de Dune.
Há também no planeta os vermes de areia que são criaturas Indígenas de Dune que andam debaixo da areia do deserto e normalmente dirigem-se para os campos de batalha e atacam implacavelmente as unidades (é sempre dado o sinal de alerta quando um verme se aproxima, basta levar as unidades para o interior da base).







Evil Zone

Opinião dos Power Players

Este jogo é construído a partir de desenhos animados "manga".
O jogo tem uma apresentação fantástica e uma história formidável "um estilo de bons episódios mangas" que se vão decorrendo por diálogos com cada personagem do jogo.
Os gráficos estão razoáveis (mas com muitos defeitos que nesta altura com TEKKEN 3 não se podes admitir) e os efeitos especiais são dos melhores, as animação são o ponto forte desde jogo e a liberdade de movimento 3D esta ao bom estilo TEKKEN, a Jogabilidade é boa e digna de qualquer jogo de luta, os combates estão cheios de core e luzes por todo o lado. As musicas são muito *anime* e o som esta muito bom.
Nós mesmo com estas características todas achamos que este jogo nunca rivalizar com TEKKEN 3 ou mesmo KENSEI: Secret Fist, um bom jogo para todos os que adorem desenhos animados manga e sem nada de especial.

Gráficos- 89%
Jogabilidade- 92%
Sons e musicas- 95%
Originalidade- 92%
Nota final- 91%



Ridge Racer Type 4

Do leitor Luis Peralta

Finalmente chegou o fabuloso RRT4 (RIDGE RACER TYPE 4) um dos jogos mais esperados do ano para a Playstation e o jogo que alguns já aclamaram como o sucessor de GT, por muitas razões .
A primeira de todas é os gráficos que são absolutamente fantásticos e simplesmente os melhores que passaram pela minha Playstation, com cenários super pormenorizados cheios de sombras e efeitos de luz simplesmente perfeitos a 50 fotogramas por segundo .
A outra é sua excelente jogabilidade que talvez não atinja a perfeição da de Gran Turismo mas é no entanto muito boa e tem muita pica derrapar os carros pelas curvas de 90º .
O som de RRT4 é acima da média bem como as músicas a que a Namco já nos habituou nos Racer´s anteriores .
Em termos de modos de jogo RRT4 tem os habituais Time Trial e VS, mas onde o jogo se concerta é no modo Gand Prix onde o jogador escolhe uma das quatro equipas que representam os 4 níveis de dificuldade e depois escolhe uma marca .Se chegarmos ao fim com uma marca por exemplo a Lizard ficamos com todos os carro da Lizard na nossa garagem e podemos jogá-los nos outros modos de jogos e mudar-lhes a cor e pintados com grafitis que nós fazemos .Também quando acabamos o modo Grand Prix recebemos o modo Extra Trial onde corremos contra os Devil Cars .

Veredito final: RRT4 não consegue alcançar GT mas também não era essa a sua missão pois RRT4 é um jogo de arcada e GT e uma um simulador de carros .
Se já tem o GT há um ano, já devem estar um pouco "fartos" dele por isso o RRT4 é uma compra obrigatória se não tem o GT joguem RRT4 e decidam (depois também já não vão quer largar o RRT4. Não digam que não avisei).

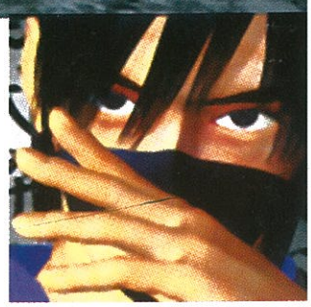
Gráficos-99%
Jogabilidade-95%
Som-94%
Duração-91%
Originalidade-93%
Nota final-94%

Kensei: Secret Fist

Dos leitores PowerPlayers



Então a Konami também faz jogos de luta? SIM, aí está Kensei: Secret Fist. Com gráficos de cortar a respiração e uma jogabilidade de nos pôr cegos. Os gráficos tem polígonos fabulosos, tem um design espectacular sem deixar para trás as animações dos lutadores, este é um dos antídotos de Kensei.
Todos julgámos que a PSX tinha ido aos limites com Tekken 3 mas, Kensei está surpreendentemente fabuloso.
Claro que Kensei tem alguns defeitos a considerar, como a história, que não existe. No inicio, a FMV* é muito curta em relação ao Tekken 3, e no fim do jogo só existem os créditos "over". Mas mesmo assim não fica mal, e no modo dois jogadores torna-se ainda mais viciante.
Não podia acabar sem dizer que Kensei dános 10 lutadores no inicio e mais 12 se conseguirmos acabar o jogo com todos os lutadores. Na minha opinião este jogo devia estar numa exposição com o aviso a dizer " Perigo demasiado viciante". Os Super Players depois de viciados deixam este jogo com a nota de:



Gráficos- 99%
Jogabilidade- 98%
Sons e Musica- 94%
Originalidade- 93%
Nota Final - 97%

Total Annihilation Kingdoms

Do Leitor Max_Damage

Pois é, já está no mercado o novo jogo da Cav Dog, o Total Annihilation Kingdoms. Mais um título deste excelente jogo (pelo menos na minha opinião) de estratégia. Algumas características:

- Há quatro civilizações (zombies, soldados, dragões e bestas) cada qual com o seu tipo de construção
- Tem ambientes 3D repletos pântanos, florestas, colinas e fortalezas
- Permite jogos em rede (opção multiplayer)
- Tem ainda suporte de hardware para espectaculares gráficos e efeitos especiais

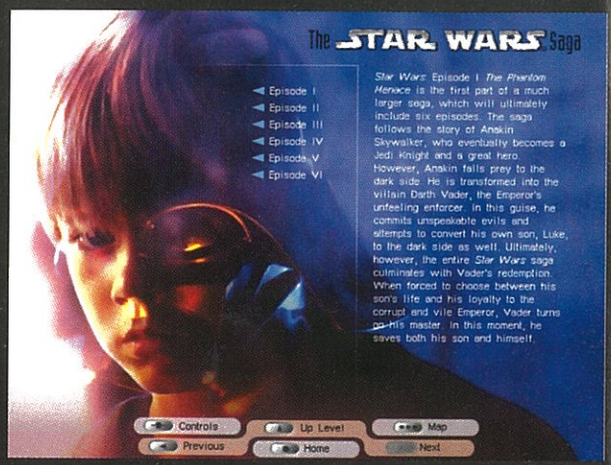
Análise

STAR WARS.

"Olá Super Jogos. Sou a Raquel e envio-vos este artigo de opinião acompanhado por um conjunto de dicas sobre jogos e programas de Star Wars. Falo um pouco de cada um dos jogos já existentes e dos que estão anunciados e para vir. Já vos queria mandar este artigo já há um tempo, mas só agora, de férias é que o pude fazer, para me lembrar deles tive de jogar (os de PC, joguei no meu e os outros nas consolas de amigos). Mando juntamente com o texto dicas para grande parte destes jogos. Talvez mais para a frente vos mande artigos mais detalhados ou soluções/dicas sobre os jogos mais recentes. Até lá, espero que gostem e "May the Force be with you".

PS - Procuro entrar em contacto com quem tenha o Insider's Guide, Shadows of the Empire, DroidWorks ou algum dos jogos do Episode I (de preferência que tenha gravador de CDs). Contactos: Raquel Garrido - Apartado 23325 Lisboa - jgarrido@esoterica.pt"

Raquel Garrido



Da leitora Raquel Garrido - Dark Lady of the Sith

Os Jogos

X-Wing (PC)

Este foi o 1º de vários simuladores inseridos no universo Star Wars. Jogamos como um piloto rebelde e temos acesso a três tipos de caças: X-Wing, A-Wing e Y-Wing. Os gráficos estavam bons, para a altura em que o jogo saíu (princípio dos anos 90) e a história e acção deste simulador continuam a apaixonar.

TIE Fighter (PC)

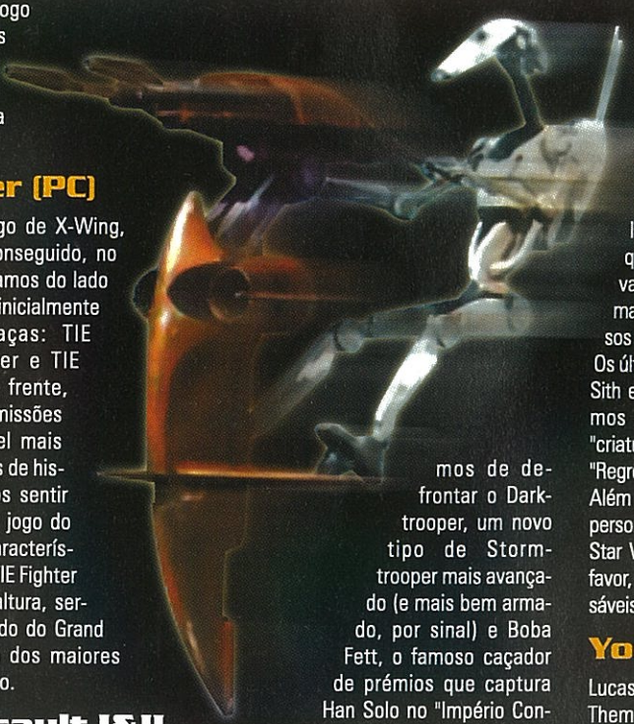
Segue o tipo de jogo de X-Wing, mas está melhor conseguido, no geral. Desta vez estamos do lado do Império e estão inicialmente disponíveis os caças: TIE Fighter, TIE Bomber e TIE Interceptor. Mais à frente, com o decorrer das missões reais, fica disponível mais uma nave. Em termos de história de jogo, faz-nos sentir mais "no interior" do jogo do que X-Wing. Uma característica interessante de TIE Fighter é, até determinada altura, servirmos sob o comando do Grand Admiral Thrawn um dos maiores estratégas do Império.

Rebel Assault I&II (PC)

São ambos shoot 'em ups, em que, basicamente, temos de clicar no botão do rato para abater o inimigo e desviarmo-nos do fogo dele. RA 2 - The Hidden Empire é melhor, em termos gráficos, por exemplo (foi considerado por muitos um filme jogável), pois aparecem no ecrã pormenores, como nevoeiro que nos dificulta a visão. É um jogo capaz de nos ter "agarrados" durante horas.

Dark Forces (PC)

A 1ª aposta da LucasArts num shoot 'em up tipo Doom na versão Star Wars. Desta vez somos Kyle Katarn, um antigo agente imperial que passa a trabalhar para os rebeldes. Mesmo com gáficos "assim-assim", para a altura, é ainda divertido e um jogo a ter em conta. A dado nível temos de defrontar o Dark-trooper, um novo tipo de Storm-trooper mais avançado (e mais bem armado, por sinal) e Boba Fett, o famoso caçador de prémios que captura Han Solo no "Império Contra-Ataca".



Dark Forces 2 - Jedi Knight (PC)

A continuação das aventuras de Kyle. Desta vez, ele descobre a sua herança Jedi e tem de confrontar um Dark Jedi, Jerec. Durante os vários níveis, as nossas acções determinam se nós seguimos o dark side ou o light side da Força. Se acabarmos pelo dark side, descobrimos que ser mau até compensa, porque tornamo-nos Imperadores da galáxia. É difícil resistir ao lado negro...

Mysteries of the Sith (PC)

Companion Missions para Jedi Knight, que se passam 5 anos após a derrota de Jerec (considera que o JK foi terminado pelo light side). até ao 5º (?) nível, continuamos a ser Kyle, até que ele desaparece misteriosamente e passamos a ser Mara Jade, a antiga Mão do Imperador que trabalha agora com os bons da fita e que quer encontrar Kyle. Para estas novas missões estão presentes mais armar (incluindo uma que congela os nossos adversários).

Os últimos níveis passam-se em templos Sith e, num dos níveis "do meio", podemos lutar contra um Rancor (aquela "criaturazinha agradável" que aparece no "Regresso de Jedi", no palácio do Jabba). Além disto, lutar como Mara (uma das personagens mais populares dos livros de Star Wars) é refrescante. Três pontos a favor, que tornam estas missões indispensáveis para quem tem JK.

