295$00
€ 1,46

SUPER JOGOS

Jogos de PC e Consolas

Revista participada pelos leitores

GT 2
o poster

Mission: Impossible

Internet

Magic:
Dinamizar é preciso...

Ganhe 1 PSX

SUPER
Número 37 - 2ª série QUINZENAL
18 de fevereiro a10 de Março de 2000

Vias do Futuro

Super Jogos
Ano 2
Edição nº37
Quinzenal
Edição
18 de Fevereiro
a 10 de Março de 2000

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: (21) 793 52 24
Telefax: (21) 222 95 95

Email: galileu@mail.eunet.pt

Internet:
http://www.ciberlandia.com

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

Distribuição:
ELECTROLIBER,lda

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

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

superjogos@mail.sonet.pt

Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Editorial

Olá amigos,

Nesta edição aproveitamos para introduzir mais alguns temas que vos vão decerto interessar: dicas para melhorar o vosso computador de jogos, e dicas para os jogos on-line (sim, na Internet).

Quanto ao resto, bem... não deixem de me enviar um e-mail ou carta dizendo a vossa sincera opinião e ideias para melhorar a Super Jogos. Há quem diga que "em equipa que ganha não se mexe" mas... para que continuemos a agradar-vos há que mexer constantemente, em busca da "perfeição" pois, mesmo sabendo que esta é inatingível, mal não faz se procurarmos sempre fazer melhor.

Fazer melhor, ir mais longe, quebrar a rotina, participar num projecto de entreajuda... Tudo isto reflecte o que pretendemos e temos vindo a fazer desde o "longínquo" número um mas, tudo isto pode ser também dito de algo que mexe com muito mais gente, algo que ainda não é perfeito (como nós) mas que promete e, algo que vai ser por certo um parceiro (feito de bits) que qualquer de nós vai, mais cedo ou mais tarde, encontrar: o LINUX! Sim, o Linux é um sistema operativo (tal como o Windows) diferente, pois tem por base a livre distribuição (é gratuito) e a entreajuda dos próprios utilizadores para o aperfeiçoarem. Pouco conhecido há meia dúzia de anos, é hoje um forte candidato a quebrar a monotonia de "tudo o que é computador tem Windows" (já pensaram se todos vestíssemos de branco??).

Mas, que temos nós a ver com o Linux? Nada, ou melhor, pouco, mas esta equipa de que cada um de vocês faz parte acabou de lançar mais uma publicação (bem, esta ainda é "especial" mas...), uma publicação que pretende ser um manual de Linux, para que todos possamos começar a conhecê-lo e, se o desejarmos, instalá-lo no nosso computador (claro, não vamos deixar o Windows, esse continua...).
Portanto, quem o desejar, procure na sua banca e encontrará a Linux Manual. Depois... diga de sua justiça e participe!

Sérgio Alves
sergio.alves@mail.eunet.pt

Clube dos

Uma forma de agradecimento aos nossos leitores e assinantes!

Esta revista é feita, na sua quase totalidade, pelo contributo de todos os leitores (sim, você pode fazê-lo) que desinteressadamente enviam a sua participação, desde uma simples dica a um artigo completo, passando pela resposta aos apelos de outros leitores.
Com o "Clube de Leitores" pretendemos retribuir esse gesto de boa vontade, atribuindo a cada leitor, que alguma vez nos tenha enviado, ou venha a enviar, qualquer participação para a revista, um cartão de sócio. Claro que este cartão se estende igualmente a cada assinante.
Paralelamente, vamos começar por criar alguns serviços e iniciativas "clubísticos". Para começar... uma loja "de conveniência" para todos os membros do clube, em colaboração com a Vias do Futuro, Lda.
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), "infonauta" (Internet) ou "infomaníaco" (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:
- Todos os assinantes são sempre (por inerência) sócios da VIP;
- Os colaboradores (com artigos, participações, etc.) passam automaticamente a membros da VIP;
- Qualquer leitor passa a sócio da VIP após a primeira encomenda;

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,

Os Leitores Premiados

André Crujo	200	Mónica Gouveia	500
Bruno Pinto	2000	Mykas Ab	400
Damage Brothers	300	Niko	750
David Gouveia	400	Nuno Marques	400
Diogo Madeira	700	Nuno Paulo	400
Dino Silva	2500	Pedro Garcia	200
Fábio	200	Raquel Garrido	200
Gonçalo Matos	400	Ricardo Gamas	700
João Silva	300	Ricardo Quintas	1000
João Simões	400	Ricardo Sousa	1000
José Chícharo	600	Ruben Caveiro	400
Júlio Prata	1000	Rui Gaspar	200
Luis Andrade	1000	Sonic	200
Luis Miguel	2000	TheGameRipers	300
Luis Tereso	200	Tiago Santos	200
Marco Campos	3000	W. Peters	300

Nota:
Caso tenha participado para esta edição, e por lapso o seu nome não esteja aqui indicado, não hesite: alerte-nos!
Todas as sugestões são bem-vindas!

Leitores

que lhe são atribuídos quando nos chega qualquer participação destinada ao conteúdo de uma qualquer publicação, mas também quando efectua uma assinatura em qualquer revista. Mesmo o simples leitor que não é parte activa nem assinante, pode adquiri produtos, recebendo o cartão e os pontos de prémio depois de efectuada uma primeira encomenda;

- Os pontos que cada sócio possui podem ser deduzidos em qualquer produto, até 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.





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, como já acontece nesta edição, 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.

Índice

Códigos

Moto Racer	25
Rally Championship 2000	25
Septerra Core	25
-Legacy of the Creator	25
Tomb Raider 4: the last revelation	25
Uprising	25
Sega Rally Championship	25
Hidden e Dangerous	25
Earthworm Jim 2	25
Ehrgeiz:God Bless The Ring	26
Leisure Suit Larry 7: Love for Sail	26
Final Fantasy 8	26
Indiana Jones and The Infernal Machine	26
Carnivores 2	26
F-22 Lightning 3	26
Sim City 2000	26
Mortal Kombat III	26
Tekken 2	26
Theme Park	26
Super Smash Bros	26

Hardware

Constrói o teu Super Computador	13

Opinião

Pharaoh	8
Unreal Tournment	8
Grand Theft Auto 2	8
NBA 2000	8
GT2	9
SWAT 3 Close Quarters Battle	10
Petz 4	10

Cartas

Cartas Pokemon	29
Magic: Dinamizar é preciso...	30
Estratégias	30

5th Element	26
2067 B. C.	27
Abe's Exoddus ODDWORLD	27
Action Fighter	27
Actua Soccer	27
Actua Soccer 2	27
After the War	27
Afterburner	27
After life	27
Alien Logic	27
Alien Trilogy	27
Arkanoid 2 Revenge of Doh	27
Batman Forever	28
Battle Arena Toshinden	28
Battle Drome	28
Descent	28
Pokémon Red e Blue	28
Pocket Bomberman	28
Descent 2	28
Diablo	28
Doom & Doom 2	28
Virtua Fighter	28

Solução

Homeworld 3ªparte	15
Mission: Impossible	18

Internet

A Revolução do MP3	21
Modificadores e Mutadores	23

Novidades

Shenmue	11
Sega Rally 2	11
Metropoplis Street Race	11
Force Commander	11
Warcraft III	11

Correio

Correio	4
Ajuda	5

Próxima edição: 11 de Março de 2000

Listas de Inter-Ajuda

Caro leitor,
Se dispõe de um acesso à Internet, nem que seja simplesmente via E-mail na escola ou no escritório, convidamo-lo a inscrever-se nas nossas listas de discussão via E-mail.

Já estão a funcionar, e trata-se de uma forma pela qual todos os participantes (mesmo que meros espectadores passivos) podem aprender muito.

Listas de E-Mail propostas:

Jogos:

- Super Jogos: Lista geral de discussão sobre jogos de computador e consolas.
- Super Dicas: Lista para onde são encaminhadas apenas dicas para jogos de computador.
- Super Magic: Lista para os adeptos dos jogos de Magic the Gathering.

PC Manual

Lista de discussão de temas de informática na generalidade, desde a iniciação aos problemas comuns decorrentes da utilização de software e hardware no dia a dia.

Esta é a lista adequada a todos quantos possam pedir e prestar entreajuda.

PC Dicas

Lista para a qual são remetidas com regularidade pequenas dicas sobre informática. Nesta lista somos nós que colocamos dicas de utilidade para qualquer situação do mundo da informática pessoal.
O participante é convidado a sugerir e enviar-nos as suas dicas, e nesse caso a regularidade e o número de dicas será mais elevado.

Programação

Lista destinada aos interessados em programação. São encaminhados para esta lista todos os assuntos que digam respeito a qualquer linguagem de programação, desde as dicas aos pedidos e respostas interactivas de todos os participantes.

Linux

Não é necessário grande explicação sobre esta lista. Destinada a todos os utilizadores e futuros utilizadores do mais falado sistema operativo deste final de século. Uma lista interactiva onde todos podem ajudar e pedir ajuda.

Internet

- Cyber Guia: Lista geral sobre a Internet, mais adequada a principiantes.
- Marujos: Lista adequada à discussão de vivência geral na Net.
- Cyber Sites: Lista de pedido, sugestão de sites da Web.
- Webmasters: Lista para detentores de páginas na Web.

A Inscrição:

Qualquer destas listas se encontra aberta á participação de qualquer pessoa, sem qualquer restrição, sem qualquer condição nem custo. Basta que nos seja enviado um e-mail para o endereço:

ciberlandia@mail.sonet.pt

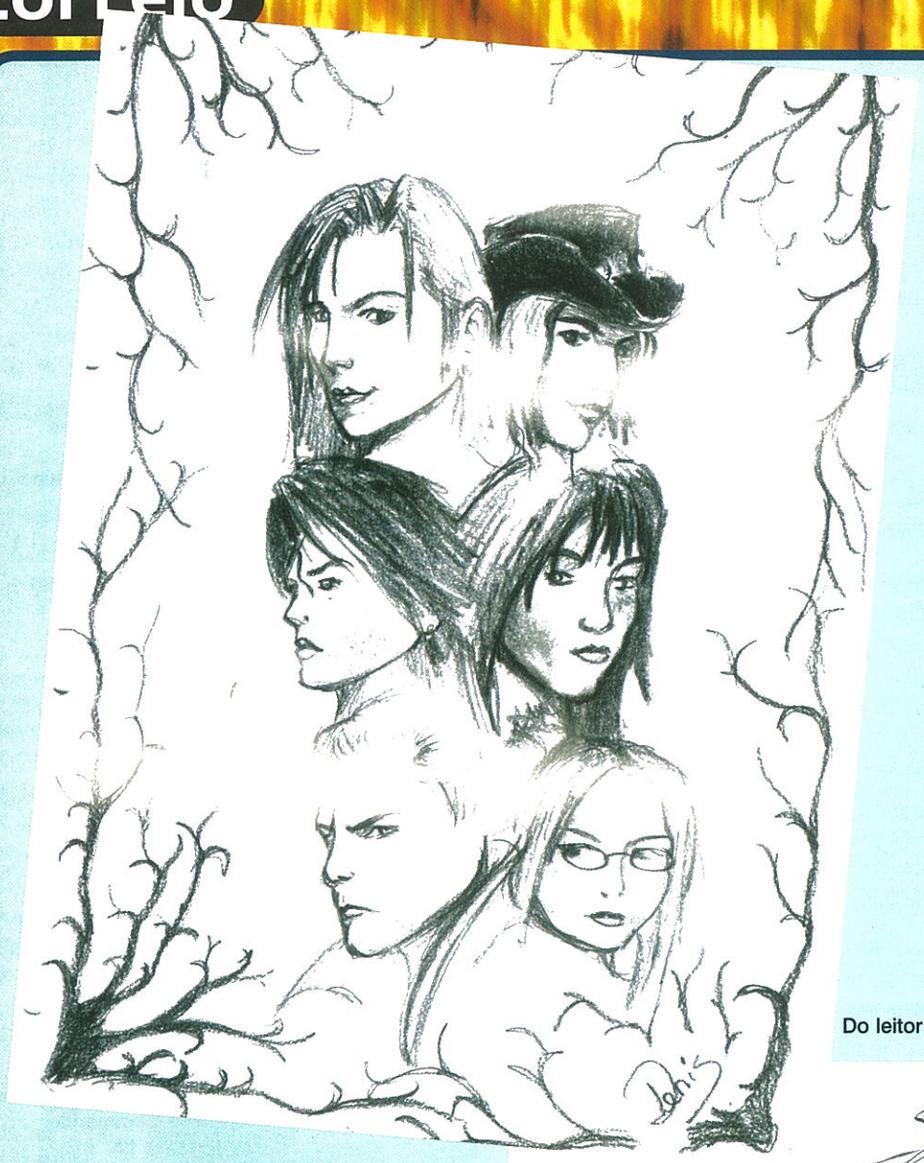
com a simples indicação do seu nome, endereço de e-mail e a(s) lista(s) em que se deseja inscrever.

Depois, basta participar ou simplesmente ler as mensagens que lhe vão chegando.

Sobre estas, fiquem descansados pois todas estas listas são "moderadas", e portanto não existirão mensagens abusivas ou de cariz "massivo", já que cada mensagem é sempre analisada antes de autorizada a seguir para os membros da lista.

E, sempre que qualquer participante desejar interromper a recepção de mensagens respectivas a uma lista, um simples e-mail a solicitar essa interrupção é suficiente.

Aproveite!!!



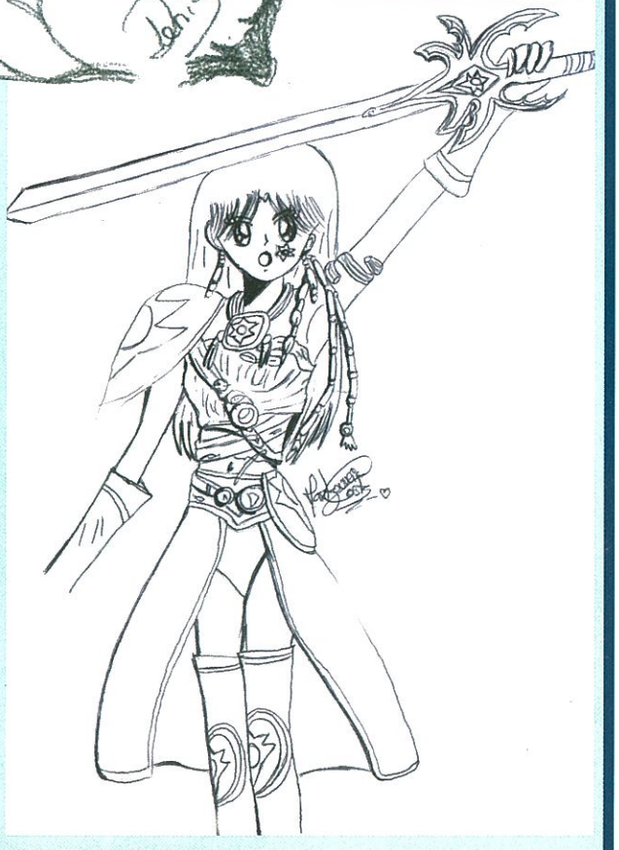
Do leitor Armez Ferreira

Correio

Ideias, comentários e sugestões!

Sim, não deixámos de os publicar. Já na próxima edição vão regressar os vossos comentários, as vossas ideias e sugestões, para que possam ser partilhadas por todos. Portanto, a vossa voz não será calada, falem...

e-mail: superjogos@mail.eunet.pt
Correio: Remessa Livre 11016
- 1032 LISBOA CODEX



Da leitora Marta Costa

Ajuda

Final Fantasy VII

Ajuda ao leitor: Tiago Diz
Revista: 31
Do leitor: Mykas AB

O guidebook está no túnel antes do reactor aquático.
A "masamune blade" e a "super sweeper" ganham-se no Gold Saucer.

Emuladores

Ajuda ao leitor: David Fraga
Revista: 31
Do leitor: Mykas AB

Para o emulador de psx vai a www.warez.com

Sonic & Knuckles

Ajuda ao leitor: José Almeida
Revista: 31
Do leitor: Nuno Marques

Se for para a mega drive ou saturn começa o jogo com o sonic vai á 1ª máquina de subir e faz esquerda 3 vezes, direita 3 vezes e cima 3 vezes. Carrega no "a", agora no écran principal faz "a+start", escolhe o nível segurando "a" carrega no "b" até encontrares a televisão. Destrois a televisão e surpresa: super sonic.

Vários Jogos

Ajuda ao leitor: Luis Brissos
Revista: 32
Do leitor: Nuno Marques

Basta ver a página 24 da edição 31. Essa SJ traz alguns códigos pedidos

Sega Rally e Tomb Raider (SAT)

Ajuda ao leitor: André Jesus
Revista: 33
Do leitor: Nuno Marques

Sega Rally: basta veres a página nº27 da edição 31.
Tomb Raider: não existem mas gostava de saber em que parte do nível estás.

C&C Tiberian Sun

Ajuda ao leitor: António Sousa
Ref. 35.14
Do leitor: Gonçalo Matos

A única coisa que tens de fazer é o seguinte: Para activar uma função introduz o código correspondente.
Cheat Mode - LADYBIRD

Destruir todos os campos de construção inimigos - MIATHKICPIMG
Repor energia - MAIAHEACTNISSBTRD
Mísseis infinitos - UDNTOLEBIEVHISHIT SLOUDU
Dinheiro ilimitado - SIOUDLTGELEEIF

Vários Jogos

Ajuda ao leitor: Vítor
Ref. 35.1
Do leitor : Luis Tereso

Colin Mcrae Rally

Escreve no sítio do nome:
LOTTOWIN - Dá-te carros de bónus
BEEFCAKE - Toyota Celica GT4
HIPPO - Estranho "conceito" de carro de corrida
GIANTLEAP - Pouca gravidade
BORROWERS - Modo Micro-Machines
DELOREAN - Modo Hovercraft
QUARRYVILLE - Dá-te pistas secretas
INTHECLOUDS - " " "
TROLLEYPARK - " " "
WILDAYWORLD - " " "
DARKSIDE - Conduzes durante a noite em todas as etapas
BACKAGAIN - Percorres todas as pistas ao contrário
FREEWAY - Activa todas as etapas
WHITEOUT - Corres sempre com nevoeiro
ROCKETMAN - Turbo
BIGGUNS - Dobro da potência
ALIENGOO - Carro Jelly
ALLWHEELS - Super (4WD)

Ref. 37.1

Vários Jogos

"Escrevo desta vez para pedir umas dicas para os seguintes jogos: Rise of the Triad, Witchaven 1 e 2, Transport Tycoon DeLuxe e One Must Fall. Todos para PC. E ainda para os seguintes jogos de Saturn: Panzer Dragoon, Tomb Raider 1, Street Fighter Alpha 1 e 2, Night Warriors, Sonic 3D e Marvel Super Heroes."
João Milando

Ref. 37.2

Final Fantasy VII

"Alguém sabe como se acha e para que servem os enigmas que o Obel Lake nos dá? Existe uma ilha a este do Trabadia Garden que se chama Heat Península e que se aterrarmos nela aparece uma espécie de OVNI que apenas passa por nós. A minha pergunta é: porque é que aparece o OVNI?
Alguém me pode dizer qual o nome do quadro do Castelo de Ultimécia?
Após ter derrotado Xú nas cartas, ela diz-me que existe um jogador melhor que ela, o "Rei" das cartas, mas eu não o consigo encontrar. Alguém me pode dizer onde este se encontra?"
Paulo Gustavo



FIFA 99

Ajuda ao leitor: João Pedro
Ref. 36.1
Do leitor: Nuno Paulo

Antes do jogo FIFA99 começar, escreve "WIN" enquanto o jogo está a carregar e aparecerá o tempo de inverno com comentários a condizer.



Durante o Jogo

Função com bola
A - Passe por alto ou cruzamento
C - Subir a defesa para o fora de jogo
D - Rematar
E - Passe a desmarcar um companheiro
F - Para o computador controlar quem recebe a bola
Q - "Picar" ligeiramente a bola
R - Para o computador controlar o jogo
S - Passe rente à relva
V - "Pressing" atacante
W - Correr mais rapidamente
X - Fazer com que o extremo entre para o centro
Z - Subir os laterais
Função sem bola
A - Entrada de carrinho
D - Retirar a bola ao adversário
Q - Agredir um adversário
S - Controlar outro jogador
W - Correr mais rapidamente

Função das teclas com a bola no ar

Um toque
A - Cabecear para a cabeça de um companheiro
D - cabecear à baliza
S - Cabecear para os pés de um companheiro
Dois toques
A - Passar a bola para a cabeça de um companheiro
D - Remate acrobático à baliza
S - passar a bola para os pés de um companheiro
Combinações de teclas
Alt + A - Passar a bola por cima da cabeça
Alt + D - 360 graus para a direita
Alt + E - Simulações por cima da bola
Alt + Q - Simular a falta
Alt + S - "Pentear" a bola para a direita
Ctrl + A - Passar a bola por cima da cabeça
Ctrl + D - 360 graus para a esquerda
Crtl + E - Rotação e passe de calcanhar cara a frente
Ctrl + Q - Simular a falta
Ctrl + S - "Pentear" a bola para a esquerda

Roms N64

Ajuda ao leitor: Fábio Azevedo
Ref. 36.2

1) Do leitor: José Alexandre Chícharo

Um site óptimo para fazer o downloads de n64 é o http://lfhosting.com/matrlx/romaster/

2) Do leitor: Ruben Caveiro

Aqui vai um site que tem montes de emuladores e roms :
www.plasticman.org

3) Do leitor: TheGameRIPers

Aqui estão o site de onde nós fomos buscar os roms para o Pokémon para GB: http://home.sol.no/~faen/game/emu/gameboy.htm.

Final Fantasy VIII

Ajuda à leitora: Natália Pires
Ref. 36.4

1) Do leitor: André Crujo

A maneira mais fácil de matar a Ultima Weapon no FF8 é a seguinte: dá muito jeito ter Squall com a sua melhor arma, é mesmo necessário ter 1Hero e Meltdown Spells que dá muito jeito.
Batalha:
Começa a batalha por fazer o Draw do G.F Eden, e depois usa um Meltdown na Ultima Weapon, faz alguns ataques ou usa a Ultima m, quando o Squall tiver 800HP aprox. (se o teu max HP for 9999), utiliza um hero

Top de Jogos

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

E, quais os teus 3 jogos preferidos???

1 - Delta Force 2
2 - Championship Manager 2
3 - FIFA 2000

Queremos saber as tuas preferências. Por isso envia-nos os nomes dos teus 3 jogos preferidos.

Por correio:
Super Jogos
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX
Via Internet:
superjogos@mail.sonet.pt
Por telefone/Fax:
21 793 52 24

no Squall, depois enquanto ela não te pode fazer damage, utiliza Renzokuken´s. Se tiveres sorte, ela morre à primeira, mas como é muito difícil, dois Renzokuken´s (perfect Renzokuken´s) como ela a Vit dela está no zero deve levar 8000+ de dano, e ela morre.

