

COM JOGO **MIDNIGHT RACING** E UM **GUIA DE DICAS**

A revista de videojogos

# Player

1.º 42 • 4,99€ (IVA incl.) MAIO 2003



**ESPECIAL**

# SILENT HILL 3

**GUIAS**

- Metroid Prime
- Resident Evil 0
- Metal Gear Solid II: Substance

**ANÁLISES**

- Devil May Cry 2
- Raven Shield
- Command & Conquer: Generals
- Steel Battalion



**Ganha uma  
GBA SP**

PC • GAME BOY • GAMECUBE • XBOX • PS2 • PSX

# RIA-SE DEPOIS DA MORTE!

Uma vez que já passou para o outro lado, o que é que lhe interessa a "balbúrdia" que causa do lado de cá?

**Ghost Master** permite-lhe assustar os meros mortais em cenários inspirados em grandes clássicos do cinema, tais como, "The Blair Wisp Project" e "Deadfellas" entre outros

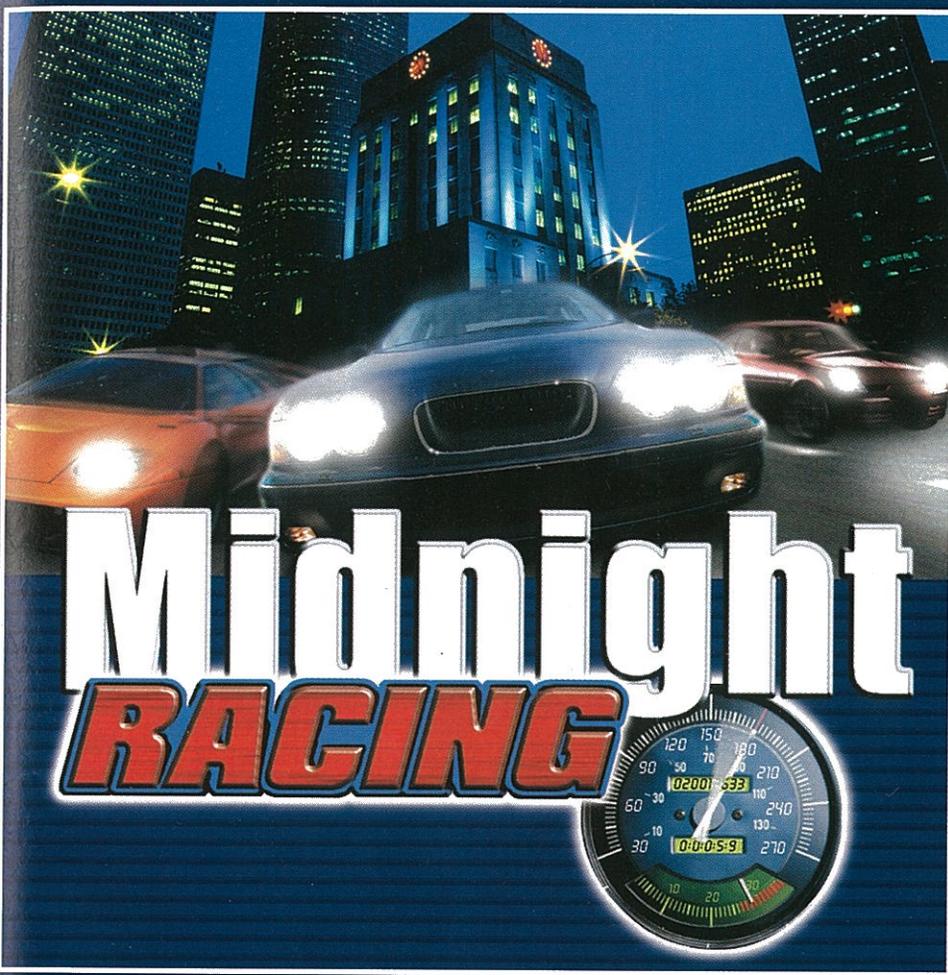
Combinando **tecnologia supernatural** e um **aterrador "gameplay" inovador**, 'Gost Mast' é um verdadeiro "susto-ware".

**Não fique petrificado!**  
Divirta-se e dê uma gargalhada depois da morte

- Conceito apelativo e inovador.
- Comande os maus para variar!
- Aterradora e impressionante tecnologia avança adensam a atmosfera e realçam o realismo.
- Um vasto "arsenal" de sustos ao seu dispor.

# Ghost Master





Diz adeus aos limites de velocidade e ataca o alcatrão com esta simulação única de efeitos de luz nocturna. Testa a tua destreza ao volante e compete com os teus amigos, num frente-a-frente encarniçado.

### Requisitos do sistema:

- Windows 98/2000/XP • Processador Pentium II a 266MHz
- 32MB de memória RAM • 250MB de espaço livre no disco rígido
- CD-ROM • Placa de som de 16 bits • Placa gráfica 3D

## A revista de videojogos Player

BIT, Sociedade Editora, Lda.  
Capital Social: 24.940 euros  
Azinhaga da Torre do Fato, 19-B. Escritório 1, 1600-774 Lisboa  
Tel.: 217 112 600 - Fax: 217 168 308 - E-mail: correlo.player@bit.pt

**Director** Pedro Amaral [pamaral@bit.pt]

**Editor** Rui Guerreiro d'Ángela [rula@bit.pt]

#### Redacção e Colaboradores

Carla Alves, Fátima Valente  
Filipa Bailão, Luís Andrade,  
Luís Lima, Luís Teixeira,  
Nuno Duarte, Rui Tomás,  
Vera Crujeira

**Revisão** Alda Mota

**Director de Produção** Jorge Batista

#### Arte

Filipa Vieira, Miguel Paixão e Teresa Silva

#### Directora Comercial e Marketing

Rita Gil [ritagl@bit.pt]

#### Responsáveis de Contas

Nuno Martins [nmartins@bit.pt]  
Sónia Silva [sonias@bit.pt]

#### Gestor de Produto

Sérgio Machado [sergiom@bit.pt]

#### Assinaturas

Paula Quadros paulaq@bit.pt  
Tel.: 217 112 603/04 - Fax: 217 168 308  
Remessa Livre n.º 42121  
1600-774 Lisboa  
E-mail: assinante.player@bit.pt

#### Impressão

Mirandela Artes Gráficas, SA  
Rua Rodrigues Faria, 103  
1300-501 Lisboa

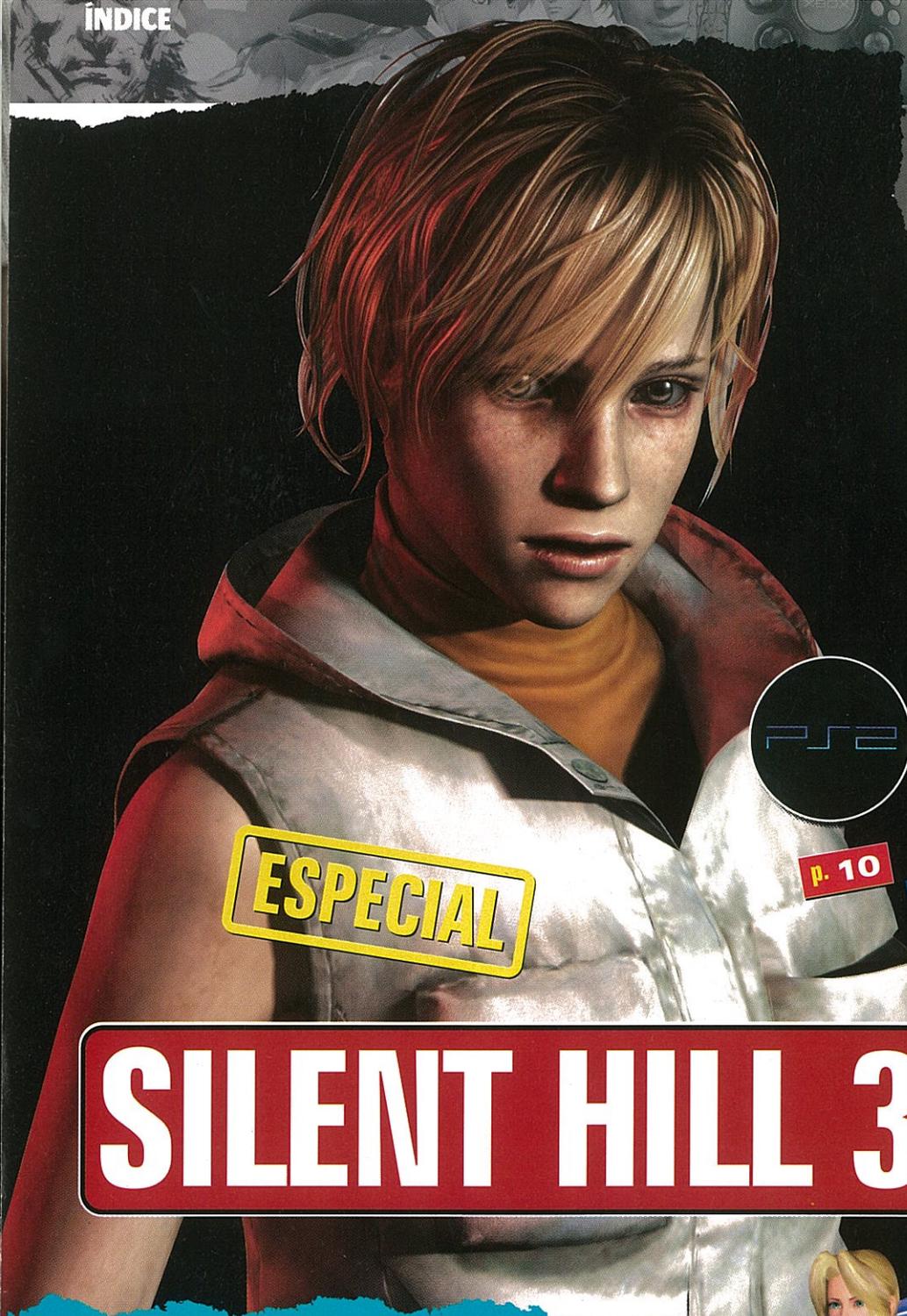
#### Distribuição

Midesa Portugal  
Distribuição de Publicações, SA  
Rua da República da Coreia, n.º 34  
Ranholas, Sintra

ICS: 123409  
ISSN: 0874-6842  
Depósito legal: 148597/00  
Periodicidade: Mensal  
Tiragem desta edição: 25.000 exs.

Os artigos inseridos nesta revista, traduzidos ou reproduzidos da Computer and Video Games, são propriedade de ©Felden Productions, England.





**APRESENTAÇÃO GBA SP**

**NOME DE CÓDIGO: SP**

A *Player* assistiu à apresentação da mais nova consola portátil da Nintendo.

**p. 06**



**ESPECIAL**



**p. 10**

**SILENT HILL 3**



**DEVIL MAY CRY 2**

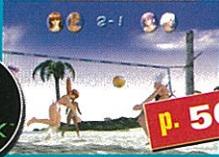
A acção em grande estilo regressa à PS2, mas será estilosa?



Será acção?  
**p. 40**

**DEAD OR ALIVE VOLLEYBALL**

Xtreme Beach Volleyball... Quanta diversão terás a jogar voleibol com raparigas semi-nuas? Muita!?



**p. 56**

**TRUQUES E DICAS:**

**METROID PRIME** ..... **p. 76**  
Localiza todos os *power-ups*.

**RESIDENT EVIL 0** ..... **p. 78**  
Sê mais rápido e apanha todos os itens.

**METAL GEAR SOLID II: SUBSTANCE** ..... **p. 80**  
Como jogar as Snake Tales.

**COMMAND & CONQUER: GENERALS**

A famosa série voltou. É actual? Sim. Está ao nível das anteriores? Vamos ler na...



**p. 44**

**INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB**

É só um bacano que se chama Indiana Jones e que diz distribuir murros pelos Nazis.



**p. 52**

**RUBRICAS • RUBRIC**

- ★ JOGO PLAYER .....03
- ★ NOTÍCIAS .....06
- ★ ESPECIAL .....10
- ★ MULTIMÉDIA .....68

# GRAFISMO SILENCIOSO



Não queríamos acreditar no que víamos: um monstro enorme, coberto por uma viscosidade verde aproximava-se da nossa porta. Assustados, trancámos-la e encostámos-lhe todas as secretárias disponíveis. Mas ele aproximava-se cada vez mais.

O medo obrigou-nos a esconder o mais longe possível da nossa entrada. Lá fora, o monstro insistia com um urro baixo e rouco. As nossas mãos agarravam-se com tanta força ao arquivo das revistas, que este caiu, devido à força. E o monstro continuava na sua luta.

Mas, eis que se ouve um tiro. E outro. E mais outro. Dezenas de tiros de seguida e depois... o silêncio. Nada se ouvia a não ser os nossos corações e o ressonar do nosso velho cão, que além de surdo não devia nada ao sexto sentido animal.

Estávamos nós a recuperar a coragem e a respiração, quando ouvimos bater à porta. Voltámos às posições anteriores. Batem à porta outra vez. Nós, nada. A batida persiste, mas agora acompanhada por uma voz: «Sou eu, o Dante. Ei! Não me ouvem? Sou eu. Vá lá, abram. O monstro já adormeceu. Enfie-lhe com umas boas 50 balas no bucho e agora ele dorme descansado.»

Dante, aqui? Apressámo-nos a afastar toda a tralha que sustinha porta. Abrimo-la e ele entra de rompante. «Viram a Heather?» Heather? Oh, não! Ela não estava ali. Perdemo-la... «Não me digam que ela foi para Silent Hill...» Olhámos para o nosso portal dimensional. Tinha sido accionado... «Não se preocupem rapazes! Eu vou salvá-la...»

Oh, júbilo! «Nós cuidámos do teu bar. Não te preocupes!» «OK! Já agora, porque é que não mudam o grafismo da revista?» E foi o que fizemos. Já que estávamos ali à espera, relemos as sugestões dos leitores, ouvimos os nossos chefes, reunimo-nos e eis que decidimos mudar de grafismo. Sabem, veio a Primavera, as andorinhas voltaram e nós pensámos que seria uma boa altura para mudar...

Rui Guerreiro d'Ângela  
Editor

## A CHEGAR

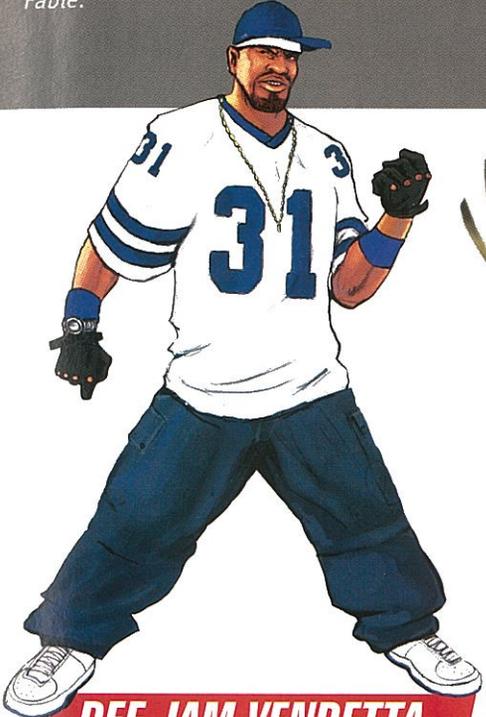
SILENT HILL 3 .....	10
ENTER THE MATRIX .....	16
FABLE .....	20
X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE .....	22
HULK .....	26
BLITZKREIG .....	27
RESIDENT EVIL: DEAD AIM .....	27
FREELANCER .....	28
X 2 - THE THREAT .....	29
SPLASH DOWN 2 .....	30
WWE CRUSH HOUR .....	32
TAK & THE POWER OF JUJU .....	33
DEUS EX 2 .....	34
ALTER ECHO .....	36
WARHAMMER: FIRE WARRIOR .....	37
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK .....	37
RISE OF NATIONS .....	38
RED FACTION 2 .....	38
MOTO GP 2 .....	38
DRAGON'S LAIR 3D .....	38
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS .....	38
BURNOUT 2 .....	38
CRIME SCENE INVESTIGATION .....	38
PRO BEACH SOCCER .....	38
CALL OF CTHULHU .....	38

### FABLE



p. 20

**A ESCOLHA É TUA**  
És um puto ranhoso e tens um destino para escolher. Bem-vindo ao mundo de Fable.



### DEF JAM VENETTA

#### VIVA O RAP

Pois é! Os rappers da Def Jam decidiram distribuir pancada. Espectacular: murros com ritmo.

p. 24



## ANÁLISES

DEVIL MAY CRY 2 .....	40
COMMAND & CONQUER: GENERALS .....	44
TENCHU 3 .....	46
VIETCONG .....	48
RAVEN SHIELD .....	50
INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB .....	52
CELTIC KINGS .....	54
DEADLY DOZEN .....	55
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL .....	56
GUILTY GEAR X2 .....	58
VEXX .....	59
STEEL BATTALION .....	60
UNREAL 2 .....	61
PANZER DRAGON ORTA .....	62
THE MARK OF KRI .....	66

### GUIA



### RUBRICAS

★ INTERNET .....	70
★ BRINQUEDOS .....	72
★ TRUQUES E DICAS .....	74

# NOTÍCIAS

## Concentra anuncia GBA SP

Um ambiente em tons de prateado marcou a apresentação da tão esperada GBA SP

**A** porta do Spicy Club (em Lisboa) encontravam-se dois cartazes com a forma de uma GBA SP, a indicarem que estávamos no local certo. A receber-nos estava uma GameCube com o jogo *Super Monkey Ball 2*. Ao lado, uma porta que nos conduzia a um longo corredor forrado a prateado e com focos de uma luz arroxeadada que incidia sobre várias SPs. Ao fundo, um espaço amplo, com ainda mais SPs e um pequeno púlpito, onde mais tarde seria feita a apresentação da nova consola da Nintendo. Todo este ambiente fazia parecer que tínhamos acabado de entrar numa nave.

O evento estava programado para as 18h30 do dia 20 de Março, mas já passava das 19h00 (do mesmo dia, claro!) quando começou. Por isso,

aproveitámos o atraso para experimentar o "novo brinquedo". Arregaçámos as mangas e atirámo-nos ao *Super Mario Kart* e ao *Metroid Prime*. Com esta experiência, concluímos de imediato que a iluminação do ecrã faz toda a diferença e que os botões e o próprio formato sejam mais ergonómicos.

De seguida, o director de *marketing* da Concentra chamou a atenção de todos os convidados para apresentar a nova consola portátil da Nintendo. Depois de uma breve introdução e de um resumo da história da Game Boy, Ricardo Feist demonstrou claramente que a Ninty quer mudar de imagem: «Com esta consola pretendemos alargar o *target* para um público mais adulto. A GBA SP é interactiva, continuada e

transportável. É uma peça que vai mais pela estética – é mais sóbria e apelativa».

Para tornar a GBA SP ainda mais apetecível, o responsável da Concentra anunciou uma novidade "de fazer cair o queixo" aos fãs dos produtos da empresa nipónica: a promoção GC (válida até 31 de Maio). Os que gostam desta consola terão assim a oportunidade de obter um vale de desconto de 50 euros, na compra de uma GBA SP, para deduzirem na compra de uma GameCube.

Uma decisão ousada, assim como uma das frases de Ricardo Feist, que aproveitou o momento para parafrasear um dos motes da campanha: «Com



o ecrã iluminado, jogar GBA SP é a segunda melhor coisa para se fazer debaixo dos lençóis».



### INCOMING STORM – COMMANDER EM 2003

**A** Coding Dreams já anunciou a data de lançamento do seu projecto principal, *Incoming Storm – Commander: 7 de Setembro de 2003*. Este jogo de estratégia está a ser programado em J2ME, usando o MIDP 2.0, e será desenvolvido em duas etapas. Na primeira fase, os programadores usarão o MIDP 1.0 e farão o jogo a pensar numa resolução de 200x160 – que lhe permite correr em

Game Boy Advance. Na segunda fase, serão introduzidas funcionalidades do MIDP 2.0, para que o jogo seja suportado por telemóveis que já disponibilizem esta tecnologia. Mas esta não é a única novidade. A empresa portuguesa garantiu a distribuição dos seus jogos pela *iLcorp.com* na Ásia e na Europa, e nos restantes continentes através da *Sandager-Sandager.dk*.

### Pedro Amaro estabelece parceria com empresa estrangeira

**P**edro Amaro e a **Sabdager Small Games** chegaram, recentemente, a acordo sobre a distribuição dos jogos em J2ME do **game developer português em quatro**

**países: Dinamarca, Suécia, Noruega e Finlândia.**

Os primeiros títulos cobertos por este acordo são o *Colourama*, o *Colourama LE Energox* e o *Cube*.

## Splinter Cell para GBA e GC

**S**plinter Cell, da Ubi Soft, sairá em Junho de 2003 para as consolas GameCube e Game Boy Advance. O protagonista da história, escrita por Tom Clancy, é Sam Fisher, que tem como missão encontrar dois agentes da CIA desaparecidos.

Para a cumprir, conta com armas de última linha, como óculos de visão nocturna e de sensibilidade térmica, gadgets variados e engenhos de vigilância. Além da tecnologia, este herói completo também tem uma boa forma física, que lhe permite fazer movimentos atléticos como a espargata,

rapel e slide.

O nível gráfico para estas plataformas continua a ser o trunfo deste título, que apresenta um jogo de luz e de sombras revolucionário e efeitos que criam um ambiente muito realista e cheio de tensão. Refira-se ainda, que o grafismo aliado à jogabilidade livre dá a possibilidade de nunca jogares da mesma maneira.

A versão para GBA tem um momento único na jogabilidade de Splinter Cell, pois exige que Sam enfrente os *bosses* do jogo. Um factor que favorece esta versão, já que se aproxima muito da original para Xbox.



◀ A vida de agente não é nada fácil, por isso, prepara-te!



◀ Terás muitas missões perigosas. Convém estares em forma.

▶ Com um cenário destes nunca sabes o que podes encontrar.

## BLACK & WHITE 2

**A** Electronic Arts será a responsável pela publicação do título para PC, Black & White 2 - de Peter Molyneux.

O jogo é passado no Éden, onde os jogadores poderão assumir dois papéis: serem deuses bons, e contribuir para a paz, ou serem deuses maus, e aumentar as hostilidades.

Black & White 2 leva mais à frente o aspecto gráfico, visto que o mundo é mais expressivo - as flores miram perante a face maléfica do deus, ou florescem perante a sua boa natureza. Ou seja, o mundo reflecte a personalidade dos jogadores. Quanto à data de lançamento, resta-nos esperar!



## YDREAMS LANÇA UNDERCOVER

**A** Ydreams anunciou, em conjunto com a Vodafone Portugal, o lançamento de Undercover.

Este título de acção e de espionagem para telemóveis coloca o jogador na pele de um agente secreto ao serviço da T.I.A. (Terrorism Intelligence Agency). Com um software fornecido pela T.I.A. e instalado no telemóvel, o agente deve localizar e eliminar suspeitos de terrorismo.

Para isso, conta com muitos recursos, como gadgets e armas de defesa e ataque, e um mapa estratégico que te poderá aproximar do teu alvo. Este jogo, baseado na localização real dos jogadores, é jogado em tempo real, em qualquer telemóvel e num princípio de multijogadores. Undercover está disponível para clientes Vodafone desde a primeira semana de Abril. Para mais informações podes visitar a página oficial do jogo em [www.playundercover.com](http://www.playundercover.com).



# DA BD PARA OS VIDEOJOGOS: XIII

**A** Ubi Soft acaba de anunciar o título XIII para as versões PlayStation 2, Xbox e PC. Neste jogo tu assumes o papel de um homem que sofre de amnésia depois de ter acordado numa prala deserta de Inglaterra, com uma bala na cabeça e uma tatuagem no pescoço com a marca 'XIII'. O objectivo do jogo é desvendar a identidade da personagem e ver se existe alguma ligação com o homicídio do John Kennedy.

XIII conta com um verdadeiro arsenal de armas como uma Uzi, uma AK-47 e uma M16, foguetes, facas e uma bazuca. Neste título o jogador tem de saber improvisar com o que tiver à mão, desde de garrafas partidas e cacos de vidro, até

tijolos e um gancho de ataque que ajuda a encontrar novas áreas inacessíveis.

Considerado como um *first-person-shooter*, o jogo inclui uma componente de actuação furtiva, que permite à personagem deslocar-se cautelosamente e eliminar os inimigos. Além disso, o jogador terá de estar preparado para esconder os corpos das vítimas, de forma a não serem descobertas pelos seus companheiros. Gráficamente o jogo é atractivo e leva o *cell-shading* a níveis nunca antes explorados como nos jogos Jet Set, Radio Future e The Legend of Zelda: The Wind Waker. As três versões partilham do mesmo modo 'single player', mas oferecem elementos específicos no modo 'multiplayer'.



♥ Tens um detonador na mão. Não te esqueças de te manter à distância senão morres com a explosão.

▶ Já o tens na mira. Agora não hesites e dispara, senão tu é que morres.



# PIKMIN 2

**A**qui estão as primeiras imagens da sequência, para Nintendo, da fantástica aventura estratégica! E sim, um dos *screenshots* é mesmo de uma acção de multijogadores em ecrã dividido.

Esta emocionante sequência possibilita opções de jogo cooperativo e de batalha, mas maiores detalhes estão ainda no segredo dos deuses.

**NOVAS CARAS**  
A personagem com ar ganzado, à esquerda, chama-se Loozy e é uma das novas caras.

Selecciona o modo 'Versus' do ecrã dividido e entra numa batalha onde podes testar, até ao limite, as tuas habilidades Pikmin

**GRANDE ACÇÃO DE AJUDA**  
São necessários dois, amigo: faz equipa com o homem-do-espaco e verás que as peças se encaixam.

**DUELOS FRENÉTICOS**

## KIRBY NA CUBE

**A** Nintendo lançou um novo título de Kirby para GameCube.

O Kirby Air Rider é um jogo de corridas muito parecido com o clássico Mario Kart, incluindo estranhas, mas fantásticas pistas de corrida, possibilidades de aumentar a potência e obstáculos diversos.

A Nintendo ainda não confirmou a data de saída de Air Rider e a pré-estreia apenas deverá acontecer, em Maio, durante a exposição de jogos E3, em Los Angeles.



# MIYAMOTO NA PLAYER

## UMA ENTREVISTA COM O CRIADOR DE MÁRIO E ZELDA

■ **PLAYER:** Pode falar-nos na ideia de utilizar vento no *Wind Waker*?