Yoda Stories (PC)

LucasArts presenteia-nos com Desktop Themes em que somos Luke Skywalker e temos de acabar missões propostas por Yoda. Para isso, temos de desviar coisas, como montes de gelo e caixas, falar com outras personagens e trocar coisas que nos vão dando ou que encontramos. As imagens das personagens estão boas. É um jogo ideal para 'matar tempo'. O jogo vem acompanhado do programa Behind the Magic.

Rebellion (PC)

Lançado no Reino Unido com o nome de Supremacy, foi a 1ª investida da companhia de George Lucas num jogo de estratégia Star Wars. Embora as personagens (como Darth Vader, Thrawn e Karrde) e naves principais dos filmes e livros estejam quase todas lá (é de notar a falta de personagens como Mara Jade e Boba Fett), não chega a ser tão bom como SimCity 2000 ou Starcraft. Os gráficos estão bons, mas, quanto às batalhas, praticamente só sabemos o resultado , ou seja, as baixas para cada um dos lados e quem ganha (pois o modo em que podemos ser nós a orientarmos as naves é um pouco difícil de usar). Por isto não é tão bom como poderia ter sido. Esperamos por Force Commander, no final do ano...

Masters of Teräs Käsi (PSX)

Beat 'em up lançado exclusivamente para a Playstation em que o objectivo é derrotar o Imperador. Não tem uma história e os gráficos estão longe de Tekken ou Battle Arena Toshiden. Apesar disso, teve a favor ser algo diferente dentro deste universo. Outro 'defeito' é ser exclusivo para PSX. Há sempre os emuladores...

Rogue Squadron

Eis mais um simulador (pareçe ser este o género mais apreciado pelos fãs). Lutamos, mais uma vez, como Luke Skywalker e ao lado dos restantes membros do Rogue Squadron.

Com gráficos realmente bons (utiliza placa 3D), só peca por apenas existirem missões na superfície de planetas (mas talvez tenha sido essa mesma a ideia do jogo...). Em vez dos Star Destroyers e outros 'bichinhos' que só aparecem no espaço, temos AT-ATs, AT-STs e muitos



outros para destruir. Temos mais um veículo disponível; o Snowspeeder. Um bom jogo para os fãs e não só.

X-Wing vs TIE Fighter (PC)

Simulador no espaço. É uma espécie de "mix" entre X-Wing e TIE Fighter, mas com melhores gráficos e som. Também o sentido de imersão no jogo está muito melhor; sentimo-nos integrados na história do jogo. Estão disponíveis mais naves: para os Rebeldes há o B-Wing (nave lenta, mas muito bem armada) e para os Imperiais, há o TIE Defender.

Balance of Power (PC)

Mais missões para X-Wing vs TIE Fighter estão também disponíveis mais naves, incluindo o Z-95 Headhunter, para os rebeldes.

Shadows of the Empire

Dash Rendar é a personagem que encarnamos. Contrabandista e piloto experiente, Dash vê-se envolvido na luta Império vs Aliança Rebelde, em Hoth e tem de lutar para salvar a vida. Os níveis passam-se tanto no solo, como no espaço. Basicamente é um shoot 'em up com tentativas de simulador pelo meio. Os gráficos não estão lá muito bons. A história do livro com o nome deste jogo não foi bem adaptada ao mundo dos videojogos.

X-Wing Alliance (PC)

O mais recente simulador Star Wars. Os gráficos estão mesmo muito bons e muitas inovações foram introduzidas, incluindo possibilidade de pilotar a célebre nave de Han Solo, a Millenium Falcon (está disponível apenas na última batalha real, mas sempre presente nas missões de treino) Uma outra boa surpresa para os fãs é poderem lutar na batalha de Endor.

Episode I - The Phantom Menace

Baseado no filme com o mesmo título, é o 1º RPG do tema. Podemos ser Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn e Queen Amidala. Podia ser melhor do ponto de vista gráfico e da jogabilidade (é um pouco difícil usar o lightsaber). Era também bom podermos escolher personagens do Dark Side, como Darth Maul.

Episode I - Racer

Também baseado em "The Phantom Menace", desta vez tomamos o papel do jovem Anakin Skywalker e pilotamos os pod racers, que atingem velocidades até 950 Km/h. Existem mais de 20 pistas distribuídas por 8 mundos diferentes (desde níveis em mundos nevados até desertos). Um pouco estranho é que o tipo de terreno influencia o controle que temos sobre o nosso pod racer, dado que este flutua no ar. Mas isso é perdoável perante os magníficos gráficos do jogo que tira bem partido da placa 3D.

Programas

Making Magic

Trata-se de um behind the scenes da edição especial da trilogia. Estão presentes entrevistas com George Lucas e especialistas em efeitos especiais da ILM (Industrial Light & Magic), imagens e vídeos realmente interessantes para os fãs.

Behind the Magic

Até ao momento o guia mais completo dos episódios IV, V e VI. Está disponível nele quase tudo, desde informação sobre as personagens, veículos, etc. até aos testes de armas em que podemos ver a reacção de um stormtrooper (o alvo) ao uso de cada uma das armas. Estes Weapons Tests são realmente divertidos, mesmo estando disponíveis cinco armas: lightsaber, ewok rock, thermal detonator, blaster e deathstar ray. O único ponto baixo é a falta de imagens a acompanhar a informação de algumas personagens importantes dos livros e comics, como Prince Xizor e Talon Karrde. É indispensável para quem quer saber tudo da 2ª trilogia.

Episode I - The Insider's Guide

Mais uma enciclopédia, desta vez apenas sobre "The Phantom Menace". Organizado da mesma forma que Behind the Magic, tem mesmo muitas imagens e informação de tudo o que aparece neste novo filme.

O que vem a caminho...

A caminho estão (pelo menos quando escrevo) Droidworks e The Gungan Frontier (lá fora já saíram, alguém sabe quando saem por cá?), ambos apontados para os mais novos, sendo este último de estratégia, em que temos de criar um ecossistema viável com criaturas e plantas dos filmes. Também está a caminho o Episode I - Obi-Wan e rumores dizem também que vai sair um em exclusivo para a PSX chamado Episode I - The Adventure. Enquanto estes não chegam, estão dísponiveis em versão White Label: X-Wing, TIE Fighter, Rebel Assault I & II e Dark Forces.

Sites

Sobre jogos e programas deste tema, há milhares deles na net. Obrigatória é a visita ao site oficial da LucasArts:
http://www.lucasarts.com

e da LucasLearn (uma 'sub-empresa' da LA que se dedica aos jogos para os mais novos):
http://www.lucaslearn.com

Também existem algumas páginas não-oficiais que merecem visita. São estas:

http://www.jediknight.com

http://www.darkjedi.com

http://www.swgamers.com
e
http://www.forcecommander.

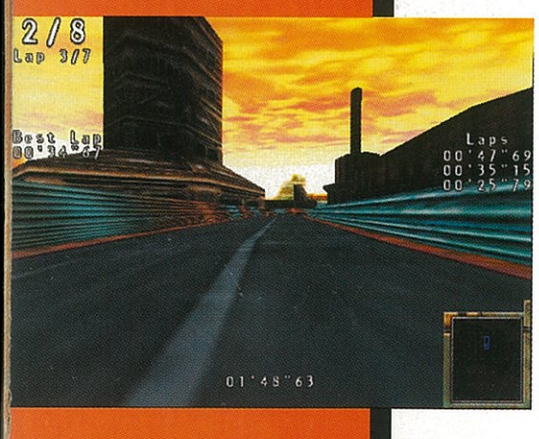
com este último com muita informação e ficheiros sobre Rebellion e Force Commander. Procurem vocês mesmos e conseguirão encontrar alguns 'tesouros' na net. Eu, por exemplo, já consegui arranjar o jogo de Sabacc para Windows.

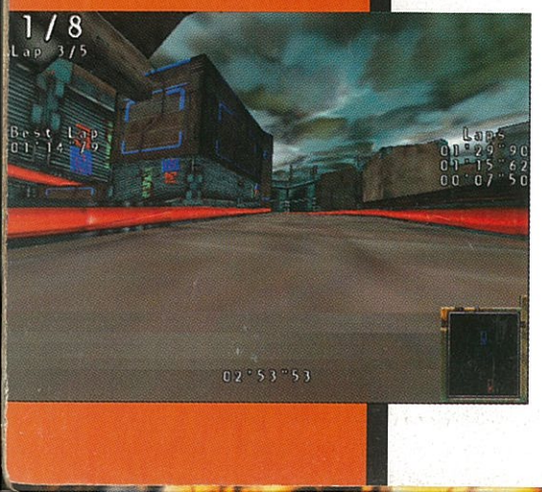


Solução

POD







Do leitor Pedro Cavaco [Raider]

Foi o primeiro jogo de carros a ser lançado para tecnologia MMX e o seu nome ainda conta nas preferências de muitos jogadores o seu nome é POD.
Este jogo foi lançado em princípios de 1997, entrou jogou e arrasou, POD conseguia conquistar aqueles jogadores que adoram jogos de carros, com um grafismo que se poderia dizer mesmo (na época) muito bom.
POD ia fazendo as delicias de todos os seus jogadores e nunca foi perdido o interesse total por este jogo, pois novas pistas e novos carros se podiam (e podem) tirar da Internet.

A História:

Io parecia um planeta vulgar, onde se poderiam estabelecer cidades, fazer exploração, fazer comercio, enfim tudo o que um planeta tem; seria um sitio para tudo isto mas.....
Na mina 14 da plataforma 21 em VeitLand, foi descoberta uma substância estranha, a princípio tudo levará a crer que se trata se de má poluição não identificada mas não; era o POD um poderoso vírus mortal que pôs todo o planeta em evacuação. Este vírus iria levar 3 semanas a destruir o planet Io todo e é então que nós somos obrigados a entrar na história...
No planeta de Io existia um gang maluco que se metia a percorrer a cidade com os seus carros "mais rápidos que a própria sombra" , eles matavam-se uns aos outros mas o que interessava eram aquelas malucas corridas pelas cidades, até que só houvesse um vencedor.
Mas agora com o POD no planeta eles ficam, e não são evacuados (por vontade própria); nós também mas por outros motivos, no entanto nós ainda temos uma nave a "Stardust", até que esse famoso gang, nos convida para umas corridas, em que nos dizia que somos um grande condutor e que quem ganha se ficaria com a nave "StarDust" e sairia do planeta Io vivo. No entanto aquilo não era um convite, era um jogo em que somos obrigados a entrar, porque se a resposta fosse não acabaríamos por morrer (eles são ladrões assassinos) , e é então que jogo começa:
...É a corrida contra POD



Os carros:

ARC

Pequeno e veloz excelente para as curvas.
Este carro foi usado por ladrões para fugirem pelos subúrbios.

AVI

O AVI é como um tanque Sherman, especialmente quando comparado a outros modelos de Io.
Os aspecto deste carro deve-se à sua solidez e confiança.
É muito resistente às pancadas.

BAKAR

A figura deste veículo parece-se vagamente com os carros de corrida do séc XX. O departamento da polícia de Columbus adquiriu uma versão do BAKAR que se encontra em teste.



DOPPLE

Este veículo é muito divertido de se conduzir devido ao seu leve peso e do facto manter nas voltas mais complexas.

GAMMA

O nome deste veículo deve-se ao facto de resistir a radiação forte devido à forma baixo e liso é muito competente nas pistas com muito vento.
Tem uma boa aderência ao terreno.

SABER

Como uma espada, este veículo corta o vento com uma velocidade fantástica.
No inicio do século, o SABER foi o carro de selecção da classe alta.
Robusto mas lento.

SCORP

Construído por um grupo de técnicos nómadas, a forma deste veículo, assemelha-se à figura de um escorpião.
A construção avançada deste veículo torna-o incrivelmente sólido.
Rápido, e muito resistente.





Jogo: POD
Tipo: Carros de acção
Editora: UbiSoft
Gráficos: Bons
Motor: Bom
Opinião pessoal : 94%

SHIVAN

Uma entrevista com o primeiro engenheiro de shivan, Paul Zuran, revelou que o veículo usa a forma de proporção nuclear, nunca antes visto num veículo comum.
Rápido, leve e robusto.