2) Do leitor: José Alexandre Chícharo

É o seguinte, equipas um Mime (em cada personagem), Final Attack + Phoenix (summon), Knight Of The Round (KTOR) + HP Absorve, podes ainda pôr Luck Plus, Speed Plus, Counter Attack, HP Plus e MP Plus. Depois vais lutar com ela, usa uma vez o KOTR e vez que ganha HP então faz Mime com as outras personagens, continua a fazer Mime até ela morrer.
Quando alguma personagem morrer ou tiver muito fraquinha dá-lhe X-Potions e/ou Pheonix Down. Se por acaso as tuas personagens morrerem todas, tens o Final Attack + Phoenix, por isso, ressuscita todos os teus personagens. Esta é a maneira mais fácil de lhe vencer, mas nem sempre resulta.

3) Do leitor Tiago Santos

A Ultima Weapon é um bocado difícil de matar, não por ser muito forte ou por estar sempre a fugir. Se não estou em erro, encontra-se esta Weapon pela primeira vez no segundo CD, por cima da cratera perto da cidade de Junon. Se voares até ela dás início ao combate. Lutas um bocado e ela foge. Não a deixes escapar, vai-se sempre atrás dela até que ela pare e repete tudo (combate, fuga, segues ela,...). Se por acaso a perderes, o único conselho que te dou é andares a deambular pelo mapa até a encontrares, pois ela não tem um local certo para parar.

Extreme G2

Ajuda ao leitor: Rui Gaspar
Ref. 36.5
Da leitora: Mónica Gouveia

Venom bike
Usa o código 68QCMH3H9HT como password
Warp bike
Usa o código 55Hz1MH3H9H1 como password
Spiraling screen
Usa SPIRAL como o nome de uma moto no ecrã de selecção
Overgead view
Usa o nome SPYEYE como nome de uma moto no ecrã de selecção.
Misplace mode
Usa o nome MISPLACE como nome de uma moto no ecrã de selecção.

Roller Coaster Tycoon

Ajuda ao leitor: Filipe Rodrigues
Ref. 36.6

1) Da leitora: Mónica Gouveia

Para ganhares $5000 carrega em F para acederes ao comando das "Finanças" depois carrega em "M+enter" para ganhares os $5000 extras, mas atenção só podes fazer isso uma vez por mês.

2) Do leitor Rui Gaspar

Carrega num visitante que esteja a caminhar, e depois no símbolo parecido com um porta chaves. Apaga o que lá está escrito e escreve :
Chris Sawyer - o visitante para e começa a tirar fotografias.
Simon Foster - o visitante para e começa a pintar.
John Mace - os visitantes começam a pagar o dobro do preço normal nas diversões.
Tony Day - o visitante começa só a comer hambúrgueres
BigBucks - Ficas com dinheiro infinito.

Erros no Tomb Raider III

Ajuda ao leitor: Mário Silveira
Ref. 36.7

1) Do leitor: João Simões

Olá Mário, venho por este meio tentar-te ajudar a resolveres o tal problema com o Tomb Raider 3.
Analisei todos os requisitos e verifiquei que tens razão!! Não percebo porque não há-de funcionar?? Às vezes acontecem-me erros parecidos em alguns jogos, e o que eu faço é o seguinte:
- Faço um Scandisk: - seleccionas Scan disk do menu Start/Acessories/System Tools/.
- Desfragmentar - Depois de feito o Scandisk, selecciona Defragmentar Disco do menu Start/Acessories/System Tools.



Ref. 37.3

Vários Jogos 2

"Preciso de ajuda para:
1 - Encontrar a Edea's House no Final Fantasy VIII.
2 - Como passo ao 2º mundo do Rayman.
3 - Preciso de códigos para o último Rayman.
4 - Como encontro os 3 fusíveis no Tomb Raider I.
5 - Como posso jogar com as últimas armas do SoulBlade."
Marta "Yona" Costa

Ref. 37.4

Worms Armaggedon

"Queria pedir à Super Jogos ou aos leitores, códigos para o Worms Armageddon para a PSX, e como é que se passa todas as missões."
V-Rail

Ref. 37.5

A Bug's Life

"Desta vez fui forçado a escrever, porque estou à 4 meses preso no jogo "A Bug's Life". No nível 13, só consigo apanhar um item amarelo do gafanhoto para criar um lança bagas azul. Para apanhar o 2º item amarelo (do 2º gafanhoto, ou subir para um alto)., não consigo. Assim, vejo-me impossibilitado de com esse 2º item criar um lança bagas púrpura, que persegue insectos. Desta forma não tenho possibilidade de derrubar o Hopper que tem a princesa em seu poder."
Paulo Costa

Ref. 37.6

Blue Stinger (DC)

"No nível Mid Area, não consigo obter os dígitos de acesso à porta do Staff Only. Como obtenho um cartão para entregar a Janean. Agradecia que me respondessem com brevidade."
Emanuel Braga

Ref. 37.7

Final Fantasy VIII

"Olá, gostava que alguém me dissesse onde se apanha a carta do Alexander, pois já passei o espaço e não a tenho. Onde a posso encontrar\ganhar?"
Fernando Franco Rolo

Ref. 37.8

Atlantis

"Tenho o jogo "Atlantis" para a SEGA SATURN, mas cheguei a um ponto em que não consigo continuar. Situo-me no enigma em que é necessário colocar umas rodas para que a galinha possa pôr 4 ovos. A minha dúvida é precisamente em como colocar as referidas rodas. Será que alguém me pode ajudar?"
Jacqueline

2) Do leitor: Ruben Caveiro

Mário eu não te posso ajudar quanto a esse problema. Esse problema já me aconteceu muitas vezes. O problema deve-se a conflitos internos no computador todos os PC tem e o PC daqui a uns dias é capaz de te deixar fazê-lo. Já me aconteceu isso no V-Rally e agora já dá. Tenta formatar o teu PC e instala todos os controladores e depois tenta outra vez instalar o jogo.

Da Redacção:
Atenção: O processo de formatação é um último recurso, pois significa perder todos os dados guardados no disco rígido. Pense bem em tudo o que pode perder, e se tem todos os discos de instalação, antes de optar por esta última opção.

3) Do leitor: Sonic

Mário, provavelmente o problema não é do jogo, mas sim do teu PC. Esse erro que te aparece é um erro em que há um problema durante o processo de movimentação de data (informação), neste caso 113. Devias consultar um técnico, porque deve ser um problema na maneira em que o teu computador está programado. Outra teoria pode ser a de que algum outro programa que está a impedir a instalação desse (na minha opinião, deves sempre consultar um técnico).



Roms Pokemon

Ajuda ao leitor: Francisco Rocha
Ref. 36.12

1) Do leitor: João Simões

Para teres roms de pokemon é necessário que tenhas acesso à Web. Se tiveres faz o seguinte, vai aos sites:www.emustation.com, www.emux.com, www.emulando.com.br, www.altavista.com - e procura lá por "pokemon + roms".

2) Do leitor: José Alexandre Chícharo

Olá Francisco,
Um óptimo site que tem os roms e emulador de Pokémon e também uma óptima página sobre o assunto é o http://www.pokemonworld.com.br.

3) Do leitor Ruben Caveiro

Há um site onde podes encontrar todas as versões em português (brazil) e com o emulador a cores da Game Boy Color. Vai a www.geocities.com/madkiller69696969

Ref. 37.9

Metal Gear Solid e Tomb Raider

"Há algum tempo comprei o jogo Metal Gear Solid VR Missions e embora seja um jogo muito bom, não consigo jogar com o ninja.
Alguém me pode ajudar?
No jogo Tomb Raider 2 como se apanham os dragões dourados dos níveis Wreck of the Maria Doria, Catacombs of the Talion e Ice Palace?
Tiago Santos

Ref. 37.10

Dúvidas

"Tenho algumas dúvidas que gostaria que vocês mas tirassem, se for possível.
Será que irá sair outra sequela do Tomb Raider: TLR, tipo a "Golden Mask" do Tomb Raider2? Já ouvi falar que iria sair uma, mas era para o Tomb Raider 3.
Qual será a melhor consola do tempo? E qual me aconselhariam a comprar (mesmo que tivesse de esperar)?"
Valter Gomes

Ref. 37.12

Tomb Raider IV

"No nível "The Great Hypostyle Hall" de Tomb Raider 4, há 3 salas mas nenhuma tem saída. Terá este nível alguma saída?
Os truques do leitor Luis Andrade para o Tomb Raider 4 na revista de 13 a 30 de Dezem-bro(nº33) não dão!
Peço os verdadeiros."
Pedro Jorge

Ref. 37.13

Final Fantasy VIII

"Queria pedir ajuda para o jogo Final Fantasy 8, se poderem indiquem-me como ou onde posso apanhar os seguintes itens:
Adamantine; Dragon Skin; Fury Fragment; Star Fragment; Turtle Shell; Dragon Fang; Pulse Ammo; Regen Ring; Energy Cristal."
João Carlos

Ref. 37.15

Championship Manager 2

"Gostaria de pedir uma pequena ajuda ao universo de leitores das revistas cyberguia, pc manual e super jogos. A questão é a seguinte, tenho o jogo Championship Manager 2, uma versão mais antiga (v2.00), com apenas o campeonato português e referente à época de 96/97. Alguém sabe que ficheiros do jogo devo alterar, e como o devo fazer, para que este se inicie numa época mais avançada, em vez de 96/97, ser 99/2000?
Peço a quem me souber ajudar, que o faça também para o meu email, contacto @netscape.net."
Ricardo J. Governa

Ref. 37.11

C & C Tiberian Sun

"Gostava muito que me enviassem dicas e códigos sobre o jogo C & C Tiberian Sun e também como introduzimos essas dicas no jogo (não percebo essa parte na revista Nº36 nas AJUDAS)"
Marco Ferreira

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:
21 793 52 24

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



A Sony Oferece-te

1 Consola Playstation

Em cada revista

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

Por correio
Remessa livre 11016
1032 LISBOA

Por e-mail
superjogos@mail.sonet.pt

PHARAOH

Do leitor Artur Borges

A Tutankamon o que era de Caesar.
Ou coisa que o valha, que é como quem diz - aos Egípcios o que era de Caesar III, com o devido guarda-roupa, a necessária arquitectura e mais ou menos assim.

A única certeza a termos em conta tem a ver com o velho chavão "ama-me ou odeia-me". E Caesar, sabem-no os incondicionais, é um caso de paixão desde o original. Foram horas, dias, semanas, uma odisseia que se repetiu com o II e prosseguiu com o III, pesem os "bugs", a prepotência da programação em admitir objectivos cumpridos, dando-nos os devidos bónus nos índices de evolução do jogo. Tudo isso e os enganos ou as faltas de reconhecimento do mercado que já lá estava, da escola que, entretanto, tínhamos construído após derrubar um par de palhoças que teimavam em não crescer, sem entendermos bem porquê. Em Pharaoh, à primeira vista, parece que nada mudou.
Aliás, este "caso de paixão" pouco mudou face ao seu correlativo antecessor, independentemente dos cenários novos, das roupagens devidas, dos encantos do Nilo e seus crocodilos, das cheias e de mais uns quantos efeitos especiais e/ou pormenores gráficos indispensáveis para o bom cumprimento de um dos mais apaixonantes e viciantes jogos de estratégia até hoje realizados. O que nos encanta é vermos tudo a crescer, frente aos nossos olhos. O que mais nos irrita é o facto de, por dá cá aquela palha, tudo começar a decrescer. E é, tão só, este caso de paixão que nos leva a considerá-lo um caso ímpar, "uma chinela à medida deste pé cansado", um brinquedo digno de gente adulta. Eis, pois, a justificação para a nota final pois, não fora isso, levava 80% e ponto final.
O conceito, a jogabilidade, o indescritível prazer de jogá-lo, são demasiado fortes para que resistamos ao vício Porque Pharaoh é, por uma pena, eliminados uns quantos defeitos notórios, "bugs" flagrantes e essas coisas, um Caesar III vestido à moda do Egipto, com casas egípcias, deuses e templos egípcios, monumentos e locais de divertimento egípcios, aos quais, habilmente, para disfarçar, os criativos acrescentaram uns pozinhos de... Depois, as Muralhas, Torres e Portões em nada mudaram, os Fortes são os mesmos, as Academias Militares idem, a Caserna (agora só podemos construir uma) aspas. E lá estão os assim chamados Arquitectos, embora os Bombeiros, agora, tenham direito a quartel próprio, deixando de se conviver, a meias, com os Polícias, que se mantêm na respectiva esquadra. As tácticas de combate também pouco mudaram. Porque digamos, foram rearranjadas para que o menu de instruções não se parecesse, tão frontalmente, com o do último Caesar. O que, em abono da verdade, se passa com as restantes janelas de informação, nada mais do que fotocópias pinceladas doutras cores com mais ou menos um risco aqui e além.

Editora: Sierra



UNREAL TOURNAMENT

Opinião dos leitores Ultrateam (João e Telmo)

O novo jogo da GT e da EPIC GAMES já esta no mercado.
Quem jogou o Unreal, provavelmente não ficou maravilhado come se dizia... Só que com este jogo, que não fica maravilhado ainda não acordou.
Para começar, temos quatro equipas à escolha: a vermelha, a amarela, a verde e a dourada. Também temos várias personagens, masculino/feminino e dentro de cada um tem várias, variadissimas caras e dois modos de roupa: "Marine" e "Raw Steel".
Entramos no jogo. Com a nossa equipa, ou sozinhos, tentamos matar o adversário, (DeathMatch), roubar a bandeira inimiga e traze-la de volta, (capture the flag) capturar um certo ponto no mapa, (Dominacion) matar e ser morto de um só tiro (InstaGib DeathMatch).
Mal joguei a demo, percebi que era o melhor jogo até então, e, com o meu Pentium 200 e a minha placa Voodoo 2 pedi o jogo ao meu pai. Valeu a pena, pois, para mim, é o melhor jogo alguma vez feito.
Bom, o practice mode dá-nos a hipótese de escolher quantos Bots (jogadores) participam, o numero de mortes até se ganhar, o limite de tempo... E pode-se ainda escolhes certas coisas como: Baixa gravidade, para saltos tipo Matrix. InstaGib, para poder em qualquer mapa jogar com a morte certa e etc.
Para alem disso, há a opção de dar ordens aos da equipa.
Embora não pareça, e eu não lhe tenha dado notas assim tão altas para ter 99%, este jogo tem algo especial...

Requerimentos mínimos:
- Pentium MMX 233 MHz
- 32 megabytes de RAM.
- 4 megabyte vídeo card.

Requerimentos típicos :
- Pentium II 300 MHz
- 64 megabytes de RAM.
- 3dfx Voodoo 2 / Riva TNT 3d accelerator.

Jogo espectacular:
- Pentium III 500 MHZ ou superior
- 128 megabytes de RAM.
- 3dfx Voodoo3 / Riva TNT2 3D accelerator.

Apreciação:
Jogablidade: 100%
Duração: 90%
Dificuldade: 85%
Som: 100%
Realidade: 70%
Gráficos: 100%
Velocidade: 100%
Gosto que dá a jogar: 100%

Nota final: 99%

Grand Theft Auto 2

Dos leitores Damage Brothers

Grand Theft Auto 2 é sem dúvida um jogo viciante. Apesar de manter a mesma visão de "Top Down" os melhoramentos são bem visíveis, maior número de carros, novas técnicas de jogo, pormenores sonoros fabulosos e novas poderosas armas.
Começando pelo grafismo, o jogo está de tal forma detalhado, o reflexo das águas, sombras e sem falar nos efeitos luz, pois esses sem palavras. A inteligência artificial está também bastante melhorada, os carros respeitam os sinais, as paragens de autocarros estão empilhadas de pessoas e a aflição e fuga de pessoas ao verem que vão ser atropeladas.

Vindos do titulo anterior mas melhorados são os actos habituais de GTA, os bandidos saqueiam automobilistas, pedestres inocentes que passeiam pelas ruas e de repente ouvem-se gritos e de imediato um banho de sangue... coisas já comuns do GTA (o que o torna tão famoso).
Ao nosso alcance teremos granadas, cocktails molotov, revólveres, metralhadoras, armas de fogo e de raios. O aspecto das ruas de GTA é muito diverso do antigo título. Existem no total 30 tipos de carros, entre estes novos veículos, novas carrinhas hot-dogs, de gelados, tanques de guerra e enormes camiões. Inovador neste novo título é a existência de grupos Gangs no total 6, aos quais prestaremos favores. Desta vez não serão só os policias e forças especiais a tentar matar-nos, outros grupos Gangs farão o mesmo. Sem dúvida horas de jogo.

Requisitos mínimos:
Windows 95/98 Pentium 200Mhz, 32MB RAM, Placa 3D, CD-ROM 8X

Pontos Altos:
Violência, Jogabilidade, Grafismo e Horas de Vício

Pontos Baixos:
Um interface não relevante.

Opinião João Silva

Bem, no momento em que escrevo o jogo ainda não saiu em Portugal. Mas, já o tenho em versão japonesa, que com o cabo RGB, o jogo fica a cores. Mas vamos falar do jogo.

Este jogo tem 2 Cd´s(o 1º tem o modo "Gran Turismo" do Gran Turismo 1 e o 2º tem o modo "Arcade" do Gran Turismo 1) e apresenta grandes melhorias em relação ao seu sucessor Gran Turismo, que foi o melhor jogo de carros de sempre, os gráficos estão melhores que o seu sucessor, os carros estão perfeitos, mas o que é espantoso é colocarem num CD, montes de carros (Aproximadamente: 400 mas não dou certezas pois são mesmo muitos) não esquecendo as marcas como Ford, Audi, BMW, Peugeot, Fiat, Alfa Romeu, Renault, e também o tão famoso Mini, que é muito lento, mas muito caro. Cada marca de carro tem o seu Torneio, mas só podes participar se tiveres um carro dessa marca. Quanto a mim, o melhor carro do jogo é um GTO (da Toyota se não me engano), que tem o aspecto de um carro de Fórmula-1.

O jogo Tem 6 Licenças: B, A, C-Internacional, B-Internacional, A-Internacional, e uma especial que só se pode fazer quando se passar as 5 licenças anteriores. Esta licença chama-se Super Licence, e é só feita de Time Trials.

Os Torneios que dantes só havia o Sunday Cup, Clubman Cup, World Cup, etc, em Grand Turismo 2 podes desfrutar de "montes" de torneios, não os contei todos mas são à volta de 70, sem exageros. Podes fazer Rally em torneios de Rally, desde que tenhas um carro de Rally, eu tenho um Peugeot 106 Rally pois não há dinheiro para mais pois neste jogo é muito difícil ganhar dinheiro. Também há um torneio de carros Clássicos em que se ganha muito dinheiro se se ficar em 1ºlugar, mas é preciso ter um carro antigo, eu tenho um Mini, que é Special Model, e que passei horas a juntar dinheiro para o comprar, e que quando fui experimentar levei uma "abada", pois o carro é muito lento, quando já estava a ficar desesperado por ter gasto aquele dinheiro todo, ao procurar um torneio para correr, vi um chamado Classics, participei com o meu Mini, ganhei e recebi muito dinheiro.

O jogo tem mais pistas que o seu sucessor e tem estas melhoradas.

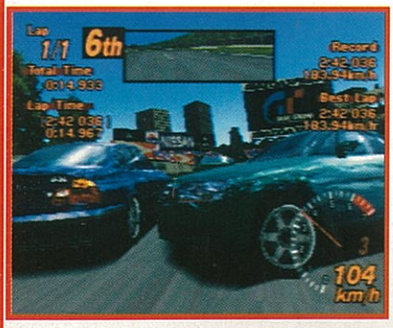


Mas já chega de falar, pois já devem estar a ver que o jogo é lindo, e quando sair (neste momento já deve ter saído, pois está previsto para o mês de Fevereiro) experimentem-no.





Gráficos:98%
Música:99%
Carros:100%
Jogabilidade:99%
Durabilidade.98%

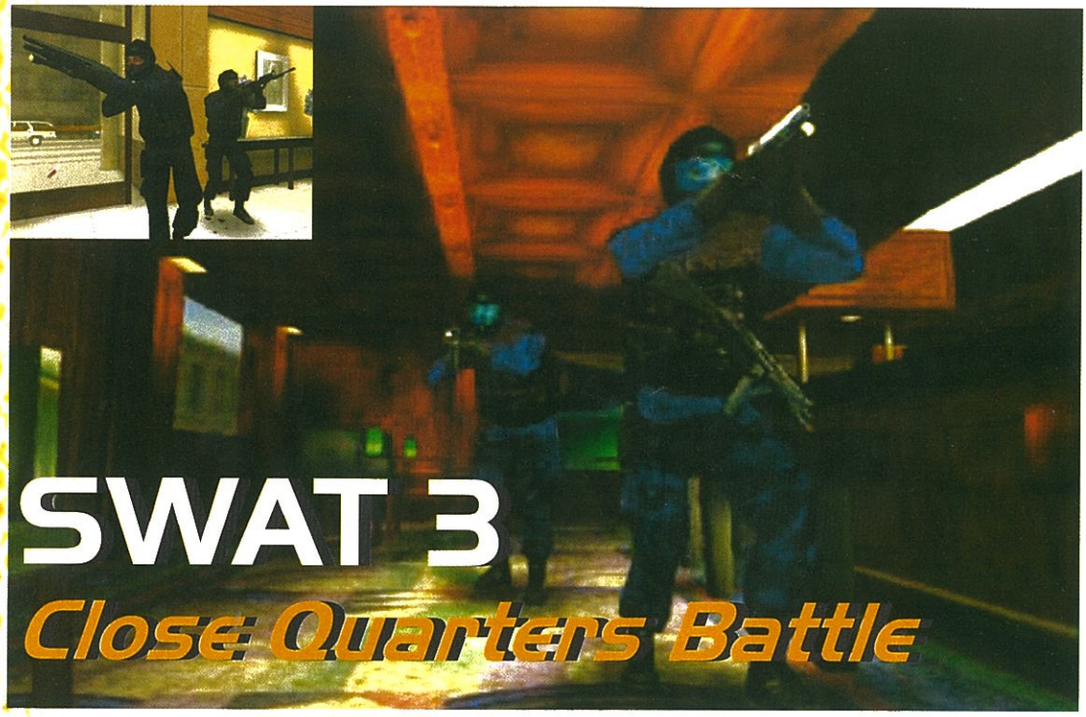




Opinião do leitor Sonic

Já está nas bancas este... O melhor simulador de carros até agora. Este jogo combina: corrida, rally e estrada. Do seu antepassado "Gran Turismo" até este "Gran Turismo 2" melhorou bastante. Melhorou em tudo: nos gráficos, nas pistas, nos carros, na banda sonora, na opção em que podemos fazer upgrades aos carros. Quanto aos gráficos, nem se fala, melhorou umas duas ou três vezes. Cenários muito mais detalhados, desde a sombra das árvores, às características de cada uma das cidades (em Roma por exemplo, a paisagem característica dos monumentos da antiga cidade), passando pela paisagem (fenomenal).Gran Turismo 2 tem cerca de 30 pistas, algumas fáceis (para os principiantes, e outras dificílimas como a "Test Course").