■ **Miyamoto:** Começámos por pensar em oceanos e na forma como o Link se poderia mover. Porque não utilizar um barco para as suas deslocações? Mas para usarmos um barco precisávamos de vento e resolvemos dar ao jogador algum controlo sobre o vento. Estamos a pensar em termos de tecnologia avançada e enquanto algumas pessoas se preocupam em criar belos gráficos, nós quisemos desenvolver outras áreas acerca das quais ainda ninguém tinha pensado. E, tirando proveito do poder da GameCube, pensámos no controlo do vento. É totalmente

diferente de qualquer outra coisa alguma vez criada.

■ **PLAYER:** Deixaram alguma ideia de fora?

■ **Miyamoto:** Antes de mais, tendo em conta que tivemos grandes restrições de tempo, optámos por deixar de fora dois níveis de jogo que incluíam masmorras. Por outro lado, a maior parte das ideias foram inseridas na versão final do jogo.

■ **PLAYER:** O novo estilo de *Zelda* constitui uma mudança radical e quando foi pela primeira vez apresentado provocou grande alarido na indústria. Poderemos esperar o mesmo tipo de impacto por parte do *Super-Mário 128*?

■ **Miyamoto:** Nunca foi nossa intenção provocar alarido, mas tentamos estar sempre na "crista da onda". Tentamos ser consistentes, mas sempre sem deixar de inovar. Com o *Wind Waker* fizemos um novo Link. Confrontámo-nos com alguns problemas quando quisemos dar um aspecto realista ao Link. Esperava-se que um Link realista se movesse de forma natural, como o faria no mundo real, mas tal não resultou. Na verdade, um aspecto e movimentos realistas não fariam por si só um bom jogo. Este foi o argumento base para a construção do personagem Link tal como ele está. Quanto ao *Super-Mário 128* ainda não chegámos ao ponto específico em que determinamos qual será o seu aspecto. Não tenciono criar quaisquer

alaridos - apenas me preocupo em fazer jogos perfeitos.

■ **PLAYER:** Agora que criou o motor gráfico e a jogabilidade certa para o *Wind Waker*, tencionam reutilizá-los?

■ **Miyamoto:** Para mim, como produtor, é melhor usar a tecnologia existente, pois demora muito tempo a desenvolver os alicerces de uma nova. Enquanto produtor e criador de jogos, espero voltar a utilizar a tecnologia do *Wind Waker* em novos jogos e como a funcionalidade da GameCube é tão elevada, tenho a certeza que tal acontecerá.

■ **PLAYER:** Dado o aspecto infantil do jogo perante a massificada sede do mercado por realismo, prevê alguns problemas em atingir o grande público? Como será a aceitação de *Zelda*?

■ **Miyamoto:** Temos, no Japão, um popular realizador de filmes de animação que agrada a adultos e a crianças, pelo que muitos dos seus fãs são pais. Não acredito que utilizar o estilo gráfico animado de *Wind Waker* seja um handicap. Para a Nintendo, o mais importante é continuarmos a produzir uma variedade de jogos para diferentes públicos. A indústria de jogos no Japão está a atravessar uma crise e há muito trabalho a fazer, mas por outro lado, olhando para a indústria de cinema, tivemos alguns filmes que

estimularam o mercado. Não acho que focarmo-nos na indústria de jogos seja a melhor opção. Se todos entrarmos no mesmo barco e fizermos as mesmas coisas, encolhemos o mercado. O mais importante, no que respeita aos jogos, é o aparecimento de novas ideias e não o desenvolvimento de coisas semelhantes, pois tal torna-se limitador.



# SILENT HILL 3

EDITORA  
 KONAMI  
 PRODUTORA  
 KONAMI  
 LANÇAMENTO  
 MAIO 2003



JOGO ON-LINE

## EM RESUMO

A terceira vida do mais perturbante jogo de sempre, para PS2, orgulha-se de ter tanto medo, cenários nojentos e inimigos escorregadios e às carradas, como os seus antepassados. Prepara-te para mais terror...



WWW.KONAMI.COM

**E**la é apenas uma rapariga. Uma rapariga frágil e pálida que vagueia sozinha numa espécie de parque de diversões decadente. Há um nevoeiro estranho, denso e malcheiroso que lhe dança no rosto, enevoando os seus olhos, obstruindo-lhe a garganta. Quem é ela? Porque está ela ali?

Ela nem se conhece a si mesma. Ela sente o aço frio de uma faca pressionando a sua mão direita. Isso aterroriza-a e conforta-a ao mesmo tempo. Através do nevoeiro, ela apercebe-se de uma forma rosada. É um coelhinho de brincar, daqueles que se encontram em qualquer feira. Só que este coelhinho está mutilado e coberto de sangue fresco. Há outras formas ameaçadoras no horizonte, mas ela não se atreve a olhar. Está encurralada. Começa a vaguear e a explorar lojas abandonadas que vendem prendas inocentes e estragadas. Vis criaturas atacam-na a partir das sombras, ímpias monstruosidades com membranas marmorizadas, esticadas a partir de membros obscenos e pulsantes. Ela corta-as e corre, acabando numa montanha russa, num mergulho para a morte.

Subitamente, o brilho intenso do dia

## PARQUE DE DIVERSÕES LAKESIDE

Desde o instante em que pomos os pés no parque de diversões abandonado, no início do jogo, um sentimento familiar de náusea e receio atinge-nos o estômago. Podemos garantir que nunca mais vai ver algodão doce e churros da mesma maneira.



*Gelado com sabor a cão morto? Estranhamente, não nos sentimos tentados*

*Difficilmente é aquilo que queremos ver numa feira.*

*Heather não consegue apreciar o humor irônico da Mansão Assombrada*



*Sempre sabemos que os bonecos de cera tinham algo de assustador.*



**1**  
*Fascinada, Heather olha para as luzes brilhantes do carrossel.*



**2**  
*Ale perto, os cavalos sorriem diabolicamente, com a sua língua a brilhar como sangue.*



**4**  
*Um som sibilante, movimento nas sombras. Alguma coisa está a ocultar-se. Foge!*



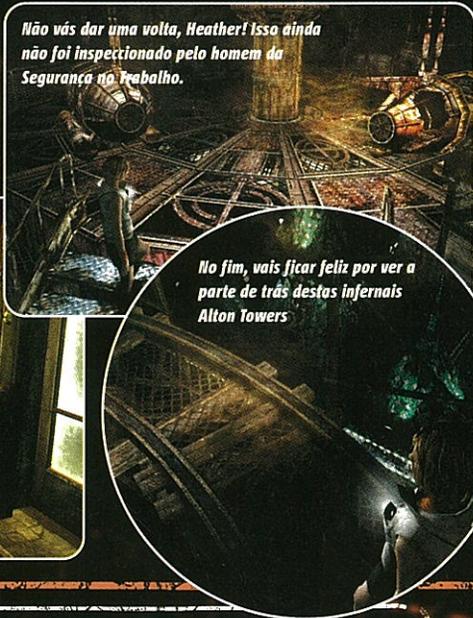
**3**  
*Ela quer tocar, mas não se atreve. Será sangue, carne ou algo pior?*

## ÍNDICE DE PICA



5  
4  
3  
2  
1  
0

*Não vás dar uma volta, Heather! Isso ainda não foi inspeccionado pelo homem da Segurança no Trabalho.*



*No fim, vais ficar feliz por ver a parte de trás destas infernais Alton Towers*

*Safa! Foi só mesmo um sonho! Só espero que ela não tenha salivado para dentro do cheeseburger.*



## HEATHER

Não te deixes enganar pelo corpo esguio e aspecto nervoso. Heather é como a Buffy, quando se trata de lutar contra demónios. Ela assusta-se ao princípio, mas depois de ter armas decentes nas mãos é mais do que capaz de pôr os malvados a comer terra.



**▲** *O detalhe da personagem é impressionante. Até vemos as sardas.*

## SUSTOS DE FEIRA

Os bizarros Towering Closers e os cães do demónio com os seus focinhos divididos em dois são os primeiros monstros de *Silent Hill 3*, que teremos de enfrentar com uma pequena faca. Se és mariquinhas, agora é capaz de ser boa altura para fugires. Gritos com a boca ensanguentada são opcionais.



**◀** *Se a cara já é tão feia, quem vai querer olhar por baixo das ligaduras?*

**▲** *Ficas avisado de que estas coisas não desistem. Tens de lhes dar com força para as matares.*

e música suave. A bela rapariga acorda nos arredores acolhedores e familiares de Happy Burger. Foi apenas um terrível pesadelo. Ela ri, livre para continuar a ir às compras sem qualquer preocupação no mundo...

**SÓ UM SONHO?**

Mas nós sabemos que isto não acaba aqui, verdade? Afinal, estamos em Silent Hill. A jovem Heather é só a última de uma longa lista de almas torturadas a ser posta à prova no universo de terror psicológico, criado pelas mentes mais perversas da Konami.

Este jogo está a caminho de ser tão perturbador quanto os dois primeiros, provavelmente até mais, devido à figura de Heather. Ela é muito mais vulnerável e emotiva que o chato do James Sunderland de *Silent Hill 2*.

O novo motor gráfico é admirável e transmite emoções como a dor, o

**RATOS DO SHOPPING**

Enquanto explora os becos e os corredores labirínticos por detrás do centro comercial, Heather choca-se por encontrar o monstro Closer e os cães de duas cabeças, vindos directamente dos seus pesadelos e tornados realidade. Ela conhece ainda os Numb Bodies.



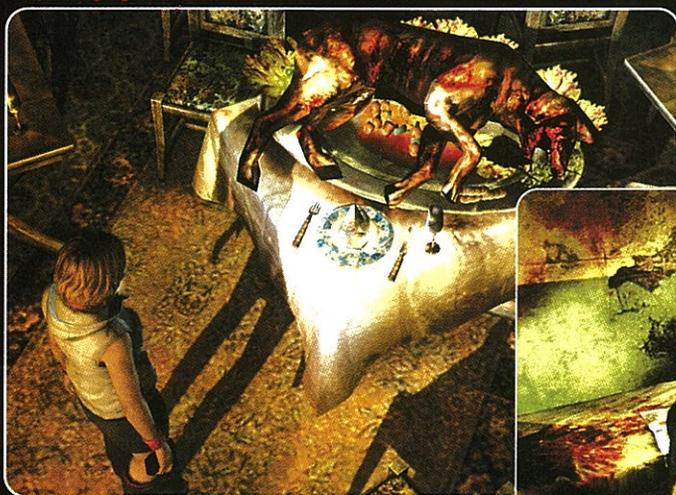
⊕ *Distrai os cães de duas cabeças com um prato cheio de carne, para poderes escapar-lhes*



⊕ *Os Numb Bodies são fáceis de matar, mas fazem muita avaria e guincham como porcos presos, se não deres cabo deles depressa.*

**CENTRO COMERCIAL**

O centro comercial onde Heather acorda após o seu sonho mau é um local reconfortante e familiar. Porém, depois de uma alegre conversa telefónica com o pai, a boa disposição de Heather é desfeita por um homem estranho com um sobretudo sujo que insiste em assediá-la. Quando ela se tenta esconder na casa de banho, as coisas começam a correr muito mal.

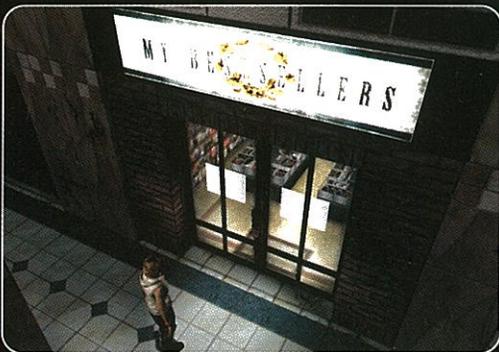


⊖ *É querido quando os restaurantes têm pormenores como guardanapos e pratos bonitos para acompanhar o cão assado.*

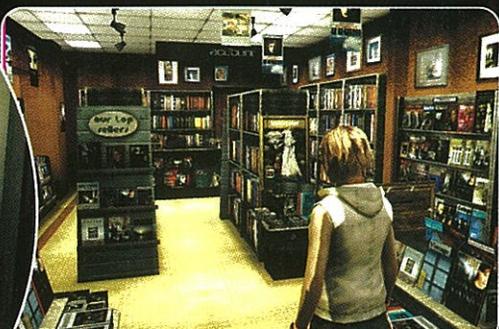
⊖ *O quarto de primeiros socorros do centro comercial não inspira muita confiança. Ninguém ouviu falar de higiene por aqui?*



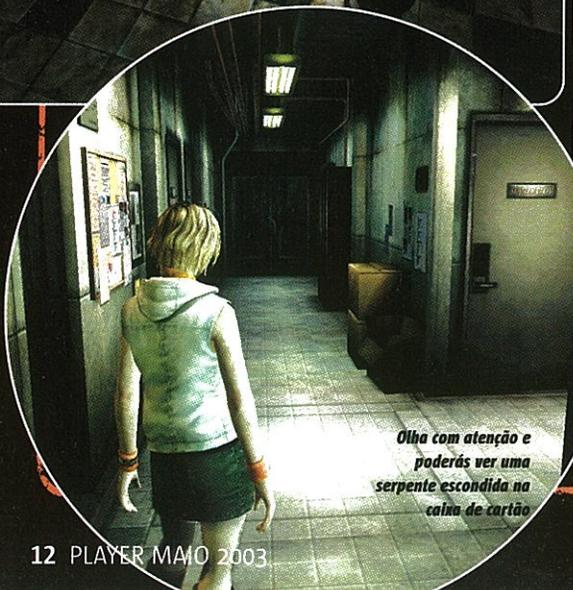
*Heather pára um pouco, à espera dos resultados do Benfica ao intervalo*



⊕ *Há zonas do centro comercial bastante normais. A sério*



⊕ *Mais gráficos de morrer. Até conseguimos ler os títulos de cada livro*



*Olha com atenção e poderás ver uma serpente escondida na caixa de cartão*

**DOUGLAS**

Douglas é um detective porco e despreocupado que chateia Heather no centro comercial. Ele tem segredos para lhe contar sobre o nascimento dela, mas ela não quer ter nada a ver com ele. A julgar pelas aparências, não se pode culpá-la.



⊕ *Douglas está mesmo num desatino, tal como a maior parte da gente de Silent Hill.*



medo e a repulsa com uma intensidade impressionante, através do expressivo rosto de Heather. Tu vais-te preocupar com esta rapariga, vais querer protegê-la e vais temer por ela.

**FUGIR A SETE PÉS**

A interface e a mecânica geral da jogabilidade serão muito familiar a quem tiver jogado *Silent Hill 2*. O movimento é muito fluido, usando o *stick* esquerdo analógico para correr e andar. 'X' é o botão de acção primária, usado para examinar e recolher objectos. Pressiona 'X' enquanto carregas no botão do ombro direito para disparar uma pistola ou usar armas brancas. O 'Triângulo' faz aparecer um mapa com a localização actual, enquanto 'Círculo' e 'Quadrado' servem para atacar à esquerda e à direita. O botão do ombro esquerdo dá-nos um modo de visão directa, embora continuemos sem podermos ver melhor os objectos.

## ESGOTO

Assim que a nossa heroína Heather deixa a tranquilidade e segurança relativas do centro comercial e desce para os esgotos, os ambientes começam a assemelhar-se ao *Silent Hill* que todos conhecemos e adoramos (embora de forma hesitante e nauseabunda). Sujos, viscosos e pestilentos, os esgotos representam para Heather o deixar para trás da realidade e a descida profunda até ao desconhecido.



⤴ Luz ao fundo do túnel? Hmm, isto é *Silent Hill*, lembras-te? Por isso não deve ser bem uma luz.



⤴ Não é o melhor lugar para perder as lentes de contacto.

⤵ Nas húmidas passagens do esgoto, os efeitos de luz ajudam à atmosfera.



Mais uma fascinante entrada no nosso documentário *Esgotos do Mundo*.

## CLAUDIA

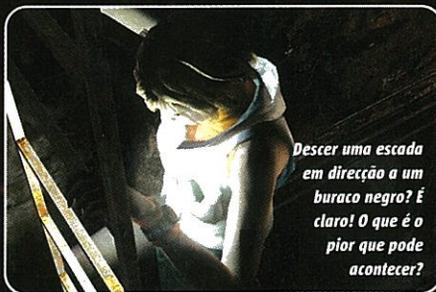
Uouh!, é mais uma maluquinha de *Silent Hill*. De cabelos longos e de aspecto etéreo, Claudia é uma mulher fantasmagórica e arrepiante, que assusta Heather com os seus murmúrios incoerentes acerca dela ser "aquela que nos vai guiar ao paraíso com mãos manchadas de sangue".

⤴ A estranha Claudia parece uma maluquinha à primeira vista, mas talvez ela esteja a ajudar Heather



## NOJO RASTEJANTE

Estás preso num esgoto com um gigantesco verme, que parece contente com a tua visita e a tua pistolinha de mão não dá conta do recado. O que fazer? Pega no secador de cabelo, que por acaso encontraste num túnel, e usa-o para electrocutar o Sr. Verme no seu próprio muco. Simples.



Descer uma escada em direcção a um buraco negro? É claro! O que é o pior que pode acontecer?



O pior? Que tal isto para começar! Mãos ao alto verme, tenho um secador em riste com o teu nome escrito.

### ÍNDICE DE PICA



O ecrã 'Item' é quase idêntico à versão anterior. Aqui podemos verificar a saúde de Heather, estudar 'Itens' e ver documentos muito bem detalhados. O rádio partido, que estala sempre que estão monstros por perto é um regresso bem-vindo.

Daquilo que vimos, a jogabilidade segue de perto os padrões anteriores. Quando a viagem de Heather às compras descamba para a loucura, mergulhamos mesmo no meio da acção. Cães de caça com duas cabeças começam a morder-nos os pés, com os seus revoltantes focinhos divididos a esvoaçarem ao vento.

### MAS EU SÓ FUI ÀS COMPRAS...

Quando não estás a ser atacado, ou a apanhar nas fuças, ou a ser sugado por algo asqueroso, estás ocupado a tentar descobrir pistas para compreender porque terá o centro comercial sido tomado por cães do Inferno e demónios. Há os habituais *puzzles* para resolver e, mais uma vez, podemos definir o nível de dificuldade, independentemente do nível de dificuldade da acção.

A maior parte dos *puzzles* é lógico e gira à volta do tema da sobrevivência, como, por exemplo, encontrar uma chave de fendas para abrir uma

gaveta, onde está a corda necessária para descer através de um poço de elevador.

Visualmente, há mais luz e sombra que antes, o que só pode ser um desenvolvimento positivo. Se pensarmos que o impacto total dos primeiros dois jogos era algo desfigurado pelos constantes ambientes taciturnos e enevoados, é bom saber que muita da acção inicial se passa agora em ambientes iluminados e soberbamente detalhados.

Contudo, à medida que a trama avança e os fios da existência normal de Heather começam a desenrolar-se e a misturar-se com a realidade alternativa de Otherworld, os familiares ambientes decadentes, que caracterizaram os dois primeiros jogos, tornam-se cada vez mais dominantes. Tu senteste manchado, sujo, nojento, enquanto guias Heather através de quartos

## PÁRA COM A LOUCURA

Momentos depois de encontrar uma caçadeira, cuidadosamente embrulhada numa estação de metro, Heather depara-se com um tipo com o belo nome de Insane Cancer. A Konami tinha andado a escondê-lo até agora, mas já podes deliciar os olhos com esta beleza cheia de banha.

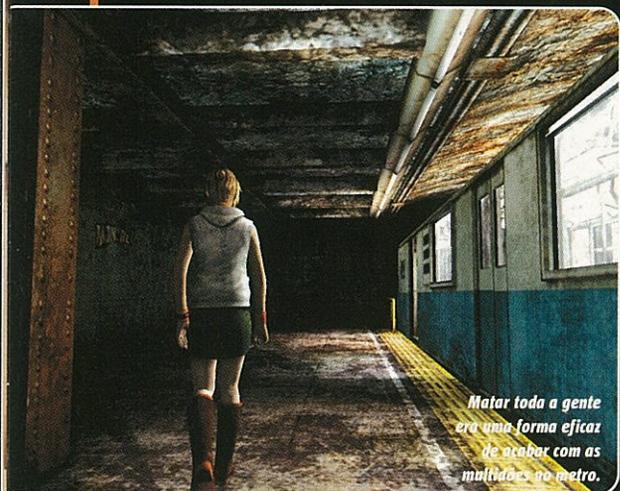


*Há sempre um maluco ao pé de nós no metro.*



## A ESTAÇÃO DE METRO

Os tipos da Konami sabem como penetrar nos medos mais profundos. Com os confortos do centro comercial a tornarem-se já uma memória distante, Heather vê-se numa estação de metro abandonada. Ai ela terá de encontrar uma maneira segura de evitar os corpos em decomposição e os *graffitis*. É tão mau como a Linha Verde.



*Matar toda a gente era uma forma eficaz de acabar com as multidões no metro.*



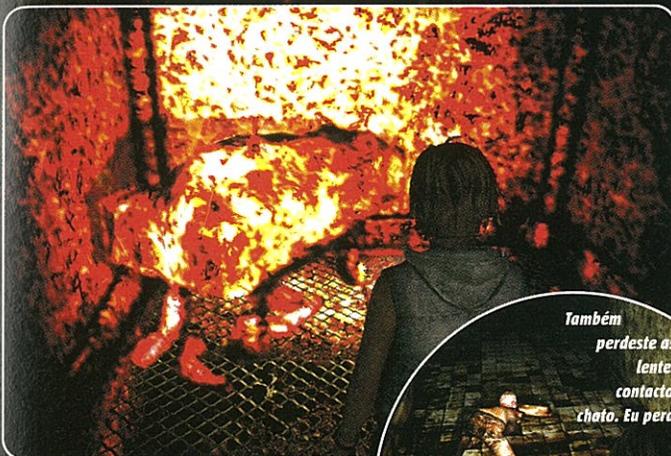
*Documentos que encontras no jogo explicam que a estação de Hazel Street é um ponto de suicídio famoso.*



*O movimento das personagens é tão realístico que se a Heather usar uma arma pesada ficará sem fôlego e terá de descansar.*

## HILLTOP CENTRE

Depois do terror sem fim do esgoto e do metro, o enganadoramente normal quarteirão de escritórios nas redondezas de Hilltop Centre é um alívio bem-vindo. Mas não por muito tempo. Enquanto até agora houve pequenos interlúdios, nos quais a realidade se transformou na depravação inflamada de Otherworld, esta é a primeira localização em que Heather mergulha totalmente nas assustadoras dimensões do puro inferno de Silent Hill. Foste avisado.



As imagens são tão vis como as dos dois jogos anteriores.

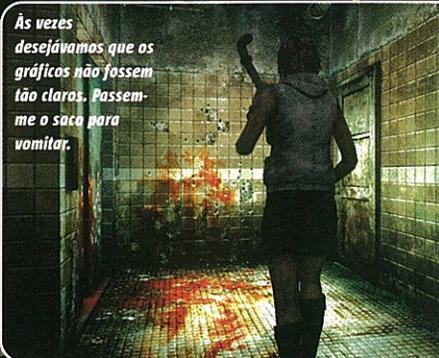
Até as criaturas do inferno gostam de olhar por baixo das saias das senhoras.



Também perdeste as lentes de contacto? É tão chato. Eu perdi uma no esgoto.



Espanta-nos como ela não começou a correr mais cedo. Mas a Heather não é cobarde.



Às vezes desejávamos que os gráficos não fossem tão claros. Passem-me o saca para vomitar.



Darmos com um maço na cabeça só para acordarmos é uma ideia tola.



Esta chocante visão de partes do corpo retorcidas é verdadeiramente perturbadora.

### ÍNDICE DE PICA



## PENDULUM

Os estranhos monstros Pendulum começam a aparecer quando chegamos ao Hilltop Centre. Estas criaturas mazinhas, e com aspecto de insecto, movem-se muito depressa e têm tendência para atacar em grupo, o que torna difícil atingi-los.



Estas criaturas são mais chatas que aterradoras, mas os Pendulums sabem bem como te infligir muitos estragos.

## VINCENT

A maior parte dos fanáticos de *Silent Hill* já ouviu falar ou viu imagens de Claudia, Heather e Douglas por esta altura, mas ninguém sabe ainda nada de uma misteriosa quarta personagem. Até agora. O nome dele é Vincent e ele tem este aspecto. Mas não te podemos dizer mais nada, senão as nossas cabeças vão rolar pelo chão.



Depois de todos os horrores, Vincent parece normal, mesmo vestido com colete.



Vincent aterroriza as histórias de Heather sobre vermes gigantes.



Quem é Vincent e o que significa ele para Heather? Ooh, adoramos segredos...

infernais, cheios de porcaria, tentando perceber porque é que um dia solarengo nas compras desceu até este ponto.

Gostaríamos de contar-te mais sobre a história e os emocionantes pormenores do enredo que se ligam ao anterior folclore de *Silent Hill*, mas a Konami ameaçou cortar-nos as cabeças se revelássemos demasiado. O que podemos dizer com segurança é que através do encontro com as novas personagens, descritas nestas páginas, e da descoberta de pistas entre os acontecimentos malditos, Heather compreende melhor *Otherworld* e a forma como ela e a sua família se encaixam neste cenário apocalíptico.

A nossa opinião global é positiva. *Silent Hill* sempre foi a mais escura e cicatrizada face do *survival horror*. *SH3* parece levar a série a novos patamares, apresentando uma aventura provocatória, artística, viciante e memorável.

OPINIÃO PLAYER

Jogar *Silent Hill 3* é como estar suspenso à beira do Inferno. Assusta-nos, mexe com a nossa cabeça, mas não podemos deixar de pensar nele.

O MELHOR

Rapariga bonita. Criaturas grotescas. Enredo perverso e chocante.

O PIOR

As frustrantes portas fechadas. Jogar este jogo no escuro!



# A CHEGAR

## COMO FUNCIONA O A CHEGAR

### JOGO ON-LINE

Queres saber se podes jogar com os teus amigos? Vê aqui.

### EDITORA, PRODUTORA E LANÇAMENTO

Quem faz e edita o jogo, e, claro, quando é que ele sairá!

### JOGADORES

Quantos bacanos podem jogar? Se forem 64, nós colocámos 64!

### EM RESUMO

Aqui temos um pequeno resumo do jogo. Se já falámos dele, fazemos-te uma breve descrição do que dissemos.

### FORMATO

A consola em que testámos o jogo está rodeada a vermelho. Os outros formatos são listados ao lado.

### SITE

Queres mais informação? Lê melhor a *Player*. Não! Vai ver o *site*.

EDITORA  
MICROSOFT  
PRODUTOR  
BIG BLUE BOX  
LANÇAMENTO  
A ANUNCIAR

### EM RESUMO

Uma punhalada multigénero dominada pela luta na junção de filmes com jogos. Contém imensas cenas do novo filme *Matrix* e um guião dos irmãos Wachowski, mas a jogabilidade não é grande coisa.

PS2  
XBOX  
GC

WWW.FBLEGAME.COM



### AS IMAGENS

Vê os bons, ou maus gráficos, com os nossos screenshots.