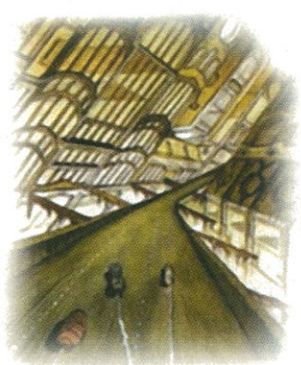
As Pistas:

ALDERON

Esta diz respeito ao distrito de New Columbus, apesar de não haver nenhum problema há muito tempo. Nas ruas de Alderon, carros desportivos repletos com pessoas muito turbulentas que substituíram as limusines yuppies.

BANK

O nome vem dos primeiros colonistas de Io. Costumavam guardar o seu tesouro aqui para o proteger de saqueadores.



BELTANE

Esta é uma zona residencial situada numa ilha próxima da base militar de HQ. A entrada é proibida para os não residentes e tornou-se o sitio ideal para condutores descuidados terem as suas corridas.

BURROW

Uma área por explorar de Io. Circundada por vegetação. Tem apenas entradas secundárias, contudo tal facto não impede condutores kamikaze de testar os seus carros pouco ortodoxos.

CANYON

Uma das duas estradas que atravessam a montanha de Gaia.
Usada normalmente por veículos de extracção de petróleo diz-se que é perigoso mesmo em velocidade reduzida. É possível fazê-lo a 300km por hora, mas é melhor dar uma vista de olhos, aos travões, primeiro.

CITY

Uma cidade mineira abandonada perto de New Columbus.
Uma boa pista em vários aspectos.

COCOON

Uma área exótica perto de Burrow, com vegetação gigante e criaturas estranhas.
Alguns exploradores descobriram uma aranha com proporções inacreditáveis.

DOWN TOWN

Foi outrora o centro de New Columbus mas agora está deserto como o resto de Io. Na verdade ainda persistem as ruas em forma de labirinto, o que não é muito bom para as corridas.

GALLERIA

O centro comercial dentro de New Columbus, onde outrora as pessoas empurravam carrinhos das compras a 4km hora, os carros agora correm 300km hora.

HQ

Uma base militar no sul de New Columbus, que foi abandonada pelas forças especiais de Io quando apareceu POD.

NUKE

A estação nuclear que fornece energia a todo o planeta. Para poupar dinheiro o IMC não substituiu as centrais nucleares antigas, já obsoletas na época da colonização de Io. Quando apareceu o POD perdeu-se a esperança de qualquer melhoria.

PLANT21

Situado no outro lado da montanha, a maior parte do desenvolvimento desta exploração mineira foi destruída por POD.
Contudo, as estradas de serviço ainda estão a ser usadas, o que as torna o melhor sitio de Io para quebrar o limite de velocidade.

POMPEII

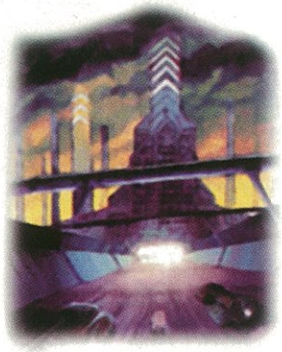
Uma das duas estradas que atravessa o Gaia Pass. Esta estrada contorna um vulcão, daí o seu nome.

ROC

A cidade dormitório para o desenvolvimento mineiro da Plataforma 21. Muitos dos mineiros não conseguiram fugir da ameaça de POD e morreram de frio enquanto tentavam atravessar a montanha de Gaia.

SEWER

Subterrâneo para lixo orgânico e mineral de New Columbos. Há canais e passeios subterrâneos. É (era) certamente um sítio agradável de se levar a família a passear…..



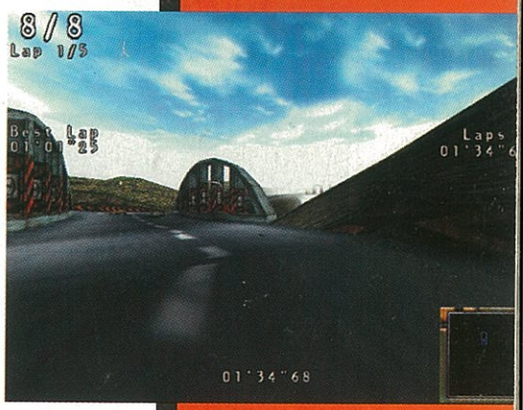
VEITLAND

A prisão de Io. Perto de 950km de NewColumbus, num local conhecido como "O deserto de pedras vermelhas. O local é remoto: há apenas duas formas de ir para Veitland - pela estrada de pompeii ou pelo o Canyon.

E pronto chegando ao fim desta solução, posso ainda adiantar que o fim do jogo é composto por dois vídeos, nos quais se destinguem a derrota e a vitória, não sendo nem um nem outro menor em qualidade por isso. Joguem e apreciem.







O Jogo continua...

Sim, ele vai voltar:
POD 2 : FROM CELERITY COMES SALVATION

POD voltou melhor que nunca, pois é POD2 vai ser lançado ainda este ano (em principio) e irá ter um motor muito superior ao 1º (óbvio) entre outras novidades. Todos pensávamos que POD tinha sido um jogo que veio, fez as delícias dos seus jogadores e acabava, pelos menos é o que o seu fim o leva a pensar, mas.....
O jogo promete. Aqui estão o que irão ser os pontos fortes deste jogo:

- Pistas totalmente diferentes
- Elementos interactivos
- Clima envolvente
- 4 novos diferentes tipos de carros
- 8 modos originais de gameplay
- Sistema de MultiJogadores para 8 pessoas
- Serviço do Jogo Online
- Mais de 60 imagens por segundo
- Resolução que agora chega aos 1024 x 768 (PC)
- Plataformas: Pc Cd-rom, PSX, N64 e Dreamcast.

PlayStation 2

Toda a verdade!!!

Dos leitores Power Players (Helder & Michael)

Esqueçam tudo que viram e todos os rumores que ouviram, pois a verdade é bem diferente...
Depois de muitas conferências com várias impresas a Sony decidiu o final da Playstation 2 e deitou mãos à obra.
Uma das novidades é (nada boa pelos vistos) é que a Psx2 não terá modem nem suporte para o mesmo (está decidido), mas também tem boas novidades uma delas é a cor dos CDs, são azuis, depois dos CDs negros da Psx original a cor muda e pelos vistos para melhor.
A psx2 também promete que junto com a consola, um cabo para modem, um disco rígido (com vários gigas) e para depois (para 2001) o suporte Network para os Downloads de jogos, Musicas e vídeos, sim, disse vídeos porque a consola suportará também o formato MPGE2, o formato tão esperado, utilizado nos filmes em DVD, com uma qualidade extraordinária.



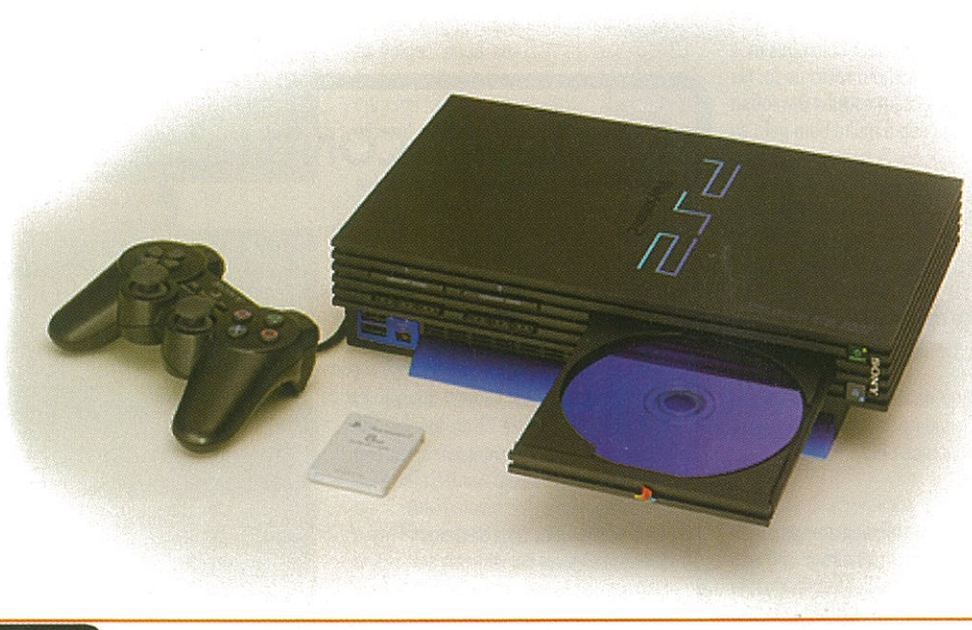
Grande erro

A Sony também decidiu inserir novamente a entrada traseira na consola que serve para fazer novos melhoramentos para a consola, na Psx original também foi inserida essa entrada e não serviu de nada pois não ouve nenhum chip nem update, apenas houve algo que a Sony não esperava, os chips desoficiais que diziam servir para dicas e para coisas do género, mas a razão principal porque foi feito era para ler jogos copiados. Agora nas novas versões da Psx (original) não está incluída essa entrada que tanto atrapalhou as vendas da Sony.
Mas pelos vistos a Sony não aprendeu pois voltaram a cometer o mesmo erro na psx2.

Fire wire

A Psx2 também está equipada com uma nova tecnologia chamada Fire wire que basicamente serve para transferir muito rapidamente dados entre dois sistemas (400 Milhões de bits por segundo). Esta tecnologia iria ajudar o desempenho do modem, visto não será incluído o mesmo essa tecnologia não será utilizada assim, mas certamente vai ser muito bem utilizada em muitos outros aspectos.





Compatibilidade e incompatibilidade

Como toda a gente sabe a Psx (original) tem muitos e muitos jogos disponíveis, mais propriamente por volta dos 3.000 títulos. E foi por essa razão que surgiu o rumor que a nova consola da Sony conseguiria ler os jogos da Psx anterior, mas eram apenas rumores pois o CPU da Psx2 não é compatível com os jogos da velha Playstation, foi tomada esta atitude porque a consola precisava 100% de compatibilidade para o total desempenho.
Mas a nova consola também tem algo de compatível com a anterior, os comandos e as pistolas.
A Sony está a desenvolver novos comandos para a Psx 2 (ainda não disponíveis).

DVD sim, Cd- Rom sim!!

A Maquina também está equipada com a tecnologia DVD o que dá mãos largas aos programadores visto que os DVD´s têm a capacidade de armazenar em cada uma vários gigas (também lê CDs de Musica etc.)
Uma das grandes estratégias da Playstation é basto quantidade de software disponível, e pelo que sabemos a Psx2 irá utilizar a mesma estratégia.

DREAMCAST

TUDO O QUE PRECISAS SABER !!!



Preço e Data de saída

O preço da consola previsto para a consola é bastante elevado em relação á Dreamcast, está previsto um preço de por volta do 100 mil escudos.
A data de saída no Japão será entre janeiro e fevereiro do ano 2000 e para a Europa será entre Novembro e Dezembro do ano 2000. Mas como ainda falta uma data de tempo para lhe podermos pôr as mãos em cima é melhor começarmos por comprar a Dreamcast que parece estar muito bem e já tem incluindo um modem.

Curiosidades

1-A Playsation2 é mais propriamente um Computador/Consola pois as suas características correspondem muito ás características de uma PC, e até existe tal como no computador a versão psx2 horizontal e a versão vertical (tipo torre).

2- A Playstation2 já tem alguns títulos agendados para a sua consola para já só existem demos do jogo Tekken 4, Gran Turismo 2000 e um jogo de luta dos produtores de Final Fantasy 8 ...



Do leitor Ricardo Pires

- Quando sai a Dreamcast?
R: Inicialmente estava prevista para sair dia 23 de Setembro, agora foi adiada para 14 de Outubro.

-Virá a dreamcast com DVD?
R: Não, em vez do DVD que iria fazer a consola muito mais cara, a SEGA optou pelo GD-ROM?

- O que é o GD-ROM?
R: O GD-ROM é um leitor de CDs que utiliza uma tecnologia própria que permite uma configuração de dupla densidade. Esta tecnologia permite que cada GD-ROM tenha mais de 1 GB. Outra vantagem do GD-ROM é que os tempos de loading são quase escassos e em alguns jogos são mesmo nulos.



-É verdade que a DC vem com modem? Qual?
R: Ao contrário do que se tem dito a DC não virá com um modem de 33.6 Kps, mas sim com um 56 k.

- A DC vem com 1 jogo completo, ou 1 CD de demos?
R: Falava-se que a dreamcast viria com o Sonic Adventure, mas em princípio virá com um CD de demos.