Gran Turismo 2 tem mesmo uma pista que existe realmente, que é a pista de "Laguna". Apresenta também fantásticas corridas nocturnas. No que diz respeito aos carros, o numero aumentou de cerca de 200, 300 para o espantoso número de 594 carros com 30 marcas, os detalhes do carro cada vez mais pormenorizados, as jantes, as imagens gravadas nos carros. Há mesmo um carro que ainda não foi lançado na realidade que é o Toyota Celica XYR. A polyphony digital fez uma pesquisa em que obtiveram dados de todos os carros disponíveis no jogo, desde a carroceria às jantes. A banda sonora teve um melhoramento espectacular, ou seja tem um rádio com músicas exclusivas sempre a tocar. As faixas são: "Death trip" de Ash, "My favourite game" de Cardigans, "Blame" de Everything but the girl, "Illling in heaven" de Fatboy Slim, "Take it easy Chicken" de Mansun, "Bigdog" de propellerheads e "The bartender & the thief" de Stereophonics. A opção de upgrades permite-nos melhorar o carro. Por exemplo, compramos um carro em segunda mão e queremos melhora-lo pegamos em dinheiro e vamos à nossa garagem fazê-lo. Podemos pôr pneus novos, embraiagens, pistons, etc. Quem tiver o Gran Turismo e tiver algumas ou até todas as licenças, insira esse memory card que também as vai ter disponíveis no Gran Turismo 2. Ouvi dizer que na China os jogos chegaram ás prateleiras e desapareceram. Cá, pelo menos aqui na minha cidade foi assim, deve acontecer a mesma coisa. Se tiverem indecisos entre dois jogos de simulação de corrida, comprem o "Gran Turismo 2".



SWAT 3
Close Quarters Battle

Opinião do leitor João Simões

Quando foi lançado o fabuloso jogo RainbowSix, ninguém duvidava que aquele era o melhor jogo jamais feito, com gráficos fabulosos e uma mecânica de jogo totalmente diferente, era incrível. O jogo podia ser muito bom, mas pecava numa coisa: Apenas se podia matar, matar, matar!! Sem pelo menos dar a chance aos "bad Boys" de serem presos e julgados!!

Eis que a Sierra, sendo conhecida como a empresa mais imparável da indústria de Jogos, contando já com fabulosos jogos como Halflife, Homeworld, etc, lança o terceiro capítulo de um jogo que já muito tem badalado. Pois é para fazer frente a RainbowSix, a Sierra lançou SWAT3: Close Quarters Battle.

Neste jogo totalmente em 3d, controlamos um pelotão de forças especiais, SWAT, que tem de executar uma série de missões, contam-se 16, (poucas mas duradouras)que vão desde um simples tiroteio numa pacífica casa da América, a um assalto num centro comercial.

À nossa disposição temos um arma-mento,que vai de um simples revólver a uma MP5.

Swat3, possuí uma IA, extremamente grande e muito boa, porque requer que o jogador pense antes de executar qualquer acção. Por Exemplo, o jogador tem de pensar em que direcção vai disparar pois as balas podem fazer ricochete, tem de ter cuidado com o barulho que faz, para não atrair quem não quer e o mais principal, não fazer negociações.

De volta neste jogo estão os espelhos agora em todo o seu esplendor, em 3d, com os quais podemos explorar todos os bocadinhos do local onde nos encontramos até ao fim.

Mesmo com tantas maravilhas este jogo peca, porque não tem ainda opção multiplayer que ficará para download nos próximos dias no site da Sierra - www.sierrastudios.com .

Ainda peca mais pelo facto de ser o jogo a gravar automaticamente, no final de cada missão sem nos deixar gravar quando quisermos.

De qualquer forma a Sierra fez um bom trabalho, um jogo soberbo, obrigatório para todos os fãs do género, e mesmo que não o sejam!

Leva a pontuação de 9/10

Opinião do leitor Gonçalo Matos

Para mim um dos melhores jogos do ano. Eu que estive a jogar nestes dias Hidden & Dangerous, Spec Ops 2, Rainbow Six Rogue Spear, Delta Force 2 e eis que chega SWAT 3 *Close Quarters Battle* um "in your face" simplesmente espectacular.

A sua grande novidade é a inteligência artificial como falar com os outros membros da "SWAT team". Mas também tem outra grande novidade rigor visual em *motion picture* quase fotográfico, com efeitos visuais criados com polígonos que nos dão superfícies multiformatadas.

O que nos pedem no jogo é bem mais complicado: libertar reféns em zonas críticas, neutralizar agressores (mas só se eles deixarem), ah e já agora tentar chegar ao fim com vida, é que os vilões contratados para este jogo não brincam em serviço, basta um só passo em falso para vermos o mundo a rodopiar e o vermelho inundar-nos a vista. Para desempenhar todas estas missões temos ao nosso dispor armamento e munições que está muito facilitado, graças a um menu que aparece no visor (SPACE). Tudo isto em 16 «simpáticos» níveis.

Ainda assim com isto tudo podemos deliciar com os espantosos gráficos realistas, que permitem resoluções até 1280x1024. Mas há um problema, este jogo não permite salvar, para isso servem as expansões, como também este jogo não tem multijogador, mas mesmo quando estamos a jogar com aqueles gráficos excelentes e outros pormenores importantes fazem com que nos esqueçamos do modo multijogador.

Esperam-vos emoções e sensações diversas ao assomarem à porta de um clube nocturno em Hollywood, ao penetrarem numa estação de televisão ocupada, à entrada do centro de congressos, numa casa às escuras, numa igreja ortodoxa... Enfim, adrenalina em estado puro.

Os truques

Enquanto estiver a jogar pressione SHIFT + ~ para ir parar à consola e depois escreva:

iamleet - completar todos os objectivos, ganhar missão actual.
johnwoo - reduz a velocidade de todo o processo de jogo.
swatlord - modo GOD (deus) para a SWAT team inteira.
biggerpockets - munições infinitas.
casual - a equipa fica sem roupa.
doubleshot - as armas de fogo ficam mais rápidas.
nc17 - os corpos sangram mais quando são atingidos.
noshades - as missões da noite ficam como se fosse de dia.
hotstuff - os suspeitos são mais difíceis de matar.
justin - os suspeitos nunca se rendem.

Petz 4

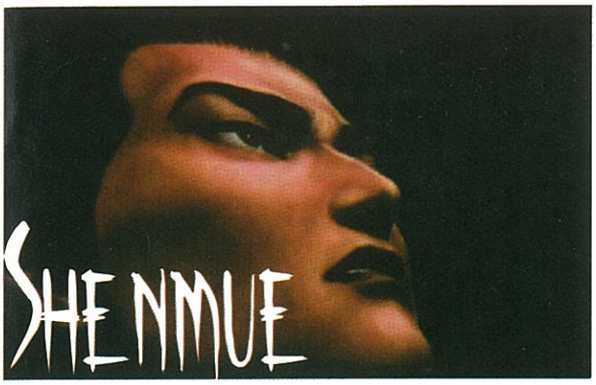
Opinião da Eva Sofia Machado

Eis que chega o quarto capítulo de "Petz", um dos mais conhecidos títulos no âmbito animais virtuais,. Dividido em duas partes "Catz" e "Dog3", este é um dos jogos mais relevantes e aborrecidos dos últimos tempos, começando pelo aspecto visual, que é horroroso. Os cenários são feios, sem graça e bastantes repetitivos. Os animais, se é que lhes posso chamar tal coisa, são os bichos mais pavorosos que vimos (no que vi) nos últimos tempos um verdadeiro insulto às belas traças de gatos e cães que representam. Não acabando aqui os defeitos, foi incorporado no jogo um sistema de reconhecimento de voz. Utilizando microfones de voz. Utilizando o microfone que vem incluido na caixa, podemos dar ordens aos nossos animais. O problema e que o programa tem uma certa dificuldade em reconhecer as palavras e os bichos limitam-se a ignorar-nos, levando-nos a uma inevitavel frustação. Assim sendo, " Petz4", em qualquer das sua versões, é um título a evitar por todos aqueles que gostam de uma boa diversão. Já algum tempo estive a jogar o Metal Gear e logo no ínicio pus o smake a fumar. Na brincadeira telefonei ao Roy Compbell, mas quem atendeu foi Noomi Hunter. Como todos os loucos por M65 sabem ela é médica. Façam isto e assistam a uma pequena discussão entre eles os dois (só se pode fazer isto no ínicio do jogo, senão atenderá Campbell e falara de outras coisas).

Meiling chateada:
Telefonem pata Meiling muitas vezes, sem gravar o jogo. Passado algum tempo ela fará caretas a smoke.

Maryl Envergonhada
Fixem o olhar em Meryl e ela ficará tão envergonhada que acabará por ficar corada.

Editora: Mindscape



Outro facto que é de realçar, é o enorme Mundo de Shenmue onde as pessoas fazem a sua vida, elas vão às compras, abrem as suas lojas e outras pessoas vão lá comprar comida, outras andam de bicicleta entre muitas outras coisas. Este jogo desenrola-se nas ruas de Hong Kong, existem certa de 500 personagens com que podemos interagir sem que as suas mensagens se repitam.
Em Shenmue os gráficos são do outro Mundo onde tudo está bastante detalhado e cheio de pormenores, as condições climatéricas vão variando desde chuva, sol, neve, nevoeiro, dia e noite.



Do leitor Ricardo Gamas

Shenmue é um dos jogos mais espetaculares alguma vez já feito. O criador deste jogo Yu Suzuki classifica este jogo como "FREE" (Full Reactive Eyes Entertainment) visto que este jogo tem de tudo um pouco acção, aventura, RPG e Quick Time Events. Quick Time Events são partes do jogo que se desenrola como se fosse um filme, em que a acção vai-se passando e de repente aparece no ecrã um botão em que temos que carregar nesse preciso momento. Como por exemplo, no jogo existe uma parte em que fazemos uma perseguição a pé, a nossa personagem começa a correr atrás do outro e num cruzamento aparece um homem a andar de bicicleta no momento em que a nossa personagem ia a passar, neste momento aparece um botão do nosso comando da DC que nós temos de pressionar, se carregarmos no botão no tempo certo desviamo-nos da bicicleta e continuamos a perseguição mas se falhamos chocamos contra o homem da bicicleta e caimos, entretanto o fugitivo já vai a milhas quando nos levantamos.

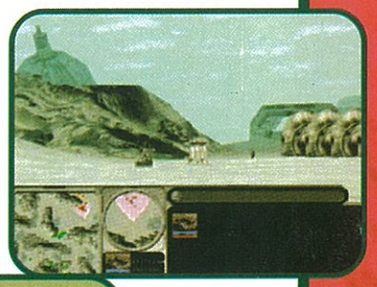
No enorme e fantástico Mundo de Shenmue existe uma sala de arcadas onde existem máquinas com sucessos antigos da SEGA, que poderás jogar como o caso de Space Harrier, Hang On entre outros (os jogos são completos).

Concluindo, Shenmue é um jogo enormissímo, com muitos mini-jogos para o teu VMS, o único problema deste jogo é que só sai lá para o meio deste ano em Portugal.

Force Commander

Da leitora Raquel Garrido

Force Commander é um jogo de estratégia de Star Wars. Deveria ter sido lançado no final do ano passado, mas o seu lançamento foi já adiado duas vezes. Agora, a data de lançamento (esperemos que seja a final) é dia 28 de Fevereiro.
Ao que parece, a





espera vai valer a pena, por este jogo RTS (real-time strategy), deverá usar ao máximo as capacidades das placas 3D e deixar para trás os gráficos de todos os jogos de Star Wars e de RTS. Será um jogo de estratégia só no solo (nada de batalhas no espaço) e as unidades e mapas deverão ser detalhadíssimos.
Quanto à história: deveremos começar como um comandante Imperial e, mais à frente nas missões iremos passar-nos para o lado dos Rebeldes.
Se for tão bom quanto dizem, esperamos pelo dia 28 de Fevereiro. Ver: www.lucasarts.com e www.forcecommander.com



Sega Rally 2

Dos leitores Damage Brothers

Finalmente chega ao Pc um dos maiores sucessos de arcada. Graficamente o jogo está realmente superior ao título anterior, os circuitos estão muito bem realizados e cheios de pormenor impressionantes. Neste título temos a possibilidade de usar uma resolução de 800x600 e não apenas na normal resolução de 640x480 e vai ser possível modificar as características do carro, conforme as condições atmosféricas, nevões, chuva e até nevoeiros. Mas apesar de tudo temos de ter em conta que o novo título da saga Colin McRae Rally está aí à porta e a luta pelo primeiro lugar será intensa.

Metropolis Street Race

Do Leitor: Ricardo Gamas





Metropolis, será um dos primeiros jogos europeus a sair para a Dreamcast. O jogo recria exactamente as grandes cidades do Mundo como New York, São Francisco e Tóquio. Para isso foram precisos mais ou menos 30 horas de vídeo das cidades e mais ou menos 32 mil fotos. O jogo terá 28 carros devidamente licenciados pelas respectivas marcas, que entre muitas se destacam, o Mercedes Benz, Toyotas, Mazdas, Renaults, TVR e outros. Tal como as pistas também os carros, foram exactamente recriados tanto como no aspecto como no modo de conduzir, tendo cada um tipo de motor, suspensão realistas entre muitas outras coisas. Os gráficos são bons e a fluidez de jogo e jogabilidade são óptimos. Tudo indica que Metropolis Street Racer(MSR), vai ser um grande jogo para a Dreamcast.



Warcraft III

Dos leitores Damage Brothers

Está previsto para o final de 2000, Warcraft III irá arrasar o mundo dos jogos de estratégia um pouco para o invulgar, existem elementos RPS (role playing strategy). Todos os fãs de Warcraft terão de se adaptar a este novo estilo de jogo.

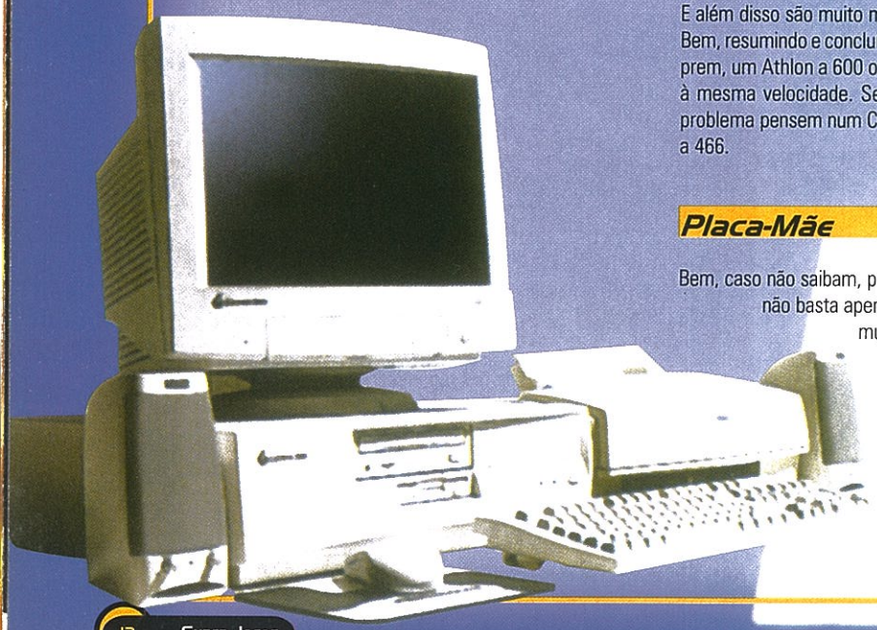
Constrói o teu Super Computador

Colaboração do leitor Marco Campos aka Kaos - Rio Maior

"Como comprar/construir um PC para jogar? Bem, o mundo dos jogos e dos PC's evolui rapidamente, mas a melhor plataforma para jogos é um PC adequado. Por isso..."
Marco

Já há alguns anos que o PC se tem vindo a destacar como a melhor plataforma para jogos. Esqueçam as Playstation, as Nintendo 64 ou até mesmo a recém-chegada Dreamcast. Quando falamos de entretenimento "puro e duro" o computador é a melhor máquina a nível de realismo, gráficos e som. Mas tudo isto tem um preço... Pois é, além ter isto tudo é também o equipamento mais caro, principalmente se pensarmos em jogar aqueles títulos consumidores de recursos, tal como o Quake III, Unreal Tournament ou The Wheel Of Time...
Por isso há que saber o que comprar, quando comprar e onde comprar. Por esse motivo escrevi este artigo a fim de aconselhar os jogadores inveterados. Não que eu seja algum profissional nesta matéria, mas penso que tenho conhecimentos suficientes para aconselhar minimamente bem, todos os jogadores por esse Portugal fora (e que sabe no Mundo...). Afinal já são oito ou nove anos de experiência (modéstia a parte).

Então vamos lá começar....



Processadores

Hoje em dia o "universo" dos PC's desenvolve-se tão depressa que existem "montes" de processadores por onde escolher. Actualmente 2 fabricantes dominam o mercado dos processadores: a AMD e a Intel. O primeiro, tem tentado impôr-se como o fabricante supremo tentando roubar a posição a Intel, mas não tinha tido muito sucesso até agora, altura em que lançou o Athlon (mais conhecido como K7) que tem vindo a dar imensas dores de cabeça à Intel, por causa do seu desempenho fantástico. O segundo é actualmente o "King Of The Hill". Por esta razão existem dezenas de processadores por onde escolher.
Bem... se o dinheiro não for problema, penso que a melhor opção será por um Athlon acima dos 600 da AMD. Mas se acharem que este fabricante ainda não é de confiança, um Pentium III da Intel à mesma velocidade também não vos servirá mal. A razão da minha opção ser AMD face a Intel, é que embora os processadores da mesma velocidade pareçam iguais, os da AMD levam alguma vantagem, principalmente a nível do jogos, onde ao nível de cálculos o trabalho é mais intensivo.
Eu próprio, se tivesse que comprar um PC e "tivesse dinheiro", escolheria um AMD Athlon a 700, 750 ou mesmo a 800 (estes últimos ainda são difíceis de encontrar).
Se por outro lado não tiverem muito dinheiro, a minha escolha recai sobre o Celeron da Intel de preferência a 466, 500 ou 533 Mhz. Concerteza já ouviram dizer que estes processadores são muito lentos, mas isso apenas acontecia nas primeiras versões de CPU. Actualmente um Celeron é "quase" tão rápido como o seu irmão mais velho, Pentium III. E além disso são muito mais baratos.
Bem, resumindo e concluindo se tiverem muito dinheiro comprem, um Athlon a 600 ou superior, ou então um Pentium III à mesma velocidade. Se por outro lado o dinheiro fôr um problema pensem num Celeron, com velocidades superiores a 466.

Placa-Mãe

Bem, caso não saibam, para terem um computador decente não basta apenas terem o melhor processador do mundo.
Se não tiverem uma placa-mãe decente, é a mesma coisa que dizer que têm um Ferrari com uns pneus de um Mini.
Tal como os processadores existem diversos tipos de motherboards (ou placas-mãe) que funcionam com determinado processador de determinado fabricante. Se estiverem a pensar num AMD como cérebro para a vossa máquina, então terão de comprar um motherboard que tenha rendo por base o Slot A.
Os encaixes são o sítio onde o processador encaixa e por existirem diversos fabricantes e diversos processadores existem como tal diversos encaixes. Para quem não sabe existem três tipos de encaixe para processadores. Para os Athlon da AMD, existe o Slot A, para os Pentium III da Intel existe o Slot 1 e finalmente para os Celeron também da Intel existe o Socket 370. Não vale a pena tentarem encaixar um Athlon numa motherboard com Slot 1, pois será a mesma coisa que tentar fazer com que uma lanterna de luz através de puré de batata. O mesmo se passa ao contrário (Pentium III com Slot A). No caso dos Celeron existe um adaptador que permite instalar um Celeron nas motherboards de Slot I (o mesmo já não acontece ao contrário, PIII com Socket 370.
Como existem diversos fabricantes, vou apenas referir os melhores. Para os Athlon, vale a pena tentarem as placas da Asus, que são conhecidas como as mais estavéis e de melhor qualidade. Se tentarem as FIC ou as MSI também não ficaram mal servidos (ou servidas). Para os Pentium III, a Asus também é uma boa aposta tal como a Abit e a Gigabyte. No caso dos Celeron, comprem um adaptador e utilizem uma placa das acima referida para os Pentium III.
Mas o que interessa realmente numa placa-mãe é a quantidade de slots (encaixes para as placas de som, gráfica, modem, etc), a estabilidade e a possibilidade de expansão a nível de processadores de velocidades superiores e slots de memória. Uma placa com 1 slot AGP, 5 ou 6 PCI , 1 ou 2 ISA e 4 DIMM ou 2 RIMM de memória é uma placa com boa expansibilidade. Por isso já sabem, escolham bem e não se precipitem.

Memória

Como diz o ditado: "Quanto mais melhor"!!! Pois é meus amigos, hoje em dia 32 Mb de RAM já não é nada, 64 começam a ser a conta e 128 ou mais já não deve ser considerado como um luxo.
Os jogos da actualidade necessitam de cada vez mais RAM, por isso eu aconselho 128 Mb de RAM tanto a "pobres" como a "ricos". Mas há que ter cuidado a escolher, pois existem memória de diferentes velocidades.
Para os Athlon quanto mais rápida for a memória melhor, isto porque o bus do processador é superior aos da Intel e por isso memória acima dos 133Mhz é o ideal. Já para os Pentium III, não vale a pena comprar memória acima dos 133Mhz.
Para os Celeron, depende do "trabalho" que querem efectuar com ele. Se for só para jogar "normalmente" sem nenhuma alteração, memória a 66 ou 100Mhz chega e sobra. Agora se quiserem fazer um overcloacking, que para quem não sabe é

levar o processador acima da sua velocidade prevista, quanto mais rápida melhor.
Existem vários tipos de memória, como a SDRAM a VC-SDRAM, a RDRAM ou a DDR-SDRAM, mas eu não quero complicar, por isso se tiverem dúvidas perguntem ao vosso fornecedor ou então mandem-me um e-mail (o mesmo se aplica para qualquer parte deste artigo...) que eu terei muito gosto em responder o mais rapidamente possível.