### MONTES DE INFOS!

Como é? Tem história? É porreiro? É mau? Nós respondemos.

### O QUE SIGNIFICA O EXCITÓMETRO

Podes aperceber-te de quão estamos excitados com este jogo, só olhando para ele. Fácil, fácil!



### OPINIÃO PLAYER

O que pensamos do jogo, depois de passarmos várias horas a testá-lo.

### O QUE TEM

O que gostámos no jogo até agora.

### O QUE PRECISA

Se os produtores ouvirem as nossas opiniões, fica espectacular!

Todo o brilho de Hollywood não dá vida a uma jogabilidade pouco eficaz. As cenas da nova montagem são fixes, mas porque não fazer outro filme?

**A implementação do 'focus'. Os controlos simples. Bater no Marilyn Manson.**

**Os níveis hovercraft. Os ambientes brandos. O preço deste filme!**

OPINIÃO PLAYER

O MELHOR

O PIOR

EXCITÓMETRO

# ENTER THE

# MATRIX

Para todos os que já dançaram com balas em *Max Payne*, a altura chegou.

Seguindo uma fila de concorrentes, *Enter The Matrix* está quase a ser lançado. Produzido pela Shiny Entertainment, *ETM* apresenta um guião paralelo ao do novo filme e do suplementar *Animatrix*, e chega a interagir com eles a espaços. Para alcançar isto, os irmãos Wachowski



Escondido? Não é muito à *Matrix*...



A corrida para salvar a humanidade acaba inevitavelmente num esgoto.

Ângulos cinematográficos? Sim. Detalhe cinematográfico? Bem...

53 MPH

os produtores quiseram impressionar com a filmagem. É uma ideia engenhosa, mas a sua interação com a jogabilidade é algo envolto em mistério.

### ZION EM PERIGO

A história começa com a curta de *Animatrix*, *The Final Flight Of The Osiris*, uma "bomba" da Square USA que despoleta uma desesperada senda para salvar Zion de uma legião de Sentinelas com aspecto de polvo robótico. O jogo começa onde *Osiris* termina e os jogadores devem superar as máquinas invasoras no meio de um palpável e insistente

escreveram e dirigiram uma hora de filme – coisa a sério, não vídeos manhosos –, para contar a história dentro do jogo.

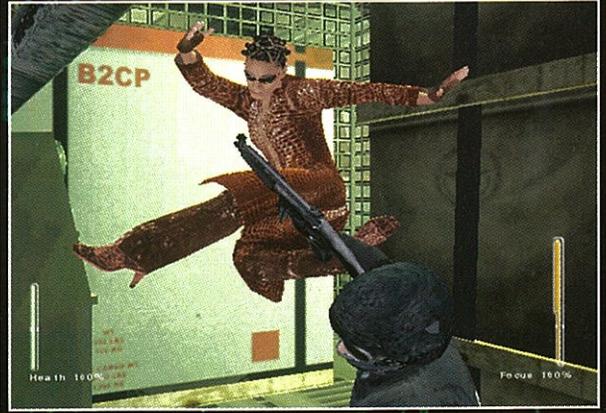
Embora talvez seja uma melhor ideia contar a história com o jogo,

## BULLET TIME

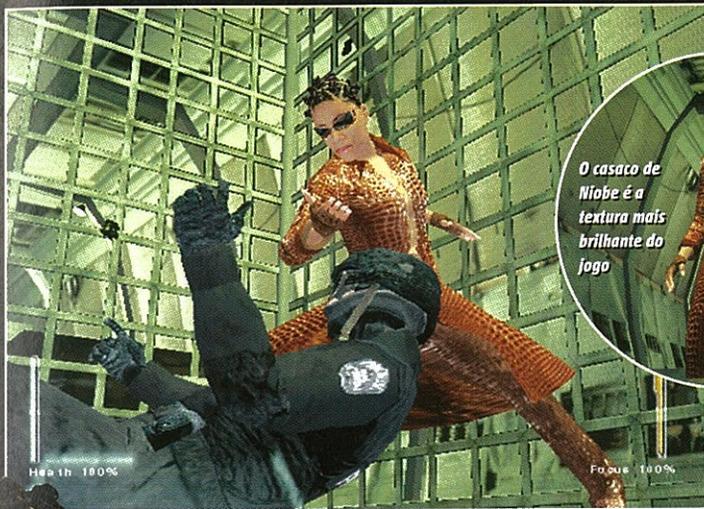
Isto é o que *Enter The Matrix* faz melhor. É todo controlável, por isso abusa dos movimentos em câmara lenta ou foca uma parede antes de correres por ela acima e dar um pontapé nos dentes dos mauzões. E tem montes de armas.



⬆ Sai da confusão ao puro estilo de Matrix - agarra na arma e corre parede a cima.

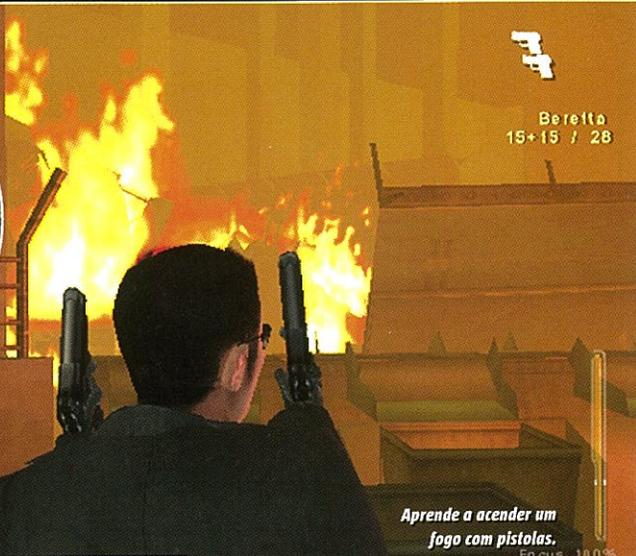


⬆ Um devastador pontapé de saltos altos.



⬆ Porque é que os bóffas pensam que têm hipóteses? São estúpidos ou quê?

O casaco de Niobe é a textura mais brilhante do jogo



⬆ Aprende a acender um fogo com pistolas.

sentimento de urgência. O grosso do jogo desenrola-se através de uma máquina de exploração e luta, com extras que incluem conduzir carros e voar. Juntar estilos de jogo díspares e dizer que são "integrados" sob o nome de minijogos não funciona, apesar de parecer ser essa a tática da Shiny. Não obstante os dois anos gastos no



⬆ Sim! Recua em dor do meu ataque em câmara lenta!

desenvolvimento, cada nível de *Enter The Matrix* parece estilisticamente separado dos outros, deixando-nos a sensação de que foi tudo posto ao molho. A única coisa que realmente distingue *ETM* da concorrência são os movimentos e as personagens com a assinatura *Matrix*.

Isso é desafortunado, especialmente quando a acção saltitante do motor Messiah, da Shiny, dava um cheiro do que levou os Wachowski até à empresa. Aqui, o resultado é um indistinto e constante cenário de luta com ocasional recurso a veículos para partir a



⬆ Corredores sombrios e silenciosos são sarilho certo.



⬆ O hovercraft não tem exactamente a mais intuitiva das interfaces do jogo.

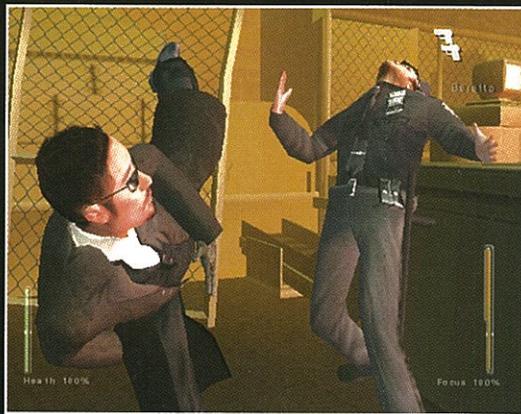
loicha toda.

Pelo menos os movimentos de luta são sólidos, apesar de dependerem do bater nos botões. Os controlos estão bem colocados, são fáceis de dominar e seguem convenções gastas. A assinatura *Matrix* é evidente no botão 'focus'. Pressionar, ou carregar levemente, em 'focus' ('L' na Xbox) revela-nos uma imensidão de movimentos

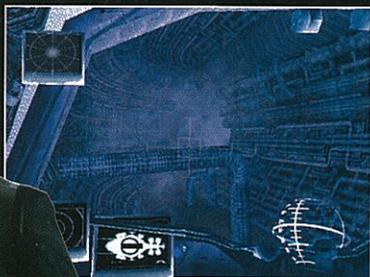
impressionantes e alongados no tempo que dão verdadeira vida aos combates. Mas tudo se passa em ambientes mornos e gastos (interiores palacianos, casas decrepitas, etc.), dando pouco espaço à interatividade.

**ASSUNTOS MAL RESOLVIDOS**

Na versão de antevisão, o motor de condução era jogável, mas inacabado e sofria de falta de personalidade. Os jogadores aceleram de um ponto para o outro seguindo uma seta, com a opção de se deitarem na janela para disparar sobre os perseguidores. A apresentação do *hovercraft* também



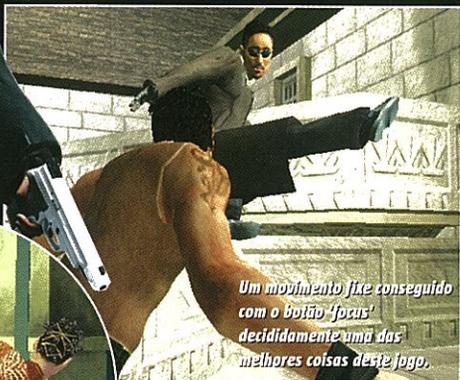
Os fatinhos não impedem os pontapés altos, felizmente.



Os túneis confundem a cada esquina. Não são mostradas as Sentinelas manhosas.



Este jardim de pedra zen parece estar colocado numa repousante cama de lava.



Um movimento jitsu conseguido com o botão 'Focus' decididamente uma das melhores coisas deste jogo.

é pobre, semelhante a *Forsaken* ou *Descent*, para N64, sem a insistente dinâmica de jogo.

Garantido, este nível está inacabado, mas parece ser pouco mais que um elo de ligação entre dois segmentos de jogo. Nenhum dos níveis jogáveis, até ao momento, mostra a integração entre

filme e jogabilidade. Visualmente, *ETM* está aquém do esperado. Uma única textura foi criada para o jogo, a qual é escalável de acordo com as capacidades do hardware. Estranhamente, o jogo tem melhor aspecto na GameCube, com a Xbox a pouca distância, no segundo lugar, e a consola da Sony a uma distância considerável. Apesar de suportar o *widescreen* anamórfico na Xbox, o padrão definido por *Dead To Rights* e *Splinter Cell* não será redefinido. A jogabilidade é similar entre plataformas, com a Xbox a liderar no que respeita ao controlo mais suave. Com pouco tempo livre até ao

**GRAND THEFT KEANU?**

É impossível não pensar em *Grand Theft Auto*, ou na série *Driver*, enquanto fugimos à bôfia, especialmente porque esses jogos são melhores. É divertido, mas acaba por parecer uma autêntica colagem.



Os ailerons traseiros devem ser sempre equilibrados por um lunático com uma arma.

Será que a Shiny fez aquele fundo no *Sim City* q?



A acção cinematográfica está bem feita, mas porque não fazer mais um filme?

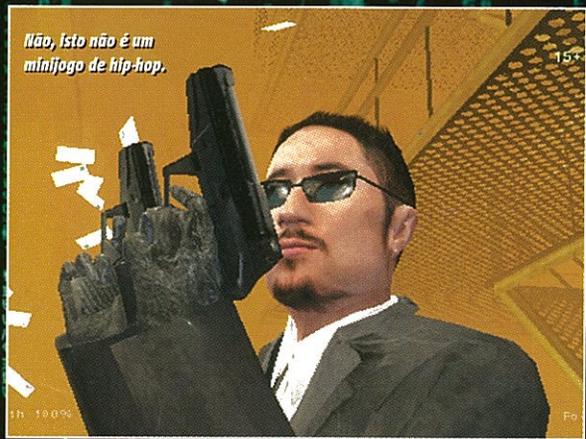


Uma atmosfera sombria é a chave deste jogo. Não achas?

lançamento, *Enter The Matrix* deixa a sensação de ser um troféu para os produtores do filme, que basicamente criaram uma média-metragem para a série. Mas será este um jogo revolucionário, ou um passo atrás até aos dias serenos de FMV?

**IGUALDADE**

Não podes ser Neo, embora ele apareça. Os inqualificáveis Ghost e Niobe são as estrelas e há um boss baseado em Marilyn Manson. Sim, podes matá-lo!



Não, isto não é um minijogo de hip-hop.



Arma de fogo, óculos ao contrário e pele de cobra vermelha? O novo look Primavera-Verão

**OPINIÃO PLAYER**

**O MELHOR**

**O PIOR**

Todo o brilho de Hollywood não dá vida a uma jogabilidade ainda pouco eficaz. É claro que as cenas do novo filme são fixes...

**A implementação do 'Focus'. Os controlos simples. Bater em Marilyn Manson.**

**Os níveis hovercraft. Os ambientes brandos. O preço deste filme!**

Barra de nível: 100% (com ícones de nível)

**EXCITÓMETRO**

# WWW.VIDEOJOGOS.COM

Loja Virtual de Compra - Venda e Troca de  
Videojogos, Consolas, Acessorios, Dvd, Telemoveis e Novas Tecnologias

GameCube + Jojo\*



199,99

MK Alliance



65,99

Res. Evil



65,99

Die Hard



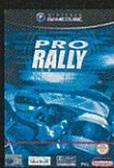
65,95

Wrestlemania



65,95

Pro Rally



65,95

Fifa 2003



65,95

Harry Potter



65,95

Jogos Usados Desde:



24,99

Xbox + 2 Jogos \*



254,99

Splinter Cell



71,19

Lord Rings



69,99

007 Nightfire



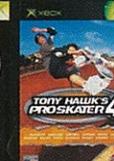
71,99

Mk Alliance



71,99

Tony Hawks 3



71,99

Azurik



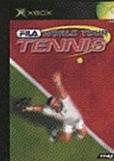
30,99

BloodWake



30,99

Fifa Tennis



71,19

Playstation 2



254,99

GTA Vice



69,99

Min. Sound



45,99

Sp. Challeng



45,99

Pro Evo 2



66,19

Tekken 4



69,99

Primal



61,99

Tomb Raider



66,99

Jogos Usados desde:



14,99



139,99

**PROMOÇÃO - PROMOÇÃO - PROMOÇÃO - PROMOÇÃO - PROMOÇÃO**



19,99



19,99



14,99



19,99



24,99



24,99

Disponos de Jogos, Consolas e Acessorios usados para todos os sistemas



## COMPRAMOS E TROCAMOS

LOJA 1 : Centro Comercial Londres Loja AC 62/ 63

4460 Senhora da Hora - Tlf: 22 9559473/4/5

LOJA 2 : Centro Comercial Solverde 2 , 1º Andar , Loja 25

4500 Espinho - Tel: 22 732 25 32

**Procura algum jogo?**

**Tel: 22 955 94 7**

# FABLE

EDITORA  
MICROSOFT  
PRODUTORA  
BIG BLUE BOX  
LANÇAMENTO  
A ANUNCIAR



**EM RESUMO**

Num mundo desprovido de inovação e de ideias frescas, *Fable* é certamente uma prenda rara. Ainda há muito por fazer, mas se tudo correr de acordo com o planeado, *Fable* vai mudar a face dos RPG como os conhecemos.



WWW.FABLEGAME.COM

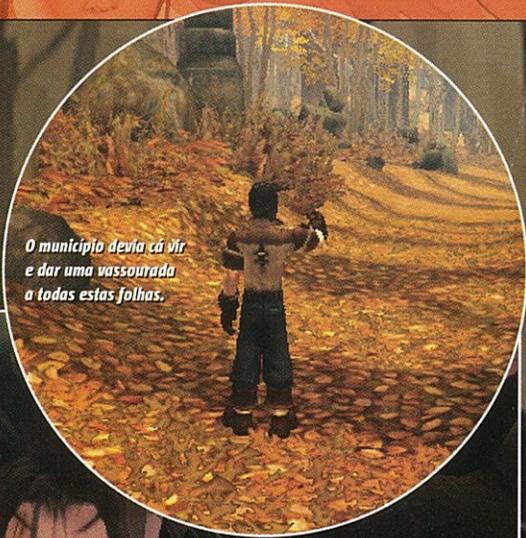
**F**able é um jogo diferente de tudo o que já experimentaste. Se a produtora *Big Blue Box* conseguir alcançar as estonteantes metas a que se propõe, os donos de uma Xbox vão ter uma prenda revolucionária.

Mas este é um grande, gordo, suado Fernando Mendes de um "se", e não há um dia que passe sem que uma produtora prometa mundos e fundos, para entregar algo que se assemelha a apenas mais um três no totoloto.

Então porque devemos nós acreditar? Bem, por um lado, o mago dos jogos Peter Molyneux está envolvido no projecto e já disse: «Este vai ser o melhor jogo de sempre!». Certo. Mais importante, nós já o vimos e, embora esteja muito no princípio, parece muito bom.



*Não ias querer derramar-lhe o copo, pois não?*



*O município devia cá vir e dar uma vassourada a todas estas folhas.*

**ENVELHECER DESGRACADAMENTE**

*Fable* é um «RPG de arcadas», para citar o produtor, que oferece o imediatismo de um título de acção para uma consola, junto com a profundidade e o fôlego de um épico de aventuras. Começando como um jovem ranhoso de 12 anos, que descobre que a mãe foi raptada e o pai foi morto, tens de embarcar numa missão de resgate massiva, em que, no final, terás que salvar a própria humanidade. Sem pressões, portanto.

O mais espantoso sobre *Fable* é que esta viagem dura a melhor parte de uma vida, uma vida que vais ver passar perante os teus próprios olhos, enquanto o teu herói envelhece para um homem de 60 anos.



*Toma cuidado para não escorregares nesta folhas caídas.*

**TRADUTOR PLAYER**

- **ELES DIZEM:** «Tem havido muita conversa sobre ter coisas disponíveis através da *Xbox Live*», Ian Lovett, director artístico.
- **NÓS DIZEMOS:** «Novas missões, troca de dados de heróis, itens para alterar o jogo disponíveis para *download* – o potencial aqui é imenso.»

**E AGORA TU**

Vão ser-te dadas escolhas reais sobre a maneira como irás jogar, cada decisão altera o aspecto do teu herói. Podes ser forte, magro, pálido ou moreno, tatuado ou mascarado. Até podes ser um travesti e a tua aparência vai dramaticamente afectar a maneira como os NPC te vão tratar.



1 **Gostavas de te tornar num letal e assustador lutador samurai? Então segue por aqui.**



2 **Tu comesas como este rapazito pequeno.**

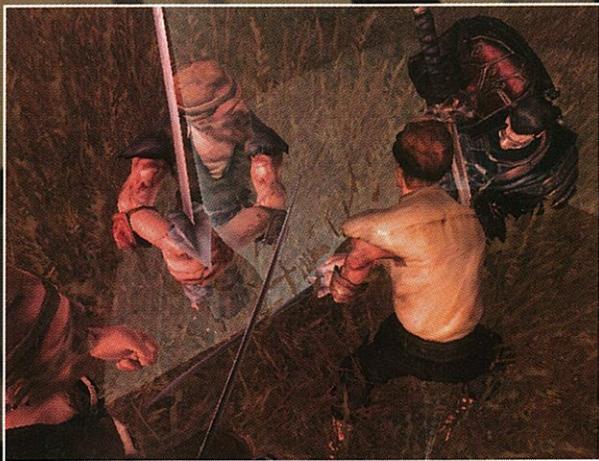


3 **O jogador mais agressivo e implacável pode ficar como este rufia.**

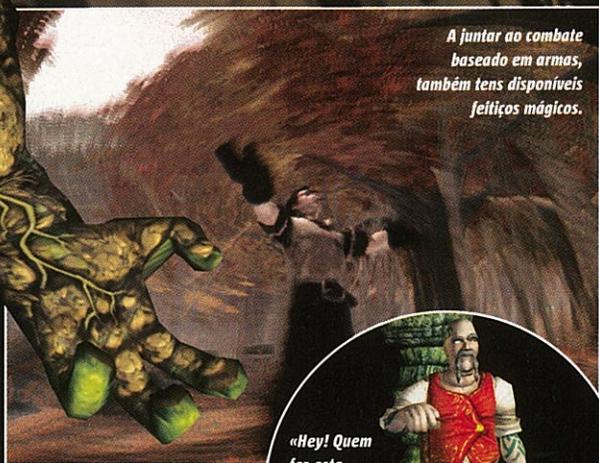
**TRADUTOR PLAYER**

**ELES DIZEM:** «É o tipo de sítio onde poderias enviar o Hansel e a Gretel, sabendo que eles já não voltariam», Simon Carter, director geral da Big Blue Box.

**NÓS DIZEMOS:** O mundo de conto de fadas de *Fable* é rico em detalhes e imaginação, oferecendo o nível de credibilidade que é absolutamente necessário a um RPG.



▲ Cortadores de relva são para os fracos, sabes. Pega na tua espada e segue em frente.



A juntar ao combate baseado em armas, também tens disponíveis feitiços mágicos.

▲ Achas que este troll é mau? Tu apenas vais chegar aos calcanhares dele no jogo.

«Hey! Quem fez esta porcaria no meu chão?»



▲ Vais competir com personagens como esta miúda.

E o modo como evoluis no jogo afecta aquilo em que eventualmente te irás transformar – comporta-te como um nobre herói e vais transformar-te num musculoso semideus. Escolhe dissimulação, cobardice e a noite como companheiros de cama, e irás tornar-te numa pálida sombra de um homem.

Construída à volta disto está a promessa de uma aventura emocionante e variada, através de um deslumbrante mundo de conto de fadas, que mistura uma história que prende com acção frenética. Com a



▲ Como é que um moinho pode ser assustador? Er, bem... pode.



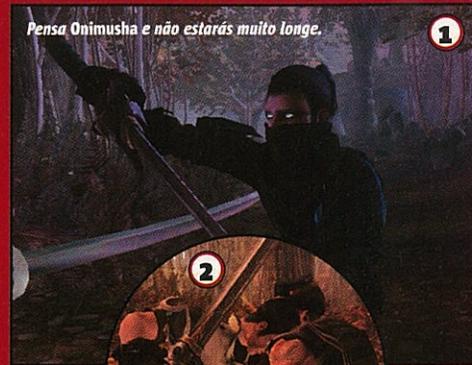
A qualidade dos gráficos é fora de série.

▲ Parece quente, esta caverna. Aqueles explosivos termais provavelmente já não são necessários.

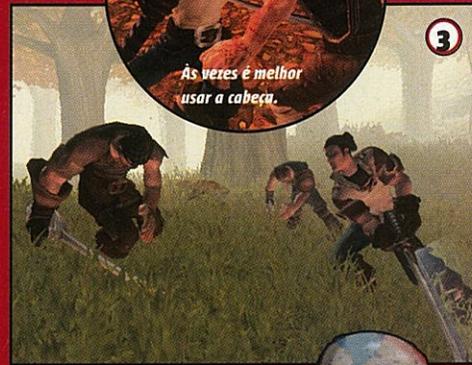
**LUTA! LUTA! LUTA!**

Este pode ser um *role-play*, mas o sistema de lutas é extremamente parecido com o de *Onimusha*, da Capcom. Com um botão para atacar e um para defender, tens à tua disposição um leque de golpes e combinações devastadores e cheios de estilo – se carregares nos botões correctos na altura certa. Vai-te a eles!

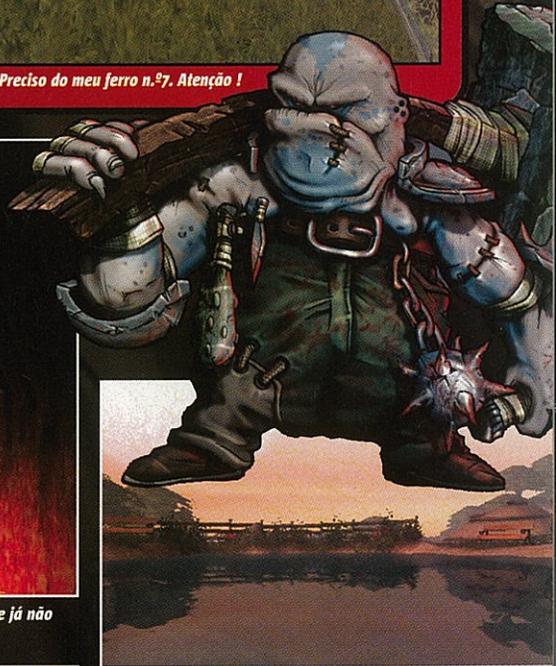
Pensa *Onimusha* e não estarás muito longe.



As vezes é melhor usar a cabeça.



▲ Preciso do meu ferro n.º7. Atenção!



▲ Uma das vistas espectaculares que te vão cumprimentar.

probabilidade de fazeres *download* de conteúdos através do Xbox Live, transferir dados de heróis através de Xbox e muito mais... *Fable* é um jogo que pode redefinir o modo como os RPG são feitos.

**OPINIÃO PLAYER**

Um esforço que merece aplausos para tentar empurrar as fronteiras dos jogos de aventura. Poderá ser um campeão de vendas.

**O MELHOR**

Aventura revolucionária. Progressão de personagens. Palsagens de perder fôlego.

**O PIOR**

Podia usar um número de frames por segundo mais suave.





▲ Repara nos movimentos inimigos, porque estás quase a apanhar com força.

**EDITORIA**  
ACTIVISION  
**PRODUTORA**  
GENEPOOL  
**LANÇAMENTO**  
ABRIL/MAIO

**EM RESUMO**  
Garras de adamantium a fazerem das suas, ossos de titânio em lutas e mania em alto estilo. Pensem em X-Men, realizado por John Woo. O que é uma coisa boa.

**XBOX GC**

WWW.ACTIVISION.COM

No passado, poucos jogos de Wolverine valeram alguma coisa. O mais recente pretende mudar tudo isso.

Graças à equipa de produção, constituída por um grupo de maníacos da Marvel, ex-guionistas e artistas de BD, parece que a história não se vai repetir. Aliás, a Marvel está tão satisfeita com o esforço da GENEPOOL, até ao momento, que concedeu aos produtores a licença artística e até lhes permitiu mostrar partes nunca antes vistas do passado de Wolverine. Yesss!

Mas ainda não podemos falar sobre isso, porque ia estragar o jogo. Mas podemos dizer-te que podes contar com a presença de Wendigo, Juggernaut (Fanático), Colossus, Magneto, Sabretooth (Dentes de Sabre) e mais uns quantos convidados algures no jogo.