- Quais os demos que o GD-ROM, que acompanha a Dreamcast traz?
R: Em princípio se for igual ao que saiu na América, virá com as demos jogáveis de: Sonic Adventure; Powerstone; MonacoGP; CART-Flag to Flag; Sega Bass Fishing; Ready 2 Rumble. Este GD-ROM virá ainda com muitos vídeos de outros jogos como NFL2K; NBA2K; Hydro Thunder entre outros.

- A Dreamcast tem alguma coisa melhor que a PSX2?
R: A resposta é sim. A principal vantagem da DC, é que tem 64 canais de som e a PSX2 tem 48.Ao princípio pensa-se que 16 canais de som a menos é pouco, mas na realidade faz muita diferença. Não esquecendo que o processador da DC, foi desenhado para 3D AUDIO e a PSX2 não o tem.

- Para que serve um cabo RGB?
R: Este cabo serve para ligar a Dreamcast a um monitor de PC para tirar todo o partido dos fabulosos gráficos da DC.

- Quanto vai custar a Dreamcast em Portugal?
R: A DC irá custar 49.900$00.Mas penso que poderá existir dois packs. Um pack virá com modem e o outro não, este último será obviamente mais barato.

- É verdade que esta consola é melhor do que as máquinas Arcade?
R: Sim é verdade, outra vantagem da DC é que podemos jogar os melhores jogos de arcadas e não só sem gastar dinheiro como por exemplo o Sega Rally 2, Virtua Fighter 3.5, Crazy Taxi e o tão esperado Virtua Striker 2 entre outros.



EMULADORES

Dos leitores Power Players (Helder & Michael)
(Powerplayers@portugalmail.pt)

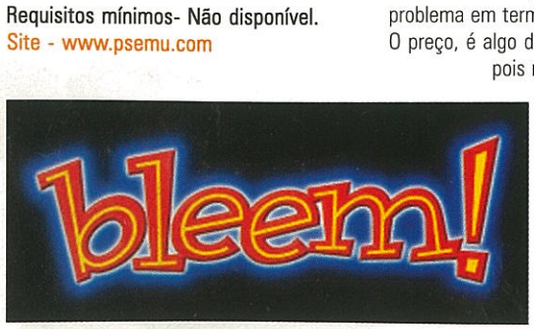
I) Análise aos emuladores para a Sony Playstation

Psemu

É um bom emulador ?
Sim, este é um bom emulador mas não o melhor talvez até o pior. Para começar, a sua instalação em parte é manual o que chateia bastante. Para que ele funcione é necessário inserir o bios da Playstation (o que nem todos sabem fazer)que está disponível para download na página do emulador. Este emulador apesar de ser muito difícil de instalar também nos traz muitos problemas após a sua instalação, e para os resolver teremos de ir ao site do emulador e procurar uma pergunta "Troubles running Psemu??" ai irá resolver todos os seus problemas certamente. À primeira vista (o menu) este emulador parece muito simples mas a realidade é bem diferente.
Até que enfim que tem algo de bom, é Grátis o que faz pensar duas vezes antes de darmos cerca de 7000$00 por o tão conhecido Bleem!
Este magnifico emulador merece sem dúvida: 8/10



Requisitos mínimos- Não disponível.
Site - www.psemu.com



Bleem!

Será este o melhor emulador Playstation? Não, este não é o melhor emulador Psx mas sim o melhor emulador Playstation para PC, visto que o melhor apenas funciona nos computadores Mac, (que desperdício) mas falaremos deste mais lá para a frente.
O Bleem! é excelente mas precisa de uma boa configuração, (tal como todos os emuladores Psx) o que deixa muitos utilizadores desiludidos pois para jogar um jogo tal e qual como numa Playstation terá de ter uma configuração totalmente organizada e muito pouco económica, pois para funcionar bem precisa no mínimo um Pentium II 300 MHz com uma boa placa 2D/3D, também terás de ter tudo bem actualizado para que não aja nenhum problema em termos de software.
O preço, é algo de muito mau neste jogo pois não é grátis pelo contrário é bem caro custa 7000$00 se quisermos ter o emulador completo. Mas também existe a demonstração que apenas nos deixa jogar durante algum tempo e não funciona nem os vídeos nem a placa 3d, o que é muito chato.
Emulador com "muita pinta" e qualidade e merece: 9/10



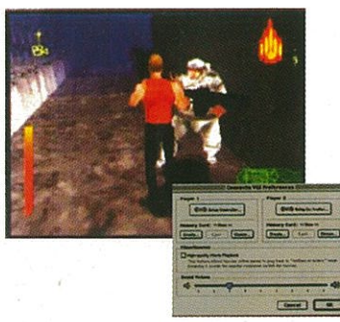
Requisitos mínimos- Windows 95 ou 98. Pentium 166Mhz, 16 MB Ram, Leitor de Cd- Rom 2x e 1Mb de espaço libre no disco rígido.

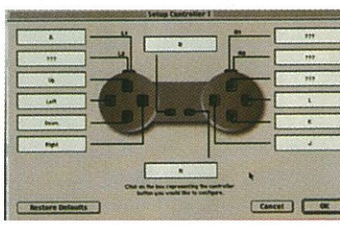
Nota: quem estiver interessado no emulador (Bleem!) versão 1.4 final nós arranjámos por um preço bastante acessível.

Site - http://www.bleem.com/

Virtual Game Station

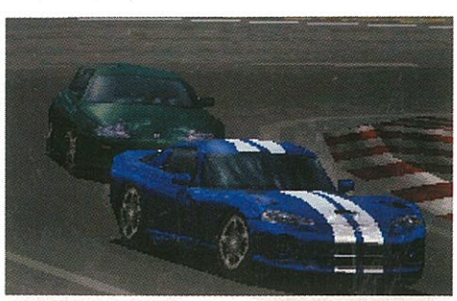
Então afinal qual é o melhor ?
O melhor emulador alguma vez feito para a Playstation é este, pois é o mais simples o mais eficaz e o que merece melhor o nosso investimento, sim investimento pois esta maravilha não é grátis por acaso até é o mais caro, pois custa mais ou menos 13.500$00 o que dá para pensar se nã será melhor comprar uma Playstation.
Como já disse este emulador é de uma qua lidade incrível, mas só podem desfrutar del quem o comprar claro, mas também s quem tiver um computador Macintosh.
O melhor emulador Playstation deixa-no com a nota de : 10/10





Requisitos mínimos- Mac Os 8.0 ou mai recente, iMac e todos os outro Macintosh baseados no processador G3 Necessita de 3,5 MB libres no disco rí gido.

Site- www.virtualgamestation.com/
Ou - www.conectix.com/



Aqui estão outros endereços de download para quem estiver curioso em conhecer mais utilidades destes emuladores. Aqui encontrará programas para fazer compilações das musicas dos jogos da Playstation, utilitários para converter vídeos Playstation em ficheiros avi, e muito mais.

Site 1- http://www.davesclassics.com/
Site 2- http://www.hitmen-console.org/

Uma nova secção?

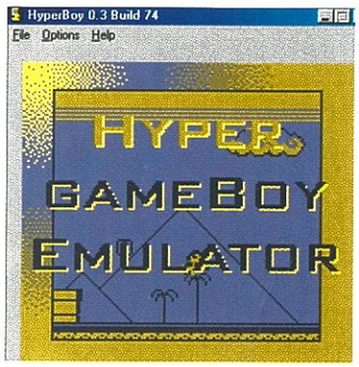
Pois é, esta é uma nova proposta que vos fazemos, no seguimento de alguns "pedidos de boas famílias" (vocês): uma secção sobre Internet, sempre que possível relacionada com jogos.
Desde já vos convidamos para participarem nesta secção e, numa primeira abordagem, eis as nossas sugestões:
- Os vossos sites;
- As vossas "viagens";
- Os vossos canais (IRC);

E, também...
- As vossas perguntas sobre qualquer questão sobre o mundo da Internet (vamos tentar que o nosso "staff" da Cyber Guia vos responda ou... o apelo será afixado).

Mas, como todos o sabem, esta secção traduzirá aquilo que vocês nos quiserem fazer chegar a mãos.
Portanto... PARTICIPE!!!

2) Análise aos emuladores da Nintendo

Hiper Came Boy emulator



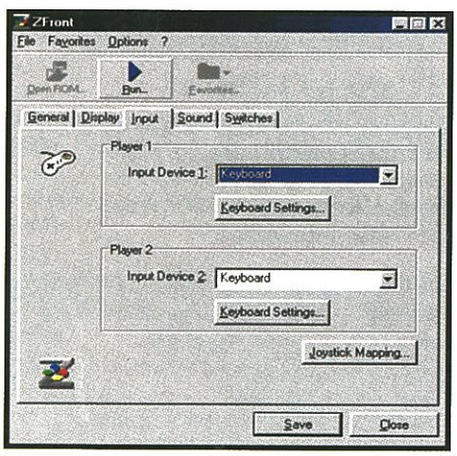
Toda a gente conhece a consola portátil mais famosa do mundo, claro, mas nem toda a gente sabia que se podia jogar através de um PC com a ajuda de um emulador.
Quem não sabia agora já sabe.
Como já era de prever este emulador funciona em qualquer computador mesmo sendo um 486, por isso não lhe vamos atribuir requisitos mínimos.
Este emulador está muito bem feito pois a sua instalação é do mais fácil e o seu desempenho e excelente em qualquer máquina (caso a Rom esteja em bom estado). Para jogar basta fazer o download de uma Rom para o Hiper game Boy emulator, entrar no emulador, abrir o ficheiro e divertir-se bastante.
Também já se encontram disponíveis na net roms para o game boy Color e o emulador é exactamente o mesmo pois este já está preparado.
Esta versão que vos falo e que está demostrada na imagem é a versão do Windows mas também existe uma versão Dos para quem preferir.
Emulador espectacular deixamo-lo com a pontuação de: 10/10

Site para o download imediato:
ftp://128.220.102.232/c:/FakeTreePlastics/Emulators/no$gmb.zip

Nintendo emulator x

A consola de 8 bits da Nintendo também tem emulador (até tem vários) e pelos vistos até muito bom, pois a diferença entre o jogo original (em cartucho) da consola e a Rom jogada no emulador e muito idêntica quase não se nota.
O preço é totalmente grátis, como todos ao emuladores da Nintendo que falarei neste artigo. Existem centenas de roms por ai na Web, basta surfar 15 minutos e já deve trazer consigo pelo menos umas 5.
Emulador bastante razoável que merece: 6/10

Site para o download imediato:
ftp://128.220.102.232/c:/FakeTreePlastics/Emulators/nestcxxx.zip



Z Super Nintendo emulator

E porque não optar por os 16 Bits, os gráficos são mais apresentáveis á um leque bastante maior de jogos em relação à Nintendo de 8 bits, mas os jogos são maiores o que faz com que o tempo de download de cada Rom seja mais demorado. Este emulador funciona no Windows, é muito bem apresentável a nível gráfico, e não é muito difícil de instalar (mas também tem o que se lhe diga).
È um emulador de grande qualidade e merece: 8/10

Site para o download imediato:
ftp://128.220.102.232/c:/FakeTreePlastics/Emulators/zsnes800.zip

Site para o download de roms Super Nintendo:
http://www.emulationstation.com/emu/snes1.html

Nintendo 64 Ultra Hle

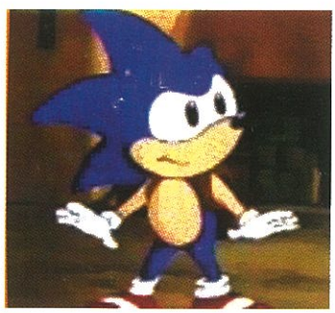
Aqui está o tão falado emulador ultra hle, e magnifico é simples é o melhor. Se querem jogar jogos Nintendo 64 no PC sem ter de comprar a consola e os jogos, basta apenas ter um PC razoável
(Ex. PII 300MHz + Voodoo 2 e 10 megas de espaço livre no disco)
e fazeres os Downloads das roms na net. Se não estiveres ligado à Internet ou não queres perder tempo a fazer o Download das roms dá uma tocadela ou manda-nos um Email que talvez o grupo Power Players possa dar uma ajudinha.
Para que este emulador funcione perfeitamente é necessário uma placa 3dfx, ou no caso de teres outra placa vai a este site que talvez resolvas o problema (www.ultrahle.de).
O grande emulador da N64 merece sem dúvida: 10/10

Site para o download imediato:
ftp://128.220.102.232/c:/FakeTreePlastics/Emulators/ultrahle.zip

Aqui tens uns sites para as tuas primeiras aventuras em busca da Rom escondida.
www.emulationstation.com
www.fanaticz.com/airzoom/EmulaZone/

3) Análise aos emuladores da Sega

Agora é vez da Sega, a grande empresa e agora vai lançar a sua magnifica consola a Dreamcast, a pergunta que nos fica no ar é: será que a Dreamcast também será afectada pela febre dos emuladores?