Disco-Rigido

Cada vez mais os jogos ocupam centenas de Mb de espaço no nosso disco-rigido. Por isso um disco grande não será um exagero.
Mais uma vez seo dinheiro não fôr problema, um disco de 17Gb ou superior será uma boa escolha. Eu mesmo aconselharia algo como um disco de 40,8 Gb da Maxtor, mas como custa 80 contos, esquecam... Mesmo assim, um de 20 a 27 Gb seria a compra ideal. Para os mais comedidos, pensem em algo com 8 a 13 Gb. Vá lá, hoje em dia o preço dos discos é mais barato que o da chuva, pois já se compram discos de 20 a 40 contos ou até menos, basta saber procurar.
Quanto a velocidade de transmissão de dados, de preferência que seja do tipo UltraATA 66 que é o mais rápido a transferir informação, estando o UltraATA 33 condenado ao esquecimento.
E quanto a velocidade dos discos, tanto faz que sejam de 5400rpm (o normal), ou 7200rpm ou ainda superior, pois nos jogos pouco notaram a diferença. E além disso estes últimos são mais caros.

Placa-Gráfica

Pois é... este é o Santo Graal dos jogadores!!! Actualmente quem tem uma placa gráfica fraca, está virtualmente, (e quando digo virtualmente falo no verdadeiro sentido da palavra no mundo dos jogos) ultrapassado! Por isso vale a pena investir numa boa placa gráfica.
Bem para começar e como sempre, vamos começar pelo mais caro. Se quiserem jogar aqueles últimos jogos, acabadinhos de sair, aconselho-vos uma placa baseado no chip Nvidia GeForce256, de preferência com memórias DDR. A diferença entre estas e as SDRAM, chamadas GeForce "normal", é que as primeiras tem um tipo de memória mais rápido e com melhor capacidade de transferir dados, o que leva obviamente a um melhor desempenho. Mas se comprarem uma normal, também não ficaram mal servido, pelo contrário, ficaram com uma excelente placa capaz de acelerar qualquer jogo existente no mercado e que ainda esteja para sair. Claro que se por outro lado forem mais pobrezinhos, comprem um placa com o chip Nvidia Rita TNT2, de prefêrencia a versão Ultra, visto que com a saída das GeForce estas placas já estaram pelos 40-45 contos. Também podem optar pelas TNT2 normal, mas se quiserem ficar bem servidos fiquem-se pelas TNT2 Ultra.
Deixando as placas com chips da Nvidia, talvez valha a pena falar das G400 da Matrox, que também não são má escolha se bem que não são muito apropriadas para jogos, sendo antes vocacionadas para tratamento de imagem intensivo tipo AutoCAD ou Photoshop. Se estão a pensar porque não falo das Voodoo 3, digo vos já que não vale a pena. Estas placas não suportam muitas das técnicas 3D, como o suporte para texturas grandes tipo 2057x2057, o rendering a 32bit, ou o Z-Buffer aumentam em muito o realismo dos jogos.
Talvez valha a pena esperar para ver o que a 3dfx fez de novo na sua Voodoo 4 e Voodoo 5, placas estas equipadas com o chip VSA-100. Já vi testes que estas placas tem desempenhos brutais, tão grandes que chega quase a ser impossível jogar em resoluções mais baixas, por causa da velocidade ser tão alta. Mas esse desempenho tem um preço e mais uma vez que paga esse preço é a qualidade de imagem que não consegue bater as GeForce quanto mais as TNT2.
Existem outros fabricantes mas ainda não lançaram os seus chips mais recentes, por isso não vou falar deles.

Monitor

Ora aqui está um componente do computar que tem vindo a baixar de preço de dia para dia. Já lá vão os anos em que um monitor de 17" polegadas custava o mesmo que custa um de 21" de alta qualidade actualmente. Hoje em dia compram-se monitores minimamente bons e em grandes tamanhos a preços baixos.
Por isso se tiverem dinheiro arrisquem a comprar um monitor de 19" ou até mesmo de 21". Fabricantes como a Nokia, Samsung ou Sony (este último é o melhor, na minha opinião...), produzem monitores de excelente qualidade a baixos preços. Por exemplo, existe um monitor da Sony de 19" polegadas que custa 120 contos, o que não é nada comparado com um monitor do mesmo tamanho que um amigo meu comprou por cerca de 290 contos há cerca de 3 anos.
Claro que se tiverem pouco dinheiro, também não tem desculpa para comprar um monitor grande. Já vi monitores da Nokia e da Sony acerca de 60-70 contos e com uma qualidade de muito boa. O que interessa num monitor são três coisas (ou quatro se quiserem contando com o tamanho): a qualidade de imagem, a taxa de refrescamento e a resolução.
Claro que comprar um monitor de 17" com uma resolução de 1600x1200, é óptimo, certo? Não, errado! Quando se fala em alta resolução também não é necessário exagerar. A resolução de um monitor de 17" é de normalmente de 1024x768, sendo em alguns casos 1280x1024. Uma resolução de 1600x1200 estaria a levar o monitor além do normal, resultando num maior esforço para os olhos e por consequência fadiga dos olhos.
Outra coisa importante para os monitores é a taxa de refrescamento. Uma taxa de refrescamento abaixo dos 75Hz, já começa a esforçar demasiado os olhos, sendo o aconselhado na minha opinião algo como 80-85Hz. Por isso veja lá, se pensam em jogar a alta resolução e como uma boa taxa de refrescamento, não seja 8 ou 80! Não comprem monitores de 17" (por exemplo) capazes de 1600x1200 e com uma taxa de refrescamento de 60Hz. Mais vale comprar um com 1024x768 com uma taxa de 85Hz.
Por isso já sabem, tenham em mente que quando comprarem um monitor, mais vale gastar um pouco mais e salvaguardar os vossos olhos do que gastar pouco e sofrer as consequências. Afinal é a vossa saúde que está em jogo.

Caixa

Bem, hoje em dia qualquer caixa serve, desde que tenha no mínimo 4 baixas externas de 5 ¼ " e 2 baixas internas de 3.5". Isto porque com a quantidade de periféricos actuais , como o CD-ROM, o DVD-Rom, o CD-RW, a Zip, etc, já não nos podemos dar ao luxo de ter uma caixa com pouco espaço para expansão.
Talvez um factor a considerar seja a potência da unidade de alimentação. Para um computador com um Cd-Rom ou DVD-Rom, um CD-RW, uma placa de som, um modem e uma Zip uma unidade com 250W de potência chega e sobra. Agora para aqueles com um CD-ROM SCSI, um DVD-Rom SCSI, um placa de som, um modem, uma Zip, uma Jaz, um CD-RW, uma placa de televisão, entre outros, vale a pena investir numa fonte de alimentação de 300W ou mais.

CD-ROM / DVD-ROM / CD-RW / ZIP/ JAZ

Para começar, talvez hoje em dia, mais valha a pena comprar um DVD-Rom em vez de um Cd-Rom, isto porque além do DVD-Rom ser o formato do futuro, a diferença de preços e velocidades é mínimo. Basta dizer que uma boa drive de Cd-Rom custa hoje 15 contos, a passo que uma unidade de DVD-Rom custa pouco mais de 20 contos.
Não vale a pena comprarem drives de CD-Rom de 50 velocidades, quando podem ter uma de 32 ou 40, por menos dinheiro e com melhor qualidade. No caso dos CD-RW, apenas tem utilidade para compilar savegames ou salvaguardar aqueles mapas ou níveis feitos por nós. A não ser que façam cópias piratas (o que é ilegal...). Quanto a Zip e Jaz, bem... estas dois dispositivos não tem qualquer utilidade para jogos.

Placa de Som / Colunas

Tal como a placa gráfica, uma placa de som de qualidade deve ser considerada seriamente. Hoje em dia o standard para jogos é o A3D e o EAX. Tanto um como o outro oferecem excelentes efeitos, mas para dizer a verdade prefiro o EAX que além de se estar a tornar a norma do mercado, é de mais fácil implementação por parte dos programadores e além disso as placas que o suportam utilizam pouco o processador do computador (ao contrário do A3D).
Que eu conheça, as únicas placas que suportam o standard EAX são as Sound Blaster Live! da Creative. Existem diversos modelos, mas o melhor de todos é a Live! Platinium, que embora traga montes de funções para músicos, é uma excelente placa para jogos. Por outro lado se quiser gastar menos comprem a SB Live! Player 1024 que também é excelente. Se forem daqueles em que quanto menos gastarem melhor, então comprem a SB Live! Value que tem todas as funções das placas anteriores, excepto as saídas digitais e especiais que obviamente são o porquê das outras placas custarem mais. Bem, mas não basta só terem uma boa placa.
Também é necessário ter um bom conjunto de colunas. Como as SB Live! controlam o mercado, nada mais indicado do que umas colunas feitas de propósito para elas. Bem (e isto já se está a tornar cansativo...), mais uma vez se tiverem dinheiro, comprem as SoundWorks Desktop Teather DTT 2500 Digital, que são as melhores colunas para as SB Live!. Além de suportarem o EAX, também suportam o Dolby Digital ou AC-3 que é o standard para os DVD. Digo-vos já que se as ouvirem tocar, acharão que as vossas colunas mais parecem gramofones do tempo dos vossos avós. Um pouco mais abaixo e temos as PCWorks FourPointSurround 2000 Digital, que apenas diferem nas primeiras de não terem a coluna central e o suporte para Dolby Digital. Se o dinheiro fôr escasso, pensem nas PCWorks FourPointSurround 1000. Digo-vos já que o som também é excelente e que para umas colunas deste nível de preço, têm uma qualidade muito boa.

Modem / Placa RDIS / Modem Cabo

Embora não seja considerado um periférico essencial para os jogos, o modem caminha para esse estatuto. Hoje em dia, o que está a dar são os jogos criados com opções multiplayer. Um grande exemplo é o Quake II ou mais recentemente o Quake III e o Unreal Tournament. Existem também jogos de estratégia com opções para jogar na Rede como o Starcraft ou o Age Of Empires III, que dão muito mais gozo jogar online.

Por isso vamos lá... Actualmente um modem custa cerca de 15 contos para os modelos internos e 20-25 para os modelos externos. A diferença entre os dois é apenas a forma de ligação tendo o modem externo poucas vantagens face ao modem interno actualmente. Marcas com a 3Com (ou USRobotics), a Zoom, ou a Diamond são excelentes marcas para modems que até são razoavelmente baratos (principalmente a Zoom e a Diamond).
Mas por causa das limitações das linhas de cobre (as linhas telefónicas normais), a velocidade de transmissão de dados é baixa e muitas vezes desce para valores ainda mais baixos, levando a que os jogos se tornem uma espécie de apresentação de slides. Por essa razão existem as linhas RDIS (Rede Digital de Integração de Serviços) que além de ser mais cara a sua aquisição, os impulsos telefónicos e o aluguer também são mais caros. Claro que para quem tem dinheiro o preço extra compensa, face à velocidade extra que se ganha. Para isso além da linha é necessária uma placa RDIS (tipo um modem especial para as linhas RDIS) que normalmente custa tanto como um modem externo.
Mas se acharem que ainda não chega, então a Internet por Cabo é o ideal. Pois é... esqueçam as linhas telefónicas e as RDIS porque a "Net" por cabo deixa isso tudo isso para traz, com as suas velocidades alucinantes. Mas é claro com um preço. Basta dizer que o aluguer da Internet por Cabo é cerca de 6.500$00 e que o preço do modem para este tipo de ligação é de normalmente 50.000$00 (!!!), sendo também possível adquirir o modem em prestações (isto tudo através da TV Cabo. Da Cabo Visão não faço a mínima ideia).
Eu acho que actualmente é melhor optarem pelas RDIS ou linhas normais em vez da ligação por cabo, visto que os preços ainda são muito altos. Acho que devemos esperar mais uns tempos (6 meses ou 1 ano +/-) e ver ser os preços descem para valores mais consideráveis.

Deixo-vos a uma tabela e alguns modelos que poderão comprar para construírem/comprarem o vosso PC.

	Melhor Caro	Mais Barato
Processador	Athlon 600+ /PIII 600+	Celeron 466/500/533
Placa-Mãe	Asus, Abit, Gygabite, MSI...	Asus, Abit, Gygabite, MSI, FIC...
Memória	128+ Mb. RAM PC133+	128Mb. RAM PC66/100/133
Disco-Rigido	17-27+ Gb. HDD/Maxtor, IBM...	8-13 Gb HDD/Maxtor, Seagate....
Placa Gráfica	GeForce 256 DDR/Asus, Creative...	Riva TNT2/TNT2 Ultra
Monitor	19" - 20" polegadas/Sony, Nokia...	17" polegadas/Sony, Nokia...
Caixa	Big-Tower ATX 300W+	Mid-Tower ATX 250W
Cd-Rom/ DVD-Rom	Cd-Rom 32X+ /DVD 6X+	Cd-Rom 32X+
Placa de Som	SB Live! Platinium/Player 1024	SB Live Value
Colunas	Desktop Teather 2500 Digital	PCWorks 4PointSurround 1000
Joystick	Sidewinder Force FB/Wingman F.	Wingman Extreme Digital 3D
Joypad	Sidewinder Freestyle Pro	Creative Gamepad Cobra
Flightstick	F15-E Talon	----------
Volante	Thrustmaster Formula F. GT	Thrustmaster Formula Sprint

Joystick / Flightstick / Joypad / Volante

Por fim temos os controladores de jogos. São estes periféricos que nos ajudam a controlar melhor os nossos jogos.
Para começar falemos dos Joysticks. Actualmente um joystick é mais usado para jogos arcade e simuladores de aviões/helicópteros. Nos últimos 2 anos tem surgido uma tecnologia que aumenta o realismo dos jogos, através da resposta do periférico quando sujeito a alterações por parte do ambiente circundante, chamada Force FeedBack Isto que dizer que se forem jogar um simulador de aviões e forem atingidos por um missil, o vosso joystick tremerá sem parar, tal e qual como na realidade (ou quase). Por isso se forem comprar um joystick pensem no Microsoft Sidewinder Force FeedBack Pro, que é um joystick excelente e que já traz a referida tecnologia (tal como o nome indica). Já por parte da Logitech (um dos "gurus" nos dispositivos como ratos, teclados e joysticks) existe o Logitech Wingman Force que ainda é melhor que o da Microsoft. Só que claro está, tudo isto tem um preço e estes joysticks custam cerca de 25 a 30 contos! Se quiserem algo mais barato tipo 8 a 10 contos recomendo-vos o Logitech Wingman Extreme Digital 3D que também é um excelente joystick.
Noutro campo, temos um tipo de joystick especial, o flightstick. Um flightstick não é mais que um joystick especialmente desenhado para simuladores de aviões e helicópteros. Que eu saiba este tipo de joystick é caro e por isso apenas os recomendo aos aficcionados dos altos voos. O melhor na minha opinião é o F-15E Talon da Suncom Technologies, que é um pouco dificil de encontrar em Portugal.
Passando para o campo dos Joypad, o melhor é mesmo o Microsoft Sidewinder Freestyle Pro. É excelente, contendo um muitos botões, um design ergonómico e ainda uma tecnologia que responde aos movimentos do jogador (ex. num jogo de motas se recuarem o joypad, a mota começará a levantar). O Logitech Gamepad Extreme também é muito bom, tem muitos botões e igualmente a tecnologia que responde aos movimentos do jogador (não confundir com o Force FeedBack...) Se quiserem algo mais barato fiquem se pelo Creative Gamepad Cobra, que pode não a tecnologia de movimento, mas é um gamepad sólido e com bastantes botões, sendo muito bom.
Finalmente chegamos a vez dos aficionados do desporto automóvel. Hoje em dia um verdadeiro condutor de cadeira, não deve dispensar um bom volante, pois por experiência própria digo-vos já que conduzir com teclas não é lá grande experiência automóvel. Mais uma vez a Microsoft domina, desta vez com o Microsoft Sidewinder Force FeedBack Wheel. Além de ter botões para meter e tirar as mudança (no meu ver é um pequeno defeito...) tem também Force FeedBack, o que lhe permite desfrutar de uma condução o mais realista possível.
Mas o melhor que vocês podem comprar é o Thrustmaster (outro líder em controladores para jogos) Formula Force GT que é simplesmente o melhor volante à face da terra!!! Só para que saibam, também de 4 botões, alavanca de mudanças tipo carro de Rally (a meu ver uma vantagem face a volante da empresa do tio Bill), pedais com tensão selectiva (podem escolher a dureza dos pedais) e ainda o Force FeedBack. Se por alguma razão não estiverem dispostos a largar quase 40 contos (!!!) por estes 2 volantes, a sempre o Thrustmaster Formula Sprint, que é uma versão simplificado do seu "irmão mais velho", não incluindo alavanca de mudanças (esta operação é feita mediante botões) nem o Force FeedBack. Mas não deixa de ser um volante excelente e que custa cerca de 15 a 20 contos.

Se por alguma razão ficaram com dúvidas, podem sempre contactar-me pelo meu e-mail: mjccjm@clix.pt . Terei muito gosto em responder às vossas questões o mais depressa possível. Bem... se acharem que não percebo "peva" disto, escrevam na mesma (para mim ou para a Super Jogos) e digam o que acharam mal no meio artigo. Não irei ficar ofendido, pelo contrário irei tentar melhorar os meus futuros artigos (para breve um artigo a falar só sobre os jogos multiplayer e como jogar e onde na Net...). Para breve penso em criar uma página na Net só sobre como construir um PC (mas mais técnico, tipo overclocking entre outros assuntos) e jogos (online e single-player). Até lá, fiquem bem e joguem muito (onde é que já ouvi isto??? :))



Homeworld

3º PARTE

Do leitor Luis Andrade

Missão Nº15 - Chapel Perilous

Esta missão é simples mas ao mesmo tempo complicada, por isso prepare-se para ela.
O inimigo, para ter tempo de se preparar para o combate final, envia-lhe um enorme meteorito e uma escolta a guardá-lo para se auto-destruir contra a sua nave-mãe. Terá que destruir primeiro a escolta e depois o meteorito.
Tenha cuidado porque tudo o que estiver na rota de colisão é destruído. Tem de ter uma grande esquadra para destruir tudo por isso veja se tenha Heavy Cruisers, Destroyers e Ion Cannon Frigates suficientes para o combate.
No final da missão e antes de passar para o combate final deve construir o seguinte:
- 3 Heavy Cruisers
- 5 Destroyers
- 20 Ion Cannon Frigates
- 7 Support Frigates
- 20 Attack Bombers
- 10 Multigun Corvettes
- 17 Interceptors

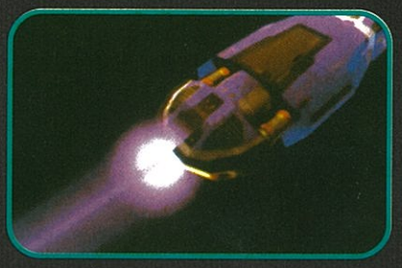
Ao construir a sua esquadra pode não ter recursos suficientes, por isso dê prioridade às naves Ion Cannon Frigates e às Supports Frigates que são muito importantes.
Tem tudo construído?
Tem duas opções: ou descanse um pouco e mais tarde acaba o jogo ou, então avança para a batalha final que é constituída não por uma, mas por 4 batalhas, a escolha é sua!

Missão Nº16 - Higara

Antes de avançar quero que saiba que esta missão é constituída por 4 batalhas poderosas e que não são brincadeiras nenhumas!
É útil gravar nos pontos difíceis cada momento do jogo, para no caso de perder continuar no ponto que gravou, só assim vai conseguir avançar nesta missão. Lembra-se da esquadra ideal que lhe indiquei no final da missão anterior?
Mantenha sempre essa esquadra, isto é, se perder uma nave terá imediatamente de a reconstruir e terá sempre de ser assim, compreendeu?
Então vamos a isto!

Batalha Nº1

Inicie imediatamente a recolha de minério para manter as suas naves de recolha de minério fora do alcance das naves inimigas que vêm aí.
Tem de atacar os Ion Cannon Frigates rapidamente, nesta altura do jogo deverá já ter uma noção das naves a utilizar, lembre-se que as suas naves mais poderosas são os seus Fighters os seus Corvettes e os Ion Cannon Frigates.
Envie um Missile Destroyer para atacar as Fighters-Corvettes inimigas que vão aparecer de cima. Agora ataque pela seguinte ordem as naves inimigas: Heavy Cruiser, Missile Destroyers, Destroyers,



Ion Cannon Frigates e Support Frigates. Se atacar por esta ordem e conseguir destruir todo o inimigo...venceu a primeira batalha!
GRAVE o jogo já!
Agora repare as suas naves danificadas ou então construa as naves que perdeu. A frota tem de manter o mesmo número até ao fim da 4ª batalha!
Divida agora a sua frota em dois grupos, um à frente da nave-mãe e outro atrás dela. Em breve será contactado a avisá-lo da aproximação do próximo inimigo, prepare-se!

Batalha Nº2

Lembra-se daquela ordem de ataque contra as naves inimigas?
Se sim, continue. Se não, leia o final da 1ªbatalha e verifique a ordem de ataque.
O inimigo tem que ser atacado por essa ordem por isso com o seu grupo que se encontra atrás da nave-mãe vá ao encontro da frota Taiidan que vem de cima.
Prepare o outro grupo pois irá aparecer á frente dele outra frota Taiidan idêntica á anterior...faça o mesmo!
Esta batalha é uma das mais difíceis por isso sempre que possa grave o jogo de maneira a que possa avançar aos poucos. Com as Supports Frigates repare a sua nave-mãe.

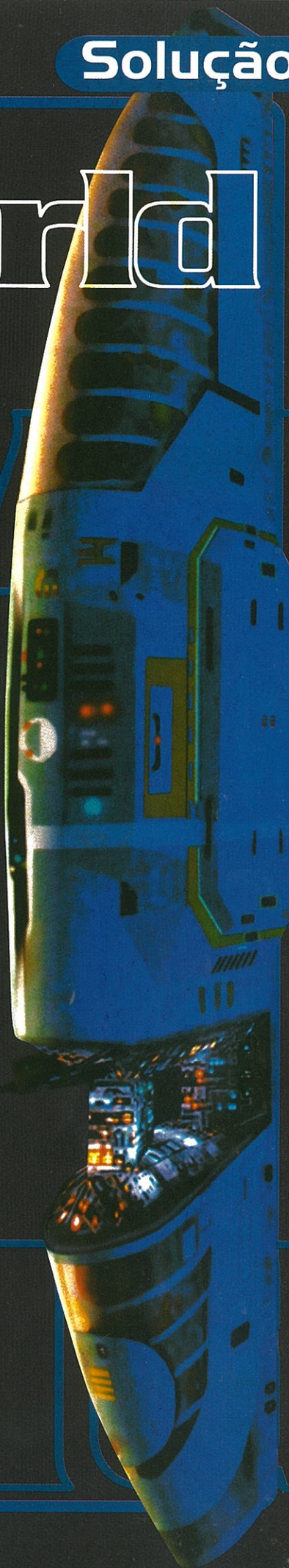
Batalha Nº3

Mantenha sempre as Supports Frigates a reparar a sua nave-mãe!
O inimigo é muito forte mas uma surpresa está reservada para ele, lembra-se de Elson que salvou umas missões atrás?
Pois bem, ele vem ajudá-lo a combater o inimigo como gratidão da sua ajuda anterior. Com a ajuda de Elson e desde que a sua nave-mãe não esteja muito danificada deverá conseguir vencer esta batalha.
Logo que a vencer... grave o jogo!
Agora repare imediatamente a sua nave-mãe.