# X-MEN WOLVERINE'S REVENGE

## ATACA ENQUANTO O ADIAMANTIUM ESTÁ QUENTE

Ataques surpresa são matanças especiais, feitas quando estás em determinada posição e o adversário está indefeso. Basta meteres-te entre um, dois ou três inimigos, estar atento ao alerta STRIKE e pressionar uma combinação de botões para libertar movimentos fatais.

▼ A luta desce até ao recinto do recreio.



▲ Com os inimigos ensanguentados e derrotados podes remexer-lhes nos bolsos. ▲ Para a humilhação final, Wolverine empilha os palhaços como se fossem Legos.

◀ As lutas coreografadas são tão fixes que nos apetece ser uma bailarina. Er...

### SENSAÇÃO DE SARILHO

Quanto à jogabilidade, a acção de combate é mantida fresquinha ao longo do jogo, permitindo-te matar os adversários de umas 50 maneiras diferentes, que são gradualmente disponibilizadas à medida que jogas. Isto produz algumas das mais bem coreografadas cenas de violência em videogames de que há memória. É melhor do que assistir a dança contemporânea, a qualquer preço.

Wolverine também tem um modo 'sensação' único, que lhe permite apanhar sinais de calor emanados de minas ou os sons dos passos dos guardas a algumas divisões de distância. Mas tens de ter cuidado, porque ficas mais vulnerável neste estado: não podes atacar, por isso pensa na melhor altura para te esconderes ou para atacares em força.

Wolverine's Revenge deve ser uma mistura bem sucedida de estilos de jogo familiares e o novo filme de X-Men que está no horizonte - vai certamente ajudar a levar a excitação a níveis febris.



O professor de dança de Wolverine ficou frustrado quando lhe tentava ensinar o tango.



▲ Se pegares nos bonecos, podes usar os vários fatos de Wolverine. Sim, mesmo o amarelo de licra.

**OPINIÃO PLAYER**

Parece promissor e pode marcar o regresso da licença para jogos de X-Men. Nós esperamos com o hábito pestilento e atormentado de um lobisomem.

**O MELHOR**

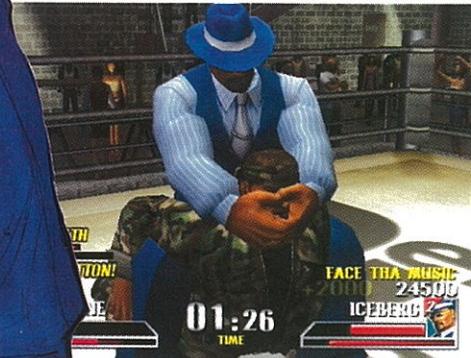
Elementos brilhantes e violentos. Toneladas de belas idelas.

**O PIOR**

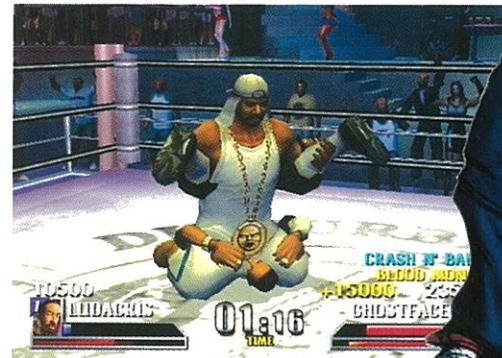
Falta de sangue. Fraco impacto nas lutas. Puzzles limitados.

**EXCITO-METRO**

# Def Jam VENDETTA



▲ Existe algum jogo que não tenha uma personagem armada em chulo?



▲ Killah transforma Ludacris em asas de galinha. A seguir vai fritá-las.

EDITORA  
EA BIG  
PRODUTORA  
AKI  
LANÇAMENTO  
ABRIL

JOGO ON-LINE  
x4

**EM RESUMO**

Um beat'em up brutal, protagonizado por 12 estrelas do hip-hop da lendária editora Def Jam, entre mais de 45 personagens. É só juntar boa música e um desafio viciante - este é um verdadeiro candidato ao título.

WWW.DEFJAM VENDETTA.COM

Estrelas de hip-hop num jogo de wrestling! No papel pode soar como uma das mais estranhas e mais acidentadas ideias de sempre para um videogame. Na prática, porém, *Def Jam Vendetta* está a tomar a forma de uma viagem selvagem a que os putos do hip-hop e os fanáticos do wrestling devem prestar atenção.

Primeiro que tudo, este não é apenas um jogo de wrestling. Apesar da fama dos produtores Aki em jogos de wrestling (eles foram os responsáveis pelo *WWF No Mercy* para a N64), *Vendetta* dá mais a sensação de um jogo de wrestling misturado com o *Street Fighter*. É só juntar umas personagens loucas, desenhadas pela equipa responsável pelo *NBA Street*, e o cocktail está completo. É uma mistura ritmada de



▲ As lutas estão a ser levadas para a rua, porque eles adoram assobios.



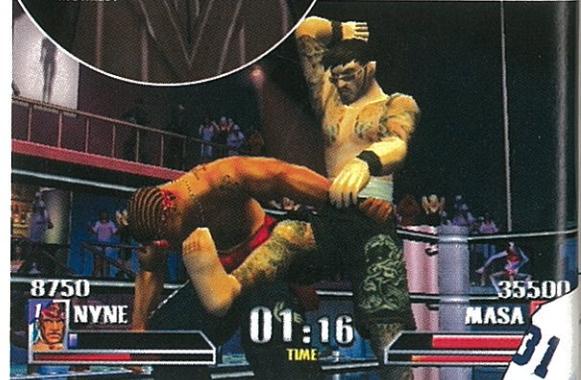
▲ Nyne representa os bairros de gangstas por todo o mundo.



Olha para as minhas narinas e MORRES!

diferentes estilos de beat 'em up de que todos os apreciadores de luta vão gostar.

Mas então onde entra aqui a Def Jam? Eles forneceram a banda sonora devastadora, está claro, mas também alguns dos seus artistas, que entram alegremente no ringue para mostrar aos durões que está na hora.



▲ Cuidado com o ataque chulé. Pode ser mais mortal que napalm fresca pela manhã.

## ESQUADRÃO EM CHAMAS

Realizar movimentos complexos dá-te Momentum. Quando o medidor de Momentum chegar ao máximo, entras no 'Blazin'', permitindo movimentos finais poderosos, que se assemelham aos *Gamebreaker*, no *NBA Street*. Cada personagem tem dois movimentos finais únicos, um agarrando pela frente, outro por detrás. Um movimento final 'Blazin'', quando o adversário está com a saúde num nível perigoso, vai resultar num *knockout*. Fixe!



1 Quando o medidor acender é a tua deixa para fazeres um movimento final poderoso.

2 Moses é um homem de Deus. Ele prefere movimentos mais ao estilo do Undertaker.



▲ Melhora as capacidades do teu lutador, investindo dinheiro nas seis categorias principais.



**VIVA O HIP-HOP!** Ludacris, DMX, Method Man Redman estão entre as dozes estrelas da Def Jam que aparecem em *Vendetta*. Eles podem já ter-te surpreendido com o talento para as rimas, mas agora vão maravilhar-te com os movimentos duros e lançamentos selvagens.

As estrelas de rap aparecem como *bosses* no modo 'History'. Porquê é que elas estão a lutar, não é realmente explicado no pouco enredo que este jogo tem. Tudo o que precisas de saber é que eles estão todos do lado do

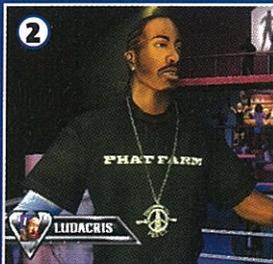
RECONHECES A CARA?

Muitas estrelas de hip-hop da editora Def Jam esperam-te no caminho para o pódio da luta no submundo. Cada estrela deu o seu toque ao retrato final, inventando mesmo insultos para serem ditos antes de

cada assalto. Por muito que gostemos do elenco, é uma pena que seja restringido a artistas da Def Jam. Um jogo de hip-hop sem a presença de Jay-Z, Eminem, Missy Elliott ou Snoop é um crime.



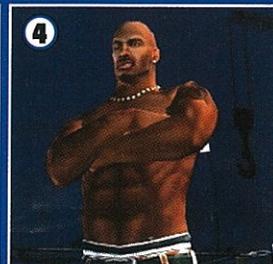
1 Method Man e Redman combinam para uma parceria temível.



2 Um Ludacris de rabo de cavalo luta no luxo do seu próprio clube.



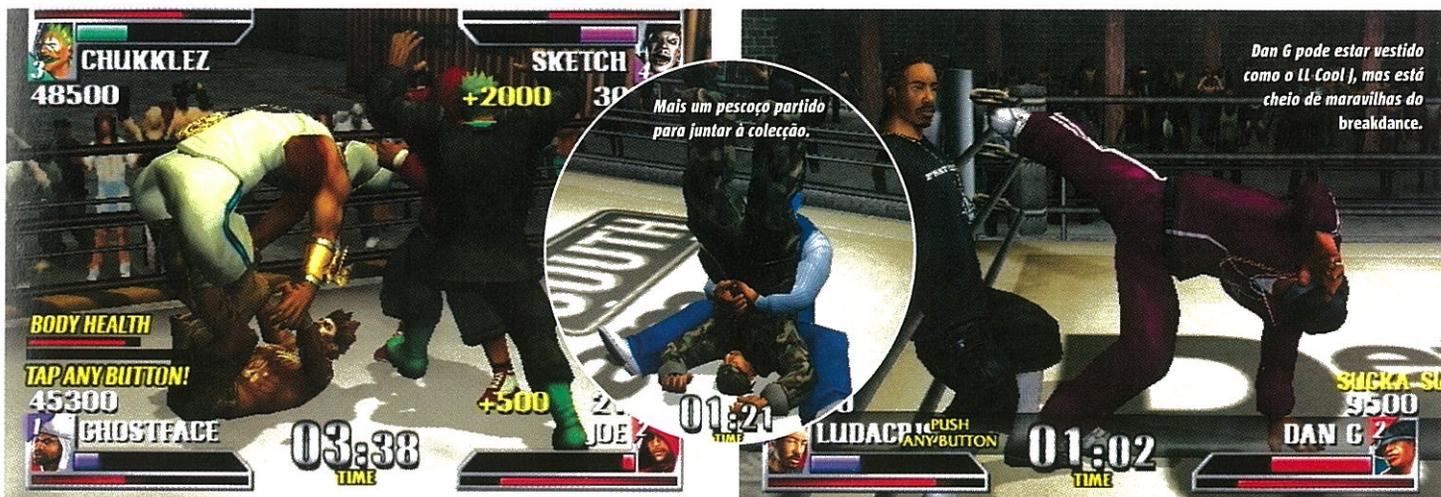
3 Ghostface Killah mostra o seu colete e o seu enorme medalhão.



4 DMX cobre os seus mamilos gelados, com medo de apanhar uma constipação.



5 Esta é a tua miúda, Angel, que foi inspirada na modelo Christina Milian.



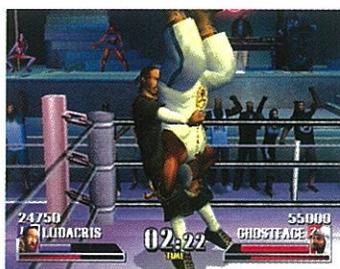
Mais um peçoço parido para juntar à colecção.

Dan G pode estar vestido como o LL Cool J, mas está cheio de maravilhas do breakdance.

Quem convidou estes palhaços? Os rejeitados do circo Cardinali juntam-se à festa.



O poderoso Method Man pratica pesos com o adversário, para delírio da multidão.



Não há gravidade aqui. Porque é que aquele ffo não está a bater na cara dele?

patrão do crime local, D-Mob. Estás a lutar para ajudar o teu melhor amigo, Manny, que conseguiu arranjar uma enorme dívida junto de D-Mob.

As lutas têm lugar no ambiente ilegal do submundo, pelo que há muito dinheiro para ser feito. Existe também o pequeno assunto da Angel (modelo baseado em Christina Milian), a tua ex-namorada, que agora está com o D-Mob. Com os movimentos certos, pode ser que a reconquistes.



N.O.R.E. tem de fazer umas flexões, se quer derrotar o Moses.

ESPECTÁCULO

Enquanto vais progredindo no modo 'History' podes melhorar os teus

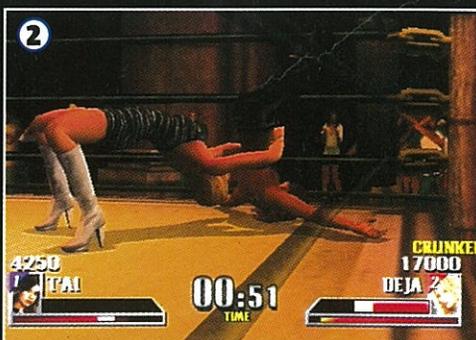
lutadores, gastando o dinheiro do prémio. Existem seis categorias: Power, Grappling, Speed, Defence, Stamina e Charisma. É vital melhorar o lutador em todas estas áreas, mas enquanto as nossas qualidades vão melhorando, os oponentes ficam mais duros. A acção no ringue passa por ataques leves, pesados e agarrões. A maioria pode ser contrariada. Por isso, é boa ideia deixar o oponente tonto antes de executar um movimento esmagador. Lançamentos e golpes fortes deixam-te atordoado por um bocado. Vais também querer ficar de olho no medidor Momentum, para para melhor acabar com o adversário.

AS SENHORAS PRIMEIRO

Para nossa sorte, ganhar lutas no modo 'History' atrai as senhoras. Muitas senhoras. Tantas que elas vão estar a lutar umas contra as outras pelo direito de se sentarem ao teu lado. O resultado disto é um minijogo gratuito, onde deves escolher a tua favorita e combater a desafiadora no ringue. Se isso já não fosse o suficiente, tens umas fotos picantes das raparigas em que gastas o dinheiro do prémio... se quiseres, claro.



1 A Penny podia bem passar por Britney Spears, pensamos nós.



2 Belos movimentos. Como será que ela consegue naqueles tações?



3 Compra fotos da tua miúda preferida. Tu sabes que queres.



4 Aah! Para onde foi a cabeça dela? Espera aí... Não respondas.

**OPINIÃO PLAYER**

Mesmo que o hip-hop não seja a nossa cena, há muito para apreciar aqui. Uma grande mistura de wrestling com pura luta de rua. Mantém o Vendetta de baixo de olho.

**O MELHOR**

Grande motor de luta. Personagens cheias de estilo. Banda sonora forte.

**O PIOR**

Não há estrelas suficientes. Podia beneficiar de mais critérios de vitória.

**EXCITO-METRO**



# HULK

**EDITORA**  
VIVENDI UNIVERSAL  
**PRODUTORA**  
RADICAL/POCKET  
**LANÇAMENTO**  
JUNHO

**JOGO ON-LINE**

Versão para as plataformas: PS2, Xbox, GC, PC, GBA

**EM RESUMO**

Aventura e acção retiradas do imminente filme de Ang Lee, baseado no não-tão-simpático gigante verde da banda desenhada da Marvel. Atrai tanques como o Hulk e entra escondido como o alter-ego Banner.

**XBOX, GC, PC, GBA**

**WWW.HULKGAMES.COM**

O Hulk. Aquele calmeirão verde, que faz o Fernando Couto parecer o Einstein com problemas em gerir a raiva. Passa a maior parte do tempo a destruir cidades, o restante como o brilhante cientista Bruce Banner. Provavelmente não sabes como ou porquê, mas já sabias isto tudo, certo?

De qualquer modo, todas as pessoas sabem o básico sobre o velho Hulk. Ele está em grande na BD há décadas, e o programa de televisão do gigante esmeralda foi o equivalente da

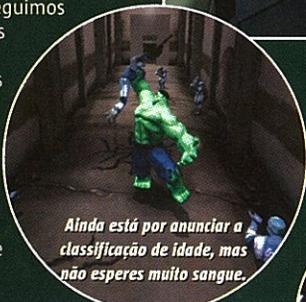
Xena, A Princesa Guerreira, nos anos 70 (só que os peitorais saltitantes pertenciam a um homem). Ainda hoje, podemos mostrar a qualquer criança uma fotografia dum humanoíde gigante, assustador e com aspecto de macaco, que elas vão imediatamente pensar no Hulk. Ou talvez no Jorge Costa.



### PLAYER ZANGADA, PLAYER QUER MAIS

E agora ele está pronto a ficar ainda maior. Muito maior, quando este Verão o Hulk se tornar no mais recente herói da banda desenhada a ter uma nova imagem, cortesia de Hollywood e do realizador Ang Lee, responsável pelo filme *O Tigre e o Dragão*. Então, naturalmente, a Vivendi Universal fez um jogo para acompanhar, embora tenham sido um pouco tímidos em deixar-nos jogá-lo. Apesar disso, já o vimos em acção e conseguimos arranjar-vos as primeiras imagens.

Além disso, sabemos que o mundo vai ficar um sítio mais chato, se a dupla Banner/Hulk não conseguir impedir os planos de Leader. O super-vilão pretende construir um exército de criaturas com o mesmo



*Ainda está por anunciar a classificação de idade, mas não esperes muito sangue.*

### HULK FAZER DINHEIRO

Como em qualquer grande produção de Hollywood, as lojas vão ser inundadas por brinquedos e aparelhos do Hulk este Verão. A nossa preferida é esta máscara. Usa-a e a tua voz vai mudar. Uau.



*Eu Hulk! Eu fazer montes de dinheiro!*



*Espera grandes ambientes com montes de mauzões... e objectos para o Hulk brutalizar.*



*Reparem no movimento de assinatura!*



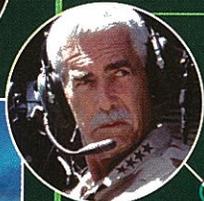
*Praticamente qualquer coisa pode ser apanhada, destruída, usada como arma ou ser manipulada, usando um sistema de alvos simplista.*



*O Hulk tem sido levado para o lado do mal na banda desenhada - uma vez tentou destruir a humanidade com uma nave espacial.*

### BANA-NARAMA

Se tens o teu Hulk em dia, vais ficar contente em saber os nomes de Hollywood que fizeram o filme e, o que a Vivendi gostava que acreditássemos, do jogo...



*Bauh! É o super-vilão Thaddeus "Thunderbolt" Ross, pai de nem mais nem menos que...*



*Betty Ross. Na banda desenhada casa com o Hulk, mas só depois de dar a tampa a um tipo chamado...*



*Glen Talbot, que põe a culpa da separação no único cientista que se transformou num hooligan verde...*



*Bruce Banner, assustadoramente interpretado por Eric Bano, saído do filme Black Hawk Down...*



*Tudo isto realizado por este tipo, Ang Lee, que tem no currículo, hum, ... Sensibilidade e Bom Senso.*

### IDEIA MARVEL-HOSA

Na ausência de vários factos concretos sobre as versões para as consolas caseiras da *Vivendi*, aqui estão alguns desenvolvimentos sobre o Hulk da banda desenhada, que achámos que tu irias gostar de ver em futuros jogos. Mas o melhor é ficares sentado enquanto esperas.

Entre eles, o Hulk e o Banner têm suficientes personalidades múltiplas para manter um psiquiatra a caviar durante décadas, incluindo o Hulk cinzento, o Hulk mau vindo do futuro, o professor maestro Hulk e o Banner como o Hulk selvagem - todos com forças e fraquezas diferentes. Material perfeito para um videojogo.

O Demolidor, Wolverine, Batman e o Homem-Aranha. Todos eles tiveram recentemente os seus filmes e videojogos, mas não seria porreiro vê-los a lutar contra ou ao lado do Hulk (cooperação entre super-heróis) - como eles já fizeram nas bandas desenhadas da Marvel. Imaginem um *Marvel Vs Capcom* saltar para fora da sua arena 2D numa aventura de acção completa.



poder de raios gama que criou o nosso herói estilo Jekyll e Hyde, e a jogabilidade varia de acordo com a personagem com que estás a jogar.

O elenco do filme deu a voz para o jogo e alguns dos 30 níveis incluem ambientes retirados directamente da tela. Porém, as indicações que temos são de que a história vai desviar-se um pouco da do filme, ao invés de segui-la com exactidão.

Do que já vimos até agora, parece que praticamente tudo nos níveis pode ser esmagado pelo Hulk. Também podes atravessar paredes, atirar camiões e tanques como se fossem armas e agarrar os inimigos pelo pescoço, antes de os espalhar contra as paredes como se fossem moscas.

## MINI EU HULK

Encaixar o Hulk numa impressionante máquina industrial e reduzi-lo para uns poucos pixels de altura para que ele caiba num jogo de GBA não é tarefa fácil. A Pocket Studios conseguiu isso, causando uma estranha alteração no contínuo tempo-realidade. A *Player* foi investigar e falou com David Williams, o director de projectos da Pocket...



Ele pode ser minúsculo no GBA, mas tem um salto potente.



O Hulk está desconcertado: os soldados parecem todos iguais!



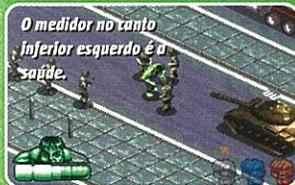
Quais são as características principais do jogo?

«Tu és o Hulk em quase todo o jogo, num mundo baseado na banda desenhada dos anos 60. Gastamos muito tempo a ler as bandas desenhadas e procurando material de pesquisa na Internet e no próprio *ftp* da Marvel.

Tens ambientes isométricos 3D e personagens deslumbrantes – pensamos que não era justo que um jogo do Hulk fosse simplesmente um *beat'em up* de *scrolling* horizontal. Então criámos alguns mundos deslumbrantes para o Hulk explorar e destruir. Tudo o que vês no jogo foi criado do nada e tratado como se estivéssemos a criar um título da próxima geração. Dá uma olhadela aos modelos 3D e vais perceber o que te estou a dizer.

O Hulk pode esmagar o cenário e atravessar paredes, porque queríamos dar ao jogador a sensação de que o Hulk é muito poderoso. A única maneira de tornar isso possível era permitir que ele destruísse todo o cenário. Gastamos imenso tempo a desenvolver tecnologia que nos permitisse fazer isto, e pensamos que está a funcionar muito bem.

Ser capaz de pegar e atirar objectos, mais uma vez, dá a impressão de que o Hulk é uma criatura incrivelmente poderosa. O Hulk pode pegar em pequenos objectos, como barris, até tanques e camiões. É claro que não fazia sentido ele pegar em tanques, se não fosse para atirar contra pessoas, por isso pegar em objectos e atirá-los faz a grande parte do jogo.»



O medidor no canto inferior esquerdo é a saúde.

■ A versão GBA acompanha mais de perto a história do filme? Se não, que variações vão ser incluídas?

«A versão GBA não segue o argumento do filme. Em vez disso, fazemos uma retrospectiva e tiramos histórias e personagens das bandas desenhadas originais dos anos 60.»

■ Trabalharam de perto com a Marvel, em gráficos e argumento?

«Como não estávamos a seguir a história do filme, foi mais fácil para nós, até porque tínhamos as bandas desenhadas antigas como referência para o trabalho artístico e argumentos. Mas, em geral, como as bandas desenhadas foram escritas nos anos 60, o estilo gráfico e a tecnologia é baseada nessa altura. Obviamente, a Marvel



agressividade de Hulk?

«O Banner só aparece em introduções animadas para ajudar o jogador através da história. Pediram-nos para fazer um jogo puramente do Hulk, então concentrámo-nos no lado da violência, ao contrário da natureza mais suave do Banner.»

■ Existe um modo 'Multiplayer' e coisas para desbloquear? Quantos jogadores e modos de jogo é que existem? É preciso mais do que um cartucho? Temos acesso a mais coisas se tivermos mais do que um cartucho quando estamos a jogar em *multiplayer*?

«Existe um modo 'Multiplayer', que pode ter até quatro jogadores ao mesmo tempo. A jogabilidade é parecida ao *Power Stone* ou ao *Pay*



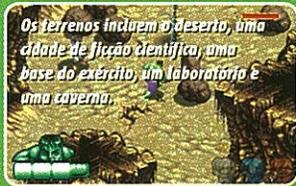
Os movimentos especiais incluem o Hulk Smash, o Jump Smash, o Charge e o Thunder Clap.

teve de dar a aprovação ao trabalho artístico.»

■ O vosso Hulk tem movimentos semelhantes ao Hulk do *Marvel Vs Capcom*?

«Ainda não vimos nada das versões da nova geração, mas o nosso Hulk tem uma grande variedade de movimentos, incluindo esmurrar, atravessar paredes, esmagar, saltar, etc. O Hulk tem um nível de raiva e o número de movimentos disponível varia do quão zangado ele está. Esmagar objectos e maúções aumenta a sua agressão, bem como ser agredido por inimigos. Obviamente, quanto mais zangado ele está, mais poderosos ficam os seus golpes.

O jogo não é um *beat'em up* como o *Marvel Vs Capcom*. O nosso Hulk segue um argumento e tem uma estrutura de



Os terrenos incluem o deserto, uma cidade de ficção científica, uma base do exército, um laboratório e uma caverna.

missão que flui com o jogo. Há puzzles que precisam de ser resolvidos para seguir em frente – o Hulk não pode resolver todos os problemas esmagando as coisas.»

■ Como é que funciona a dinâmica entre o Banner e o Hulk? A dissimulação de Bruce e a



Os punhos no canto inferior direito são os movimentos especiais de Hulk.

*Pay*, onde o Hulk pode correr, apanhar objectos e atirá-los contra os seus adversários. Por causa da enorme quantidade de animações nas personagens, é preciso um cartucho por jogador.»

■ Quantas horas de jogo são? Qual é o potencial de repetição?

«As equipas de teste estão a conseguir acabar em dois dias consecutivos de jogo constante. E eles estão a jogar aquilo há meses. O jogo tem 33 níveis enormes, por isso é bastante grande.»

■ Existem algumas influências por detrás do jogo que não sejam do Hulk?

«Estivemos a ver bastantes jogos isométricos, enquanto desenhávamos o Hulk, embora a maioria deles não tenham oferecido grande utilidade. Acho que o *Baldur's Gate: Dark Alliance* foi o jogo que mais jogámos desde o princípio. Mas se calhar foi porque gostávamos mesmo de jogar aquilo.»



Quase tudo pode ser destruído.

O gigante esmeralda tem duas dúzias de movimentos à disposição, incluindo o Gamma Slam, mais umas manobras reminiscentes da participação em *Marvel Vs Capcom*, tal como o *Sonic Clap*. E vais precisar delas para as batalhas com os *bosses*, em que vais encontrar vilões alterados por raios gama, como o *Half Life*.

Aqui na *Player* esperamos que a Radical apague as más memórias de jogos mais antigos com o gigante esmeralda. Senão, o Hulk vai começar a ficar zangado. E não vais gostar...