Mega Drive Genesis emulator

Aqui temos mais um grande emulador, o Genesis, muito simples de instalar muito bem constituído e até com a possibilidade de jogar a 2 jogadores.
Os gráficos deste emulador são um tanto ao quanto diferente aos originais, a diferença salta à vista, mas acabamos por nos habituar com cerca de 10 minutos de jogo.
Os pontos fortes deste emulador são muitos, a grande quantidade de roms disponível na Internet é um deles, outro ponto forte certamente será o menu (sanguíneo) que podemos aceder no meio da partida sem ter de parar o jogo. Neste menu podemos fazer tudo e mais alguma coisa, deste configurar as teclas até trocar de jogo.
Mas apesar de ter muitos pontos fortes também tem um fraco, é certamente correr no Dos o que não é nada moderno.
Emulador de grande qualidade que merece: 8/10

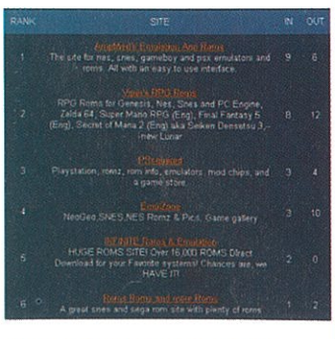
Internet é... Cyber Guia@

Site para o download imediato:
ftp://128.220.102.232/c:/FakeTree Plastics/Emulators/gcystxxx.zip



Saturn emulator

Já se fala deste emulador há muito tempo, mas ainda não se sabe se está pronto.
Este emulador está a ser desenvolvido muito lentamente mas nunca se sabe se vai ter sucesso como Bleem!, ou como Ultra hle: o futuro o dirá. Não vos posso falar muito deste emulador visto a versão disponível deste emulador é muito complexa e esquisita e eu ainda não consegui pô-lo a funcionar por isso mesmo não tenho o direito de o avaliar.



Site para o download imediato:
http://www.classicgaming.com/emu24x/saturn.html

Aqui estão alguns site para a procura e pesquisa de roms:
http://brian.emulationworld.com/
http://top66.hypermart.net/top/rankem.html
http://www.geocities.com/TimesSquare/Dome/3945/all.html#handheld

4) Análise a outros emuladores

Arcada emulator Mame (M.ultiple A.rcade M.achine E.mulator)

Este é o mais conhecido emulador arcada, e também o melhor.
Este emulador já tem uma nova versão onde a sua instalação e a forma de fazer correr o jogo é muito simples, ao contrário da versão anterior que para jogar um jogo era necessário descompactar a Rom para um determinado local, ler a Rom entrar no Dos, melhor dizendo uma grande porcaria.
Mas agora é muito diferente, pois qualquer um consegue pôr uma Rom arcada a funcionar. O seu aspecto gráfico é simples, mas podia ser ainda mais. O numero de roms existente para este emulador é quase infinito, pois se quiseres coleccionar todas as roms deste emulador vais ter uma grande aventura.
A nota merecida para este excelente emulador é de: 8/10

Site para o download imediato:
ftp://128.220.102.232/c:/FakeTree Plastics/Emulators/mame32b-035b1.zip

Neo-Geo emulator

A Neo-Geo fez várias consolas mas nenhuma delas teve a oportunidade de entrar na Europa em força, mas o emulador está aí e está disponível para todo o mundo.
Este emulador e simples em todos os aspectos e complicado em alguns, a sua emulação e muito rápida e de grande qualidade. A imagem gráfica é muito boa, (mas não é perfeita) as roms são muitas e quase todas de excelente qualidade.
Outro dos pontos fortes deste são as roms que são quase todas muito cools, ou seja os jogos da Neo-Geo são muito viciantes e criativos o que incentiva o download.
Este emulador deixa-nos com: 7/10

Alguns sites para procura de Roms:
http://www.mcservices.com/bill
http://www.multimania.com/ouafouafemul
http://come.to/emulation+

Colin Mcrae Rally

Do leitor Marco Simão - Povoa Sta Iria

Colin Mcrae Rally é ainda, apesar de já ter saído à algum tempo, um dos melhores jogos de rally para PC por várias razões. A jogabilidade é boa, mesmo sem ter um volante, os modos de jogo são 4, são o championship onde lutamos pelo titulo de campeão do mundo, o rally em que escolhemos o país e depois é idêntico ao championship, o modo time trial em que podemos dar uma voltinha pelas pistas que quisermos com qualquer carro e o modo rally school onde o próprio Colin nos ensina a fazer as coisas como deve de ser.

As Pistas

São elas 52 em 8 países (Nova Zelândia, Grécia, Monte Carlo, Austrália, Suécia, Córsega, Indonésia e na Inglaterra) em que o piso é bastante diferente, 48 normais e mais 4 super especiais (Grécia, Austrália, Córsega, e na Inglaterra).
A altura do dia e o clima também variam por isso preparem-se para conduzir de dia ou de noite, a chover ou a nevar e até com nevoeiro.
Mas podem aceder ainda a mais 4 pistas secretas (1ª nas nuvens, 2ª numa pedreira, 3ª no espaço e a 4ª num mundo esquisito).

Os Carros

São 12, 8 disponíveis no inicio, sendo eles Subaru Impresa, Mitsubishi Lancer, Ford Escort e Toyota Corolla para o nível de dificuldade intermédio e Renault Megane, Seat Ibisa, VW Polo e Skoda Felicia para a dificuldade fácil, e mais 4 bonus se chegarem em 1º nas 4 pistas super especiais; Ford Mk2, Ford Rs200, Lancia Delta e Audi Quattro, que são todos bons à excepção do Ford Mk2 que mal chega ás 120 mph.
Mas ainda não acabou porque também existem mais 2 carros secretos o Toyota Celica e um que é uma mistura dos outros, é o Millennium 4 Rallye(M4R).



E claro, os Códigos

São muitos, mas atenção estes códigos são apenas para a versão PC e devem ser introduzidos no ecrã onde se escreve o nome no modo Time trial (não esquecer de voltar atrás para escolher o carro ou a pista):

DARKSIDE — Todas as pistas ficam de noite
WHITEOUT — Todas as pistas ficam com nevoeiro
ONTHEWALL — Pistas espelhadas (mirror mode)
BACKAGAIN — Pistas ao contrario (não funciona nas super special)
FREEWAY — Todas as pistas
INTHECLOUDS — 1ª pista secreta
QUARRYVILLE — 2ª pista secreta
WILDAYWORLD — 3ª pista secreta
TROLLEYPARK — 4ª pista secreta
LOTTOWIN — 4 carros bonus
BEEFCAKE — Toyota Celica
HIPPO — M4R
BIGGUNS — Aumenta a potência do carro
TURNBACK — Vira as rodas de trás
ALLWHEELS — Vira as 4 rodas
ALIENGOO — O carro fica gelatinoso
DELOREAN — O carro voa (estilo "Regresso ao futuro")
GIANTLEAP — Gravidade lunar
ROCKETMAN — O carro salta se carregar no travão de mão
BORROWERS — Modo micro machines (pode mudar a câmara)
CHOIRBOY — Co piloto com a voz esganiçada
PASSEDOUT — Co piloto guia(só visível dentro do carro)
PRESSFAST — Para acelerar carregar para a frente e travão de mão rapidamente
SPECIALED — ???
XCREDITSX. — Ver staff



STAR WARS

Dicas do leitor José Garrido

PC X-Wing

EWOKSRULE - invulnerabilidade
MASTERYODA - munições ilimitadas
KILLMENOW - perder o nível
THETASTEOFVICTORY - acabar o nível
HYPERMETO## - passar para o nível ## (## é o n.º do nível)

PC Dark Forces

LABUG - modo bug
LACDS - mapa com tudo (objectos, pessoas)
LADATA - coordenadas
LAIMLAME - invencibilidade
LAMAXOUT - ter todos os objectos
LABRANDY - todas as munições
LANTFH - teleporte (para usar este, carrega em espaço para ver o mapa, depois carrega na tecla q está abaixo de Esc. Agora usa as teclas de cursor e uma marca vermelha vai-se mover de acordo com o que fazes, começando na tua posição inicial. Põe a marca onde quiseres e agora faz LANTFH)
LAPOGO - subir a qualquer altura
LAPOSTAL - armas e munições
LARANDY - armas super-carregadas
LAREDLITE - congelar inimigos
LASKIP - acabar o nível em que estás
LAUNLOCK - ter todas as chaves
LA seguido de:
secbase - salta para Secret Base
talay - salta para Talay:Tak Base
sewers - salta para Anoat City
testbase - salta para Research Facility
gromas - salta para Gromas Mines
dtention - salta para Detention Center
ramshed - salta para Ramsees Hed
robotics - salta para Robotic Facility
narshada - salta para Nar Shaddaar



jabship - salta para Jabba's Ship
impcity - salta para Imperial City
fuelstat - salta para Fuel Station
executor - salta para The Executor
arc - salta para The Arc Hammer

PC RA 2 Versão White Label

(não sei se também funciona na versão "normal")
Durante o jogo, pressiona 'Alt' e 'V' e escreve LETGO. Agora pressiona "Esc" para regressares ao jogo e '+' e '-' para aumentar ou diminuir os danos.
Com 'Alt' e 'E' ganhas uma vida extra e com 'Alt' e 'L' com vidas infinitas.
Se escreveres 'Alt' e 'V', seguido de ISNOTRY, podes usar 'Alt' e 'J' para saltares de nível. 'Alt' e 'P' inicia o jogo automático e 'Alt' e 'M' coloca no modo movie.
Para veres algumas imagens durante o decorrer das filmagens do jogo, escreve, no nome do piloto Gary Martinez, Julie Eccles ou Jamison Jones.
Depois, no menu principal mantém os dedos a pressionar 'B', 'O' e 'T' e clica sobre 'Continue Intro'.
Para veres stormtroopers a dançar quando entras para o elevador final (nível 12), pressiona 'C', 'T' e 'A'.

Rebel Assault II

Nº do nível - código

Begginer:
2 - Jabba
3 - Endor
4 - Lachton
5 - Borsk
6 - Kroyies
7 - Auril
8 - Kampl
9 - Ferrier
10 - Galia
11 - Denarii
12 - Sadow
13 - Onderon
14 - Allema
15 - cathar
Final - Dominis

Novice:
2- Ewoks
3 - Chewie
4 - Dankin
5 - Noghri
6 - Chamma
7 - Boega
8 - Incom
9 - Kothis
10 - Krath
11 - Siosk
12 - Adegan
13 - Amanoa
14 - Ambria
15 - Sylvar
Final - Miraluka

Standard:
2 - Bantha
3- Katana
4 - Dengar
5 - Pellaeon
6 - Ithull
7 - Stennes
8 - Myrkr
9 - Churba
10 - Artoo
11 - Satal
12 - Lobue
13 - Deneba
14 - Strum
15 - Crado
Final - Carrack

PSX Masters of Teräs Käsi

Seleccionar Nível: Para poder seleccionar o nível no modo Versus, acaba o jogo, como Chewbacca.
Sabres de Luz Invisíveis: Quando escolheres o Luke ou a Mara Jade, atira o lightsaber com a "super gold power bar". Enquanto o sabre estiver no ar, pressiona em R2 duas vezes para veres a base do sabre na perna do Luke ou da Mara. Quando o sabre voltar vai ficar invisível a não ser que te movas ou ataques.
"Limpar o Ecran": Para que as barras de poder e de força desaparecer, carrega e mantém L1+R2+Select, enquanto a luta está a ler.