Batalha Nº4

Chegou o momento final!
Aqui irá ter a ajuda de Elson, tente acompanhá-lo sempre na batalha e terá a vida facilitada.
O objectivo é atacar sem piedade a nave-mãe dos Taiidan, lembre-se que se destruir a nave-mãe inimiga mesmo que todas as suas naves sejam destruídas á excepção de um Scout...ganha o jogo!
Utilize contra a nave-mãe inimiga a táctica Kamikaze, sim é o tudo ou nada por isso arrisque tudo.
Parabéns...conseguiu vencer e chegar ao fim do jogo mais incrível que alguma vez joguei.






SUPER
JOGOS
GRAN TURISMO 2™
THE REAL DRIVING SIMULATOR



MISSION: IMPOSSI
(PSX)

Solução do Leitor Dino Silva

"Esta solução foi feita após ter jogado várias vezes este jogo e de ter resolvido os problemas por mim próprio... Espero que ajuda muita gente a terminar este fabuloso jogo!"
Dino

Ice Hit - Missão 1

Lundkwist Base

Ao saltar do barco, dirija-se para os caixotes à direita e suba-os de forma a poder saltar a rede. De seguida, dirija-se à casa à esquerda (que está representada no scanner como um ponto branco), equipe-se com a pistola e abra a porta. Elimine o guarda e use o facemaker para mudar a sua identidade. Apanhe o envelope que está em cima da secretária e saia da casa. Dirija-se para o portão que está à esquerda e depois de o passar, dirija-se até ao camião que está à direita. Pegue no envelope e entregue-o ao condutor (Boris) que está perto do camião. Espere que ele ligue o motor e depois salte para a traseira do camião.

Subpen

Password: BQGIEGSRUJKP

Depois de saltar do camião, dirija-se até ao armazém onde estão as minas (ponto vermelho no scanner). Entre e apanhe as duas minas que estão na última prateleira. Saia do armazém e dirija-se até Clutter (ponto verde no scanner). Dê a mina a Clutter. Agora siga o ponto branco. Desça as escadas e coloque a mina no barco aí atracado. Suba as escadas e siga o ponto verde do scanner, pois é aí que se encontra o barco para a fuga. Desça as escadas e fuja de barco com Dowey e Clutter.

Recover Noc List - Missão 2

Embassy Function

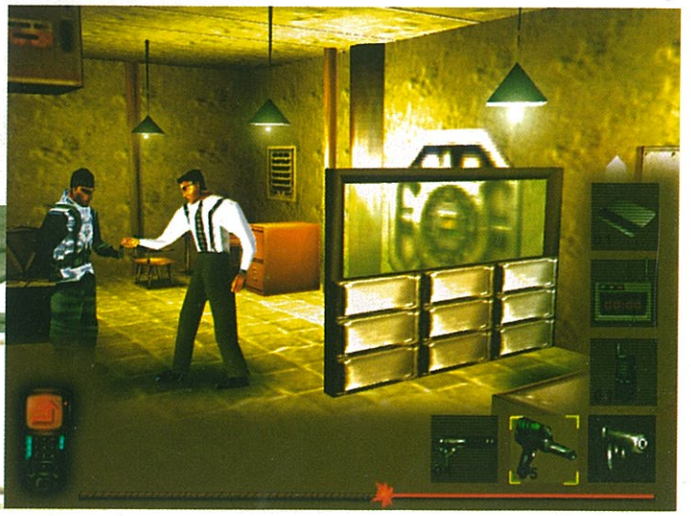
Password: BGFFJOSTNMPI

Dirija-se para à esquerda e siga sempre em frente até ao bar. Fale com o barman para que este lhe dê a bebida e o NAUSEA POWDER. Em seguida fale com o pianista. Repare na mulher de vermelho junto do piano. Terá de eliminá-la pois é ela a assassina. Para a matar, dirija-se ao corredor por onde entrou e siga sempre em frente até à casa de banho. Aí, equipe-se com a Zarabatana e espere que a mulher de vermelho venha ter consigo. Dispare a Zarabatana e adormeça a assassina. De seguida feche a porta onde sentou a mulher e saia da casa de banho. Dirija-se para à direita e, andando sempre em frente, irá encontrar um casal sentado em Poltronas. Fale com este casal para que se levantem. Debaixo do assento do homem encontrará a pauta que deverá de seguida entregar ao pianista. Assim, o Embaixador descerá para vir ter consigo. Entregue-lhe a bebida e siga-o até à casa de banho. Aí, dê um murro no Embaixador para o fazer desmaiar. Saia da casa de banho, vire à esquerda e vá falar com o casal que está em frente à porta. Quando o homem se for embora, fale novamente com a rapariga para que esta lhe dê o facemaker. Volte à casa de banho e use o facemaker para adquirir a identidade do Embaixador. Saia da casa de banho e comece a colocar as bombas de fumo nas condutas de ar (pontos brancos no sanner). A última bomba deve ser colocada na conduta do lado esquerdo do 1º piso. Depois dirija-se ao elevador que está à direita nesse piso e entre.

Ware House

Password: BDFJQGSVNRPL

Ao sair do elevador, dê um murro ao guarda e apanhe a pistola. Use a pistola para explodir os caixotes até encontrar o fato de protecção. Uma vez com o fato vestido, siga o ponto vermelho do scanner. Vá abrindo caminho explodindo os caixotes mas tenha o cuidado de não explodir os caixotes que têm um "-X-" pois se explodir um destes, terá de explodir todos os existentes (que são quatro). Para apanhar a chave, terá de matar o guarda que a tem, que está escondido atrás de uns caixotes. Uma vez com a chave, siga o ponto branco do scanner, pois é aí que se encontra a saída. Use a chave na porta de saída.





K.G.B. HQ

Password: CHGSFOGOUULN

Ao sair do elevador, siga pelo corredor à esquerda e vá até à porta do fundo para falar com Bornes. Saia da sala e vá pela esquerda, vire novamente à esquerda e entre na dispensa

BLE



para apanhar o facemaker. Vá sempre em frente e vire na 2ª à direita. Abra a porta que está à esquerda e apanhe o vídeo Freezer. Saia desta sala, vire à esquerda e entre na sala vigiada por um guarda. Apanhe a pistola de dardos que está em cima da secretária e dispare um dardo no chefe de segurança. Arraste o corpo para trás da secretária e use o facemaker para modificar a sua identidade. Dirija-se ao quadro que está à direita da secretária e abra a porta secreta. Entre por esta porta e use a pistola de dardos para eliminar os dois guardas. Coloque o vídeo Freezer à direita do monitor que está em frente e apanhe a chave que resta à direita da porta. Saia da sala, vá pelo corredor da esquerda, vire à direita quando o corredor terminar abra a porta à direita. Fale com o rapaz e saia da sala. Vire à esquerda e novamente à esquerda e abra a porta à direita (onde está Candice). Entregue a ordem de transferência ao guarda, fale com Candice e dirija-se para a onde deve utilizar a chave.

Security hallway
Password: CQIIGGGRIJLP

Siga pelo corredor tendo o cuidado de não pisar os blocos vermelhos. Elimine os guardas que aparecem e no fim do corredor pressione o botão.

Sewage Control
Password: CGGFEOGTUMKI

Entre pela porta que Candice abriu, elimine o guarda e entre na porta à esquerda. Ultrapasse o lado nocivo pondo-se em cima da plataforma que se desloca. Pressione o botão, espere por Candice e siga o caminho que agora ficou aberto. Abra a porta à esquerda, elimine o guarda e pressione o botão. Desça a rampa metálica e siga o caminho agora possível de percorrer. Pressione o botão e volte pelo caminho até ao sítio onde começou o nível. Cuidado pois só tem 3 minutos para percorrer todo o percurso. Elimine os dois guardas e Candice tratará do resto. Proteja Candice até ao final do nível, eliminando os guardas que aparecerem.

Escape (1ª parte)
Password: CDGJFGGVURKL

Percorra todo o corredor, disparando em todas as câmaras com a sua pistola (basta um tiro em cada camera). Deixe que Candice abra as paredes falsas e entre no corredor secreto. Abra o armário da esquerda e tire a máscara. De seguida dispare contra o painel à direita para as paredes se abrirem. Vá até à sala onde está Candice, persiga o guarda que de lá saia e elimine-o para apanhar a lista. Fale com Candice e leve-a em segurança até à porta de saída (ponto branco no scanner).

Escape (2ª parte)
Password: OHISSOHOIUNN

Use a máscara de Golytsine para mudar de identidade e vá até à sala secreta onde colocou o vídeo Freezer e retire-o Saia desta sala e siga para a sala onde foi buscar a ordem de transferência Mate o guarda que aí se encontra e apanhe a chave. Saia da sala, vá pela direita e use a chave na porta que está em frente.

Fire Alarm
Password: OQJIHGHRJJNP

Siga sempre em frente, mantendo os dois guardas de maneira a que candice chegue ao elevador em segurança. Vá até ao salão do piano e fale com agente vestido de bombeiro. Siga-o até á casa de banho, vista o fato e vá levar o outro fato a Candice. De seguida, vá para a saída juntamente com Candice e junte-se a Jack.

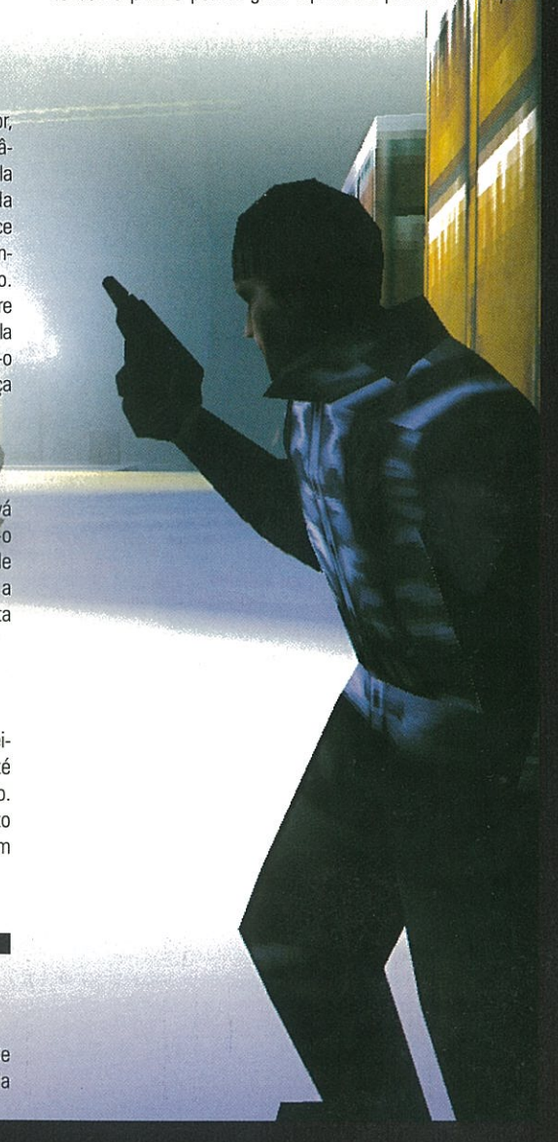
CIA Escape - Missão 3

Interrogation (1ª parte)
Password: OGIFGOHTIMLI

Carregue no botão que está à direita atrás da cadeira. De seguida fale com Candice pelo telefone que está em cima da mesa. Apanhe a pastilha que está debaixo da chávena e use-a no painel. Salte para a outra sala, apanhe todos os objectos que estão em cima da mesa e saia da sala.

Interrogation (2ª parte)
Password: ODIJSGHVIRLL

Mate o guarda que está à direita, tire-lhe a impressão digital e carregue no botão. Siga pelo corredor e apanhe a lata de tinta azulem spray que está à esquerda. Com esta lata, pinte todas as cameras ao longo do corredor, de modo a ficarem inutilizadas. Mate os dois guardas no fim do corredor e tire-lhe as impressões digitais. Volte para trás e carregue no botão para o portão girar. Apanhe a pistola vazia que



está em cima da secretária e avence pelo corredor. Pinte a camera junto do portão e carregue no botão para que este gire. Mate o secretário, equipe-se com a pistola vazia e entre na sala do sargento. Siga-o e espere que ele abra a porta. Depois mate-o e siga para a porta à esquerda. Entre no elevador e feche a porta.

Interrogation (3ª parte)
Password: DHJSIOIOJUFN

Abra a porta em frente e vá falar com a rapariga que está à esquerda. Beba o antídoto. De seguida, siga para os pés do homem que está aí deitado e pressione o botão. De seguida, dirigi-se para a janela que está aberta e salte.

CIA Rooftop
Password: DQKIKGIRKJFP

Mate o guarda, apanhe o cartão e suba os caixotes perto da casa. Dirija-se ao painel em frente e desactive o chão eléctrico. Passe o chão eléctrico e no outro painel, apague as luzes do heliporto. Volte a descer, vire à esquerda. Suba de novo os caixotes junto à casa e apanhe o saco de equipamento. Disfarce-se de operário e entre na porta junto ao guarda. Vire à esquerda e peça para entrar no heliporto. Desça a rampa à esquerda, mate o guarda e apanhe o cartão. Arranje as luzes no painel. Use o EMS no painel à direita junto ao helicóptero. Agora desça a rampa á direita e vá mantando os guardas. Abra a porta e mate o guarda que aí está. Apanhe o cartão. Abra a porta à esquerda. Suba a pilha de caixotes e use o reflector.
Dirija-se para à esquerda e suba o primeiro caixote junto a casa e coloque a começar no segundo caixote. Esconda-se abaixando-se junto à casa, do lado da porta por onde entrou. Espere que o guarda insira o código e de seguida retire acamera e entre na casa. Abra a porta e encontre-se com Candice.

Terminal Room
Password: DGJFHOIJMNI

Desça pela corda evitando os lasers vermelhos, e sobretudo os lasers amarelos. Uma vez perto do chão, balance-se até à porta onde deverá alcançar o leitor de cartões. Depois balance-se até ao computador e espere pela cópia da lista NOC. De seguinda, fuja, voltando para junto de Candice.

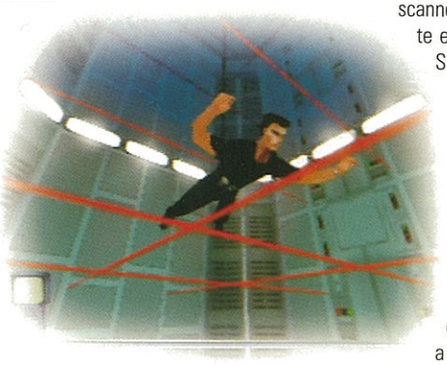
Rooftop Escape
Password: DDJJIGIVJRNL

Volte até ao heliporto. Para passar os lasers onde colocou o reflector, deverá subir a um caixote e saltar para o outro lado. No heliporto, retire o EMS e destrua-o atirando-o para longe. De seguida, entre no helicóptero.

Mole Hunt - Missão 4

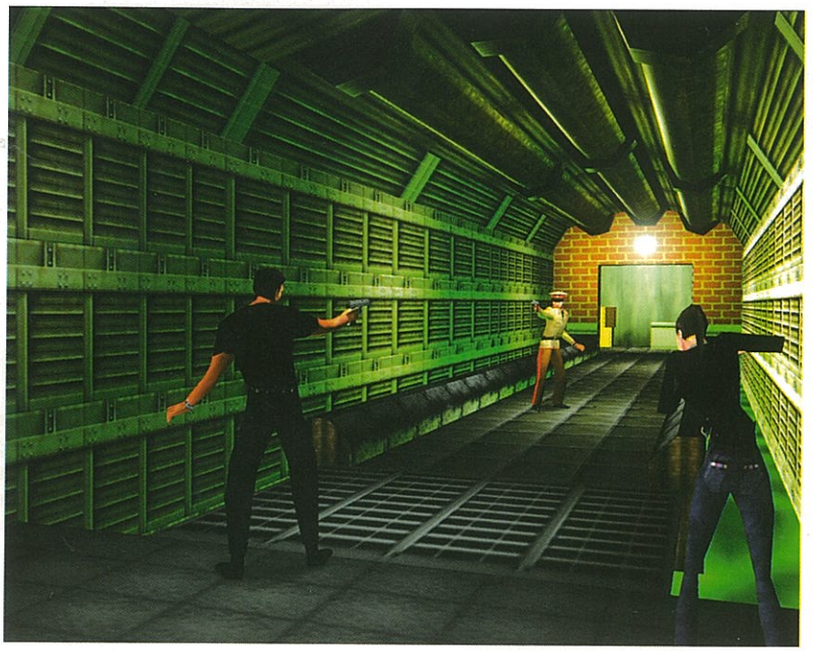
Station
Password: NHCSLOQOXUHN

Terá de matar todos aquele que façam frente a Ethar. Use os botões L1 e L2 para fazer zoom e use o quadrado para disparar. Para mudar de sniper, prewssione triângulo. Proteja Ethan até que este entre no comboio.



Train Car (Iª parte)
Password: NQDIMGQRSJHP

Avance pelas carruagens mantando todos os guardas de max e tendo o cuidado de não disparar em inocentes. No final, fale com Candice e pressione o botão lateral entre as carruagens.



Train Car (2ª parte)
Password: NGCFKOQTXMGI

Fale com o homem de azul no final da carruagem e use o facemaker para mudar de identidade. De seguida, avance para a próxima carruagem e deite rapidamente a cápsula de gás no último compartimento (onde está Max). Apanhe a lista Noc e o detonador. Depois mate todos os guardas de Max e avance para a próxima carruagem. Depois de ver quem é o informador, mate os três homens da carruagem e siga para a próxima. Mate os três guardas e apanhe o hitrogénio líquido. Dirija-se para o cofre que está representado no mapa como sendo um ponto vermelho e dispare o hitogénio continuamente para as barras do cofre, até que estas quebrem. Use o detonador dentro do cofre.

Train Roof
Password: NDCJLGQVXRGL

Dispare contra os guardas e apanhe o lança chamas. Use o lança chamas para destruir os carros e os helicópteros. No final do comboio, destrua o helicóptero.

Ice Storm - Missão 5

Subpen
Password: FHDSNOROSUIN

Apanhe todos os objectos que estão representados no scanner como pontos vermelho. Volte e dê o equipamento a Dowey. Siga agora para a casa das máquinas que está representada no scanner como sendo umponto branco. Apanhe os Wirecutters que estão em cima da mesa e coloque os explosivos junto dos cilidros brancos. Váter com Dowey atrás da casa e entregue-lhe os Wirecutters. Use o detonador para fazer ezplodir a casa das máquinas. Vá ter com Dowey e Clutter no edifício de comandos, subindo os caixotes. Mate os dois guardas e espere que Dowey e Clutter saltem para o camiõa. Agora vá à casa onde estão os óculos de visão nocturna (ponto vermelho do scanner) e use o injector de gás na porta. Apanhe os óculos e volte ao edificio de comando, na parte onde Dowey be Cultter saltaram para o camião. Espere que um camião passe e salte para cima dele.

Tunnel
Password: FQEITGRRTJIP

Ainda em cima do camião espere que a plataforma à direita se aproxime e salte para cima dela. Apanhe os explosivos que estão à direita e coloque um explosivo em cada um dos pilares (pontos brancos no scanner).
Passe a porta, mate o guarda e dirija-se para a plataforma que se encontra à direita. Espere que um camião passe e salte para cima dele. Prossiga sempre do mesmo modo até ao fim do túnel.

Mainland
Password: FGDFMORTSMHI

Siga pela entrada que Clutter fez na rede. Vá até à segunda abertura que Clutter fez na rede (ponto branco do scanner) e de seguida vá ter com ele (ponto verde no scanner). Agora siga o ponto vermelho do scanner (power plant) e coloque aí os explosivos. Depois de sair da vedação, vire à esquerda e abra o painelç de circuitos. Coloque o plástico no lado vermelho e dispare contra o plástico.
Agora siga sempre em frente para a sala do encarregado que está junto a um camião. Mate o encarregado e assuma a sua identidade, usando o facemaker. Apanhe o cartão de indentidade que está em cima da secretária e siga para junto de Clutter. Abra a porta de casa em frente a Clutter e abra a porta do cofre com o cartão. Apanhe a mala e leve-a a Clutter. Siga para junto do helicóptero e entre na casa em frente aue tem umas escadas. Entregue a mala aos negociadores, espere aue o helicoptero rebente e aguarde que Cluttrer venha ter consigo.
Agora assuma o controlo de Dowey e mate todos os guardas junto so banco. De seguida entre no barco com Clutter.

Gunboat
Password: FDDJNGRVSRHL

Destrua todos os edifícios, barcos e minas disparando sobre eles. No final, destrua a fábrica de gás e se for bem sucedido, encontrará Candice pouco depois no submarino.

Aprecie o desfecho.

A Revolução do MP3

Colaboração do leitor Luís Miguel

Quem não ouviu já falar da polémica em redor do MP3? E, da procura que estes formato (ficheiros de musica com alta qualidade e pequeno tamanho) desperta em quase todos nós?

Uma coisa é certa. MP3 não é apenas um meio de se conseguir música de graça, nem um formato cheio de programas engraçados. É muito mais do que isso. Ele é o princípio de uma era onde será possível baixar ou assistir filmes com excelente qualidade de imagem directamente da Rede.

Muito já se falou sobre o MP3, mas como é que ele consegue comprimir tanto uma música, sem que ela perca qualidade? Lê este texto e fica a saber o que é MP3 e como ele funciona de verdade.

O fenómeno da popularização do MP3 é resultado de uma conjunção feliz de três factores: Um poderoso modelo matemático, que comprime o som digital sem produzir muita distorção e permite gerar ficheiros relativamente pequenos. Brutal aumento da capacidade de processamento dos micro-computadores domésticos, que comprimem e descomprimem os ficheiros de som via software, sem a necessidade de hardware de aceleração.

Facto de que o som digital pode ser copiado infinitamente sem acumular distorção, em contraste com a degradação que ocorre em meios tradicionais como a fita de cassete ou na transmissão via rádio. Essa conjunção só podia dar no que deu: a abertura de um novo modelo de distribuição de mídia e processos sobre processos por violação de direitos autorais. Ora, com ficheiros menores, de maior qualidade, velocidades de download mais altas e capacidade de codificação e descodificação suficientes para puxar dezenas de megas em questão de minutos, fica difícil resistir à tentação de montar um CD com as músicas predilectas.