**OPINIÃO PLAYER**

A licença do filme *O Senhor dos Anéis: As Duas Torres* tornou um estilo de jogo vulgar num sucesso de vendas. Esperemos que a magia do filme volte a fazê-lo.

**O MELHOR**

Ser o Hulk! Destruir tudo! Ser o Banner! Esconder-se! O elenco dá as vozes.

**O PIOR**

A *Vivendi* não nos deixa ver as versões, mesmo quando acabadas. Nada a esconder?

Excitômetro: 100% (Full)

EDITORIA: NIVAL INTERACTIVE  
 PRODUTORA: NIVAL INTERACTIVE  
 LAÇAMENTO: ABRIL

WWW.NIVAL.COM/ENO/BLITZKRIEG\_INFO.HTML

X16

## BLITZKRIEG

O *Blitzkrieg* conhece bem o público a que se dirige, que ignora os gráficos vistosos, em favor dum desafio realístico e divertido da 2.ª Guerra Mundial. Imagina o *Sudden Strike* combinado com o clássico da Microsoft, *Close Combat*, e vais estar lá perto.

Constrói defesas, tais como trincheiras, melhora as capacidades das tuas unidades, num estilo *role-play*, e enfrenta batalhas de vários lados, para ganhar melhor equipamento e, por consequência, vantagem para quando tiveres de enfrentar as principais batalhas históricas. Tudo isto significa um grande potencial de repetição.



Comanda os alemães, aliados ou soviéticos em três campanhas diferentes.

**O MELHOR**

Estrutura inteligente. Construção de defesas. Montes de detalhes.

**O PIOR**

Parece-se com o *Sudden Strike*. As unidades são algo toscas. Não é um grande avanço.

Excitômetro: 100% (Full)

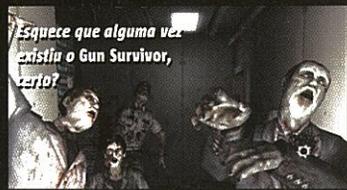
EDITORIA: CAPCOM  
 PRODUTORA: CAPCOM  
 LAÇAMENTO: JULHO

WWW.CAPCOM.COM

## RESIDENT EVIL DEAD AIM

Não é um grande segredo que a Capcom quer fazer-nos esquecer os jogos *Resi* com *lightgun*, que apareceram antes, e a nova fórmula explora-na-terceira-pessoa, mas luta-na-primeira-pessoa veio ajudar – até um certo ponto.

Com quatro a cinco horas de duração, o enredo é mantido simples e com um ritmo rápido, com a jogo a basear-se, na maior parte, em estoirar ao máximo os *zombies*, com o ocasional *puzzle* estilo "achar a chave" à mistura. As personagens incluem o agente anti-Umbrella, Bruce, a bonita agente chinesa Fongling e o velho amigo Tyrant. Puff.



**O MELHOR**

Mistura de 1.ª e 3.ª pessoa. Controlos simples e intuitivos. Decorre no universo de *Resi*.

**O PIOR**

Um jogo que demora menos tempo a acabar do que a receber o ordenado.

Excitômetro: 100% (Full)

# FREELANCER

**EDITORA**  
 MICROSOFT  
**PRODUTORA**  
 DIGITAL ANVIL  
**LANÇAMENTO**  
 18 DE ABRIL  
 JOGO ON-LINE x32  
**EM RESUMO**  
 O que acontece quando se junta o Wing Commander com Elite? Misturam-se os dois num só e atiram-se milhões de dólares para o resultado ficar mais bonito? Isto: compra, vende, assalta, mata, protege - tudo o que podias pedir.  
  
 WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/FREELANCER

Quando um jogo demora cinco anos na forja, tu podes garantir que é um desperdício de dinheiro e de tempo para toda a gente. *The Getaway*, lembram-se?

Mas o *Freelancer* não cai nesta categoria. Embora tenha sido atrasado mais vezes do que os autocarros da Carris, parece que a nossa paciência vai ser recompensada. É tudo o que sempre quiseste dum simulador espacial, embrulhado nos melhores gráficos que temos visto deste lado do... X2 (ver página seguinte).

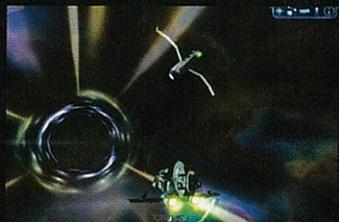
### GANÂNCIA É BOM

Tu assumes o papel de Trent, um mercenário com pouco mais do que uma nave, uma pistola, uma mão cheia de créditos e o tipo "duro" de cara gelada e sem sorrisos.

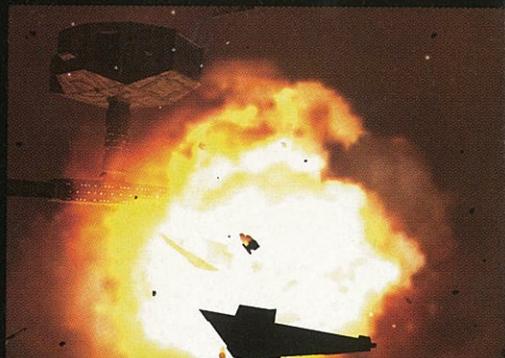
Quer estejas a trocar mercadorias, fazer recados, caçar criminosos ou



Os bares são bons sítios para arranjar trabalho.



Os portais são boas opções para viagens rápidas.



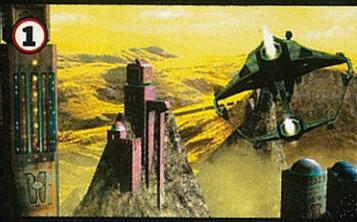
Quanto maior é a nave, maior é a explosão. Este é um negócio sujo!



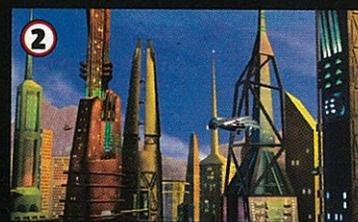
Os piratas adoram esconder-se atrás de montes de lixo.

## VOA LONGE

O universo de *Freelancer* baseia-se em quatro locais do mundo real de hoje: a Grã-Bretanha, os Estados Unidos, o Japão e a Alemanha. Cada área contém vários sistemas estelares, cada qual com uma coleção de planetas, luas, estações espaciais, linhas de trocas, cinturões de asteroides e outras áreas misteriosas.



Nova Califórnia, uma terra de sol e beleza natural.



Nova Tóquio, o paraíso da tecnologia de ponta.



Nova Londres, terra de... bem, dum tempo de meter medo.

# STAR WARS



UNIVERSO



CORRIDAS



HISTÓRIA



ECONOMIA



MISSÕES

praticar pirataria, tudo depende de ti. Há uma história com uns terroristas que aparecem e desaparecem, mas, na maior parte, *Freelancer* dá-te a liberdade para fazeres o que quiseres.

Com muitas naves por onde escolher, dezenas de sistemas estelares e centenas de locais para visitar, e intriga de bastidores como um dia normal no Parlamento, *Freelancer* deve valer bem a espera.



As fantásticas e coloridas regiões selvagens do espaço.



Há sempre muito a acontecer, qualquer que seja a direcção para onde olhas.

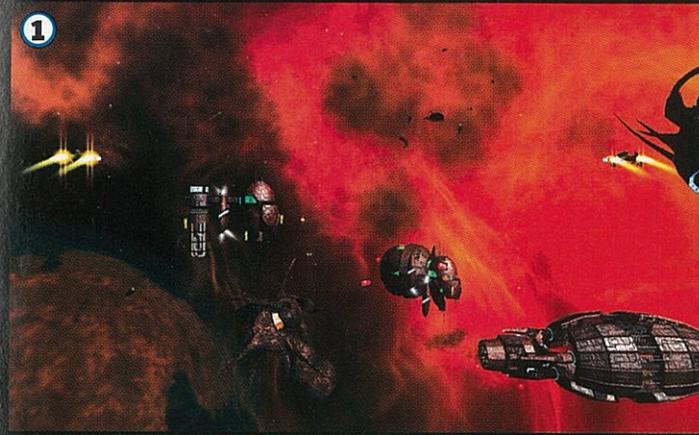
**OPINIÃO PLAYER**  
 Um jogo de trocas espaciais que dá vontade de jogar. Pode tornar-se repetitivo e o diálogo em FMV precisa de trabalho. Mas é fácil entrar e tem bom ar.  
**O MELHOR**  
 Total liberdade de acção. Gráficos estonteantes. Sequências tensas.  
**O PIOR**  
 Animações repetitivas. Lutas aéreas muito iguais. Esperar tanto tempo!  


# X2 - THE THREAT

## YO HO HO

A *Player* não pode, de maneira alguma, apoiar a pirataria, mas achamos que não faz mal em *X2*. Podes construir uma frota inteira de naves e depois programá-las para irem assaltar carregamentos,

contigo ou sem. E, na tradição dos vilões de Hollywood, podes usar o teu crescente império de negócios como uma mera fachada para os teus designios maléficos - enquanto esfregas as mãos e ris, claro!



1 Apenas mais um dia calmo sem nada para fazer no sector 19. Não perguntem como é um dia agitado!



2 De repente, o teu bando de piratas sanguinários chega ao local.

3 Com mil barris, marujo! Assalta aquele tesouro!

EDITORIA  
A CONFIRMAR  
PRODUTORA  
EGOSOFT  
LANÇAMENTO  
A ANUNCIAR

JOGO ON-LINE

### EM RESUMO

Aqui temos outro *Elite* para o próximo milénio. O que o diferencia é a capacidade de construir o teu próprio império comercial, bem como as opções para tiroteios, trocas e pirataria. Ainda por cima, não se parece com nada deste Espaço?



WWW.EGOSOFT.COM

Quem vai ganhar a batalha para se tornar o supremo governante do universo? Aqui estão as comparações entre os dois jogos.

FREELANCER	X2
Baseado em sectores, ligados por portais.	Baseado em sectores, ligados por portais.
Apenas humanos, mas muitos.	Mais extraterrestres do que no Bairro Alto à noite.
Enredo profundo sobre terroristas e política.	Tolices já vistas sobre famílias.
Preços fixos em cada estação.	Economia fluida baseada na lei da procura e da oferta.
Cabeças a prémio, assassinatos, procurar e destruir.	Protecção de carregamentos, entrega de bens, o ocasional serviço de táxi.

Ok, então o *Freelancer* é tudo sobre andar às voltas no espaço, fazendo trocas, disparando o que quer que seja. Também é assim em *X2 - The Threat*. Então do que é que estamos a falar? Do mesmo jogo? Ou de uma mera diferença de cosméticos? Difícilmente.

Em primeiro lugar, graficamente, *X2* é deslumbrante - esperem até o verem em acção. O ritmo do jogo é mais lento que o



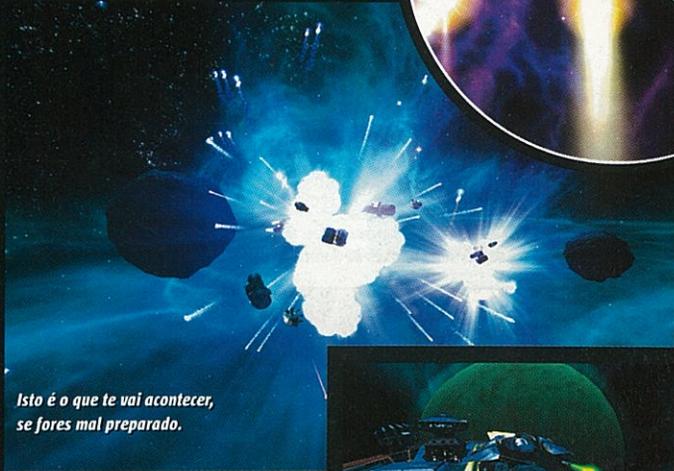
As naves maiores que podes seleccionar são REALMENTE maiores.

*Freelancer*, o que te dá aquela sensação de calma, de estares a tripar, tipo... hippies do espaço. Só que com trocas, tiros, assaltos e mortes...

### VIRGEM INTERGALÁCTICO

A outra grande diferença entre estes dois jogos é que *X2* deixa-te gerir todo um império de negócios no espaço. Constróis fábricas, estações, exércitos e frotas de naves. Geres tudo do cockpit, ou da sala de conferências. Voas com a tua transportadora de madeiras, ou com os teus gélidos caças de protecção. Ou então podes, apenas, seguir a via de mercenário para alugar e fazer missões para outros.

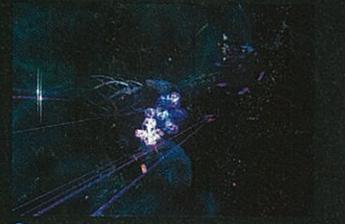
Parece que vai meter o *Freelancer* no bolso e, sabendo o quanto o jogo parece ser bom, isso é qualquer coisa.



Isto é o que te vai acontecer, se fores mal preparado.



Podes comandar muitas naves ao mesmo tempo.



O combate é menos frequente, mas quando arranca... é logo outra loiça.



O simulador de negócios com o melhor aspecto que alguma vez vimos, caros leitores...

OPINIÃO PLAYER

X2 é *Elite*, mais tudo o que um fã de *Elite* poderia pedir. A sua profundidade é de perder o fôlego e é o jogo com melhores gráficos que já vimos num PC.

O MELHOR

Os melhores gráficos. Bastante longevidade. Naves enormes.

O PIOR

Não há multiplayer. Não há mundos on-line. Falta de aventura "a pé".



# SPLASHDOWN 2

EDITORA  
THQ  
PRODUTORA  
RAINBOW STUDIOS  
LANÇAMENTO  
VERÃO

JOGO ON-LINE  
X2

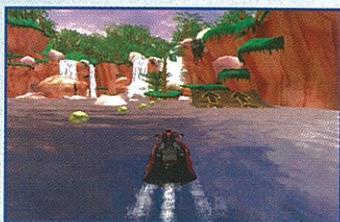
**1 EM RESUMO**

A sequência para o jogo de sucesso de corridas aquáticas agora tem um estilo de desenho animado, com pistas de alta intensidade, tiradas de um assustador parque temático e - graças aos deuses marinhos - ondas muito maiores.



WWW.RAINBOWSTUDIOS.COM

A chegada de um novo jogo de desportos radicais põe, normalmente, os nossos lábios a tremer de trepidação. Pensamos que o pessoal da Rainbow Studios sente a mesma coisa. Eles decidiram transformar drasticamente o seu jogo de corridas de água foto-realista, num jogo de estilo cinematográfico, mais desenho animado e com uma maneira de andar mais educada.



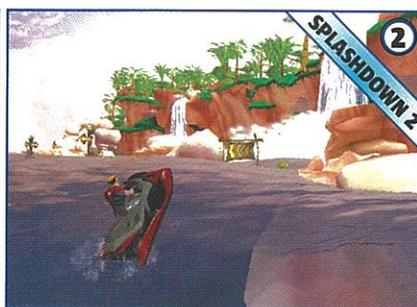
ⓐ *Atra-te das rampas para sacares grandes aeriais.*

**REAL VS 'HYPER-REAL'**

O pessoal da Rainbow Studios não gosta da expressão "estilo desenho animado". Em vez disso, preferem descrever o novo aspecto de *Splashdown 2* como "hiper-real". Perceberam? A sensação geral do jogo mantém-se, mas o novo estilo é mais orientado para a diversão - não sabemos é se o típico fanático do *jet ski* vai apreciar a mudança.



ⓐ *No primeiro jogo andavas aos mergulhos com gráficos de um realismo fotográfico.*

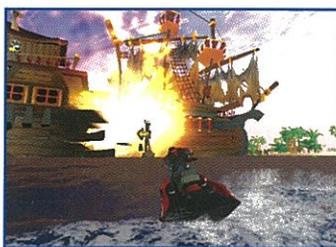


ⓐ *Com gráficos espetaculares, mas diferentes. A sequência "hiper-real" parece-se muito com um desenho animado.*

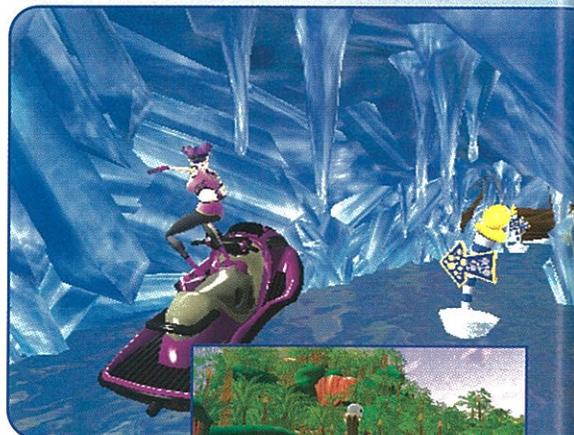
**A NEMESIS DA NEMESIS**

Inspirado no espectáculo da maior e mais emocionante corrida do mundo, *Splashdown 2* oferece o tipo de pistas que os donos das estâncias balneares apenas podem sonhar em instalar nos seus parques. Melhor ainda, cada pista ao ar livre traz consigo uma lista de eventos, que vão influenciar a maneira como tu conduzes.

No covil de piratas do Cannonball Cove, um gigantesco galeão vai disparar balas de canhão contra ti na primeira volta, antes de bater e de abrir uma nova caverna, que vais



ⓐ *Espera pela explosão para te afastares, depois salta através do buraco no navio.*



ⓐ *Põe-te em cima do teu jet ski - para mais diversão e mais pontos*

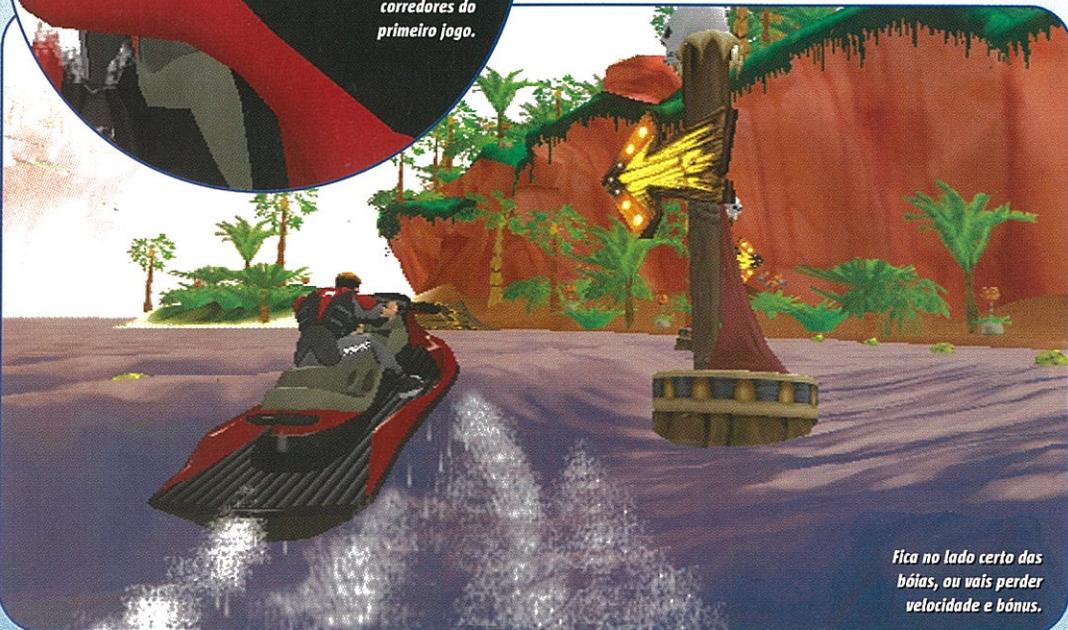
ⓐ *A física da água está bem, mas a Rainbow Studios quer que ela pareça ainda melhor.*



O visual estilizado lembra-nos dos velhos jogos de 16 bits, mas este é mais bonito.



Os pilotos são paródias dos corredores do primeiro jogo.



Fica no lado certo das bóias, ou vais perder velocidade e bónus.

poder percorrer na segunda volta, para então afundar-se nas profundidades, criando rápidos para tu evitares na última volta.

Vais ter mais de 75 acrobacias para impressionares os teus rivais, mais do dobro que no primeiro jogo, e ainda a juntar às pistas selvagens, ao ar livre, tens pistas de interior, incluindo a espectacular corrida de acrobacias. A única crítica ao primeiro jogo é a de que as ondas não era ondulantes o suficiente. Felizmente, os efeitos de água em *SD2* foram melhorados substancialmente e as ondas agora são enormes.

**OPINIÃO PLAYER**

Já é muito mais divertido que o primeiro jogo, e deve fornecer uma boa escapatória ao habitual inferno dos jogos de desportos radicais.

**O MELHOR**

Novas e gigantescas ondas. Corridas com história. Divertimento radical.

**O PIOR**

Falta uma corrida a quatro. Definições fofas. Corrida a tentativa e erro?

Boa da História

Fa-se Bem

Muito

Bilhete

Tudo

**EXCITO-METRO**

# PSX - PS2 - PSone - Gamecube - X-Box

Logic  
**3**

## Playstation / PS2 / PS one / PSX

**5414 Dual Shock** € 13,80

**Sp305 SoundStation 5.1** € 229,00  
Dolby Digital Decoder  
Inclui Amplificador III!  
Controlo remoto  
45 watts RMS (20+5x5)

**PS401 Écrans PS one** € 179,50

**PS464 Games station one** € 21,80

**VGA BOX 1700E** € 62,00  
Adaptador de sinal video para VGA.  
Permite ligar até 4 consolas ao monitor do PC

**Volante Ps438 Force Feed Back** € 75,60

**PS405 Comandos s/Fios Free Bird** € 59,20

**PS499 Memory Booster upg. 8/24 MB PS2** € 44,40

**SP302 (300)** € 69,60

**PS404 Joypad Speedpad** € 4,80

**PS427 Dual Shock PSX / PS2** € 48,00

**PS482 Stabilizer Stand** € 5,80

**PS409 Remote Control Universal** € 19,80

**PS099 Light Blaster Gun** € 34,00

**PS419 DVD Remote Control PS2** € 15,00

**PS473 Cabo Start Gold Series** € 7,90

**PS474 Cabo S-VHS Gold Series** € 7,10

**PS475 Cabo Component AV Gold Series** € 9,20

**PS476 Extensão para comandos Gold Series (Liga até 3 consolas à TV)** € 6,00

**PS477 Cabo Link** € 13,50

**JT479 Cabo Adaptador RF** € 14,00

**GXP871n Multifomat RGB** € 19,40

**PS491 1 MB c/LCD PSX** € 4,20

**PS494 4 MB PSX.....** € 14,00

**W.T. 8 MB PSX.....** € 25,30

## Gamecube

**GC 801 Game Pad** € 17,60

**GC 810 Arcade Stick** € 28,90

**GC 891 Rechargeable Ball Pack** € 69,40

**SP303 Soundstation 3** € 50,70

**GC 816 Topdrive c/vibração e pedais** € 45,10

**GC 890 LCD "Screen 5"** € 165,90

**GC 849 Game Cases** € 7,90

## X-Box

**XB705 X-box Wireless** € 69,90

**XB701 X-box Game Pad** € 24,20

**XB702 X-box** € 19,80

**XB708 X-box Flight Stick** € 29,90

**XB710 X-box Arcade Stick** € 47,70

**XB716 X-box Volante Top Drive XB** € 45,10

# CAMPANHA DE PÁSCOA

**8 MB PSXB + Jogo PSX Bestof** € 29,00

**Volante PS 438 + Jogo PSX2** € 79,90

**Volante PC 299 + Jogo G Prix 4** € 49,90

**Volante GC 816 + Jogo Gamecube** € 59,00

Jogos PSX Best Off (vários títulos)..... € 7,50

Jogos PSX2 (títulos variados)..... € 29,90

Jogos Gamecube (sortido variado)..... € 29,90

Jogos CD Rom PC (selecção top)..... € 24,90

**COMPAQ Presario 2516**  
P4 a 2.55 GHZ, 512 MB, 40 GB, CDRW-DVD, 15" TFT, XP home  
**Oferta de Saco**  
€ 1.799,00

**COMPAQ Evo D510 Desktop/Midtower**  
P4 a 2.4GHZ, 256 MB, 40 GB, DVD, XP professional  
€ 1.050,00

**PC Net Octeck**  
P4 a 2.4 GHZ, 256 MB, 40 GB, CD-RW, XP pro, Geforce 4M x 440 + Monitor 17"  
€ 990,00

Enviamos à cobrança via C.T.T. para qualquer parte do País, pode também encomendar via Internet em [www.netbit.pt](http://www.netbit.pt)

**NET BIT** CIGEST, LDA. LISBOA: Travessa do Giestal, 26-B 1300 LISBOA Tel. 21 361 63 10 Fax. 21 364 89 78 - Email: [cigest@cigest.pt](mailto:cigest@cigest.pt)

CDI, LDA. PORTO: Rua Sá da Bandeira, 752 - Tel. 22 205 05 55 Fax. 22 208 29 59 - E-mail: [cdi@cdi.pt](mailto:cdi@cdi.pt)

Visite o nosso site [www.netbit.pt](http://www.netbit.pt) e a nossa loja virtual em [globalshop.pt](http://globalshop.pt)

PREÇOS INCLUEM IVA

EDITORA  
THQ  
PRODUTORA  
POWER & LIGHT  
LANÇAMENTO  
ABRIL



EM RESUMO

The Rock, Triple H e os habituais personagens trocam qualquer coisa pela possibilidade de conduzir carrinhos-de-choque com armas enormes. Uma prática esquisitas.



WWW.THQ.COM/GAMES/INDEX.ASP

# CRUSH HOUR



O número de vidas aparece no ecrã ao lado das pistas.

**W**restling não é sobre a realidade. Por isso não devia ter havido tanta surpresa quando a THQ anunciou o lançamento do jogo de combate de veículos *WWE Crush Hour*.

Então, o que há a seguir? Talvez alguma acção com Stone Cold Steve Austin? Ou, que vos parece, um jogo de acção e tiroteio, pleno de efeitos luminosos, onde terás de destruir a Stacey e as suas lindas



Van Dam está tão preocupado em expulsar Ric, que choca com um tanque.



A acção pode parecer ultrapassada, mas os efeitos são de próxima geração.



É isto um forte efeito de fumo, ou terá The Undertaker liderado um ataque fantasma?

companheiras da WWE? Qualquer que seja a opção pelo próximo jogo, não temos qualquer dúvida de que será tão divertido como o *Crush Hour* parece ser.

**IDIOTAS MUSCULADOS**

É tão simples como o *Destruction Derby* era há seis anos atrás: escolhes um carro, segues para a pista e expulas todos os outros até seres o único em jogo. O *Crush Hour* acrescenta armas de grande destruição para ajudar a espalhar melhor o ferro e a carne humana, podendo cada uma delas sofrer uma evolução, se guiares sobre os bónus que vão surgindo.