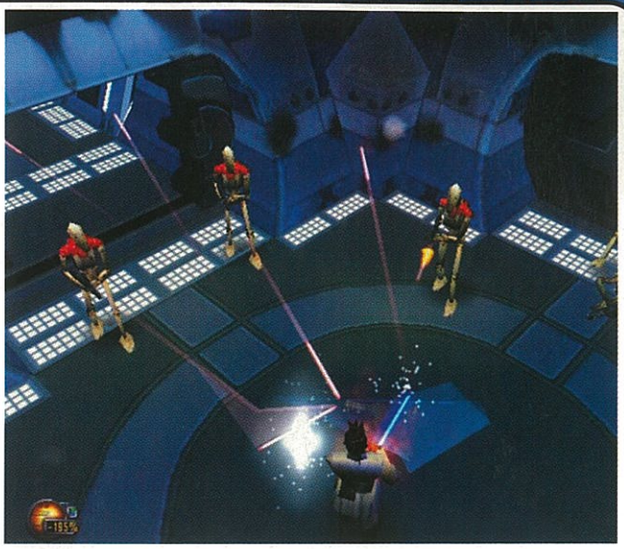
Movimentos para Darth Vader:
Sem Armas
'Backhand': Frente, Trás + Triângulo
'Big Knee': Frente, Frente + Círculo
'Electric Darkside': Trás, Trás, Baixo, Baixo, Frente, Frente + Triângulo

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

Modo Cabeça Grande: Pressiona e segura Select quando estiveres a escolher uma personagem. Liberta Select quando a luta começar.
Mudar Roupa: pressiona L1 quando escolhes a personagem



Luta contra Mara Jade: Acaba o jogo como Darth Vader e, em vez de lutar contra outro vader, lutas com a Mara.
Jogar como Stormtrooper: acaba o jogo como Han Solo no maior nível de dificuldade.
Jogar como Darth Vader: acabar o jogo como luke no maior nível de dificuldade
Jogar como Jodo Kast: joga no survival mode e vence os 10 lutadores.
Jogar como Mara Jade: pressiona e segura L1+L2+R1 quando entras no modo de team battle. O setting tem de estar em Jedi e a mudança de personagem deve estar desligada. Se fôr feito correctamente, o computador deve escolher automaticamente os lutadores e 'Fight for Mara Jade' deve aparecer no écran. Derrota o computador e ela vai ficar no teu controlo.
Jogar como Slave Leia: acaba o jogo com a Leia no maior nível de dificuldade.



PC Jedi Knight

Escreve "t" seguido de:
58581vr - mapa completo
bactame - restaura a saúde
eriamjh - modo de vôo
deeznuts - um nível acima
imayoda - mestre do light side
sithlord - mestre de dark side
racoonking - mestre do dark e light side
jediwannabe* - invulnerabilidade
red5 - todas as armas
slowmo* - câmara lenta
thereisnotry - acaba o nível em que estás
wamprat - todos os items
whiteflag* - montros inactivos
yodajammies - todo o Force Power
Nota: os jogos com * à frente têm de ser seguidos de 1 (activa) ou 0 (desliga)

PC Mysteries of the Sith

Escreve "t" seguido de:
boiga* - modo god
imagod - todos os poderes da Força
diediedie - todas as armas
gimmestuff - inventário completo
gameover - passar o nível
trainme - nível de Força seguinte
freebird - voar
trixie - mana
cartograph - mapa completo
statuesque* - activa/desactiva IA
boinga* - invulnerabilidade
gospeedgo* - câmera lenta
quickzap - função desconhecida
Nota: os códigos com *, têm se ser seguidos de 0 (desliga) ou 1 (activa)

PC Rogue Squadron

Para usares ester códigos, clica em 'settings' e em 'General'. Introduz os códigos no campo 'enter passcode here'. Para apagares um código depois desta estar introduzida, clica sobre ela e perssiona 'Shift'+'Del'.
CREDITS - Os créditos aparecem como no final dos filmes S.W.
LEIAWRKOUT - activa os joysticks force-feedback
GUINDARK - muda o controlo Force feedback para joysticks de PC
CHICKEN - Joga como um AT-ST
DIRECTOR - permite ver os 'cut-scenes'. Selecciona 'At the Movies' a partir do menu de High Score para veres todas as cenas.
HIKEN - esconde as armas secundárias.

PC Racer

Durante o jogo faz SW_ seguido de...
IWANNABEAJEDIKNIGHT - activa/desactiva o modo God
PRINCESSLEIAISAHOTCOOKIE - todas as armas
YODAWANTSTOBEAREALBOY - os corredores tornam-se pequenos e verdes
EWOKSTURMEON - acesso a todos os níveis
THEFORCESUCKS_TRYSCIENTOLOGY - morte instantânea
DONTSEEAUSTINPOWERS - venver a pista onde estás
IWISHMYDADDYWASDARTHVADER - nível bónus Dark Insemination
ICANTBELIEVEYOUACTUALLYFELLFORTHISCRAP - aparece a mensagem "April Fool's", no ecrã.

PC The Phantom Menace

Durante o jogo, faz 'Backspace' e...
naughty naughty - visão na 1ª pessoa
i like to cheat - todas as armas e munições
happy - arma 3 mais potente
old code - modo debug 2
typer perf - modo wireframe
beyond cinema - modo wireframe
rex - menus em wireframe
fps - ver taxa de fps
60 fps - 60 fps
perfection - disparar automaticamente
droop a beat - gráficos estranhos
slow mo - câmara lenta
i really stink - nível de dificuldade baixo
i rule the world - nível de dificuldade alto
kill me now - suicídio
turntables - desactivar códigos
courier - desconhecido
heal it up - saúde total (só funciona 5 vezes)
give me life - saúde total (só funciona 5 vezes)
iamqueen - jogar como Queen Amidala
iamquigon - jogar como Qui-Gon Jinn
iamobi - jogar como Obi-Wan Kenobi
iampanaka - jogar como Captain Panaka

Ao usar estes últimos 4 códigos tem cuidado, pois há fases do jogo em que tens usar uma personagem específica, para passar à frente.

Do leitor Flávio Bessa - Maia

Todas as armas e munições:
1-passo para frente
2-passo para trás
3-rodar (para qualquer direção) 3 vezes
4-saltar para a frente

Passar de nivel:
1-passo para frente
2-passo para trás
3-rodar (para qualquer direção) 3 vezes
4-saltar para trás

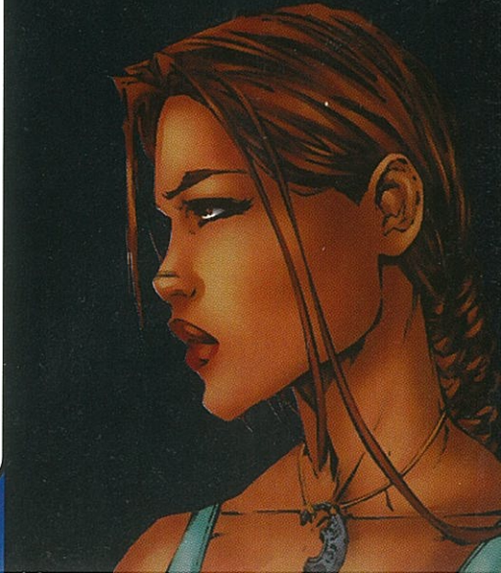
Todas as armas e munições:
1-tirem um flare
2-passo para frente
3-passo para trás
4-rodar (para qualquer direcção) 3 voltas completas
5-saltar para trás

Passar de nível:
1-tirem um flare
2-passo para frente
3-passo para trás
4-rodar (para qualquer direcção) 3 voltas completas
5-saltar para frente

Lara explode:
1-passo para a frente
2-passo para trás
3-rodar (para qualquer direcção) 3 voltas completas
4-saltar para frente/trás

Todas as armas e munições:
1-tirar as armas e ficar com elas
2-passo para trás
3-passo para frente
4-abaixar e levantar
5-rodar 3 voltas para a direita
6-saltar para trás

Passar de nível:
1-tirar as armas e ficar com elas
2-passo para trás
3-passo para frente
4-abaixar e levantar
5-rodar 3 voltas para a direita
6-saltar para a frente



Mortal Kombat 4



Do leitor Amílcar Rodrigues

Kombat Kodes

111-111 - Arma grátis
555-555 - muitas armas
222-222 - começo com arma fortuita
100-100 - incapacitam lançamentos
010-010 - incapacitam dano de máximo
110-110 - Atirar e Dano máximo desactivado
444-444 - Armas de fora
666-666 - sem música
050-050 - combate explosivo
123-123 - um toque morre
060-060 - sem chuva em O Mundo de Vento(cenário)
020-020 - chuva vermelha em O Mundo de Vento(cenário)
002-002 - jogadores não derrubam armas
012-012 - Noob Saibot Modo - tem que ganhar o jogo primeiro com Reiko
001-001 - Corrida ilimitada
321-321 - modo de cabeças grande

Seleccionar fases

011-011 - O Lar de Goro
022-022 - O Poço
033-033 - Deuses superiores
044-044 - A Tumba
055-055 - O Mundo de vento
066-066 - O Lar de réptil
101-101 - O Templo de Shaolin
202-202 - A Floresta Viva
303-303 - A Prisão
313-313 - Cova de gelo

Roupas alternativas:

Pressiona Start e qualquer botão de acção para rodar os quadros do ecrã de selecção de personagens duas vezes para habilitares a segunda roupa de cada personagem, com excepção de Sonya, e Tanya. Os quadros do ecrã de selecção de personagens devem ser rodados três vezes para essas personagens .

Lista de Movimentos
LP - Soco Baixo
HP - Soco Alto
LK - Pontapé Baixo
HK - Pontapé Alto
BL - Bloco
F - Frente
D - Baixo
B - Atrás

Lute como Carne:

Entre "em Modo" de Grupo e completa o jogo com todos as dezasseis personagens. Depois disto ser realizado, selecciona qualquer personagem e comeca uma partida. A tua personagem vai jogar como Carne mas com todos os movimentos da personagem que foi seleccionada.

Luta como Goro:

Primeiro completa o jogo com Shinnok. Entra na selecção de personagens, escolhe o ícone HIDDEN usando CORRIDA, e continua a pressionar isto, então pressiona: CIMA, CIMA, CIMA, ESQUERDA para destacar o ícone de Shinnok, e pressiona BLOCO enquanto ainda estás a pressionar CORRIDA .

Lutar como Noob Saibot:

Primeiro completa o jogo com Reiko. Entre com o Kombat Code012 012 em Vs mode . Encerra esta partida e entre no ecrã de escolha de personagens escolha o ícone HIDDEN usando CORRIDA, e continue a pressioná-lo, então carregue em CIMA, CIMA, ESQUERDA para destacar o ícone de Reiko, e BLOCO enquanto ainda está a pressionar CORRIDA.

Goro

Fireball - [F,B,HP]
Stomp - [F,F,B,HK]
Lunge Kick - [B,B,HK]
Swippe - [F,F,HP]
Juggle Uppercut - [D,D,HP]

Jarek

Weapon - [F,F,HP]
Cannon Ball Roll - [B,F,LK]
Ground Shaker - [B,D,B,HK]
Projéctile - [D,B,LP]
Vertical Rooll - [F,D,F,HP]
Fatalitie #1 - [F,B,F,F,LK]
Fatalitie #2 - (outside Sweep) [U,U,F,F,BL]
Fan Fatalitie - [F,D,F,HK]
Spike Fatalitie - [B,F,F,LP]

Jax

Weapin [D,F,HP]
Energie Wave[F,F,D,LK]
Dash Punch [D,B,LP]
Backbreaker [BLK ^]
Fireball [D,F LP]
Multi-estrondo - [LP, RN+BLK+HK, HP+LP+LK, HP+BLK+LK, HP+LP+HK+LK]
Fatalitie #1 - [(LK)3secF,F,D,F release]
Fatalitie #2 - [B,F,F,D,BL]
Fan Fatalitie - [F,F,B,LK]
SpikeFatalitie - [F,F,B,HP]

Johnny Cage

Weapon - [F,D,F,LK]
Shadow Kick - [B,F,LK]
High Fireball - [D,F,HP]
Uppercut - [B,D,B,HP]



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

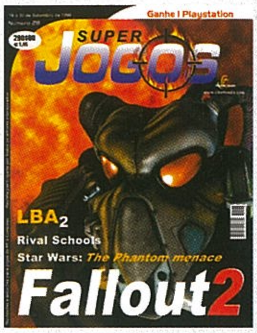
Cada revista: 290$00

Pacote 6 revistas: **1560$00**

Pacote 12 revistas: **2880$00**

Pacote 18 revistas: **3960$00**

Pacote 24 revistas: **4800$00**





22



23



24



25



26



27

Todos os outros números encontram-se disponiveis.