O que é o MP3

Mas, afinal, o que significa MP3? A história desse nome remonta a 1992, mas a origem do formato é mais antiga. Em 1987, a Universidade alemã Fraunhofer juntou-se ao cientista Dieter Seitzer, da Universidade Erlangen, para trabalhar num projecto de distribuição de áudio com compressão digital. O nome do projecto era EUREKA. O resultado foi um software codificador/descodificador (codec) capaz de comprimir músicas até onze vezes, sem perdas consideráveis de qualidade, que posteriormente foi baptizado de MPEG-1 Audio Layer 3 ou MP3. MPEG é a sigla de Motion Picture Experts Group, a entidade certificadora. A especificação MPEG inclui movies e os formatos de transmissão de TV por satélite e do DVD.
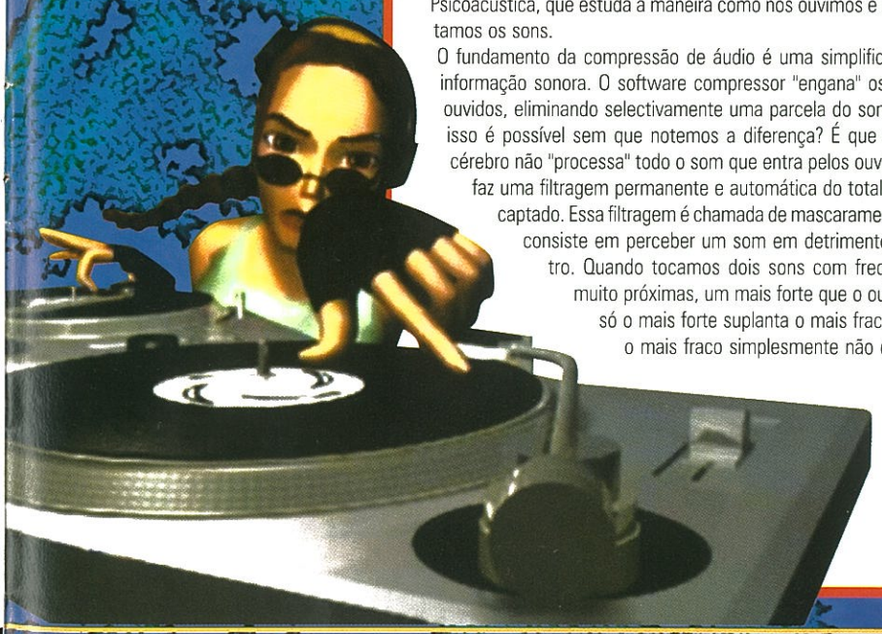
Porquê comprimir?

Uma música de dois minutos e meio, digitalizada ou copiada de um CD sem compressão (ficheiro .WAV), fica com 25,7 MB. É um ficheiro muito grande! Mas, comprimida a 128 Kbps pelo MP3, a mesma música ocupa singelos 2,33 MB. A compressão diminui o tamanho do ficheiro de som para um nível manuseável. MP3 é um padrão livre. Como era de se esperar de um produto que nasce num ambiente universitário, o código do MP3 foi mantido aberto e é por isso que ele se espalhou tanto. Qualquer programador pode fazer um player (tocador) ou um encoder (compressor) para o formato. Assim, surgiram muitos programas gratuitos ou com taxa de registo pequena.

Como funciona ?

O MP3 consegue ser tão eficiente ao gerar ficheiros de áudio porque tem um método sofisticado de análise e codificação do som, baseado em descobertas recentes do campo da ciência denominado Psicoacústica, que estuda a maneira como nós ouvimos e interpretamos os sons.

O fundamento da compressão de áudio é uma simplificação da informação sonora. O software compressor "engana" os nossos ouvidos, eliminando selectivamente uma parcela do som. Como isso é possível sem que notemos a diferença? É que o nosso cérebro não "processa" todo o som que entra pelos ouvidos; ele faz uma filtragem permanente e automática do total do som captado. Essa filtragem é chamada de mascaramento, pois consiste em perceber um som em detrimento de outro. Quando tocamos dois sons com frequências muito próximas, um mais forte que o outro, não só o mais forte suplanta o mais fraco, como o mais fraco simplesmente não é percebido, como se não existisse. Isso não acontece de forma abrupta, mas gradual; depende das frequências dos sons, da sua intensidade relativa e da sua intensidade absoluta. Essa variação acontece porque o ouvido humano responde a sons de frequências diferentes com sensibilidades diferentes.



Por imitar a nossa percepção auditiva, a codificação feita pelo MP3 é chamada de compressão perceptual. O espectro sonoro é dividido em faixas por frequência e o software faz uma análise matemática instantânea em cada faixa, detectando e eliminando sons que o algoritmo diagnostica como sendo mascarados por outros e, portanto, inaudíveis. Esse diagnóstico é baseado nas características da audição humana, que são previamente programadas no software de codificação como uma fórmula matemática (modelo psicoacústico), determinada pelo desenvolvedor do algoritmo. Graças à simplificação, a informação digital a ser gravada fica muito pequena.

A compressão perceptual também é usada em outros sistemas de compactação, como o RealAudio, o Windows Media Audio e até no MiniDisc. Como cada compressor usa um modelo psicoacústico próprio, as propriedades do som codificado também variam. Ficheiros MP3 do mesmo tamanho, gerados por compressores diferentes, soam diferentemente. Com o aperfeiçoamento dos compressores, porém, as diferenças ficaram praticamente indetectáveis.

Além do método de compressão, existe um outro factor que determina o tamanho do ficheiro e a qualidade do som: o bitrate. Medido em Kbps (quilobits por segundo), o bitrate (literalmente, "taxa de bits") é a velocidade com que o ficheiro transmite para o computa-

dor os dados a serem descomprimidos e convertidos em som. Não só no MP3, mas noutros métodos de compressão, pode-se escolher entre uma ampla variedade de bitrates na hora de comprimir, sendo que os mais elevados produzem ficheiros proporcionalmente maiores, porém com qualidade mais próxima à do original. Para uso geral, foi informalmente estabelecido como padrão no MP3 o bitrate de 128 kbps, mas nada te impede de escolher um maior ou menor.

A compressão afecta principalmente as frequências mais altas (agudos), nas quais recaem muitos sons percussivos e os harmónicos da maioria dos instrumentos. Essas frequências mais altas são as primeiras a sofrer degradação com a compressão: em ficheiros MP3 com bitrates mais baixos, podemos ouvir "dureza", abafamento dos agudos e timbres metálicos. Com um bitrate maior, os defeitos no som tendem a aparecer somente em certas circunstâncias em que a música adquire uma textura muito complexa. É por isso que, por exemplo, a música clássica fica "estragada" pela compressão com mais facilidade que o rock. Quando a compressão degrada muito a música, a solução é utilizar um bitrate mais alto para permitir que os sons sejam mais correctamente representados, levando em conta que o ficheiro comprimido resultante ficará proporcionalmente maior.

Para fazer MP3

Para o formato MP3, a relação entre bitrate e qualidade sonora é mais ou menos a seguinte:

16 a 24 kbps: som de telefone
32 a 48 kbps: rádio AM
56 a 96 kbps: rádio FM
112 a 128 kbps: próximo ao CD
160 kbps: similar ao CD
256 a 320 kbps: nível de estúdio

O tamanho do ficheiro é directamente proporcional ao bitrate. Quando fores codificar a música, usa o menor bitrate possível que proporcione a qualidade desejada. Se for para transmitir via Internet, usa 64 kbps. Se a qualidade é essencial, usa 96 kbps. Para ouvir música apenas a partir do Disco, usa 112 kbps ou maior. De CD para MP3 existem vários softwares para transformar músicas de CDs em MP3. Um bom programa comercial é o AudioCatalyst, que tem versões para Windows e Macintosh. Também há encoders shareware e freeware.



QDesign e RealJukebox

Exceptuando o formato QDesign (da empresa de mesmo nome) e o RMX (da RealNetworks), todos os outros formatos de compactação produziram resultados bastante semelhantes. A diferença é que o QDesign utiliza um método mais aprimorado de compressão, com um bitrate máximo de 48 kbps, mas com qualidade sonora superior à do MP3 a 96 kbps. Essa eficiência, porém, acarreta uma incrível demora para fazer a compressão; o compressor leva dez vezes mais tempo que os concorrentes.

O RMX, gerado pelo encoder RealJukebox, é voltado para o streaming pela Internet e, por isso, produz ficheiros compactados a, no máximo 96 kbps.

Qual é o melhor?

Até agora, o MP3 ainda é o formato campeão. Além de ser eficiente, combinando velocidade com alta compressão, ele é gratuito e possui inúmeros players e outros aplicativos que facilitam em muito a vida de quem usa. O inconveniente é que com o seu uso pode-se estar inadvertidamente fazendo pirataria, uma vez que ele não tem qualquer protecção de direitos de autor. Criar MP3 dos teus CDs favoritos para uso próprio não é ilegal, mas fazer cópias para os outros é.

O RMX, pelo contrário, garante os direitos de quem produz música com ele, mas em compensação provoca entraves para a distribuição se a opção de protecção aos direitos for accionada; a música codificada com ele pelo RealJukebox só pode ser ouvida pelo proprietário de uma senha criada no codificador.

Já o formato da Microsoft, WMA, consegue ficar um pouco à frente do MP3 no quesito tempo, comprimindo ficheiros a um tamanho muito semelhante e com bitrates de até 320 kbit/s, assim como o MP3. É um sério concorrente ao formato da RealNetworks, porque também trabalha com protecção de direitos autoriais, mas já vem incorporado no Windows, que vem pré-instalado na maioria das máquinas do planeta, não necessitando de download algum. Quanto ao QDesign, o problema é o tempo de codificação, lento demais para ser prático. Isso ocorre porque ele faz uma super compressão que gera um tamanho de ficheiro muito menor do que os outros três formatos. Como o processo é trabalhoso, ele exige chips bem rápidos e grandes quantidades de memória RAM, o que é um empecilho ao seu sucesso. Outro ponto fraco é a falta de mecanismos de protecção de direitos de autorl.

Quem ganha dinheiro com o MP3

A música é informação e já que toda a informação pode ser digitalizada e transferida por uma rede, essa história de MP3 era só uma questão de tempo. MP3 não é o primeiro nem o último dos padrões de compressão de áudio, é só um dos vários disponíveis hoje e o primeiro a ter larga aceitação. E com isso, o mercado de música passa a sofrer um terramoto. É possível distribuir música somente dessa maneira? E o que vai acontecer com às editoras? Dá para ganhar dinheiro com MP3? A pirataria é o problema que as editoras mais temem hoje em dia. Claro que todos podem pegar numa faixa de CD, converter para MP3 (com imperceptível degradação na qualidade) e passar rapidamente para outras pessoas (sem nenhuma degradação de uma cópia para outra). Isso é absolutamente ilegal. O direito autorial continua a funcionar como sempre. O dono da composição e a editora à qual a música pertence têm que autorizar esse processo, caso contrário isso está em desacordo com as leis vigentes. Só que a pirataria não tem porquê acabar. Vai só piorar, chegando aos 90% que vemos hoje no software doméstico. Essa discussão de "padrão seguro de distribuição de música" é a mesma discussão da protecção de software. No mundo digital, não tem nada que alguém não pirateia em meia hora.

Mas o que realmente preocupa as editoras não é isso, é a perda do controlo sobre a distribuição de música. Desde que os custos de produção de música caíram vertiginosamente, as editoras transformaram-se em empresas que fazem as únicas duas coisas que ainda custam muito; distribuir e promover. É caro distribuir música em bolachas prateadas que andam por caminhões até lojas espalhadas pelo mundo.

De repente, distribuir música ficou barato e elas estão a tentar descobrir o que fazer. A promoção não muda. Um artista tem que se promover, usando muito dinheiro, ou ninguém vai ouvir falar dele. Se a Internet é uma ferramenta de promoção, é só mais uma, e serve tanto para CDs como para MP3. O facto da promoção não mudar, é a chave para a sobrevivência das editoras.

Por enquanto, essa preocupação está apenas no horizonte, porque ainda não é viável vender discos virtuais pela Internet. As poucas experiências nesse sentido têm sido jogadas de marketing ou estrondosos fiascos. O público ainda não se acostumou com a ideia de comprar música que não seja palpável, e ainda vamos ter de esperar uns anos para que isso possa acontecer. É uma transformação lenta, porque é uma mudança de percepção do consumidor.

E o artista? Ora, a maioria dos músicos nunca ganhou muito dinheiro com discos, mesmo. Só os músicos muito conhecidos ganham com a venda de CDs. Mas o CD é a forma principal para qualquer artista se promover, conseguir casas lotadas nos concertos ou arranjar outras formas de trabalho. Para a maioria deles, a função do CD é uma só, promoção. Quem ganha dinheiro com CD são as editoras discográficas.

No novo cenário, a produção e distribuição estão baratas e ao alcance de praticamente qualquer artista. Estamos a ver o aparecimento de novas bandas lançando os seus CDs na Internet. Esses grupos, que já não iam ganhar nada com seus CDs, passam a levar sua música ao público de forma directa e gratuita, com sucesso. Claro que essas bandas prefeririam vender seus discos, mas isso ainda é difícil.

Logo que isso for possível, veremos algumas editoras a fechar as portas e outras tomando o seu lugar porque entenderam primeiro como trabalhar no novo mercado. E muitos, mas muitos artistas mesmo, simplesmente desinteressados das editoras e trabalhando totalmente por conta própria. E tem ainda o tal do streaming, que permite a criação rápida e indolor de uma rádio caseira. Como isso vai afectar o mercado das rádios é difícil estimar. E a tecnologia muda muito, mas uma coisa não muda: o ECAD (entidade que arrecada royalties da venda e veiculação das gravações e, supostamente, os repassa aos artistas) já está de olho nisso, tentando cobrar as tais taxas sobre a reprodução de música também sobre rádios na Internet.

Mas a área é totalmente nebulosa e ninguém realmente sabe como será o mercado futuro de música. É como diz Tom Wolfe: " Eu não tenho a menor ideia do que seja esse tal de paradigma; só sei que ele fica mudando o tempo inteiro".



MODIFICADORES E MUTADORES

Por o leitor Bruno Pinto, CyberClaw n.º de ICQ 54638137

I.1. O que são modificadores?

Modificadores são geralmente uns ficheiros que se instala num jogo e que permite ter acesso a níveis/armas/regras/etc. feitas pelos seus autores. Existem modificadores para quase todos os jogos que se jogam pela net mais recentes mas só vou falar dos *in-your-face* mais populares como o Half-Life, Quake, Unreal...

I.2. Oque são mutadores?

Mutadores são, tal como os modificadores, ficheiros, só para o Unreal Tournament, que modificam o jogo. Estes além de serem mais fáceis de programar são também compatíveis com outros mutadores podendo ter vários a serem usados ao mesmo tempo.

2.1. Modificadores do Half-Life

Os modificadores para o Half-Life precisam da versão mais recente do jogo (versão 1013). Esta versão já vem com uma opção dentro do jogo que é Custom Game e que serve para activar os modificadores. Esta versão também já vem com o modificador Team Fortress Classic.

Downloads de patches para a última versão e muitos dos modificadores ir a: www.planethalflife.com.



2.2. Team Fortress Classic

Este modificador além de gratuito é só para multiplayer e já vem com o patch do Half-Life. Tem armas e modelos novos, quando se começa o jogo é-nos perguntado para que equipa queremos entrar.

Seguidamente pergunta a nossa classe. Classes, há muitas e cada uma tem as suas armas e características. O Spy por pode transformar-se em qualquer classe (só em aparência) e mudar a sua cor. O Sniper pode usar uma arma de precisão de longo alcance, etc.

Neste jogo pretende-se salientar a ideia de equipa e é um dos melhores modificadores para o Half-Life.



2.3. Counter Strike

http://www.counter-strike.net/

Este modificador apesar de ainda na sua forma beta é sem dúvida alguma o melhor modificador de qualquer jogo para se jogar na net.

Infelizmente ainda não existe forma de jogar em single player.

O jogo baseia-se no contra terrorismo. Ao inicio pergunta se queremos ser terroristas ou contra-terroristas. Começamos com uma faca e uma pistola e 800$. Tentamos matar todos os terroristas (até toda a equipa estar morta, o round não acaba). Se ganharmos o round recebemos dinheiro para comprar armas e equipamento. Este jogo baseia-se no realismo isto é, os tiros na cabeça são mortais, etc.

Além disso temos situações de reféns em que temos que, resgatar os reféns/não deixar que resgatem os reféns, situações de bomba em que um dos terroristas começa com a bomba e tem que a pôr num sitio dos vários sítios marcados no mapa. Depois os CT têm que encontrar a bomba antes que ela expluda e desarmá-la (se não tiverem equipamento demora mais tempo e arriscam-se a que ela expluda).

Este modificador é o que eu aconselho para se jogar na net.



2.4. The Opera

http://www.halflife.net/opera/index.shtml

Esta modificação apesar de sugerir que não seja grande coisa é também muito bom. É baseado nos filmes de acção de Hong-Kong. Não são filmes do Rambo ou Chuck Norris mas sim do John Woo and Chow Yun-Fat (para quem os conhece). A ideia não é seguir o realismo mas sim o realismo dos filmes. Quando jogar o jogo, irá andar aos saltos e cambalhotas esquivando-se acrobaticamente das balas.

Este modificador tem ainda versão com bots preparada por isso dará para single player (bots-> são jogadores como os que se vê na net mas controlados pelo PC de forma que não se tem que ligar à net)

Este modificador ainda não tem uma versão beta mas contudo promete (e se forem à página não liguem ao *progress meter*, porque aquilo está lá por diversão, carreguem

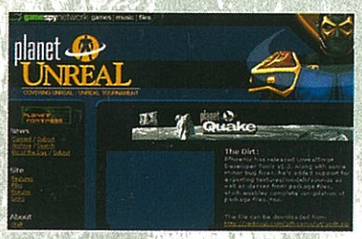
a página 2 ou 3 vezes e vocês vão ver ao que me refiro).

2.4.Die by the Saber

http://aeflux.com/dbts/
Este modificador baseia-se no universo da Guerra das Estrelas (não nos personagens). A visão é por trás (como em Tomb Raider) e só se usará um sabre luminoso e a força. Será só para multi-player e a ideia é batalharmos em Arenas com armadilhas e partes destrutíveis, usando apenas o nosso sabre e a força é claro. Este modificador também parece que vai ser uma bomba mas por enquanto só os beta testers é que têm uma versão do jogo.

2.5. Half-Life Matrix

http://www.hlmatrix.com/
Gostaram do filme Matrix? Então vão adorar o modificador. Ainda não existe nenhuma versão disponível mas o modificador vai ter versão multi e single player. Este modificador é baseado na física do filme e os cenários estão igualzinhos (pelos screen shots) o que é bom e promete-se muita acção tal como no filme. Outro modificador para esperar.

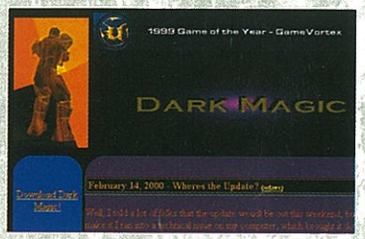


3.1. Para o Unreal Tournament

Mutadores para o Unreal Tournament são do mais fixe que há, já que se podem combinar-se de modo a termos o jogo tal como o queremos. Aconselha-se a ter a versão mais recente do jogo ao correr os mutadores.
Para se sacar o patch e vários mutadores e modificadores para o Unreal e Unreal Tournament ir a: http://www.planetunreal.com/.
Já que dizer o que cada mutador faz iria demorar muito tempo, vou dar páginas dos melhores mutadores e dizer o que fazem os melhores entre os melhores. Todos os modificadores e mutadores dão para single player, se o contrário não for dito.

3.2.Capture the Car

http://bulletproof.unrealuniverse.com
Neste modificador tem que capturar um carro que está na garagem do inimigo em vez de uma bandeira. Além disso cada classe (tal como no TFC para o HL) tem suas armas e habilidades.
Os carros são o Porche (com 2 bancos), o Jeep (3 lugares) e o camião (4 lugares e metralhadoras atrás). O número de lugares vai determinar o número de amigos que levas para despachar quem tentar recuperar o carro. O objectivo é chegar até à tua garagem e entrar na zona de desmontagem onde o carro é feito em peças e ganhas pontos(frags).
Este mod ainda não tem nenhuma versão beta mas é o meu mais esperado para o UT. Este modificador também terá versão Unreal.

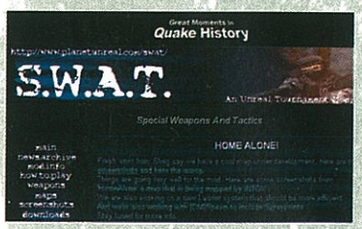


3.3.Dark Magic

http://www.planetunreal.com/ucz/
O objectivo deste modificador é usar-se magias que se vão apanhando (scrolls). Quanto mais se usar a magia ou mais scrolls se apanhar, mais forte fica a magia.
Não há muito mais a dizer deste modificador a não ser que ele já tem uma versão beta.

3.4. Jail Brake

http://www.planetunreal.com/pipeline/
Tal como nos jail brake do Quake quando somos mortos vamos parar à cadeia do inimigo. O objectivo do jogo é apanhar-se toda a equipa inimiga na cadeia. Contudo se um nosso amigo chegar perto da cadeia e carregar num botão todos os da nossa equipa estarão livres novamente. Este estilo de jogo é extremamente divertido mas infelizmente ainda não existe versão para o UT.



3.5. S.W.A.T.

http://www.planetunreal.com/swat/
Este jogo vai ser extremamente parecido com o CS para o HL mas ainda não se tem muitas informações sobre ele. Terá que se aguardar mais um pouco mas prevê-se que seja um grande modificador.

3.6.Infiltration

http://www.planetunreal.com/infiltration/
Este jogo há também realismo, tal como o CS tem a vertente the CTF (conquer the flag) em que se tem que encontrar um CD na base inimiga e colocá-lo no PC da nossa base. Também tem várias skins que serão a nossa camuflagem. Este modificador também tem versão Unreal.
Já está acabado, por isso pode ir sacá-lo ao site acima referido.

3.7. UnrealSpace

http://www.planetunreal.com/uspace/
O objectivo deste modificador é o seguinte: começamos numa nave mãe, onde iremos



para sempre que morrermos, e temos que ir para os hangares e escolher uma nave para irmos batalhar no ar contra os nossos inimigos. Não o achei muito entusiasmante já que as naves são um pouco lentas e os bots também um bocado para os "não inteligentes" (burros). Este modificador contudo deve dar mais entusiasmo on-line.
O modificador também tem versão Unreal.

3.8.Mutadores

3.8.1. External Sniper

Já vos aconteceu estarem com um sniper em zoom e aparecer-vos um inimigo à frente que vos mata antes de poderem tirar o zoom. Isso vai deixar de acontecer com este mutador já que cria uma janela pequena onde se vê a mira em zoom. Contudo, este mutador tem um bug muito pequeno com as luzinhas pequeninas duplicando-as, mas não é grave.