Estas evoluções (*up-grades*) incluem enormes lançadores de granadas, minas escondidas e mísseis guiados por laser assustadoramente poderosos,

capazes de impressionar um certo ditador do Médio Oriente.

Os níveis estão tematizados por eventos WWE, tais como o 'Hell In A Cell' e 'SmackDown', e parecem realmente autênticos mesmo sem uma única luta mano-a-mano em todo o jogo. Este pode ser o maior problema de *Crush Hour*, pois parece não haver grande interacção entre os teus heróis favoritos de *wrestling*, mas apenas grandes combates de veículos.



As fantásticas explosões e os carros a voar levar-te-ão ao êxtase.

**CAMIÕES MONSTRUOSOS**

WWE é todo acerca de tamanho: grandes bíceps, grandes atitudes, grandes idiotas batendo-se entre eles. Se esperavas que as super-estrelas WWE guiassem em grandes e veículos, não te enganar. Neste jogo não há Mini Coopers, apenas enormes monstros de ferro, pilotados por gigantes musculados.



Repara que o maior combatente tem o maior veículo.



Quem achas que guia um veículo como este?



É a luta entre as grandes rodas e os grandes bíceps! Quem vai ganhar: o homem ou a máquina?



Screenshots maçadores, jogo aborrecido, mas que vai agradar aos fãs de *wrestling*.

**FORMATO FACE-OFF**

O *Crush Hour* pretende marcar pontos tanto em PS2 como na GC e, do que nós vimos, não há grandes diferenças entre as duas versões. Na verdade elas até são parecidas.



As explosões na PS2 são bonitas, mas as pistas, muito escuras.



E o que é que te dissemos? A imagem na GameCube é idêntica!

OPINIÃO PLAYER

O MELHOR

O PIOR

Inquestionavelmente, um uso bizarro da licença WWE, que no entanto parece uma barata e alegre carnificina motorizada.

Um combate rápido. Novas e fantásticas armas. Magníficas explosões.

Onde está o *wrestling*? Os heróis são limitados. E as equipas de quatro?!



# TAK AND THE POWER OF JUJU

EDITORA  
THQ  
PRODUTORA  
AVALANCHE  
SOFTWARE  
LANGUAGEM  
INVERNO



## EM RESUMO

Este sinérgico jogo de plataformas 3D da THQ e com a marca da Nickelodeon dá o primeiro empurrão a um massivo assalto multimídia do Tak aos seus sentidos - e à tua carteira.



WWW.THQ.COM

As ovelhas são engraçadas. Mesmo quando são os teus vizinhos transformados em ovelhas, elas são engraçadas. Atira-as, toma conta delas, só não as dês como comida para os leões, nesta nova aventura de plataformas em estilo desenho animado.

## MÉÉÉ, MÉÉÉ

Misturando elementos de jogos como *Herdy Gerdy*, *Mario* e até *Pimkin*, *Tak* é uma aventura enorme onde tens de usar os animais, bem como os objectos que o *Tak* vai apanhando, para resolver os puzzles e finalmente resgatar os teus



Usa estas cabinas de Juju para ganhar novos poderes animais.



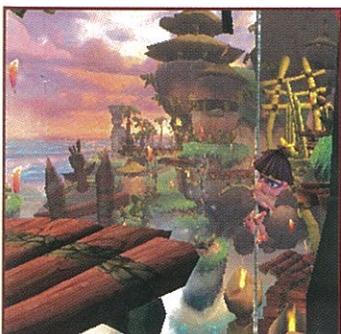
Apesar do aspecto simpático, os animais não são assim tão amigáveis para com o Tak.



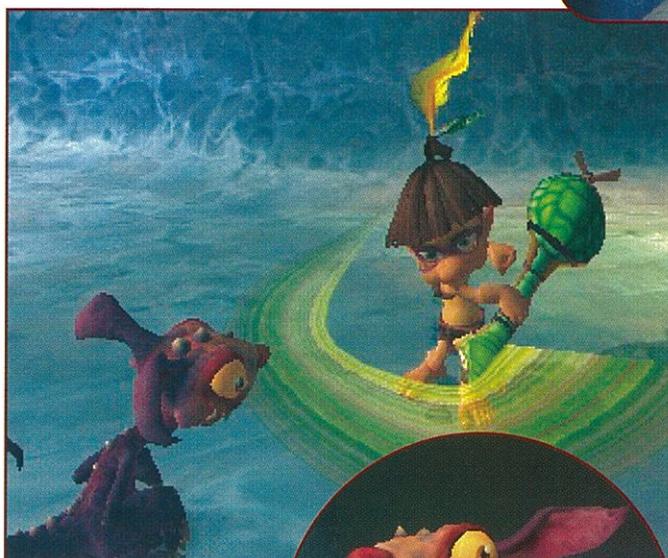
O Tak está feliz, mas a ovelha parece perturbada.



Monta este rinoceronte e entra num caminho de destruição.



Saltar em lianas é banal, mas é bonito o suficiente para não te preocupares.



Usa a roca com magia Juju para te defenderes dos teus inimigos lagartos.

Aqui temos o primeiro jogo de plataformas com a primeira versão digitalizada da Teresa Guilherme.

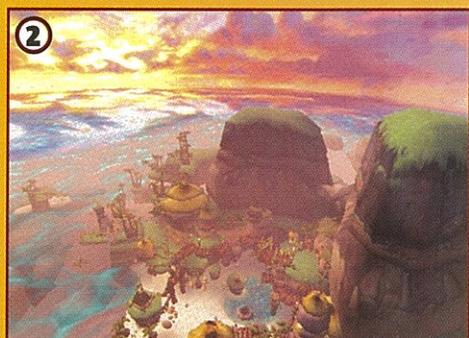


## VIVER À GRANDE

No que toca à última fornada de jogos épicos de plataformas 3D, o tamanho é tudo. *Dr. Muto* tem ambientes largos, enquanto que os de *Vexx* são maiores e ainda mais altos. Com estes horizontes intermináveis e distâncias impressionantes, *Tak* quer mostrar que estes eram apenas jogos para anões.



Faz um zoom para cima e ainda vais achar muitos detalhes cá em baixo.



Olhem só como é bonito - e ainda há muito trabalho para ser feito.



Evita estas placas de pressão ou vais ligar as armadilhas.

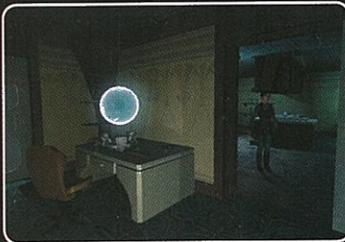
amigos tornados ovelhas.

Toma como exemplo uma cena onde é preciso chegar a uma plataforma distante. No meio do nível está um orangotango a apanhar bananas e a puxar uma palmeira para baixo até ao chão. Só precisas de te esgueirar por detrás do macaco e saltar no momento oportuno.

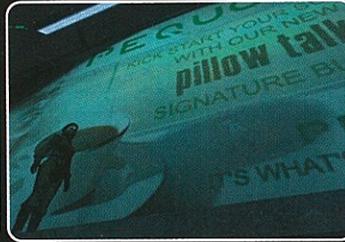
As coisas ficam mais complicadas para a frente, descobrir qual o animal a utilizar em conjunto com que objecto pode tornar-se muito divertido. *Tak* pode também usar o poder mágico do Juju para se transformar em vários animais. Usa o fato de galinha e o *Tak* vai poder voar. Co-co-ro-có.

	<b>OPINIÃO PLAYER</b>	Tak usa os parâmetros habituais dos jogos de plataforma e dá-lhes uma volta bestial, que deve agradar os amantes de animais e de jogos de plataformas da mesma maneira.	Nota de 10
	<b>O MELHOR</b>	Usar o fato de galinha. Animais para os puzzles. Gráficos e efeitos deliriosos.	10
	<b>O PIOR</b>	Os clichés destes jogos. Uma história bem tola. O cabelo à tígela do Tak.	10

**EXCITÓMETRO**



Milhares de linhas de diálogos foram gravadas duas vezes, para te dar a opção de jogares o herói Alex D como homem ou mulher.



Deus Ex: as facções de IW incluem seitas religiosas, A Ordem, JC Denton, Os Templários, a Organização Mundial do Comércio e TARSUS, o teu protector inicial.

Alex D é como um super JC Denton, o herói de Deus Ex 1.



# DEUS EX INVISIBLE WAR

**EDITORA**  
EIDOS

**PRODUTORA**  
ION STORM

**LANÇAMENTO**  
FINAL DE 2003

PC XBOX PS2

WWW.DEUSEX2.COM

**EM RESUMO**

O objectivo é ambicioso neste jogo de acção/RPG/FPS. Tu escolhes o teu papel na conspiração e como é que queres desenvolver as habilidades da tua personagem. IA espectacular e um novo e espectacular motor Unreal...

**D**eus Ex: Invisible War é nada mais e nada menos do que a antecipada e mais quente sequela desde MGS2, e parece-nos muito bem...

Com a acção colocada 15 anos após os múltiplos finais do jogo original, quando a economia mundial já foi pelo cano e as avançadas nanotecnologias do super-homem JC Denton são o suficiente para um terrorista suicida destruir Chicago e dar um pontapé de saída no guião com uma enorme explosão. Este é um cenário de abertura aterrorizador e o início de um videojogo destinado a entreter e a desafiar as nossas percepções para assuntos como o

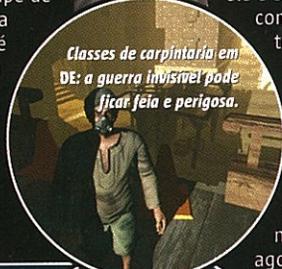
terrorismo.

De qualquer forma, neste período de tempo, foi sendo enriquecido com mais características espectaculares do que uma cirurgia plástica polar e com mais teorias conspirativas do que os activistas contra a guerra têm contra o Bush, Blair e Iraque. O facto é que parece muito melhor do que o último jogo. As boas notícias são que ele é bom, ao ponto de fazer com que o original pareça ter mau-hálito visual.

A facção Illuminati regressa e este tipo é um dos seus comandos de elite.



Foi dada a máxima atenção aos detalhes realísticos, desde as expressões faciais às roupas que se enxovalham.



Classes de carpintaria em DE: a guerra invisível pode ficar feia e perigosa.

**PERDI ALGUMA COISA?**

Para começar, as complexas habilidades e o sistema de ampliação nano de DE1 foram agora substituídos por slots de bio-modificação, que requerem que escolhamos uma tecnologia de base (como controlar robôs ou ter melhor visão) para mais tarde obtermos upgrades com funcionalidades adicionais. Todas elas dão-te uma grande variedade de escolha, como por exemplo como jogar e desenvolver a tua própria personagem. Melhor de tudo, se tu arranjás confusão, podes trocar de mods, com pequenos custos.

Nem interessa se perdeste o DE1, embora os fãs do original adorem a maneira como a sequela desenvolve o universo DE, desde o grande argumento – ainda não temos muitos pormenores – a aspectos menos importantes, como o que aconteceu quando os freaks genéticos dos Greasels, de DE1 fugiram. Vais descobrir tudo isto, se tiveres tempo para ler os jornais – apenas um das resmas de objectos interactivos que tornam o universo DE e o seu ambiente tão rico.

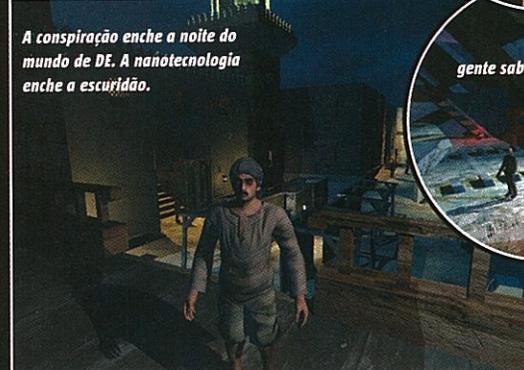
JC Denton regressa com a sua própria facção, mas tu não o podes personalizar. Será um amigo ou um adversário?

**SENTES-TE REAL?**

Contudo, os simpáticos, mas aparentemente insignificantes, detalhes – como os objectos dispostos pelos níveis e as luzes dinâmicas – são muito mais do que simples papel de parede. Precisas de olhar à tua volta para determinar o que é melhor, usando os teus bio-mods, para progredires através dos níveis, pois há vários caminhos para completares os objectivos. Assim podes atear fogo a caixas ou lanças flares para passares por salas escuras (com sombras em tempo real), esconderes-te das lanternas dos robôs caçadores-assassinos, ou explodir barris tóxicos e atrair os inimigos para os gases mortais – isto se os teus bio-mods te defenderem de ataques tóxicos. Além disso, estes desafios não estão escritos, pelo que o inimigo com IA promete ser um génio, para poder prever tudo. Depois temos o enredo. A maneira como tu jogas os níveis depende da maneira como seges os multi-guiões e as diferentes facções – as tuas relações com um vão afectar a maneira como os outros te tratam. Sim! E nós mal estamos a arranhar a superfície. Já estás excitado? Devias estar.



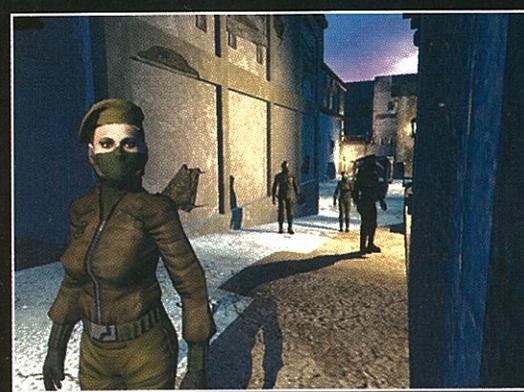
A história leva-te pelo mundo fora.



A conspiração enche a noite do mundo de DE. A nanotecnologia enche a escuridão.



Toda a gente sabe o quão fixe é o motor Unreal.



As versões PC e Xbox parecem deslumbrantes, mas o jogo em PS2 parece estar a desaparecer em tempo real.

**OPINIÃO PLAYER**

**O MELHOR**

**O PIOR**

Se metade do que nós sabemos sobre o assunto entrar no jogo final, a sequela vai parar directamente aos clássicos da Galeria da Fama em PC e Xbox.

**Duro e com óptimo aspecto. Guião e cenários imersivos. Não conseguimos pôr todos.**

**Não saber o que aconteceu à versão PS2. Não ser multijogadores.**

**EXCITO-METRO**

# alter echo



Os puzzles baseiam-se na acção. Aqui reflectes feixes de laser nos inimigos.



Os efeitos de mutação em tempo real são um sinal gráfico a tomar em consideração.



Os gráficos são uma mistura de simplicidade com estranheza.

EDITORA  
THQ  
PRODUTORA  
OUTRAGE GAMES  
LANÇAMENTO  
OUTONO



**EM RESUMO**

Acção psicadélica e aventura surreal, na qual te transformas em formas diferentes e congelas o tempo num ápice, para derrotares bandos de inimigos e salvares o dia.



WWW.ALTERECHO.COM

Jogar *Alter Echo* é como ter um daqueles sonhos em que estás a perceber o que se está a passar e, de repente, começas a vaguear de um lado para o outro sem objectivo. Num minuto estás muito bem, no outro já estás aos saltos no ar e às cambalhotas em câmara lenta, deixando rastos de vapor ao acordares. Depois, antes que dês por isso, transformas-te numa coisa que só a tua mente perversa se podia lembrar.

**TESTA A TUA SANIDADE**

Nem toda a gente tem a sorte de ter este tipo de sonhos, por isso deixa o *Alter Echo* atirar-te com o tijolo da realidade. Trata-se de um jogo de acção, de ficção científica, de shoot-'em up. Num mundo de extraterres-

## OS MEUS OLHOS! OS MEUS OLHOS!

Mesmo se arrancasses os teus olhos e os enrolasses em brilhantes, os voltasses a pôr dentro das órbitas e depois despejasses vaselina por cima deles, nunca chegarias aos calcanhares da estranha óptica de *Alter Echo*. Há lilases-cor-de-pulga, violetas-alaranjados, cor de mel brilhantes, ambientes orgânicos e os inimigos mais fortes que já viste. Usa óculos escuros enquanto jogas.



1 Estes robôs lilases só podiam vir da cabeça de um louco.



2 A má da Kess parece um cruzamento entre Vex e um homem bem feio.



3 O planeta é muito orgânico, o que o torna um pouco inquietante.



Podes até ligar ataques entre formas e fazer malabarismos com os inimigos no ar.

tres, tu controlas Nevin, que, com o decurso do jogo, aprende a transformar-se em diferentes formas e até mesmo a parar o decurso do tempo para atacar inimigos.

Nevin tem três modos base que o caracterizam. O primeiro modo é o 'Melée', que pode ser utilizado para o combate corpo-a-corpo. O segundo é o modo 'Gun', onde ele se transforma numa verdadeira arma móvel. Por último, é o modo 'Stealth',



Nevin pode ter um nome horroroso, mas tem uma grande espada!

que lhe permite utilizar qualquer superfície para manobras furtivas.

Melhor do que tudo isto é a nova característica denominada Dilatação Temporal (TimeDilation).

Podes usá-la para parar o curso do tempo, executar séries de ataques e destruir inimigos, antes deles se aperceberem do que é que os está a atingir. Tu queres um original? *Alter Echo* é como uma coisa vinda de outro planeta, mas no bom sentido.



Nevin prepara-se para deitar a mão a estes dois idiotas.

**OPINIÃO PLAYER**

**O MELHOR**

**O PIOR**

É impossível apreciar tudo na totalidade, apenas a olhar para as caixas e a ler sobre isso. Vai ser um jogo a jogar logo que for lançado, nem que seja só por ser esquisito.

**Loucura psicadélica. Ataques em cadeia. Dilatação temporal.**

**Muitas cores primárias. Acção rítmica repetitiva. Faltam detalhes visuais.**

**EXCITÓMETRO**

EDITORA  
 THQ  
 PRODUTORA  
 KUJI  
 LANÇAMENTO  
 OUTONO  
 JOGO ON-LINE  
 X8  
**EM RESUMO**  
 O jogo tem a forma de um escuro e assustador first-person-shooter num mundo alienígena, bem no coração do assustador universo Warhammer 40,000.  
  
 WWW.THQ.COM/GAMES/MINISITE/DEFAULT.ASP?UPC=46027



Existe um certo sentimento de que este local é mesmo verdadeiro, à medida que tentas sobreviver.

# WARHAMMER 40,000

Estamos no 41.º milénio, num futuro utópico de clima tropical, de paz mundial e de meninas adoráveis, que ultrapassam todos os desejos de um homem. Isto está bem longe da realidade, em vez disso temos um

cenário no qual estamos em guerra contra mil mundos diferentes e só um herói, o jovem guerrilheiro Tau.

**UM DIA NA VIDA**  
 A única mais valia de *Fire Warrior* (à parte o facto de mandar dez

milhares de bazucas com excitação) é o facto da acção ter lugar num único dia. É um extra que chama a atenção e dá a entender que o desenrolar da história vai ser tão importante quanto os disparos.

O *Fire Warrior* supera-se a si próprio ao gerar uma atmosfera aterrorizante. Atenção que vai dar para te passares, quando tiveres de rastejar por entre as nuvens de fumo nesta visão negra do futuro. Existirão 17 níveis de horror futurista, na primeira pessoa, para lutar, mais uma opção para quatro jogadores em 'Deathmatch', em PS2, e outra de oito jogadores on-line, para os que têm PC.



Os cirurgiões do futuro fazem tudo com lasers.

## O QUE É O WARHAMMER?

Pois, o *Warhammer* é o jogo de estratégia topo de gama adorado por milhões, no qual fuzileiros espaciais e guardas imperiais, entre outros, se enfrentam pela supremacia galáctica. E um novo videogame baseado neste grande *franchise* é sempre bem recebido.



Este título é baseado num jogo de estratégia em tabuleiro.

Mas nós preferimos jogar assim...

**OPINIÃO PLAYER**

**O MELHOR**

**O PIOR**

Com uma história forte, atmosfera nojenta e acção total, este jogo deverá deixar marcas na bancada para os futuros jogos Warhammer.

**A história forte.**  
 Gráficos estilizados.  
 Mais de 15 tipos de armas.

**Estilo pateta.**  
 Não estar on-line para PS2.  
 Fazer-nos saltar demasiado.

**EXCITÓMETRO**

Vai e escala com os tanques, só pelo gozo!

EDITORA  
 THQ  
 PRODUTORA  
 VIS  
 LANÇAMENTO:  
 JUNHO  
 JOGO ON-LINE  
  
 WWW.THQ.COM/GAMES/MINISITE/DEFAULT.ASP?UPC=46024&NOREDIRECT=FALSE

## EVIL DEAD A FISTFUL OF BOOMSTICK

O primeiro *Evil Dead* levou uma grande nega neste *franchise* espectacular. A sequela tem muito a melhorar e pelo que pudemos ver quando a testámos, este título podia empurrar o *franchise* para fora das casas de jogos.

Nós já tínhamos dito isto antes, mas o *Boomstick* é como o *State of Emergency*, só que com corpos moribundos em vez de clientes, e localizações esquisitas em vez das habituais saídas de emergência dos centros comerciais. O que promete é que o director do filme original, Sam Raimi, deu uma mão no desenvolvimento do jogo, o que deve ajudar a garantir que o produto final seja mais polido do que o primeiro jogo. Não vão ser precisos neurónios, mas vai ser divertido.



Os inimigos atacam de todos os lados, para desafiar as tuas habilidades com a serra.



O método de perder peso com a serra articulada é mais instantâneo do que as balanças.



Um passeio pelo parque, não é nenhuma brincadeira no *A Fistful of Boomstick*, se é que percebes!

**O MELHOR**

**O PIOR**

Muitos corpos para destruir.  
 Armas loucas.  
 Usar palavras mágicas.

Jogo simplistas.  
 É engraçado e não assustador.  
 O primeiro jogo com patião.

**EXCITÓMETRO**

# SOBRE CARGA

SÃO TANTOS JOGOS A CHEGAR, QUE NÓS NÃO SABEMOS ONDE OS METER!

■ JOGADORES 1 ■ FORMATO PC, PS2, XBOX, GC  
 ■ JOGO ON-LINE NÃO ■ EDITORA THQ (PS2, GC) UBI SOFT (PC, XBOX) ■ PRODUTORA DRAGONSTONE ■ LANÇAMENTO MAIO ■ WWW.DRAGONSLAIR3D.COM/

## DRAGON'S LAIR 3D

Com quilômetros de resmas de jogos de desenhos animados já lançados para o espaço, o apelo original de *Dragon's Lair* tem ficado um pouco esquecido.

Dito isto, os personagens terríveis e de humor hilariante deviam trazer alguma coisa a este *puzzle* de aventura 3D.



ⓐ *Caminha como um egípcio...*

■ JOGADORES 1-16 ■ FORMATO PC, XBOX  
 ■ JOGO ON-LINE SIM ■ EDITORA THQ  
 ■ PRODUTORA CLIMAX ■ LANÇAMENTO MAIO ■ WWW.MOTORCYCLENEWS.COM/HOME

## MOTO GP2



ⓐ *É sempre a abrir!*

Oito modos de corridas têm de ser suficientes para valer a pena tirar o encerado e o Moto GP2 da garagem.

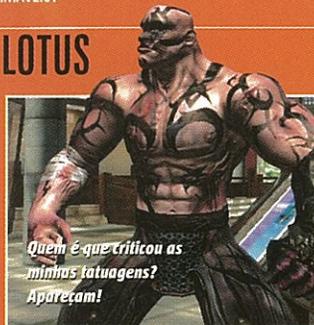
Existem novidades em *MGP2*: os modos 'Stunt' e 'Tag', mais a opção de quatro jogadores em ecrã quadripartido. A versão Xbox permite o Live, por isso vamos ver-vos *on-line*, meus amigos corredores!

■ JOGADORES 1-2 ■ FORMATO XBOX ■ JOGO ON-LINE NÃO ■ EDITORA MICROSOFT  
 ■ PRODUTORA STUDIO GIGANTE ■ LANÇAMENTO PRIMAVERA  
 ■ WWW.XBOX.COM/TAOFENG/DEFAULT.HTM

## TAO FENG: FIST OF THE LOTUS

Desde que o *Mortal Kombat: Deadly Alliance* foi melhorado, a pressão está agora no que é que *Tao Feng* tem para dar. Há certamente uma marca de *MK* nos gráficos, mas o método de controlo é muito mais técnico.

Os personagens e cenários são tão detalhados, que até mesmo a Xbox tem de se esforçar para os acompanhar. Mas a maior inovação é o uso da energia *Chi*. Podes canalizá-la para tornar os ataques mais poderosos, ou usá-la para curar as feridas.



*Quem é que criticou as minhas tatuagens? Apareçam!*



*Fazer como o Homem Invisível: fuge!*



*Eu disse... Ah, sim, deixa estar, eu até gosto deles...*

■ JOGADORES 2 (GBA, PC) 4 (PS2, XBOX)  
 ■ FORMATO GBA, PS2, XBOX, PC  
 ■ JOGO ON-LINE TBC ■ EDITORA WANADOO  
 ■ PRODUTORA PAM DEVELOPMENT  
 ■ LANÇAMENTO MAIO ■ WWW.PAMDEV.COM

## PRO BEACH SOCCER



ⓐ *Aprende bem as táticas do futebol de praia.*

O futebol de praia é uma versão rápida do nosso desporto favorito, mas jogado em locais exóticos como o Rio de Janeiro e Bangucoque.

A ênfase está na velocidade e destreza, pelo que vai ser um jogo divertido, com muitas habilidades individuais para ver.

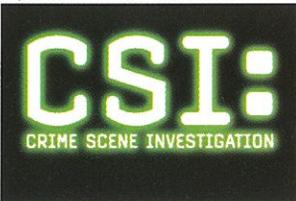


■ JOGADORES 1 ■ FORMATO PC, PS2, XBOX, GC  
 ■ EDITORA UBI SOFT ■ PRODUTORA UBI SOFT  
 ■ LANÇAMENTO OUTONO  
 ■ WWW.CBS.COM/PRIMETIME/CSI/MAIN.SHTML

## CRIME SCENE INVESTIGATION

Nós adoramos romances policiais, por causa dos seus detalhes miudinhos e do seu humor cínico.

A Ubi Soft ainda não disse como é que está a pensar adaptar a solução dos grandes problemas, mas é provável que seja através da informação *on-line*. Adivinha: vamos ter de esperar para ver a prova.



ⓐ *O que significa CSI?!*

■ JOGADORES 1-8 ■ FORMATO PC  
 ■ JOGO ON-LINE SIM ■ EDITORA MICROSOFT  
 ■ PRODUTORA BIG HUGE GAMES  
 ■ LANÇAMENTO ABRIL  
 ■ WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/RISEOFNATIONS

## RISE OF THE NATIONS



Nós estamos a falar de estratégia em tempo real, daqui a 6000 anos.