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

Down Fireball - [D,B,LP]
Crotch Punch - [BLK+LP]
Fatality #1 - [F,B,D,D,HK]
Fatality #2 - [D,D,F,D,BLK]
Fan Fatality - [D,D,F,F,HK]
Spike Fatality - [B,F,F,LK]

Kai
Weapon - [D,B,LP]
Fallin Fireball [B,B,HP]
Rising Fireball - [F,F,LP]
Turbo Air Fist - [D,F,HP]
Super Round House - [D,F,LK super]
Handstand - [BLK+LK](LP)spin)LK/HK(kicks)BL(standup)
Fatality #1 - [U,F,U,B,HK]
Fatality #2 - (fora de varredura) [U,U,U,D,BL]
Fan Fatality - [F,F,D,BLK]
Spike Fatality - [B,F,D,HK]

Liu Kang
Weapon - [B,F,LK]
Fireball - [F,F,HP]
Low Fireball - [F,F,LP]
Flying Kick - [F,F,HK]
Bycicle Kick - [(LK)+3secs release]
Fatality #1- (Sweep)[Fx3,D,HK+LK+BLK]
Fatality #2 - [F,D,D,U,HP]
Fan Fatality - [F,F,B,LP]
Spike Fatality - [F,F,B,HK]

Noob Saibot
Weapon - [F,F,HK]
Fireball - [D,F,LP]
Spike Fatalidade - [F,D,F,HK]

Quan Chi
Weapon [D,B,HK]
Air Throw [BLK]
Tele-Stomp [F,D,LK]
Skull Fireball [F,F,LP]
Dash Kick [F,F,HK]
Weapon Steal[F,B,HP]
Fatality #1 [(LK)5sec F,D,F,rel]
Fatality #2(outside sweep)[U,U,D,D, LP]
Fan Fatality [o F,F,D HP]
Spike Fatality [F,F,B,LK]

Raiden
Weapon [F,B,HP]
Torpedo [F,F,LK]
Teleport [D,U]
Eletric Spark[D,B,LP]
Fatality #1 [BL(F,B,U,U,HK)]
Fatality #2 [D,U,U,U,HP]
Fan Fatality [D,F,B,BLK]
Spike Fatality [F,F,D,LP]

Reiko
Weapon [D,B,HP]
Teleport/Slam [D,U] [BLK (when close, to slam)]
Spin Behind[B,F,LK]
Flip Kick [B,D,F,HK]
Ninja Stars [D,F LP]
Fatality #1[F,D,F,LP+BLK+HK+LK]
Fatality #2 (fora de sweep)[B,B,D,D,HK]
Fan Fatality [D,D,B,LP]
Spike Fatality[F,F,D,LK]

Reptile
Weapon [B,B,LK]
Acid Bubbles [D,F,HP]
Dashing Punch [B,F,LP]
Invisibility [BLK+HK]

Super Krawl [B,F,LK]
Fatality #1[(HP+HK+LP+LK) U]
Fatality #2(outside sweep)[U,D,D,D,HP]
Fan Fatality [D,F,F,LP]
Spike Fatality [D,D,F,HK]

Scorpion
Weapon[F,F,HK]
Spear[B,B,LP]
Teleport Punch [D,B,HP]
Air Throw [BLK]
Flame Breath [D,F,LP]
Fatality #1 (sweep)[B,F,F,B,BL]
Fatality #2 [B,F,D,U,HP]
Fan Fatality [F,F,D,D,LK]
Spike Fatality [B,F,F,LK]

Shinnok
Weapon [B,F, LP]
Fatality #1 [D,B,F,D,RN]
Fatality #2 [D,U,U,D,BL]
Fatality Fan [D,D,F,HK]
Spike Fatality [D,F,B,HP]

Movimentos de personificação:
Jarek [B,B,B,LK]
Kai [F,F,F,LK]
Sub-Zero [D,B,LP]
Liu Kang[B,B,F,HK]
Fujin [F,F,B HK]
Scorpion [F,B,LP]
Sonya [F,D,F,HP]
Raiden [D,F,F,HP]
Quan Chi [F,B,F,LK]
Tanya [B,F,D,BLK]
Reptile [B,B,F,BLK]
Reiko [B,B,B,BLK]
Cage [D,D,HP]
Jax [F,D,F,HK]

Sonya
Weapon[F,F,LK]
Fireball [D,F,LP]
Leg Grab [D+LP+BLK]
Sq Wave Punch [F,B,HP]
Vertical Bike Kick[B,B,D,HK]
Air Throw [BLK]
Front Filp Kick[B,D,F,LK]
Fatality #1(sweep)[D,D,D,U,RN]
Fatality #2(outside varredura) [U,D,D,U,HK]
Fan Fatality - [D,D,B,B,HK]
Spike Fatality - [F,D,F,HP]

Sub-Zero
Weapon [D,F,HK] freeze with it [B+LP]
Ice Blast [D,F,LP]
Ice Clone [D,B,LP]
Slide [LP+BLK+LK]
Fatality #1 [F,B,F,D,HP+BL+RN]
Fatality #2 (fora de varredura) [B,B,D,B+HP]
Fan Fatality [D,U,U,U,HK]
Spike Fatality [D,D,D,LK]

Tanya
Weapon[F,F,HK]
Fireball [D,F,HP]
In Air Fireball [D,B,LP]
Splits Kick [F,D,B,LK]
Corkscrew Kick [F,F,LK]
Fatality #1 [D,D,U,D,HP+BLK]
Fatality #2 [D,F,D,F,HK]
Fan Fatality [B,F,D,HP]
Spike Fatality [F,F,F,LP]

Do leitor Amílcar Rodrigues

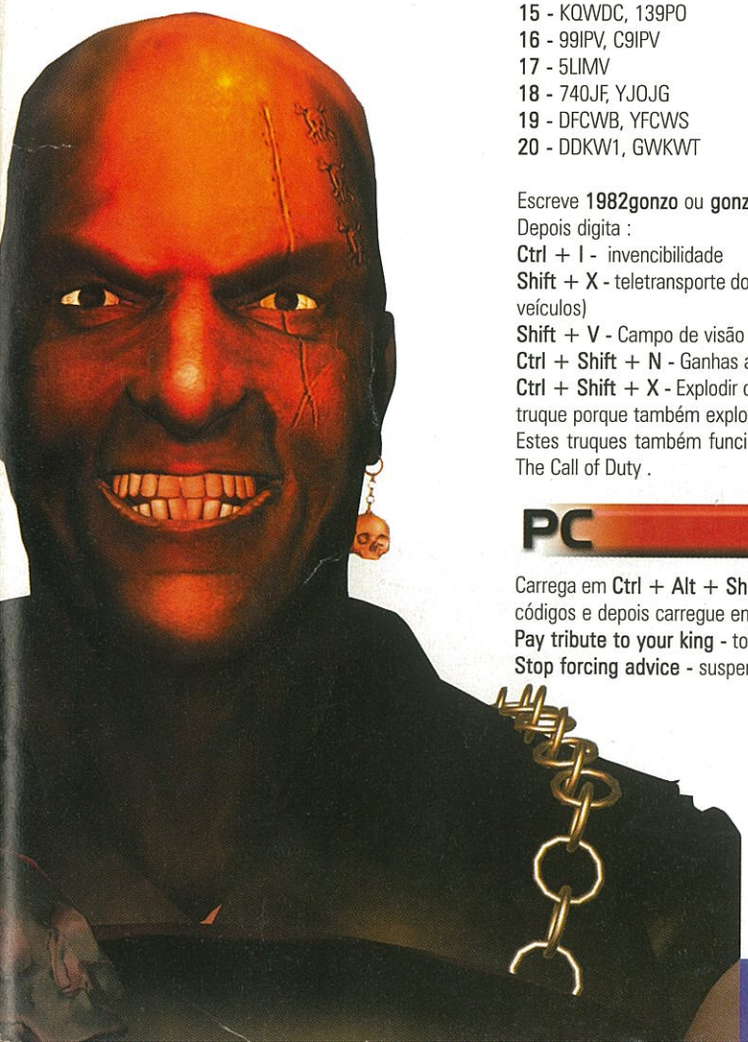
Aqui estão os truques para os meus jogos preferidos, que por sinal têm sido dos mais solicitados para as batotas .

PC Carmageddon 2

Escreve estes códigos enquanto jogas
BIGDANGLE - Mutant Tail Thing
CLINTONCO - Hot Rod
EVENINGOCCIFER - Bêbedo
FASTBAST - Turbo
GOODHEAD - Peões com cabeças estúpidas
LEMMINGIZE - Peões estúpidos
MOONINGMINNIE - Gravidade lunar
MRMAINWARING - Pânico nos peões
POWPOW - Adversário repulsificador
SMARTBASTARD - Completas a corrida
STICKYTYRES - Parede de escalar
STIFFSPASMS - Mutant Corpses
STOPSNATCH - Timer Toggle
TILTY - Modo Pinball
TIMMYTITTY - Tempo Bonus
TINGTING - Reparações grátis
WATERSPORT - Debaixo de água
WETWET - Bónus
WOTATWATAMI - Pneu especial
ZAZAZ - Peão Annihilator

PC Colin McRae Rally

Digitar como nome do jogador
FREEWAY - Todas as pistas
DARKSIDE - Noite
BACKAGAIN - Pistas ao contrário
PASSEDOUT - Nicky Grist conduz



WHITEOUT - Nevoeiro
PRESSFAST - Tap keys to accelerate
CHOIRBOY - Nicky Grist has high pitched voice
SPECIALED - Repetição
ROCKETMAN - Turbo
BIGGUNS - Duplo poder
TURNBACK - Rear wheel steering
ALIENGOO - Green jelly car
ROCKETMAN - O carro dá um salto quando se usa o travão de mão
QUARRYVILLE - Pista Quarry
TROLLEYPARK - Pista Trout
INTHECLOUDS - Pista nas Nuvens
WILDYWORLD - Pista no Espaço
LOTTOWIN - Todos os carros
BORROWERS - Modo Micro Machines
BUNGEENET - Bungee net
HIPPO - Carro Milénio
DELOREAN - Carro "Back to the Future"
BEEFCAKE - Toyota Celica

PC Commandos: Behind ...

Códigos dos níveis:
2 - NS2B7, 4JJXB
3 - NMD1T, 2DD1T
4 - YDNCQ, RFF1J
5 - 4U5TL, K4TCG
6 - IIR4M, NIR4M
7 - G9VJV, 7QBJB
8 - ZQ9XC, R99XC
9 - SIAX1, AAAX1
10 - JSGPW, XSGPW
11 - 3HIDD, CMODD
12 - 3DB4D, JGHSJ
13 - BJK4Y, PUUWW
14 - WT948
15 - KQWDC, 139PO
16 - 99IPV, C9IPV
17 - 5LIMV
18 - 740JF, YJOJG
19 - DFCWB, YFCWS
20 - DDKW1, GWKWT



Escreve **1982gonzo** ou **gonzo1982**
Depois digita :
Ctrl + I - invencibilidade
Shift + X - teletransporte dos soldados (não funciona com veículos)
Shift + V - Campo de visão inimigo
Ctrl + Shift + N - Ganhas a missão
Ctrl + Shift + X - Explodir com tudo (não aconselho este truque porque também explode o veículo de fuga)
Estes truques também funcionam no Comandos: Beyond The Call of Duty .