3.8.2. NIUT 1.2l

Este mutador distribui por todos os jogadores a mesma arma (existem mais no nível) e vai mudando a arma de tempos em tempos.

3.8.3. Chainsaw Melle

Transforma a arma Impact Hammer (aquela de pressão) numa serra eléctrica. Divertido.

3.8.4. Uwar Mutator

Cada morto deixa um pequeno símbolo para trás que nos vai dar mais força/energia etc. Este símbolos são acumulaveis.

3.8.5. Grapple Mutation

Transforma o translocator (aquela peça que serve para nos teletransportarmos) num grapple hook que se utiliza como um "cabo". Quando disparado irá prender-se a uma parede e puxar-nos de encontro a ela.

3.8.6. More Gore

Dá para ainda meter mais sangue e mais Gibs (os pedaços de corpo que saltam quando somos atingidos por um rocket etc.).

3.8.7.Low Gravity

Dá-mos saltos enormes (baixa gravidade).

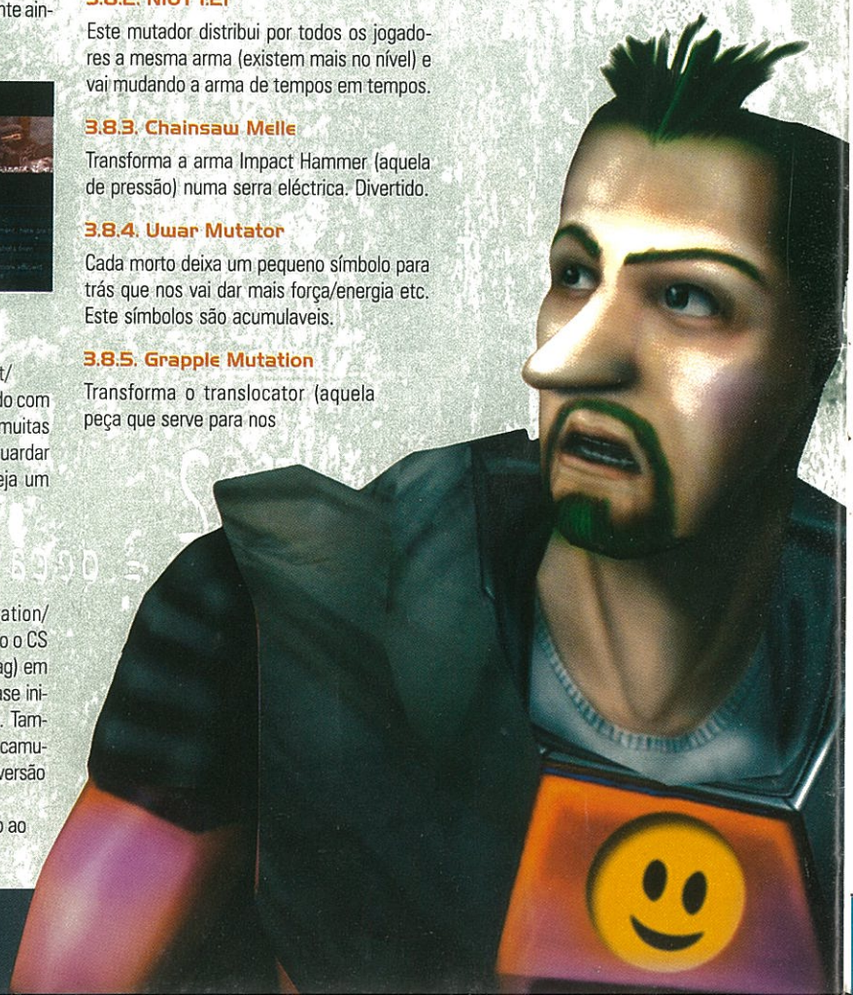
3.8.8.Nevett - Realism

Quando atingidos na cabeça morremos instantaneamente, na perna coxeamos etc. Este mutador é muito divertido já que podemos defrontar os jogadores com rockets nas mãos e nós só com um par de Enforcers (as pistolas).

2.8.9.Nevett - Time Bomb

Temos uma bomba agarrada à nossa barriga. Essa bomba tem um temporizador e a única maneira de acrescentar tempo é pontuar (matando ou capturando a bandeira).

Aqui termina a minha lista de modificadors e muts preferidos, espero que tenha aberto os olhos para muitos leitores da Super Jogos porque maior parte dos jogadores não sabia o que é um modificador e perdia um grande universo dos videojogos. Para a próxima vez que escrever vou trazer um faq de MUDs (Multi Universal Dimensions).



PC CD-ROM

Do leitor TheGameRIPers

Moto Racer

Cheat mode: No teu "player name" insere os seguintes nomes:
CDNALSI - acesso a todas as pistas
CTEKCOP - bicicletas de bolso
CESREVER - pistas invertidas

Rally Championship 2000

Cheat mode: Insere um dos seguintes nomes no "player 4":
WORLD CLASS - Abre-se o campeonato A8
MAX POWER - Carro Citroen WRC
THROW ME A BONE - Citroen Saxo WRC
TURBO CHALLENGE - Acesso a carros A8 em prova de tempo e corridas individuais
ARCADE UNLIMITED - Energia infinita no modo arcade
GIVE ME TIME - Pressiona T no modo arcade durante o jogo para ganhares tempo
ARCADE ACTION - Surpresas em modo Arcade
RADIO CAR - Carro R\C
FURRY DICE - Carro surpresa
GROUP B - Carro Surpresa
LAMBAAGHINI - Carro surpresa
MF HOTBACK - Carro surpresa
MOOSERATI - Carro Surpresa
PRECIOUS THINGS - Carro surpresa
SPUD CAR - Carro surpresa
TREE HUGGER - Carro surpresa

Septerra Core -Legacy of the Creator

Para iniciares o modo de códigos carrega F12,escreve "imarealweenie", carrega F12 novamente.
A seguir carrega F12 e introduz um dos seguintes códigos:
enemies - ver a barra de energia do inimigo
sight - ver linha de fogo
spy - informação do inimigo
makethemstopmommie - desactiva a inteligência do inimigo
hidetext - retira as legendas da fala

Localização das Cartas do destino (Fate Cards)

Water - dada pelo sábio AZZIZ a seguir á 1ª lição
Heal - a seguir a batalha com a holy guard
Rock - depois da batalha com a estátua de DRAXX em Shell 3 na Mourn Graveyard
Barrier - depois da luta com Selina em Armstrong
Summon - dada por Gunnar
Fire - depois da luta com o Lava boss
Cure - dada pelo Underlost chief em Shell 7
Resurrect - na sepultura de Bowman
Bless - depois da luta com Connor
Law - depois da luta com o 1º Magi
Slow - depois da luta com o 2º Magi
Mirror - depois da batalha com Hell God
All - depois da luta com Balcaam
achilees'hell - o mesmo que em cima
chaos - depois da luta com Dommsday brain
speed - para o nordeste, ao pé da ponte caída na área do templo escolhido 1(chosen temple 1)
cloak - na chosen temple area 3-encontra-se com o chosen talisman
curse - no cesto na ponta extrema de sudoeste nas catacombs área 3
vampyre - o mesmo que em cima
joker - depois da luta com Alisa

Tomb Raider 4: the last revelation

Para passar de nível: vira Lara directamente para norte.
Entra no ecrã de inventorio e olha para o compasso, se não tiver transparente roda a Lara até este ficar transparente.
Vai até load game, pressiona as seguintes teclas: H+E+L+P, a seguir liberta as teclas fecha o ecrã de inventário e avança até o próximo nível
Para ter itens infinitos: Vira Lara para norte, abre o ecrã de inventário, certifica-te que Lara se encontra virada para Norte através do compasso que se deverá encontrar transparente vai até ao small medipak, pressiona em: G+U+N+S, a seguir liberta-as
Para ter todas as Armas: Acciona o código acima descrito sai do ecrã de inventário e volta a entrar.
Vai até ao Large medipack, pressiona: W+E+A+P+O+N+S, a seguir liberta as teclas. NOTA: o código só afecta Lara adulta.



Do leitor Júlio Prata

Uprising

Para introduzir os seguintes códigos pressione M, digite o código e depois prima Enter.
CHUMP - Invencibilidade
SUPER CHUMP - Super velocidade e invencibilidade (tem de entrar 2 vezes no modo Chump)
DANGEROUS - Armas infinitas
DANGEROUS CHUMP - Armas infinitas e invencibilidade (tem de entrar no modo Chump e depois no modo Dangerous)
DANGEROUS SUPER CHUMP - Armas infinitas, super velocidade e invencibilidade (tem de entrar no modo Chump e depois no Dangerous)
TUFF ASS - Super armas
TUFF ASS CHUMP - Super armas e invencibilidade (tem de entrar no modo hump e depois no modo Tuff Ass)
TUFF ASS DANGEROUS SUPER CHUMP - Armas infinitas, super armas, super velocidade e invencibilidade (tem de entrar no modo Dangerous Super Chump e depois no Tuff Ass)

Do leitor Fábio

Hidden e Dangerous

Unlockcheatmode - Modo Cheat (primeira das dicas)
Nohits - fica invisível às balas
Ressurect - depois de morrer regressa como zumbie
Goodhealt - recuperar energias
Allitems - todas as armas e munições
Zombie - ressuscita soldado
Killthemall - mata todos os seus inimigos
Openalldoor - abre as portas todas
Allammo - fica com tudo o que é possível transportar
Laracroft - o seu soldado transforma-se na Lara Croft



SAT

Do leitor Diogo Madeira

Sega Rally Championship

Para aceder a uma pista secreta, no menu inicial, prima os botões X + Y e escolha a opção "2 Player battle", Time Attack" ou "Arcade Practice".
Para jogar com um carro secreto, no menu inicial premir os botões X,Y, Z, Y, X no primeiro controlo.

Earthworm Jim 2

Para ficar com energia infinita, colocar o jogo em pausa e premir os botões: esquerda, A, Z, Y, baixo, A, Y, baixo.
Para ficar com vidas infinitas colocar o jogo em pausa e premir os botões: Y, A, direita, baixo, baixo, A, esquerda, direita.

Códigos

PSX

Do leitor Pedro Garcia

Ehrgeiz: God Bless The Ring

Fatos Alternativos - No ecrã de selecção de personagem do modo arcada, pressione CIMA enquanto escolhe o lutador.
Batalhas Extra - Para obter 2 batalhas extra tem que derrotar Sasuke em menos de 3 minutos e 20 segundos. A porta que parece à entrada para o Gold Saucer (FF VII) abre-se e pode lutar contra Cloud Tifa antes da batalha final com Django.
Jogar Evil Panel - Vença o CPU 10 vezes consecutivas no mini-jogo Batlle Panel. Depois, no menu do topo, seleccione Batlle Panel enquanto pressiona L1, L2, R1, R2.
Jogar Com Yuffie Kisaragi - Vença o jogo com Cloud Strif para ter acesso a esta personagem.



Do leitor David da Luz Gouveia

Final Fantasy 8

Experiência - O melhor lugar para ganhar experiência é na Island Closest to Hell, que é a ilha mais a oeste do mapa.
Precisam da Ragnarok para lá chegarem. Para terem a certeza que estão no lugar certo vão ao menu e vejam o nome. Os inimigos lá são muito fortes, mesmo se estiverem a nível 100 eles são difíceis e a maioria em mais de 40.000 de hp, e ataques que vão até aos 8000 - 9999.
Magias - Nessa mesma ilha encontram-se espalhados imensos draw points invisíveis que nem mesmo com o Find - Move da Siren conseguem ver) e que contêm as melhores magias (Ultima, Meteor, Flare, Full-life, Triple, Aura e Holy). Para os conseguirem equipem o Enc - None do Diablos e andem por toda a ilha sempre a procurar por draw points (carregando X).

Do leitor Diogo Madeira

Mortal Kombat III

No ecrã onde surge a frase "Prepare to Combat", introduzir o seguinte código: triângulo, quadrado, círculo, X, L1, L2, R1, R2. Depois, no cubo premir o botão para cima.
Na demo inicial, premir os seguintes botões: X, círculo, triângulo, R1, R2, R2, R2, R1, R1. Deverá, então, ouvir-se a frase" You'll never win ". Quando aparecer a pedra com a palavra Kombat a vermelho, premir o botão para cima para ter acesso a um ecrã de batotas.

Tekken 2

Para mudar de roupa, premir diversas vezes os botões de pontapé e soco, no ecrã da selecção do lutador.
Para assistir aos pensamentos do lutador, seleccionar o modo de prática e durante alguns segundos não premir nenhum botão. Pouco depois, o lutador começará a pensar e surgirão os respectivos balões na imagem.
Para seleccionar e jogar com os "bosses", é necessário vencê-los primeiro para se juntarem à lista de guerreiros disponíveis - tal como acontece no primeiro episódio de Tekken.

Theme Park

Introduzir em vez do nome do jogador o código BOVINE. Depois, durante o jogo, premir em conjunto os botões círculo + quadrado + X, para ganhar muito dinheiro instantaneamente.



Pc Cd-Rom

Do leitor TheGameRipers

Leisure Suit Larry 7: Love for Sail

Batotice com os dados: Pressiona Ctrl + C para revelar os dados de Dewmi's.

Modo psychadelic: Pressiona (Ctrl)+ P durante o jogo. Alternadamente, pressiona Ctrl + P depois de teres ganho Strip Lair's Poker.

Ganhar dinheiro no casino: Cria uma cópia do ficheiro "lcasino.ini", abre o Notepad, abre esse ficheiro e muda o dinheiro de 4997 para 100000000.

Do leitor Gonçalo Matos

Indiana Jones and The Infernal Machine

Para activar os códigos pressione F10 e introduza o código na linha de comando:
talkit_marion - liga o modo GOD (Deus).
urgon_elsa - todas as armas.
azerim_sophia - itens de saúde
nub_willie - dicas gratuitas

Do leitor W. Peters

Carnivores 2

Enquanto jogas carrega num destes códigos para o activares:
Tecla Shift+L= Modo de voar
Tecla Shift+F= Nevoeiro
Tecla Shift+M= Objectos em 3D

F-22 Lightning 3

Enquanto jogas, carrega Ctrl + Enter, depois escreve qualquer dos códigos (sempre em letras pequenas) e carrega em Enter de seguida.
black oil - abastecer
fight the future - munições completas
ghostpit - avião invisível
i want to believe - sem acidentes
the truth is out there - munições ilimitadas
this isnt happening - reparar estragos
trust no one - God mode

Do leitor Diogo Madeira

Sim City 2000

Durante o jogo, introduzir os seguintes códigos:
Cass - Para ganhar muito dinheiro. Ocasionalmente este bónus é substituído por um desastre.
Fund - Empréstimo de 10 mil dólares
Joke - Para ler uma anedota
Priscilla - Apresenta um novo menu na versão Win95
Imacheat - Oferece 500 mil dólares na versão Win95

Do leitor David da Luz Gouveia

Super Smash Bros

Luigi - Acaba o nível de bónus 1 (pode ser no modo training) com todos os personagens, depois aparece o Luigi e têm de o vencer.
Ness - Acaba o jogo em nível Normal, com apenas 3 vidas e sem usares continues. Depois derrota o Ness.
Jigglypuff - Acaba o modo de 1 Player com qualquer personagem, em qualquer dificuldade, e com qualquer número de vidas (realmente fácil, não é?), depois derrota o Jigglypuff.
Captain Falco - Acaba o jogo em 20 minutos, isto pode ser feito em qualquer dificuldade, com qualquer personagem e com qualquer número de vidas.

Nível secreto - Acaba o jogo com todos os personagens, depois luta em todos os estádios no modo VS (podem apenas entrar e depois sair do estádio, não precisam de lutar). O novo nível estará no modo VS.
Sound Test - Acaba o bónus 1 e 2 com todos os 12 personagens. Este modo estará no ecrã de options.

Do leitor Júlio Prata

5th Element

Escrever os seguintes códigos no menu principal e seleccionar "New Game":
RALPH - Seleccionar o nível
DAVID - Experimente...
THIERRY - Passos dos Inimigos

JEROME - Escudos
LIVIER - Todas as armas
FANETTE - Todos os objectos
BENOIT - Todos os filmes
JOEL - Todos os truques habilitados

2067 B. C.

Códigos dos níveis:
2 - JOURNEYMAN
3 - SILHOUETTE
4 - REMUNERATE

Abe's Exoddus ODDWORLD

- Aceder a qualquer nível
No menu principal, mantenha [Shift] pressionado e carregue em Baixo, Direita, Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, Esquerda, Cima. Saliente-se que não terá nenhum "Mudokon" salvo.

- Assistir a todos os filmes
Este código deve ser inserido no menu principal. Mantenha [Shift] pressionado e carregue em: Cima, Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, Esquerda, Direita e Baixo.

Abe's Odyssey - ODDWORLD

Para aceder a qualquer nível, no ecrã principal prima Shift e carregar em baixo, direita, esquerda, direita, esquerda, direita, esquerda e cima.

Action Fighter

Escreve na tabela dos recordes ZBACKDOOR para teres energia e vidas infinitas.

Actua Soccer

Começa o jogo escrevendo SOCCER -011 42475549 para teres uma boa equipa.
Expulsão - Se um dos seus jogadores for expulso, vá ao menu de substituições e faça-o sair como se ele estivesse no campo. Em vez de dez, terá novamente 11 jogadores.
20 Pontos - Marca um golo seis vezes, e escreve Kick para obteres 20 pontos

Actua Soccer 2

Escrever os seguintes códigos no menu de apresentação:
Alterar as equipas italianas - Itscominghome
Coloca os jogadores anões - bilbobaggins
Coloca os jogadores gigantes - bigdaddy
Coloca os jogadores cabeçudos - brianclough
Modo futebol de salão - twisycontrol



After the War

Para te tornares invencível prime as seguintes teclas em simultâneo:
Nível 1 - Alt, L, B
Nível 2 - Alt, L, M
A password para o 2º nível é 101060

Afterburner

Enquanto jogas escreve TOGETHER IN ELETRIC DREAMS e pressiona:
< - Desce um nível
> - Sobe um nível
G - Mais mísseis
T - Menos mísseis
N - Vidas extra

After life

Escreve o seguinte durante o jogo:
$@ - 10.000.000 pennies
SAMNMAX (3 vezes) - Algo muito mau!

Alien Logic

Começar o jogo com 'alien /j' e carregar em HOME para activar o modo batota. Enquanto estiveres na vista de lado introduz os seguintes códigos:
O - God mode
R - Full health
I - World map
L - Jump
C - Cheat menu
B- Check for collision off

Alien Trilogy

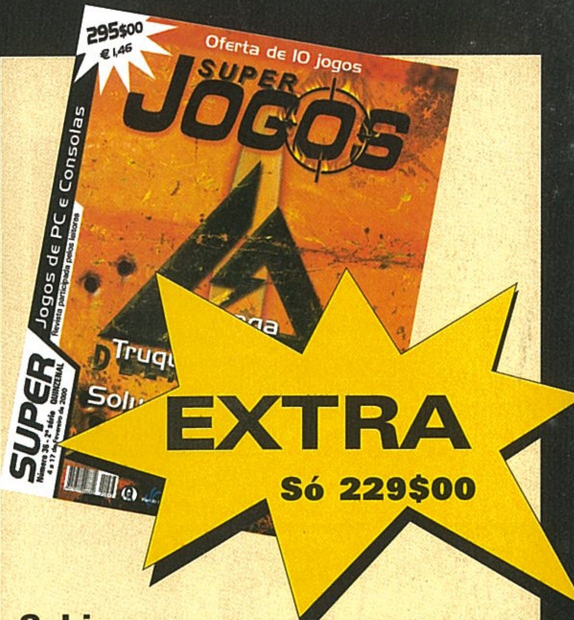
8009a0400064 - Vidas Infinitas
8009a0400064 - Escudos Infinitos.
GOLVL?? - Salta para o nível ??

IGOTPINKACIDBOOTSON - Mete tudo ao máximo
FILLMYPOCKITS - Munições infinitas
THEIRONLADY - Imortalidade
COMEANDHAVEAGO - Todas as armas.
IFYOUTHINKYOUREHARDENOUG - Todas as armas e munição infinita.
NADIAPOPOVxx - Fases (no lugar de xx coloque o número da fase que quiser, de 01 a34).
Na password escreve:
Nível 211 - TQBBBBBB13BB94B2 KLBTL BLMBZJG9BBB
Nível 331 - YQBJVBBBF7BB94BBQVBLNB BMB7QK9BBB



Arkanoid 2 - Revenge of Doh

Vidas infinitas - Insere o nome "Debbie's" na tabela de pontuações
Para continuares no nível onde acabaste da última vez - Carrega em Caps Lock e escrever "Daley - 88" no menu de abertura
Para saltares de níveis - Carregas em Caps Lock e escreves "MAGENTA" no



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 ed.) a partir do nº___ ☐ **5.500$00**
Assinatura Semestral (12 ed.) a partir do nº___ ☐ **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




30



31


32


33


34


35

Todos os outros números encontram-se diponiveis.

Edições anteriores

INDICAR QUAIS OS NÚMEROS PRETENDIDOS

Nome:

Morada:

Código Postal:

Envio ☐ Vale Postal ou ☐ Cheque à ordem de Vias do Futuro, Lda.

☐ Debitem no meu Cartão de Crédito nº

Valid.

NÃO SÃO ACEITES OS CARTÕES VISA ELECTRON OU MULTIBANCO

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

Super Jogos

REMESSA LIVRE 11016 – 1032 LISBOA CODEX

menu de abertura e quando estiveres a jogar carrega em S

Batman Forever

Selecção de fase e invencibilidade - Digite LULLABY quando a locutora do jogo anunciar "Game Activado" depois disso para detonar todos os inimigos com um só golpe aperte F10.

Battle Arena Toshinden

Tratando-se de uma alternativa viável ao Virtua Fighter, existe imensa acção para ser adicionada a esta conversão da Playstation . O sistema de combate baseado em armas pode não ser suficiente, por isso fique em vantagem utilizando estes códigos. Se escrever "lifeisunfair" no ecrã do menu principal- são reveladas as teclas dos movimentos especiais! Escape às derrotas escrevendo "funnyheads".



Isto dará ás personagens cabeças maiores, para assim o utilizador rir do inimigo até os destruir!!

Battle Drome

Dinheiro - Em vez da primeira letra do seu nome tecle * no Enter Name.

Descent

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

Descent 2

Todas as chaves - CURRYGOAT.
Invulnerabilidade - ZINGERMANS.
Todos os acessórios - ALIFALAFEL.
Fortalecer as armas - ERICAANNE.
Todas as armas e escudo - MOTHERLODE.
Todas as armas direccionáveis - EATANGELOS
Mapa completo - JOSHUAAKIRA.
Modo Trippin - BITTERSWEET.
Nível Warp - WHAMMAZOOM.