Provavelmente precisas de formar família muito em breve, se te quiseres certificar de que chega alguém ao fim com o teu nome. Este jogo tem muitas semelhanças com as séries *Age of Empire*, mas é a escala que faz a diferença.

■ JOGADORES 1-2 ■ FORMATO XBOX, GC  
 ■ JOGO ON-LINE SIM (XBOX LIVE) ■ EDITORA ACCLAIM ■ PRODUTORA CRITERION  
 ■ LANÇAMENTO MAIO (XBOX) A ANUNCIAR (GC)  
 ■ WWW.BURNOUT2.COM

## BURNOUT 2



ⓐ *Mais fumo de borracha do que um fumador compulsivo.*

Ouve-se o rugido de *Burnout 2* aqui. Este está ainda mais espectacular do que o original para PlayStation. Criterion Games reforçou o infame modo 'Crash' e adicionou alguns novos designs aos carros. Não podes correr *on-line*, mas há mais de 60 condutores de bordo *on-line* para comparar as tuas estatísticas no Live.

■ JOGADORES 1 ■ FORMATO PC, XBOX ■ JOGO ON-LINE A ANUNCIAR ■ EDITORA HEADFIRST  
 ■ PRODUTORA HEADFIRST ■ LANÇAMENTO VERÃO ■ WWW.CALLOFTHULHU.CO.UK/IE.PHP

## CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

Um FPS que funde de uma forma espectacular *Silent Hill* e *Medal of Honor*.

Tu fazes de detective particular da década de 1920, Jack Walters, e deves fazer tudo para manter a tua sanidade enquanto andas nas tuas buscas ou a abater vampiros. Arrepiante!



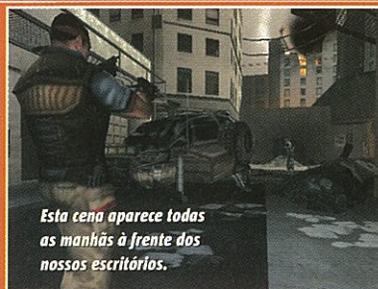
ⓐ *Preferias estar morto a aguentar esta decoração.*

■ JOGADORES 1-16 ■ FORMATO GC, PC, XBOX ■ JOGO ON-LINE SIM ■ EDITORA THQ  
 ■ PRODUTORA CRANKY PANTS (GC), OUTRAGE GAMES (XBOX, PC)  
 ■ LANÇAMENTO ABRIL (XBOX, GC), JUNE (PC) ■ WWW.REDFACTION2.COM

## RED FACTION 2

A versão melhorada deste *first-person-shooter* parece pronta a irritar os *snoobs* da PS2.

As versões GameCube, PC e Xbox de *Red Faction 2* foram todas agraciadas com melhores resoluções de textura. As animações e iluminações à maneira também são um exclusivo GameCube. Entretanto, o PC e a Xbox têm mapas multijogadores e modelos de personagens exclusivos.



*Esta cena aparece todas as manhãs à frente dos nossos escritórios.*

# ANÁLISES

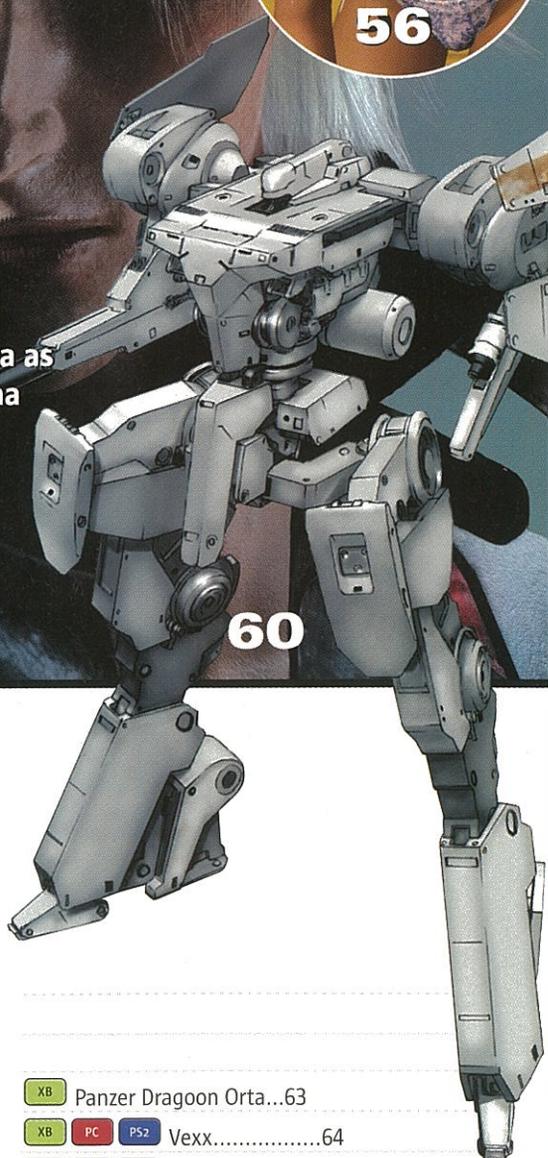
## DEVIL MAY CRY 2

O dono do bar *Devil May Cry 2* foi convocado, outra vez, para lutar contra as forças do mal. Mas, desta vez, tem uma companheira...

40



56



60

PS2	Devil May Cry 2	.....40		
PC	Command & Conquer: Generals	44		
PS2	Tenchu 3: Wrath Of Heaven	.....46		
PC	Vietcong	.....50		
PC	Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield	52		
PC	PS2	XB	Indiana Jones And The Emperor's	
PC	Celtic Kings: Rage of War	54		
PC	Deadly Dozen	.....55		
XB	Dead Or Alive Xtreme Beach Volleyball	....56		
PS2	Guilty Gear	.....58		
XB	Steel Battalion	.....60		
PC	PS2	PC	Unreal II: The Awakening	...62

XB	Panzer Dragoon Orta	...63		
XB	PC	PS2	Vexx	.....64
XB	PS2	GBA	The Mark Of Kri	.....66

### O QUE SIGNIFICA A ESCALA!

- 1 Porquê? Porquê?
- 2 Não jorges! Acredita!
- 3 Nem penses em comprá-lo!
- 4 Pede emprestado a um amigo...
- 5 Muito razoável.
- 6 Bom, mas nada de especial.
- 7 Faz-nos salivar - mas só um pouco!
- 8 Podes comprá-lo. A gente recomenda.
- 9 Compra-o. Estima-o. Não o emprestes!
- 10 Venera-o. É um milagre!



### PRÉMIOS PLAYER

Estes prémios não dependem apenas da classificação atribuída. Dependem da nossa experiência e da emoção que "sacámos" do jogo.



#### PLAYER ESSENCIAL

O melhor prémio que um jogo pode ter. Vale a pena comprar uma consola para o ter.



#### PLAYER RECOMENDADO

Um "ganda" jogo. Não é essencial, mas eleva-se acima dos outros.



#### JOGO DO MÊS PLAYER

Não tem uma classificação soberba, mas é, sem dúvida, o que se destaca no mês.



#### PLAYER ABOMINÁVEL

Fujam! Ele existe! Não o compre! Nem olhem para ele...

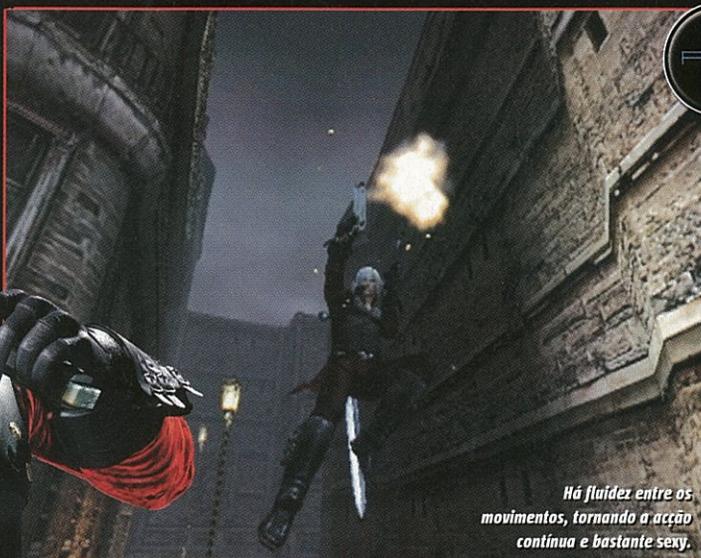
### ANÁLISES MULTIFORMATO

Tens mais do que uma consola? Queres saber qual é a melhor versão, porque ainda não chegaste àquele ponto em que comprarías todas as versões só porque sim? Então, vê os nossos comparativos, pois nós pensámos no teu bem estar e decidimos ver qual é a versão com os melhores gráficos, melhor jogabilidade, controlo e custos. Somos muita porreiros, não somos?



# DEVIL MAY CRY 2

➤ O saltador mais porreiro dos jogos de vídeo está de volta em PS2.



PS2

Há fluidez entre os movimentos, tornando a acção contínua e bastante sexy.



▲ O enredo é vago e incompreensível. Mesmo quando já acabaste o jogo, continas sem saber o que aconteceu.



Activa o gatilho demoníaco de Lucia para que ela se transforme num espírito angelical poderoso.

Poucos heróis de jogos podem ser descritos como fixes. O Mário pode ter sido a estrela do mais inovador jogo de plataforma alguma vez concebido, mas o seu bigode à estrela de cinema não acompanha a moda desde 1976. E, enquanto Sonic foi uma das estrelas mais populares dos anos 80, estes dias ele parece um extraterrestre do *Power Rangers*.

Mas quando Dante – o maior duplo-pistoleiro de cabelo platinao e assassino de demónios do bar Devil May Cry – foi lançado em PS2, nasceu um herói que era tão estiloso, tão manhoso, tão porreiro, que fez com que os seus contemporâneos parecessem tão relevantes como carapaças ou cubos mágicos. Agora ele está de volta, pronto para dar uns bons pontapés ao diabo.

## GRITA AO DIABO

*Devil May Cry 2* decorre alguns anos depois

## i INFORMAÇÃO DO JOGO

NÚMERO DE JOGADORES: 1

CUSTO: 65,95 EUROS

EDITORA: CAPCOM

DISTRIBUIDORA: EA

PRODUTORA: CAPCOM

URL: [WWW.CAPCOM.CO.JP/DEVIL2/](http://WWW.CAPCOM.CO.JP/DEVIL2/)



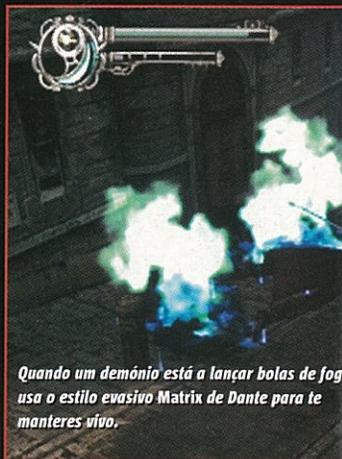
▲ Saltando sobre um edifício a arder... perseguido por um helicóptero zombie... no escuro... irra!

do jogo original, no qual Dante derrotou uma horda de demónios e salvou o mundo. Desta vez Arius, o presidente de uma empresa multinacional, tomou o poder do submundo e está a usá-lo para dominar a terra de Vie de Marli e construir cidades sombrias, governadas pelos malévolos cidadãos do Hades.

Desta vez Dante não está sozinho na sua conquista. Pelo contrário, *Devil May Cry 2* vem em dois CDs separados, um dedicado ao vingador de cabelos platinados, que usa duas pistolas e o

outro a Lucia, uma caçadora demoníaca que usa punhais.

Embora cada personagem tome caminhos diferentes na aventura, as histórias estão intimamente ligadas e cruzam-se em diversos pontos. Só jogando ambas as aventuras é que vais ser capaz de medir a relação entre Dante e Lucia e apreciar a escala das suas batalhas contra as forças do mal.



Quando um demónio está a lançar bolas de fogo, usa o estilo evasivo Matrix de Dante para te manteres vivo.

**FIXEEE!**

DMC2, como tudo, é imperfeito, mas Dante e Lucia continuam personagens flexíveis e excitantes. Se ligares os seus golpes básicos, podes criar excelentes seqüências de acção que te fazem parecer um deus do jogo.



À medida que ele explora as ruas da cidade, Dante fica de repente rodeado por demónios.



Armas poderosas: Dante evita os agressores correndo pela parede, ao estilo Matrix.



Para ficares sobre os monstros e disparar as balas, ele salta do edifício.



Quando ele dispara, a explosão dá-lhe altura extra, dando-lhe uns segundos de voo.



Dante pode dar um duplo salto pelos telhados mais próximos e disparar para o chão.



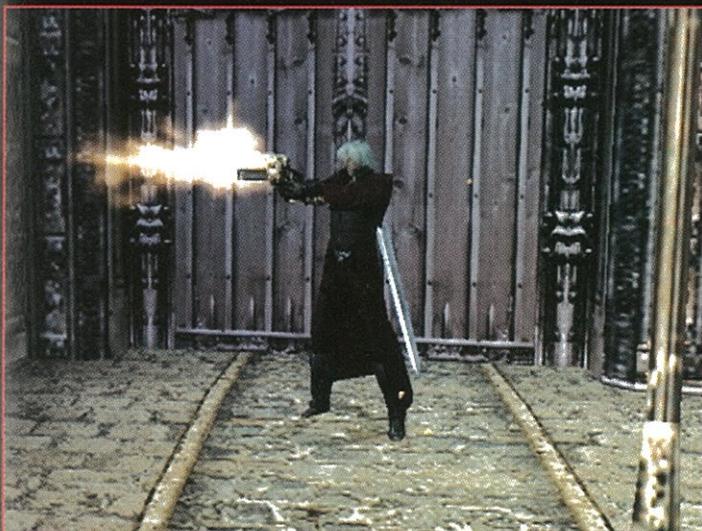
Há muitos movimentos evasivos, incluindo cambalhotas de costas e mergulhos.



Se o Dante fizer um duplo salto, pode atirar-se de cabeça para o chão.



À medida que a gravidade sobe, Dante desembainha a espada e atira-se aos demónios.



Há armas para coleccionar, incluindo uma caçadeira, pistolas automáticas e um lança-rockets.

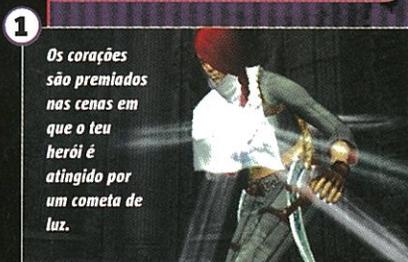


▶ Mesmo aqueles tanques foram possuídos por espíritos malignos.



▶ Embora eles usem armas diferentes, Dante e Lucia são virtualmente o mesmo.

**QUE DIABO?**



1 Os corações são premiados nas cenas em que o teu herói é atingido por um cometa de luz.

Tal como no primeiro jogo, Dante pode transformar-se num demónio para detectar inimigos difíceis. Mas há mais estratégia envolvida nisto, desta vez. Ambas as personagens têm um amuleto que podem inserir nos corações, cada um dando ao teu herói um novo poder diabólico. Depois podes escolher qual a habilidade mágica a usar em cada situação.



2 Ao acederes ao menu, podes olhar para os teus poderes diabólicos e escolher qual usar.



3 O coração aéreo é um dos primeiros que encontras, permitindo ao teu herói tomar os céus.



▶ Coloca-te debaixo de Nefasturis e vais ser capaz de atacar o monstro sem que ele te toque.

**FIXE E VIOLENTO**

Embora Dante tenha uma grande variedade de movimentos no primeiro jogo, os seus ataques e acrobacias foram recompilados para a sequência. Com o seu longo casaco vermelho a

bater atrás de si, Dante pode agora correr pelas paredes (*à la Matrix*), dar mortais sobre os seus inimigos e fazer *back-flips* para evitar projectéis. E tudo isto, com a mira sempre trancada nos inimigos e enquanto as duas pistolas

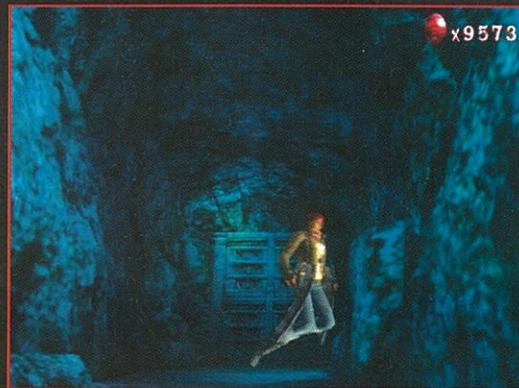
"cospem" fogo do inferno.

Usando os controlos simples, as cenas podem ser ligadas em sequências de acção contínua, aproximando-se da agitação género calças-molhadas. Se é excitação que procuras, o DMC2 tem-na às "pazadas".

Os cenários também foram melhorados para dar uso aos novos golpes de Dante. Ao passo que o jogo original apresentou corredores claustrofóbicos e interiores ornamentados, a nova aventura decorre nas ruas das góticas e



Para seqüela de uma das aventuras mais emocionantes em PS2, DMC2 é um pouco fraco.

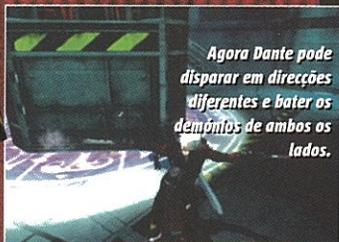


Lucia é uma senhora cheia de estilo. Quer a matar monstros, ou a desfilhar debaixo da sombra azul de cavernas, ela está sempre bem produzida.

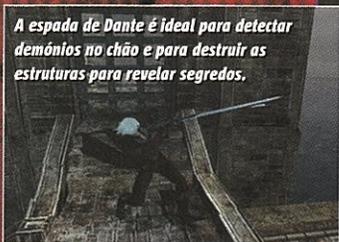
## DANTE E LUCIA

Dante e Lucia têm movimentos únicos, que são bastante divertidos de aprender e de dominar. Contudo, os caminhos que eles tomam no decurso do jogo são diferentes, o que faz com que eles abordem as mesmas áreas de um ângulo diferente. Para piorar as coisas, a aventura da Lucia é muito mais pequena do que a de Dante.

< DANTE: É O FILHO DE SPARDA, UM DEMÓNIO QUE ACABOU COM O REINADO DO DIABO NA TERRA, HÁ MUITOS ANOS. COM A SUA ESPADA E PISTOLAS GÊMEAS - EBONY E IVORY -, DANTE ENFRENTA QUALQUER DEMÓNIO.



Agora Dante pode disparar em direcções diferentes e bater os demónios de ambos os lados.



A espada de Dante é ideal para detectar demónios no chão e para destruí-los as estruturas para revelar segredos.

> LUCIA: ESTA BRASA DE CABELO COMPRIDO É OUTRA CAÇADORA DE DEMÓNIOS, MAS AS SUAS ORIGENS ESTÃO ENVOLVIDAS EM MISTÉRIO. À MEDIDA QUE O JOGO PROSEGUE, SURGE A SUA HISTÓRIA.

Enquanto Dante usa pistolas, Lucia tem um fornecimento inesgotável de facas para derrotar os inimigos.



Lucia é também uma perita em artes marciais e dá pontapés e murros nos combates mano-a-mano.

temperamentais cidades, onde Dante e os seus inimigos são diminuídos por arranha-céus muito altos.

Usando o duplo salto, Dante pode alcançar os telhados mais direitos para disparar sobre os inimigos abaixo, ou para arranjar um melhor ângulo para fazer explodir os malditos que vêm de avião. Quando cercado por diabos, escapar para os telhados é, em alguns casos, a única esperança de sobrevivência de Dante.

### FATALMENTE DEFEITUOSO

Apesar de DMC2 oferecer um pacote de acção emocionante, está cheio de falhas que o tornam menos satisfatório do que o clássico predecessor.

Mais uma vez a câmara é a maior falha. Como os pontos de vista são frequentemente fixados ao estilo de Resident Evil, vais dar por ti a usar a mira automática de Dante para fazeres explodir os teus inimigos, com apenas a barra de energia do monstro para julgar o quão

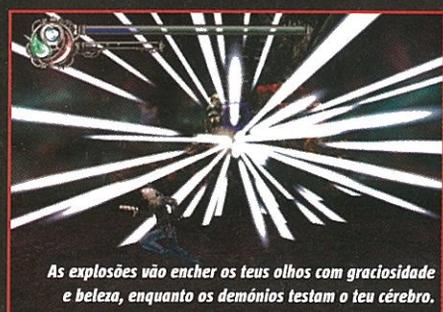
Vais adorar o sistema de alvos, mas é melhor carregares o estranhíssimo zoom da câmara.



A cabeleira cinzenta de Dante resulta do stress da luta contra demónios.



As armas e as espadas das personagens podem ser melhoradas, colecionando as bolas vermelhas.



As explosões vão encher os teus olhos com graça e beleza, enquanto os demónios testam o teu cérebro.

**BOSS GIGANTE**

Apesar dos problemas, *Devil May Cry 2* apresenta alguns *bosses* espetaculares. Desde uma planta carnívora a um macaco gigante, os guardas dos finais dos níveis são perturbadores e tens de ser rápido, se queres evitar os seus ataques mortais. Pelo menos, até que descubras as suas fraquezas...

Os monstros em DMC2 são bons, mas nós continuamos a preferir os demónios do primeiro jogo.



efectivo estás a ser. As criaturas no *DMC2* são fabulosas, mas de que é que isso serve, quando não as vês metade do tempo?

As câmaras ainda têm outro problema. São colocadas demasiado longe da acção, com Dante a aparecer, frequentemente, no ecrã como uma figura muito pequena. Isto ajuda a criar um certo sentido de escala



**1** Oranguerra pode mover-se através das barras e esmagar o teu herói quando cai no chão. Mantém um olho na sombra de Oranguerra ou serás espolado.



**2** Embora esteja rodeado por tentáculos, a cabeça de Jokatgum é o ponto mais vulnerável. Infelizmente, só podes saltar para cima e para baixo, para o encher de chumbo.



**3** O Infested Chopper é um dos *bosses* mais duros. Podes tentar escapar-lhe por entre os telhados, mas ele vai-te apanhar eventualmente.



**4** Nefasturris explode num arranha-céus, numa das mais dramáticas sequências em *DMV* que temos visto. Quando destróis o corpo, a cabeça persegue Dante pelas ruas.



Corta o Arius em pedaços, com as facas de Lucia.

quando à frente de blocos de torres, mas não faz muito sentido ter grandes ataques quando não os podes apreciar na totalidade. Mesmo os movimentos, propriamente ditos são um problema. Embora as per-

sonagens possam acabar com os inimigos de inúmeras maneiras, as suas pistolas básicas e facas são poderosas o suficiente para dar cabo dos grandes *bosses*. Antes que te apercebas andas a saltar, que nem um louco, com o teu dedo colado ao gatilho, em vez de arriscar a morte e ser mandado de volta para o início do nível.

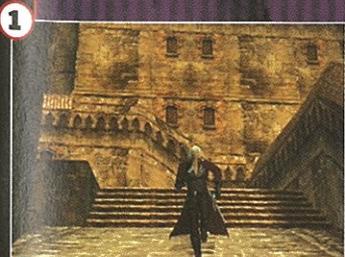
Muitos dos *bosses* também têm defeitos imperdoáveis – algumas vezes é possível permanecer num único ponto e disparar continuamente até que a criatura morra. *DMC2* não é muito longo – aproximadamente cinco horas por personagem. Por isso, conseguir derrotar os guardas tão facilmente não ajuda em nada.

*DMC2* não é mau, mas torna-se repetitivo, frustrante e aborrecido.

Tornares-te mestre nos passos de Dante é entusiasmante ao princípio, mas quando chegas ao quinto *boss* já não há nada de novo. Mantém-te com a aventura original de Dante.

**LOCALIZAÇÃO, LOCALIZAÇÃO, LOCALIZAÇÃO**

O *Devil May Cry* foi famoso pelos detalhes dos locais. Desta vez os programadores criaram cidades enormes, com batalhas a decorrerem em céu aberto. Embora os locais não sejam tão detalhados, ou apelativos, como os do *DMC*, o sentido de escala é de cortar a respiração.



Muita da acção é desenrolada nas ruas da cidade, habitadas por gangs de demónios.



É essencial fugir por entre os telhados, para evitar inimigos e encontrar tesouros.



Os demónios formam campos de forças vermelhos, para impedirem a sua fuga.



**VEREDICTO**

É o triunfo do estilo sobre o conteúdo. *Devil May Cry 2* parece novidade, mas falha, porque não dá o jogo assassino por que todos esperávamos.

**BOM VS MAU**

Acção estimulante. Inimigos fantásticos. Heróis Porreiros.

Câmara má. Acção repetitiva. Demasiado fácil.



SE GOSTAS, EXPERIMENTA... *Buffy The Vampire Slayer* (XBOX) *Tomb Raider* (PSone)



Generals é um jogo repleto de lindos cenários como este.



Sabemos quem não queria estar no clima daquele prédio!



Admirem a bela trajetória do avião das forças amigas...mesmo em cheio! Mas, mesmo assim, achamos que devia haver mais cor.

# COMMAND & CONQUER GENERALS

➤ O terrorismo é uma realidade e *Generals* dá-te uma solução.



**i INFORMAÇÃO DO JOGO**

NÚMERO DE JOGADORES: 1-8

CUSTO: 49,95 EUROS

EDITORA: EA GAMES

DISTRIBUIDORA: EA

PRODUTORA: WESTWOOD STUDIOS

URL: [HTTP://WWW.GENERALS.EA.COM/](http://www.generals.ea.com/)



O último jogo desenvolvido nos estúdios da Westwood Studios surpreendeu-nos, devido ao excelente motor gráfico que produz os mais bonitos cenários do ano 2003.

Mas o que mais valoriza este jogo é o facto das três forças militares estarem cuidadosamente equilibradas, permitindo um jogo recheado de acção e estratégia, com muitas surpresas no meio das batalhas.

EUA, China e GLA são as propostas da Westwood em *Generals*. Se de um



Em *Generals* terás a oportunidade de lutar em diversos terrenos: deserto, floresta e gelo...

lado temos as poderosas forças americanas equipadas com o mais avançado equipamento militar, do outro temos os GLA, força terrorista extremamente perigosa que luta contra o imperialismo mundial. Pelo meio aparece o lado chinês, com uma elevada capacidade organizativa, ultrapassando as falhas que o antigo equipamento militar possui.

### FALTA OS VÍDEOS!

Ao longo do jogo os jogadores terão de ultrapassar um conjunto de missões, cuja dificuldade crescerá à medida que forem vencendo os vários objectivos. Todas as forças presentes possuem estratégias únicas, que com a ajuda dos respectivos equipamentos militares, conseguem ultrapassar os objectivos propostos no início de cada missão. A ausência dos brilhantes



Perigo à vista! Mísseis inimigos em acção!