PC Sim City 3000

Carrega em **Ctrl + Alt + Shift + C**, escreva os seguintes códigos e depois carregue em Enter
Pay tribute to your king - todos os presentes
Stop forcing advice - suspender os conselhos
I am week - construções de custo $0
Call cousin vinnie - $250.000 oferecidos por Vinnie
salt on - transforma a água do mar em água salgada
salt off - " " " " " " " fresca
terrain one up - Eleva o terreno em um
terrain one down - Baixa o terreno em um
terrain ten up - Eleva o terreno em dez
terrain ten down - Baixa o terreno em dez
let's make a deal - os seus vizinhos farão negócio consigo, se tiver ligações com eles
garbage in , garbage out - todos os incineradores, etc.
Water in the desert - Todos os reservatórios para a água

PC Shogo : Mob. Armor Division

Carregar em T para aceder ao modo de fala, depois digitar:
Mpgod - Modo Deus
Mptears - Todas as armas , e munições infinitas
Mpkfa - Todas as armas , munições e armação
Mparmor - Toda a protecção
Mphealth - Toda a energia

PC NFS 3 - Hot Pursuit

Escreve no menu principal:
Allcars - Todos os carros incluindo os de perseguição
Cars - Todos os carros
Madland - ?????
Rushhour - Corrida com muito tráfego (Hora de Ponta)
Empire - Pista Empire City
Elnino - El Niño
Merc - Mercedes CLK GTR
Gofast - Carro mais rápido no modo Single Race
go01 - Mazda Miata
go02 - Toyota Landcruiser
go03 ou go21 - Cargo Truck
go04 - BMW Série 5
go05 - 71 Plymouth Cuda
go06 - Ford Pickup
go07 - Jeep Cherokee
go08 - Ford Fullsize Van
go09 - 64/65 Mustang
go10 - 66 Chevy Pickup
go11 - Range Rover (Land Rover?)
go12 - School bus
go13 - Taxi - Caprice Classic
go14 - Chevy Cargo Van
go15 - Volvo Station Wagon
go16 - Mercedes Sedan
go17 - Dirija um Carro de Polícia Crown
go18 - Carro de Polícia Mitsubishi Eclipse
go19 - Carro de Polícia Grand Am
go20 - Carro de Polícia Range Rover / Veículo Range Rover

PC Tomb Raider III

Durante o jogo executar os seguintes movimentos com Lara:
- "sacar" as armas, dar um passo para trás, um para a frente, baixar, levantar, dar três voltas para a direita (voltando a parar exactamente no mesmo sítio), salto á frente para passar de nível ou salto para trás para ganhar todas armas com munições, Medkits, Flares .

MAGIC The Gathering



O MEU BARALHO

Do leitor Flávio Bessa - Maia

Olá outra vez, gostaria que me pudessem ajudar a melhorar o meu baralho, que para mim está muito confuso, primeiro não sei jogar lá muito bem... bem, eu quero dizer que tenho o manual e as regras da Sexta edição mas mesmo assim não o percebo lá muito bem, segundo não sei formar um baralho lá muito correcto. Agradecia a quem me ajudar a melhorar este baralho, que não é lá muito bom."

Criaturas
2 milícia fervorosa
2 tartaruga marinha com chifres
1 poltergeist malicioso
1 armodonte adestrado
1 zumbi da tumba amaldiçoada
1 serpente terrestre escamada
1 horror oculto
1 espírito simbilante
1 elemental do ar
1 guerreiros panteras
1 aranha gigante
1 dragonete de vento
1 corvo da tempestade
1 golem obsianos
1 coruja sábia
1 vulto feroz
1 tigre caçador
1 guerreiro viashino
1 skittering horror

Terrenos
6 ilhas
4 pantanos
4 florestas
2 planicies
2 montanhas

Artefactos
1 bastão da ruína
1 fonte da juventude

Encantamentos
1 castelo
1 pacifismo
1 resolução do herói
1 festim de unicórnio

Instantanêos
2 explosão do relâmpago
2 contramágica
1 bálsamo restaurador
1 desencantar
1 ferver
1 deflexão
1 lapso de memória

Feitiços
1 labareda
1 pirotécnica
1 acesso de raiva
1 tremor
1 ressuscitar morto
1 recobrar

AZUL, VERMELHO E VERDE

Do leitor Arnaldo de Toledo

Gostaria que alguém pudesse criticar o meu Deck, porque acho que ele tem excesso de cartas, e queria que alguém me dissesse algumas cartas que eu pudesse retirar ou acrescentar:

Azul
6 Criaturas
Ladrão de Aura
Espírito Sibilante
Espiões Telepatas
Piratas do Recife
Filhote de Águia Marinha
Metathran de Elite

5 Encatamentos
Roubar Artefato
Confiscar
2 Estudo Hermético
Lançar

9 Mágicas Instantanêas
Corrente Ascendente
2 Remover Alma
Supressão Mágica
Escoadouro de Mana
Salvamento
Ventos Tolarianos
Raio de Aniquilação
Raio de Comando

1 Feitiço
Revistar

11 Ilhas

Verde
12 Criaturas
Serpente Terrestre de Craw
Serpente Terrestre Escamada
Besouro Titânico
Elfo Boiadeiro
Abelhas Assassinas
Patrulheiro de Skyshroud
Guardião de Coração
Filho de Géia
Estouro de Rinocerontes
2 Besouros Marcadores
Ents de Blanchwood

6 Encantamentos
Queda Atenuada
Carapaça
Anseio por Viagem
Regeneração
Veneno
Fúria Primordial

6 Feitiços
4 Fluxos de Vida
Decreto de Multani
Cobrir Arando

2 Mágicas Instantanêas
2 Neblinas

13 Florestas.

Vermelho
6 Criaturas
Senhor da Guerra de Keldon
Efriete de Palmas Ardentes
Mogg Salteador
Goblin Jardineiro
Oportunista
Vidente das Brasas

3 Encantamentos
Marca da Fúria
Incediário
Bravata

9 Feitiços
2 Rolling Tunder
3 Desintegrar
2 Aroma Cinerário
2 Arrasar

2 Mágicas Instantâneas
Vacilar
Explosão de Relâmpago

9 Montanhas.

Artefactos
2 Sextante Farpado
Fundição Thran
Dínamo Thran
Rede de Almas
Garras de Gix.

Terrenos Especiais
2 Mina de Urza e Banquisa

LISTA DE ANJOS

Sou coleccionadora dos anjos e dragões de Magic the Gathering e mando-vos esta lista de anjos, com o nome do autor da Imagem do respectivo anjo e a edição onde se encontra. Procuro entrar em contacto com quem tenha anjos ou dragões para trocar.
Raquel Garrido

Gabriel Angelfire (Daniel Gelon) - Legends
Seraph (D. Alexander Gregory) - Várias
Fallen Angel (Anson Maddocks) - Várias
Serra Angel (Douglas Shuler) - Várias
Melesse Spirit (Gerry Grace) - Mirage
Guiding Spirit (Terese Nielsen) - Visions
Archangel (Christopher Rush) - Visions
Archangel (Quinton Hoover) - Portal
Starlit Angel (Rebecca Guay) - Portal
Angelic Protector (DiTerlizzi) - Tempest
Avenging Angel (Matthew Wilson) - Tempest
Selenia, Dark Angel (Matthew Wilson) - Tempest
Warrior Angel (Brom) - Stronghold
Angel of Fury (Keith Parkinson) - Portal 2nd Age
Angel of Mercy (Melissa A. Benson) - Portal 2nd Age
Miss Demeanor (Matthew Wilson) - Ungglued
Voice of Law (Mark Zug) - Urza's Saga
Voice of Grace (Jeff Miracola) - Urza's Saga
Angelic Page (Rebecca Guay) - Urza's Saga
Herald of Serra (Matthew Wilson) - Urza's Saga
Karmic Guide (Heather Hudson) - Urza's Legacy
Radiant, Archangel (Michael Sufin) - Urza's Legacy
Angelic curator (Greg Staples) - Urza's Legacy
Sustainer of the Realm (Greg Staples) - Urza's Legacy

SUPER JOGOS
Ano 2
Edição nº29
Quinzenal
Edição
11 a 24 de Outubro 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

Internet:
http://www.ciberlandia.com

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

Distribuição:
ELECTROLIBER,lda

A Super Jogos é uma publicaçã
independente, portuguesa e nã
uma tradução.

Todos os direitos são reservad
aos editores, Galileu Galilei - So
de Comunicação, Lda., send
proibida a reprodução ou cóp
de qualquer parte desta revis
incluindo na Internet.
Exceptuam-se os casos devid
mente solicitados e autorizados.

Para participar no conteúdo da S
per Jogos apenas tem de fazer
seguinte:
- Enviar-nos um mail, carta ou f
com a sua sugestão, dica ou artig

superjogos@mail.sonet.pt

Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Clube dos leitores





Uma forma de agradecimento aos nossos leitores e assinantes!

O "Clube de Leitores" pode estender-se para além das páginas e do circulo das nossas revistas, já que vai ser distribuído um cartão de sócio a cada assinante ou colaborador, e de futuro este poderá vir a ser objecto de colaborações com outras entidades (lojas, etc.). Mas, porque temos de contar com o presente, este espaço pretende incluir uma série de produtos que possam interessar a cada um, e que qualquer leitor possa adquirir com determinadas vantagens que realmente lhe compensem.

A par do privilégio aos leitores, teremos obviamente de privilegiar mais os nossos assinantes, pois eles próprios já antes confiaram em nós e merecem esse privilégio.

O mesmo se passa com todos quantos participam para o conteúdo e dinamismo de cada revista, quer sejam assinantes, leitores ou simples "ocasionais". Sempre que alguém contribua para que a "sua" revista se torne melhor, deve ser recompensado.

Como o faremos?

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

VIP – Via Informática Postal

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

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

b) A VIP vai funcionar como **clube**, ou seja, cada leitor pode ser membro, de acordo com o seguinte critério:

- Qualquer leitor passa a sócio da VIP após a primeira encomenda;
- Todos os assinantes são sempre (por inerência) sócios da VIP;
- Os colaboradores (com artigos, participações, etc.) passam automaticamente a membros da VIP;

c) O benefício directo aos sócios VIP (da "Via Informática Postal", mas também "Very Important Persons") é dado por um sistema de pontos. Cada ponto vale um escudo e:

- Cada sócio é sempre detentor de um determinado número de pontos, que lhe são atribuídos quando efectua uma assinatura em qualquer revista, ou quando merecidos por uma colaboração prestada para o conteúdo de uma qualquer publicação, ou depois de efectuada uma primeira encomenda;
- Os pontos que cada sócio possui podem ser deduzidos em qualquer produto, até á totalidade da encomenda pretendida (que será então gratuita);
- Cada produto apresentado vale também determinado número de pontos, que são oferecidos depois da aquisição (válidos para posteriores encomendas).
- Todos os pontos podem ser **acumulados**.

Depois desta descrição, resta-nos partir para a apresentação de produtos, o que começará a ser feito já na próxima edição, onde cumpriremos também as preferências que vocês nos fizerem saber pelo cupão junto (ou fax, e-mail, etc.).

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

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

Os nossos contactos:

Av. da Republica, 83-5
– 1050 Lisboa

Remessa Livre 11016
– 1032 Lisboa Codex

Tel./Fax.: 01 – 793 52 24
galileu@mail.eunet.pt

A sua sugestão

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

Envie-nos esta informação por correio, fax ou e-mail:
Remessa Livre 11016 – 1032 Lisboa Codex
Tel./Fax.: 01 – 793 52 24
galileu@mail.eunet.pt

Via Informática Postal

inforPOR99

www.inforpor.pt

Exposição Internacional de Informática e Tecnologias de Informação

Feira Internacional de Lisboa
Parque das Nações
21 a 24 de Outubro

21 e 22 de Outubro
só para Profissionais

23 e 24 de Outubro
para Público em geral

HORÁRIO:
Das 10:00h às 19:00h



DISTRIBUIÇÃO / HARDWARE



SOFTWARE/ VAR/ TELECOMUNICAÇÕES /INTERNET



CONSULTORIA/ FORMAÇÃO/ EDITORAS



CONSUMO
Mutilmédia - entretenimento, educação e produção infantil

SOHO MARKET
(Small Office Home Office)

ORGANIZAÇÃO

CERTAME
feiras exposições e congressos, lda

Para mais Informações:
Tel.: (01)4406200 Fax:(01)4406209
Email: certame@mail.telepac.pt

AIP ASSOCIAÇÃO INDUSTRIAL PORTUGUESA
CCI / CÂMARA DE COMÉRCIO E INDÚSTRIA

FEIRA INTERNACIONAL DE LISBOA

PATROCÍNIO

CrédiBanco
Banco de Crédito Pessoal
Grupo BCP/Atlântico

SITE OFICIAL

ZDNet Portugal
www.zdnet.pt

APOIO

PCGuia