Diablo

Dentro da igreja
Pausa o jogo e deixa cair um item do teu inventário no chão e depois coloca-o no sítio dele e tira o Pause e depois vais ficar com um duplicado no chão (não resulta em todas as versões).

Doom & Doom 2

idspispopd - Atravessar paredes(DOOM)
idclip - Atravessar paredes(DOOM2)
iddqd - Modo Deus (God mode)
idbeholds - "berserker"
idfa - Munições e armas
idholdv - Invulnerabilidade temporária
idkfa - Munições, armas e chaves
idbeholda - Automap inteiro
idspispopd - Para andar através das paredes
idbeholdr - Roupa anti-radiação
idchoppers - Motoserra
idbeholdl - Visor de intensificação de luz
idclev - Seguido do episódio e nível, salta para aquele nível
idmypos - Mostra as coordenadas
iddt - No modo automap, muda entre mapa normal mapa todo, e mapa com todos os inimigos e objectos.

Virtua Fighter

Joga como Gold Dural: No menu "CHARACTER SELECTION", pressiona baixo, cima, direita e DEL+Esquerda e se conseguiste pôr a funcionar ouvirás um som parecido com "WOOSH".
Joga como Silver Dural: No menu "CHARACTER SELECTION", pressiona baixo, cima, direita e DEL+Esquerda e se conseguiste pôr a funcionar ouvirás um som parecido com "SWOOSH"
Adiciona Dural ao ecrã dos Recordes: No ecrã "Press Start", pressiona 17 vezes a tecla Enter. Agora entra no menu das opções, deverás ouvir um som "RING OUT". Os resultados do Dural deverão estar no menu dos Recordes.
Tamanho do Ring e "Stage Select": No ecrã "Press Start", pressiona 12 vezes a tecla Enter. Agora entra no menu das opções, deverás ouvir um som "K.O". Move o cursor para o Exit, pressiona uma vez. O cursor irá desaparecer e pressiona DEL e um segundo menu aparecerá
Ver créditos: Mantém pressionado a tecla DEL durante as apresentações e verás os nome das pessoas que fizeram o jogo.
Replay em movimento lento: No final de um Round, pressiona e mantém DEL+END+PgDn e o replay será em super movimento lento
Ver com outros ângulos(no modo WACHT): Pressiona F7
Escolher os movimentos da vitória: Mantém pressionado o DEL ou o END ou o PgDn antes do Boneco fazer os movimentos da vitória e poderás escolher o movimento que quiseres Também há um reservado quando fazes um "Excellent!"



GBoy

Do leitor Fábio

Pokémon Red e Blue

Para terem um item mais de 150 vezes metam esse item em 6º lugar e voem até à Virdian City e falem com o velhote que vos ensinou a apanhar pokémons, ele vai tornar a ensiná-los, depois voem até à Cinnabar Island e andem até à margem direita, metam-se na água e andem de norte para sul junto à costa. Quando vos aparecer o missingo matem-no e depois saiam da água e terão mais de 150 desse item.

Pocket Bomberman

Para ter todos os power-ups escreva como password: 5656
Se quer lutar apenas contra os Bosses e com a máxima energia escreva como password: 9437.

Cartas Pokemon

Do leitor Ricardo Quintas ("Xlife")

Porque não só de Magic e Game Boy vive o Homem venho-vos falar das cartas Pokemon.
Tal como na serie e nos jogos o teu objectivo é tornares-te um mestre Pokemon e apanhar todos os Pokemons lutando contra outros treinadores e coleccionando todas as cartas.

Conceitos básicos do jogo:

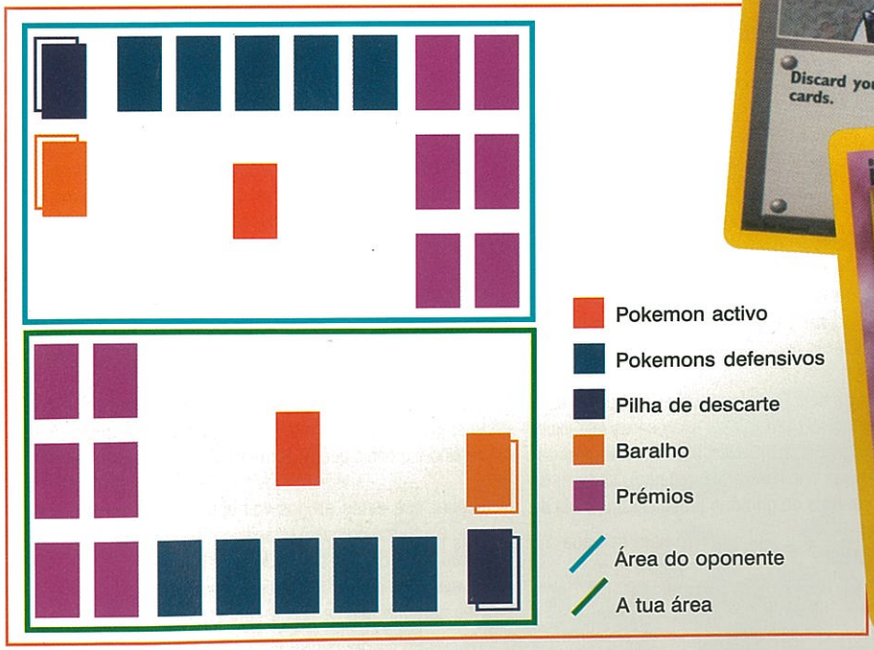
Para lutares com um amigo teu só precisam de dois baralhos de 60 cartas e uma moeda.

Podes ganhar de três maneiras:

1º No principio do jogo separam-se 6 cartas como prémios cada vez que derrotares um Pokemon adversário tiras um prémio; quando tiveres todos os prémios ganhas;
2º Se derrotares um Pokemon adversário e o oponente não tiver mais nenhum Pokemon em jogo;
3º Também ganhas se no principio do turno do teu oponente este não tiver mais cartas;

A área de jogo:

Está é a área de jogo, é assim que as cartas devem estar posicionadas na mesa:



Tipos de cartas

Pokemons Básicos - São as cartas mais importantes. Lutam todos os turnos contra os pokemons inimigos .
Cartas de Evolução - São jogadas em cima dos pokemons básicos para os fazer maiores e mais fortes.
Cartas de energia - Fornecem energia aos pokemons para fazerem os ataques.
Cartas de treinador - São cartas que fazem algo quando descartadas.

Começar o jogo

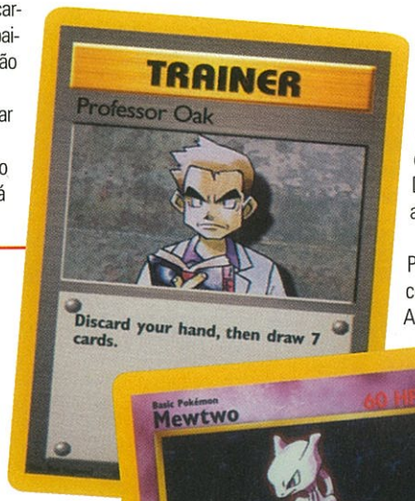
1º Baralha os baralhos e tira 7 cartas para a tua mão põe o resto do baralho na tua frente (vê a área de jogo);
2º Se não tiveres pokemons básicos na tua mão volta a baralhar e o teu oponente tira mais 2 cartas, se ainda não tiveres pokemons básicos volta a repetir;
3º Tu e o teu oponente escolhem um pokemon básico da vossa mão e põe-no virado para baixo à vossa frente. Este será o pokemon activo;
4º Ponham as 6 primeiras cartas do baralho viradas para baixo a vossa frente. Estes serão os prémios;
5º manda uma moeda ao ar para ver quem começa;
6º Volta o pokemon activo que meteste na mesa e já podes jogar;



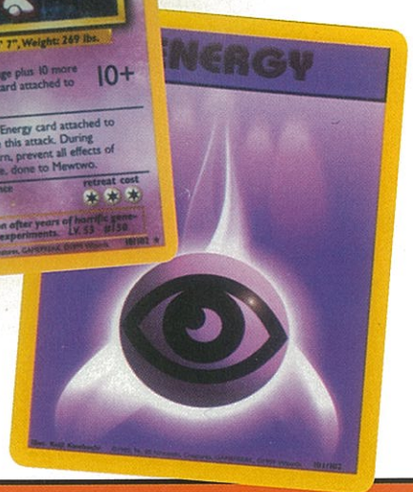
vos (só podes ter 5 pokemons defensivos e 1 activo, tal como no jogo do Game Boy);
· Jogar uma carta de evolução;
· Por energia num pokemon;
· Jogar uma carta de treinador;
· Trocar o pokemon activo por um defensivo pagando o custo de retirada;
3º Atacar com o pokemon activo
4º O teu turno acabou

Como atacar:

Só podes atacar uma vez por turno e só com um ataque.
Para usar um ataque precisas de ter a energia que o ataque requer com o pokemon e não precisas de a descartar para fazeres o ataque.
Depois desconta o poder do ataque no pokemon activo do oponente.







Pronto já podes começar a jogar neste fantástico jogo.
As regras não são só estas mas para não baralhar muito fico por aqui, talvez depois vos explique as regras mais avançadas como por exemplo a resistência e a fraqueza dos pokemons, os estados dos pokemons, etc...
Espero que tenham entendido e que em breve o jogo de cartas pokemon seja tão popular quanto a série e os jogos do Game Boy.

O que podes fazer em cada turno

1º Tirar uma carta no principio do turno ;
2º Podes fazer o seguinte na ordem que quiseres e só uma vez por turno:
· Jogar um pokemon básico para a fila de pokemons defensi-

Magic: Dinamizar é preciso...

Do leitor/colaborador Niko

"Caros amigos da Super Jogos: Esta revista dá especial destaque ao popular jogo que nos fascina, mas os artigos expostos tratam com certa leviandade aquele que é o maior jogo do mundo em número de jogadores "federados".
Por isso e muito mais, proponho publicar uma série de artigos que possam ajudar os leitores-jogadores a evoluir e a desfrutar do jogo abrangendo todos os níveis competitivos. Desde o jogo casual na escola, casa ou café, aos jogadores que pretendem iniciar-se nos torneios, passando pelos que já dentro desse meio tencionam aumentar o seu nível competitivo para deixarem de ter o seu nome na segunda página de todos os torneios, pelos que ambicionam chegar às finais dos torneios, e finalmente, pelos que conseguindo atingir essas mesmas finais nunca conseguem o almejado 1º lugar com direito a viagem.
Sendo o MTG um jogo, tal como qualquer jogo tem "truques" que eu poreí à disposição, tanto os de torneios como os outros "truques" os das trocas de cartas..."
Níko

Para todos aqueles que se interessam pelo jogo Magic The Gathering, aqui vai uma série de conselhos para que possam desfrutar do jogo ao máximo.
Todos sabemos que este jogo tem o inconveniente de ser um bocado caro. Portanto para que possamos tirar o máximo rendimento no nosso investimento devemos então ter algumas regras em conta:

– Aposta em uma ou duas cores:
Para teres um exército mais poderoso junta as cartas mais fortes de uma ou duas cores, ou as cores que tu mais gostares.

– Troca cartas para fortaleceres o teu arsenal:
As cartas que não precisas ou das cores que não pensas usar troca com os teus amigos, ou num clube de magic. As trocas são uma das coisas mais divertidas e recompensadoras deste jogo.

– Melhora o teu baralho com "combos":
As combos são a parte mais divertida do jogo.
Mas, o que são as combos?
As combos são como diz a abreviação, combinações entre duas ou mais cartas, que juntas tem um poder muito maior que separadas e que fazem a diferença no teu baralho. Aqui seguem algumas das combinações mais populares:
Masticore/Squee
Survival/Recuring
Oath/Gaea´s Blessing
Stasis/Kismet

– Mantém o teu baralho com 60 cartas:
"As cartas são para ser jogadas" - Pois são, mas dentro do limite de 60 cartas, no máximo 62. Porquê? Já sabem que o mínimo de cartas de um baralho são 60, quando estamos a comprar, e precisamos de comprar aquela carta que nos vai dar a vitória, ou impedir a derrota, essa tem de ser a próxima carta, e como se faz para ela ser a próxima carta? Pões 4 cartas de cada, de cada uma que for mesmo importante para que a percentagem sobre os 60 seja a maior possível. Os terrenos do baralho devem obedecer às percentagens de: cores diferentes, numero de cartas de cada cor, numero de cartas de cada cor que pede no seu custo 2 ou mais manas específicas e ainda o custo das cartas que se usa. Tudo isto para dizer que o normal é por volta de 1/3 das cartas do baralho são terrenos. Temos aqui o exemplo de uma carta boa, que é pessimamente usada , por ex.: num baralho de 4 cores:



Estratégias



Esta secção é dedicada a exposição e explicação detalhada dos baralhos.
Durante os próximos tempos vamos recolher os vossos baralhos e escolher alguns para aqui debatermos as suas qualidades/defeitos.

Hoje temos uns baralhos que deixam por terra a teoria de que só ganha quem tem mais cartas e gasta mais dinheiro. Bem, ter as cartas todas ajuda, mas um baralho bem construído e um jogador bem treinado com ele pode muito bem envergonhar o dono de uma magnifica colecção de cartas.
Vamos analisar este baralho de duas cores composto apenas por cartas comuns , em que as duas cores encaixam perfeitamente com tudo o que um bom baralho precisa: controlo de criaturas (incinerar, raio voltaico), compra de cartas (ofídio), controlo do grimório (impulse), controlo de jogo (anulações) .

2 - Raio voltaico
2 - Explosão de fogo
4 - Incinerar
4 - Contramágica
4 - Lapso de Memória
4 - Fuga de mana
4 - Impulse
4 - Mogg fanático
4 - Lanceiros de Suk´Ata
4 - Ofídio
4 - Physalia

7 - Montanhas
13 - Ilhas

- Os raios voltaicos e os incinerar são cartas para controlar as criaturas do oponente, não para lhe dar dano, as anulações são para impedir que ameaças que ponham em perigo a vitória entrem, não para anular uma 2/1 quando tens o mogg na mão. Tens 4 tipos diferentes de criaturas, a physalia e o mogg são para controlar criaturas, podes utilizar a physalia com mais rendimento se mandares uma criatura com um encantamento para a mão do oponente. Os lanceiros tem duas vantagens: tem ímpeto, e tem flanquear, o que significa que matam criaturas com 1 de defesa sem sequer sofrer dano, e mais importante não podem ser regeneradas. A máquina do baralho é o ofídio que te permite comprar cartas.

Espero que estes artigos vos ajudem a evoluir o vosso jogo e a forma como se relacionam com ele. Estes artigos serão feitos de uma forma progressiva, assim como a vossa evolução como jogadores, espero eu.
Não acredito que se tenha de jogar muitos anos para se ser um bom jogador, embora os melhores jogadores tenham um número DCI baixo (depois falamos sobre isto) o que eu acredito é que se tem de aprender muitas noções e conceitos, e não há ninguém para nos ensinar isso. É para isso que eu aqui estou, não hesitem em escrever uma carta ou por e-mail com as vossas dúvidas para:

e-mail: ciberlandia@mail.eunet.pt
Correio: Remessa Livre 11016 - 1032 LISBOA CODEX

Clube dos leitores

Atenção:

Estes produtos são uma simples lista do que temos para apresentar. Qualquer leitor pode adquirir produtos desta lista.

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

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

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

Livros	Preço	Oferta Pontos
Office		
Domine 110% Access 97	5.250 Esc	500
Domine 110% Access 2000	5.500 Esc	500
Domine 110% Excel 97	4.750 Esc	450
Fundamental Excel 2000	2.400 Esc	200
Domine 110% Word 97	4.750 Esc	450
Microsoft Office 97 Avançado *	4.950 Esc	450
Microsoft Office 2000 p/Todos Nós *	5.500 Esc	500
Programação		
Delphi 4 - Curso Completo **	6.750 Esc	650
Linguagem C **	5.500 Esc	500
Programação em C++ *		
Conceitos Básicos e Algoritmos	5.500 Esc	500
Internet		
A procura do Ouro na Internet	2.750 Esc	250
Anuário FCA da Internet 1999 **	3.990 Esc	350
Animação Páginas WWW c/Javascript *	3.500 Esc	300
Como criar Páginas Web - Manual Prático		
Vol. I **	1.250 Esc	100
Vol. II *	1.250 Esc	100
Comércio Electrónico na Internet **	2.990 Esc	250
Criação de Páginas WWW c/HTML e Java	5.250 Esc	500
Criação de Páginas WWW c/HTML 4 e Java *	5.300 Esc	500
Encontrar a informação certa na Web	3.800 Esc	350
Internet de A a Z	2.750 Esc	250
Vários		
Hardware p/Profissionais	5.850 Esc	550
Hardware p/PC's e Redes	2.990 Esc	250
Segredos p/ Jogos p/PC e Consolas	1.800 Esc	150

** - inclui CD*
*** - inclui ligação grátis à Internet*

Hardware	Preço	Oferta Pontos
Leitores		
CD-Rom Asustek IDE/ATAPI 40X	10.000 Esc	950
CD-Rom Asustek IDE/ATAPI 50X	12.000 Esc	1150
DVD Rom Hitachi GD-5000 8X/40X	24.000 Esc	2350
Colunas		
JBL Media System 2000 (500 Watts)	30.000 Esc	2950
JBL Media 200 (360 Watts)	12.750 Esc	1250
JBL Media 100 (240 Watts)	8.750 Esc	850
TEAC Power Max 80 Watts	2.750 Esc	250
TEAC Power Max 140 Watts	5.500 Esc	500
TEAC Power Panel 300 Watts	17.900 Esc	1700
Teclados		
Teclado c/18 teclas c/função Multimédia	3.250 Esc	300
Teclado Windows'98 c/apoio pulso (AT)	2.500 Esc	200
Teclado Windows'98 c/apoio pulso (PS/2)	2.500 Esc	200
Modems		
Win-Modem Aztech 56K/V90 Interno PCI	7.800 Esc	750
Zoom Fax/Modem Interno, PCI 56K/V90	14.500 Esc	1400
Camâras		
Mustek VC-300 356 X 292 pixels Interface USB Camâra de vídeo e de vídeo conferência para portáteis e PCs de secretária Não necessita de placa de captura	13.500 Esc	1300
ZOOM ISA Camera 352 X 288 pixels - até 15 imagens/segundo Solução completa para captura de imagens e vídeo conferência Inclui placa ISA de captura de vídeo, microfone e software de vídeo Permite ligação a modem ZOOM 56K DualMode	13.000 Esc	1250

Condições Gerais:
- **Portes = + 500$00**
- **Pagamento à cobrança = + 750$00**
- **Preços e existência sujeitos à situação e stock à data de encomenda**

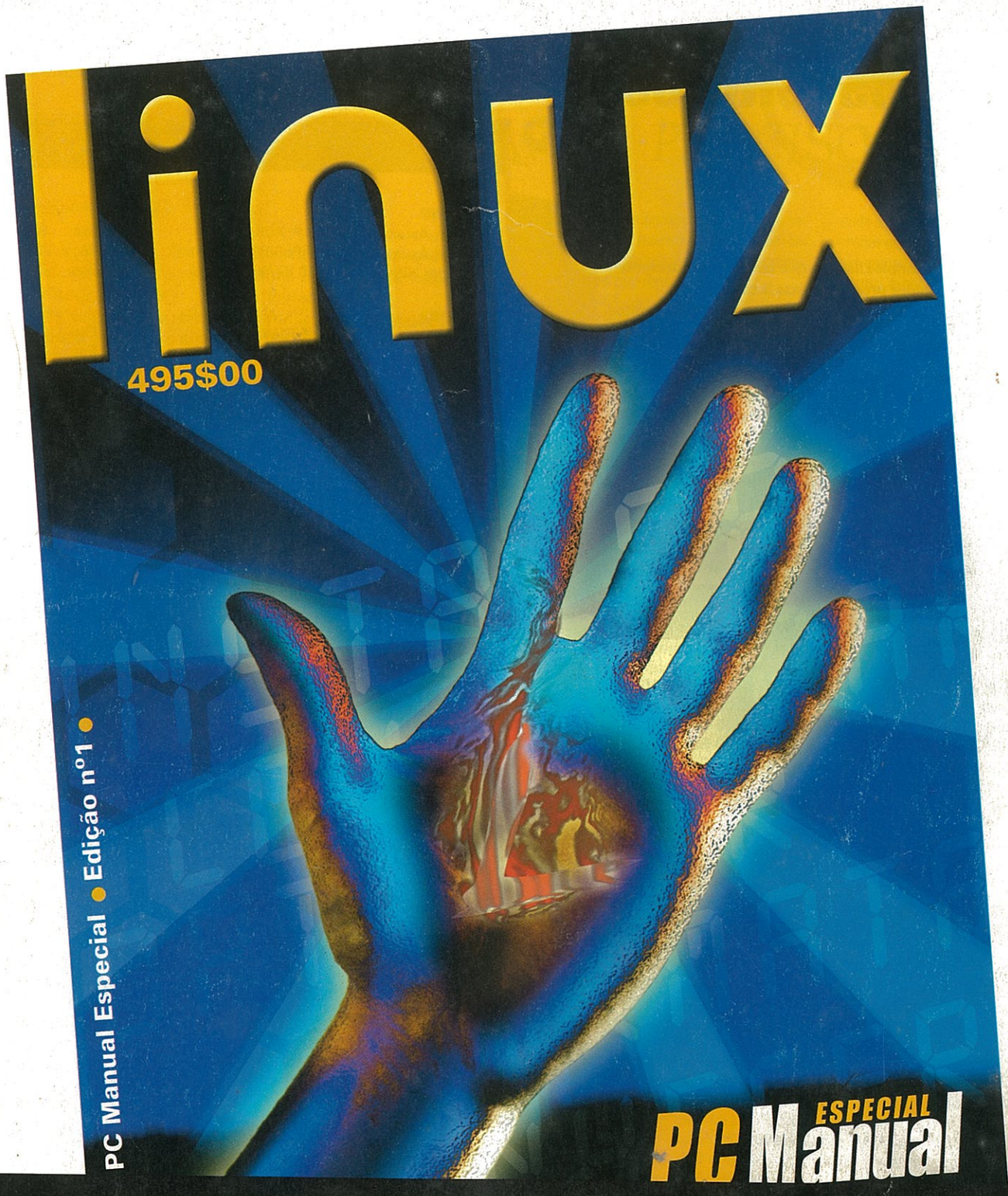
Via Informática Postal

Av. da Republica, 83-5 – 1050 Lisboa
Remessa Livre 11016 – 1032 Lisboa Codex
Tel./Fax.: 21 – 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.: 21 – 793 52 24
galileu@mail.eunet.pt



Guia de Linux

Do saber ao fazer!

... Já nas bancas!