Eis uma MOAB em acção! Tão bonito...



Infelizmente, não conseguimos chegar a tempo



Mais um míssil! Oh, não! Dá cabo deles...

## ÁGUA VAI... ÁGUA VEM

As imagens da majestosa barragem a ser destruída pelas forças inimigas foram das primeiras a correrem o mundo. Afinal, não é todos os dias que os jogadores têm oportunidade de admirar uma barragem virtual, muito bem desenhada.



As forças posicionam-se junto à barragem e dá-se o primeiro passo para a sua destruição.



Facto consumado! O objectivo foi atingido e as águas irão por sua vez, completar o trabalho final.

## MOVIMENTAÇÕES

Cada força militar tem, em *Generals*, pormenores únicos que a possibilitam ter vantagem sobre as melhores forças inimigas. Pelo ar, mar e terra, os soldados são capazes de destruir todos os objectivos planeados. Alguns são difíceis, outros nem por isso...



Utilizando tanques que vomitam serpentes de bolas mortíferas e jactos de chamas incandescentes, os soldados atacam mais um objectivo.



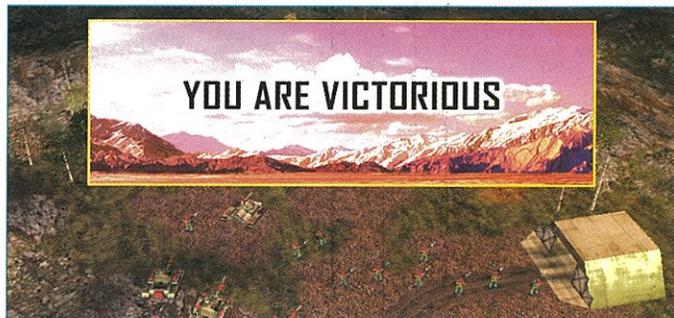
Por vezes o azar aparece e as forças inimigas contra-atacam! Ai estamos bem ligados, se não tivermos forças defensivas.



Ups! Um dos nossos tanques foi atingido, é preciso ripostar!



Os serviços secretos informaram-nos que o líder encontra-se refugiado naquele palácio...ao ataque!



vídeos, característica única dos jogos desta série, desvaloriza um pouco a qualidade do mesmo. Contudo, o facto de ser o último jogo desenvolvido antes da fusão dos estúdios da EA pode, mesmo com esta ausência, valorizar o jogo ao ponto de o colocar como referência obrigatória da indústria dos jogos.

Por outro lado, temos uma enorme dificuldade em compreender porque razão são necessários tantos remendos, para um jogo que tem tão pouco tempo de vida. Mas o que sobressai à primeira vista em *Command & Conquer: Generals* são os seus excelentes gráficos, que fazem esquecer alguns erros de programação.

### EXCELENTE JOGO

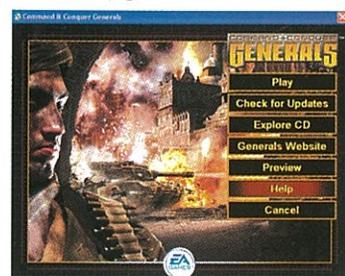
Estamos perante um excelente jogo de estratégia militar, que obriga os jogadores a reavaliarem as suas próprias estratégias. As forças

americanas representam o maior poderio militar, com os seus famosos tanques e tropas militarizadas excelentemente equipadas. As forças chinesas, por outro lado, conseguem colmatar algumas falhas de equipamento com a incrível organização do seu exército, que é muito combativo e capaz de atacar o inimigo com grande poder de fogo. Os terroristas do GLA têm no seu fanatismo religioso a sua principal arma, bem como a loucura da utilização de armas pouco próprias para as batalhas virtuais.

O modo 'Multiplayer' alarga os horizontes do jogo ao mundo *on-line*, onde milhares de jogadores discutem brilhantes estratégias militares que fazem corar os verdadeiros militares. Pode não ser brilhante, mas é um título que vicia do primeiro ao último minuto de jogo.



Depois da vitória, as forças desfilam nas ruas da cidade!



### VEREDICTO

Um novo motor gráfico espectacular e um som muito bom. Tudo numa excelente aposta da EA, um RTS a não perder este ano!

**BOM VS MAU**  
 Detalhes muito bons. Excelente jogabilidade. Forças equilibradas.

O jogo exige muito. Modo 'Multiplayer' com problemas. Ausência de FMVs.



SE GOSTAS EXPERIMENTA...  
 Praetorians (Eidos)  
 Celtic Kings (Wanadoo)

# TENCHU 3 Wrath of Heaven™



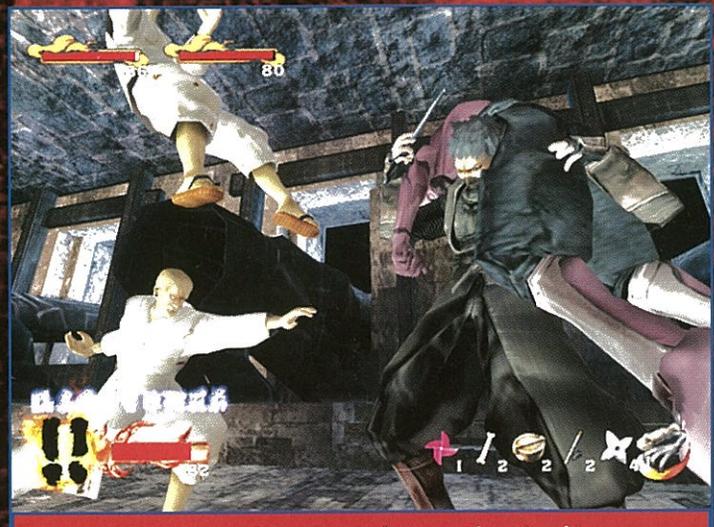
Vais passar a maior parte do jogo a utilizar o modo 'Stealth'? Não parece!

**i INFORMAÇÃO DO JOGO**  
 NÚMERO DE JOGADORES: 1-2  
 CUSTO: A ANUNCIAR  
 EDITORA: ACTIVISION  
 DISTRIBUIDORA: ECOFILMES  
 PRODUTORA: K2  
 URL: WWW.TENCHUWRATH.COM

Vai apunhalar-te **PELAS COSTAS!**

Se esconderes a tua cara por detrás de uma máscara, vestires um pijama, praticares os teus saltos mortais, também poderás ser um *ninja*. Sim, Rikimaru, a estrela do *Tenchu* original, está de volta e uma vez mais está a tentar endireitar o que está errado no Japão feudal, ao aproximar-se das pessoas e cortá-las às postas em chuviros vermelhos.

**KHAN!**  
*Wrath Of Heaven* é a terceira entrada na série *Tenchu*, e uma que adiciona bastantes novidades. Além dos personagens Rikimaru e Ayame, que regressam, existe uma nova



Toda a gente a lutar! Repara na intensa concentração nas caras dos protagonistas.



Uma viciosa luta de dois jogadores tem lugar em toda a sua glória gráfica de ecrã dividido.

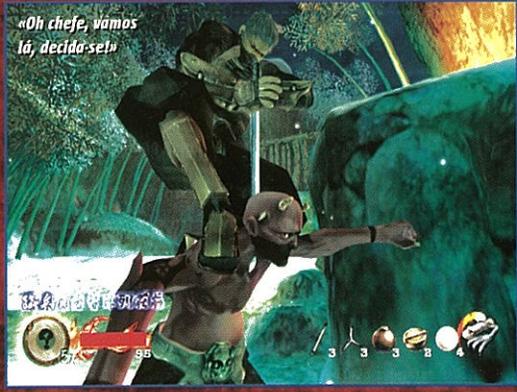


«Eh! Assim não vale. Não estava a olhar!»  
 «Sim? E depois, bailarino?»



Marilyn Manson faz uma suposta aparição como convidado. Precisa de se bronzear.

personagem para jogar, Tesshu. As três personagens têm capacidades únicas, que tornam muito diferente a sensação de enfrentar o



«Oh chefe, vamos lá, decida-se!»

mesmo nível. Rikimaru, por exemplo, é um bom lutador global, com poderosos ataques; Ayame é mais rápida nos seus pés. Os níveis também possuem vários caminhos que te permitem ignorar alguns objetivos, se encontrares um alternativo, embora isto possa levar a alguma confusão.

Os movimentos especiais podem agora ser desbloqueados, ao executar dez mortes de modo furtivo num nível. Vale a pena, porque algumas das novas capacidades são agradáveis e a aproximação aos guardas é mais complacente do que nos jogos anteriores. Há também a adição de um modo de dois jogadores, permitindo-te lutar com amigos ou de forma cooperativa em minisséries.

Se fores um adepto do *Tenchu* original, vais gostar de muita coisa, mas, ao contrário das sequelas, o *Wrath Of Heaven* não é um grande melhoramento face aos seus antecessores.

## CHOP SUEY

Se há uma coisa que te vai pôr maluco no *Tenchu*, é surpreender um opositor e dar-lhe um rápido sabor da tua espada. É claro que havia acção furtiva em montes dos títulos mais recentes, mas qual é o outro jogo que te permite cortar gargantas e arrancar cabeças às pessoas? Poderá não ser moralmente sólido, mas de certeza que é bom.



Rikimaru surpreende um inimigo confiante.



Esta vai doer! O poder da previsão.



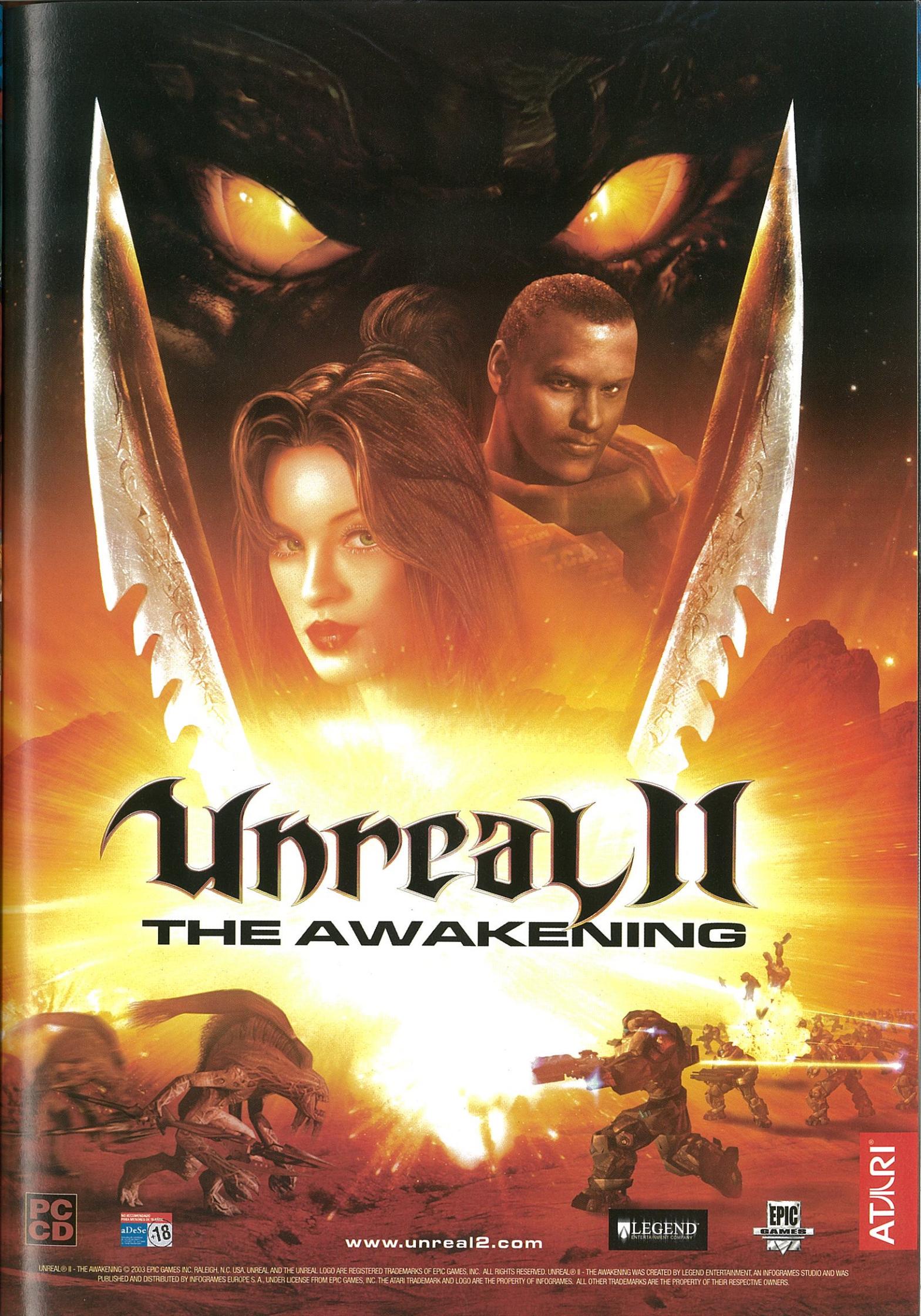
Ayame não é contra a decapitação.

## VEREDICTO

De início lento e desafiante, o *Tenchu 3* é excelente se gostares de ações furtivas e de sangue, mas poderás ser afastado pelos gráficos desleigantes.

**BOM VS MAU**  
 Ação bem furtiva. Mortes violentas. Muitos tipos maus.  
 Gráficos quadrados. Câmara desajeitada. Parecido a *Tenchu 1*.

SE GOSTAS, EXPERIMENTA...  
 Splinter Cell (Xbox, PC, PS2)  
 MGS 2 Substance (Xbox, PS2)



# Unreal II

## THE AWAKENING

PC  
CD

ALL AGES  
aDeSe  
18

[www.unreal2.com](http://www.unreal2.com)

LEGEND  
ENTERTAINMENT COMPANY

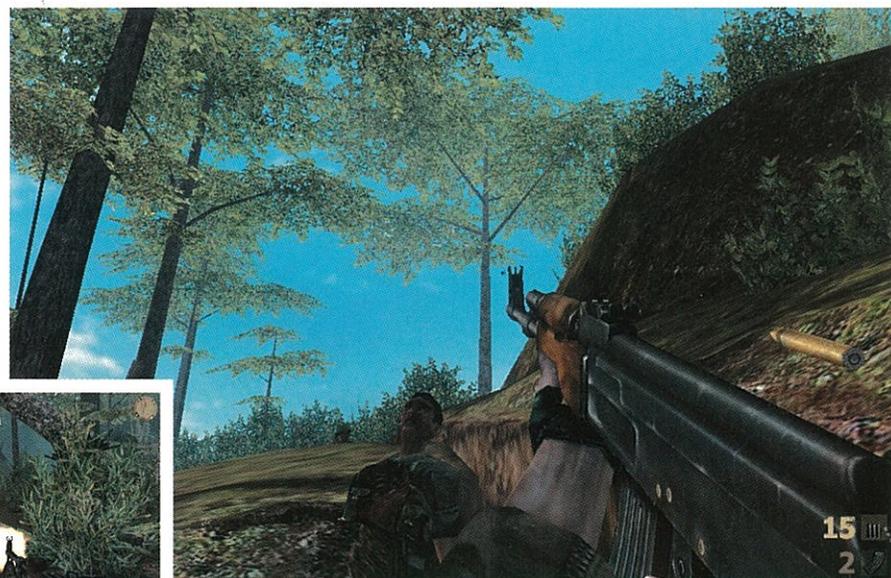
EPIC  
GAMES

ATARI

UNREAL® II - THE AWAKENING © 2003 EPIC GAMES INC. RALEIGH, N.C. USA. UNREAL AND THE UNREAL LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF EPIC GAMES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. UNREAL® II - THE AWAKENING WAS CREATED BY LEGEND ENTERTAINMENT, AN INFOGRAMES STUDIO AND WAS PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY INFOGRAMES EUROPE S. A., UNDER LICENSE FROM EPIC GAMES, INC. THE ATARI TRADEMARK AND LOGO ARE THE PROPERTY OF INFOGRAMES. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.



«Uma pizza de chouriço, uma cola de dieta e uma atmosfera de selva para combinar...»



O praguejar e as músicas vêm dos filmes sobre o Vietname.

▲ Todas as armas são recriadas realisticamente.

▲ A selva não parece muito verdadeira.

# VIET CONG



» Bem-vindo à selva. Tu vais morrer.

**i** **INFORMAÇÃO DO JOGO**

NÚMERO DE JOGADORES: 1-32

CUSTO: 44,99 EUROS

EDITORA: TAKE 2

DISTRIBUIDORA: INFORJOGOS

PRODUTORA: PTERODON

URL: WWW.VIETCONG-GAME.COM



Depois de termos crescido a ver coisas como *A Praia da China*, *Platoon* e *Apocalypse Now*, já estávamos desejosos de caminhar enterrados até aos joelhos através de água lamacenta, golpear mosquitos para longe das nossas testas febris, cobertas com um lenço, e perder-nos em florestas tropicais desconfortavelmente húmidas.

*Vietcong* não faz um mau trabalho neste campo, mas está longe de ser o jogo que poderia ser.

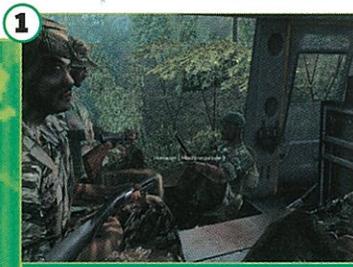
## O CHEIRO DE NAPALM

Como parte de uma força de elite de soldados estacionados no Vietname, em 1967, tu és enviado de missão em missão, varrendo as forças *vietcongs* e ajudando os aldeões. Normalmente tens uma equipa à tua disposição, mas não há muita coisa que lhe possas pedir para fazer, excepto curar-te e passar-te as munições.



## AMIGOS ETERNOS

A guerra da vida real não é só barulhenta, também tem a morte dos companheiros mais chegados, que dão a volta ao estômago. Mas não é bem assim em *Vietcong*. Aqui os teus companheiros são imortais.



Podes ter até seis outros soldados na tua equipa, mas não te aflijas por causa deles...



Não interessa quantas balas é que os tipos apanham, porque o médico vai sempre conseguir curá-los.



Apesar dos soldados que comandas, quase não existe qualquer tática.

Mas o verdadeiro problema é que ele não parece, ou dá uma sensação semelhante, ao Vietname que nós vimos nos filmes. Tudo é demasiado falso e desbotado, e não ostenta o calor, a humidade e o excesso que seria de esperar.

Existe uma excelente banda sonora de rock 'n' roll dos anos 60 e também alguns momentos excitantes, quando o inimigo te rodeia e se sucedem intensas batalhas, com balas e silvos a cortar o ar. O modo multijogador é também divertido, especialmente em modo cooperativo. Mas no final, no entanto, este é um desafortunado primeiro lançamento da guerra que os Americanos perderam.

## VEREDICTO

Algumas trocas intensas de tiros e os excelentes sons de rock 'n' roll não conseguem compensar os gráficos fracos e a falta de atmosfera e realismo.

## BOM VS MAU

Batalhas intensas. Boa banda sonora. Divertido modo de cooperação on-line.

Missões terríveis. Gráficos fracos. Companheiros de equipa imortais.

**7** EM DEZ

SE GOSTAS: Medal Of Honor (PS2) Soldier Of Fortune II (PC)

# AMERICAN CONQUEST

Dos criadores de Cossacks

Três Séculos de Guerra

No ano de 1492, viaje até à América como Cristóvão Colombo e lance a chama que vai alimentar 300 anos de intensos combates em busca de terras, riqueza e liberdade. Vista a pele de grandes líderes como Pizarro ou Washington, liderando batalhas épicas em tempo real com mais de 16 000 soldados em cenários 3D. Inclui as tecnologias inovadoras do século XV e o delicado mundo da diplomacia.

- 8 campanhas com 42 missões; 9 missões isoladas para jogador individual
- 12 nações, civilizações e tribos diferentes: Estados Unidos, Espanha, Inglaterra, França, Aztecas, Incas, Maias, Sioux, Delaware, Huron, Iroquois e Pueblos
- Até 7 jogadores através de rede local ou na Internet: Deathmatch, batalhas históricas, sistema automático de campeonatos, War for America.

[www.americanconquest.com](http://www.americanconquest.com)



As armas dos soldados verdadeiros são deste tamanho. Cobrem metade do campo de visão.



A eficaz esquadra de combatentes espera que a pérfida bibliotecária entre no seu covil.



Podes abater os reféns que foste enviado para salvar, mas irás para o inferno!



Os ambientes dos níveis são detalhados, tal como os soldados e restantes pessoas.

# TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

➤ Tensão baseada em equipa e desafio? Procura aqui!



**i INFORMAÇÃO DO JOGO**  
 NÚMERO DE JOGADORES: 1-8  
 CUSTO: 45,99 EUROS  
 EDITORA: UBI SOFT  
 DISTRIBUIDORA: ECOFILMES  
 PRODUTORA: RED STORM ENTERTAINMENT  
 URL: WWW.RAVEN-SHIELD.COM

A tua mão enluvada avança para o puxador da porta, enquanto os teus companheiros se encolhem bem por trás de ti, suados com a expectativa. A tua respiração controlada não faz qualquer ruído e tu abres lentamente a porta, centímetro por centímetro. Pelo canto do olho detectas uma massa de cabelo, abanando constantemente como uma bola de vólei no mar. Apontas a tua mira para o centro da massa densa, apertando

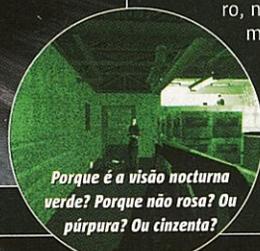


Atacar os inimigos de frente, sem resguardo, é uma coisa estúpida de se fazer.

delicadamente o gatilho.

Buummm! O ecrã fica negro e tu vês com estúpido horror o teu cérebro a escorrer pelo lado da tua cabeça como uma papa vermelha. Lá se foram todos aqueles anos de treino. Lá se foram todos os planos antecipados. Acabaste de ser morto por algum idiota desdentado, de lenço ao pescoço, escondido por detrás da cabina do outro lado da sala.

Mas não o viste, pois não? Estavas demasiado ocupado a tentar separar a cabeça do corpo ao seu companheiro, não era? Bem-vindo ao mundo de *Raven Shield*, espertalhão. Ou não, conforme o caso.



Porque é a visão nocturna verde? Porque não rosa? Ou púrpura? Ou cinzenta?

## MOMENTOS CABELUDOS

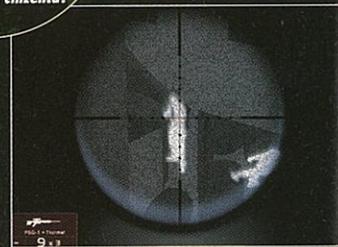
Frustração. É isso que irás sentir quando carre-



Descansa dos horrores da guerra, para admirar os cenários.



A alegria de abater os inimigos expostos. Toma lá!



O abominável homem das neves de frente.

## O PLANEAMENTO PREVINE UMA MISSÃO FALHADA

Não gostas de disparar? Estás farto de ser sempre morto nos primeiros 20 segundos de cada missão? Bem, tens duas opções.



Passa horas a meditar sobre o ecrã táctico e depois a tua equipa tenta fazer aquilo que tu não conseguiste.



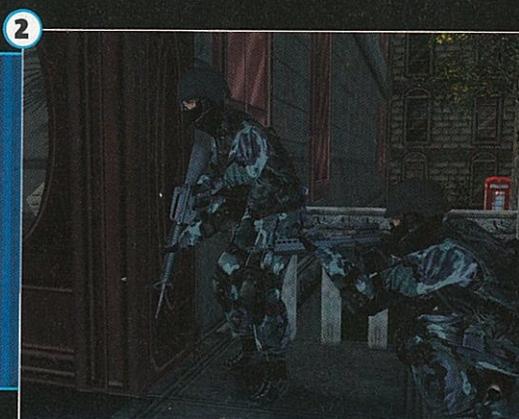
Liga a opção de mira automática e é (quase) garantido que nunca mais voltarás a falhar um inimigo.

## O MELHOR DO MELHOR

Uma das razões pelas quais te irás encontrar a repetir missões é que não queres perder os teus homens demasiado cedo. Apenas dispões de um número finito de tropas de forças especiais para levar através do jogo – apenas alguns são veteranos. Se os perderes demasiado cedo, não terás hipótese. Uma mistura de tiros certos e tiros falhados é normalmente a tua melhor aposta para cada missão. Reza apenas para os terroristas apanharem os certos, primeiro.



Escolhe os teus heróis de entre uma extensa selecção de corpos uniformizados.



Se não apontares a tua arma, não poderás abater terroristas e, provavelmente, vais morrer!

Olhem lá, rapazes, esta não é boa altura para um mergulho. Temos trabalho para fazer.



gares o mesmo nível pela vigésima vez, nesta excelente terceira versão da série de shooters de forças especiais baseados em equipa. Porquê? Porque as suas 15 missões são todas muito duras de roer. Os teus inimigos são tão precisos, que poderiam arrancar o nariz de um mosquito desde o outro lado do mundo, e tão activos, que matarão os seus reféns logo que eles cheirem a tensão a evaporar dos teus sovacos.

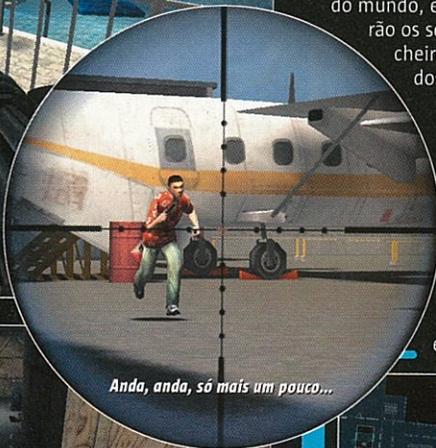
Felizmente não estás sozinho. Tens uma equipa de ágeis atiradores que te acompanharão em cada missão, e que podem estar equipados com uma completa gama de armas – 40 ao todo – e receber ordens

específicas para matarem tudo o que vejam. E isso inclui roedores. Pois é, estes tipos são mesmo maus.

### DEMASIADO... DURO...

Em termos gráficos, sonoros e de progressão, o *Raven Shield* é "fabulástico". Mas fica preparado para veres a tua força de vontade e paciência testadas como as de um doente na fila das urgências, pela extrema dificuldade de tudo.

Contudo, se tiveres habilidade e perseverança, e conseguires aguentar a falta de variedade de missões – existem muitos níveis de recuperação de reféns –, irás encontrar aqui semanas (meses, se fores um pouco descuidado) de acção anti-terrorista, mesmo que vejas as tuas entranhas rebentadas 263.000 vezes no processo. A liberdade é uma coisa preciosa e cara.



Anda, anda, só mais um pouco...



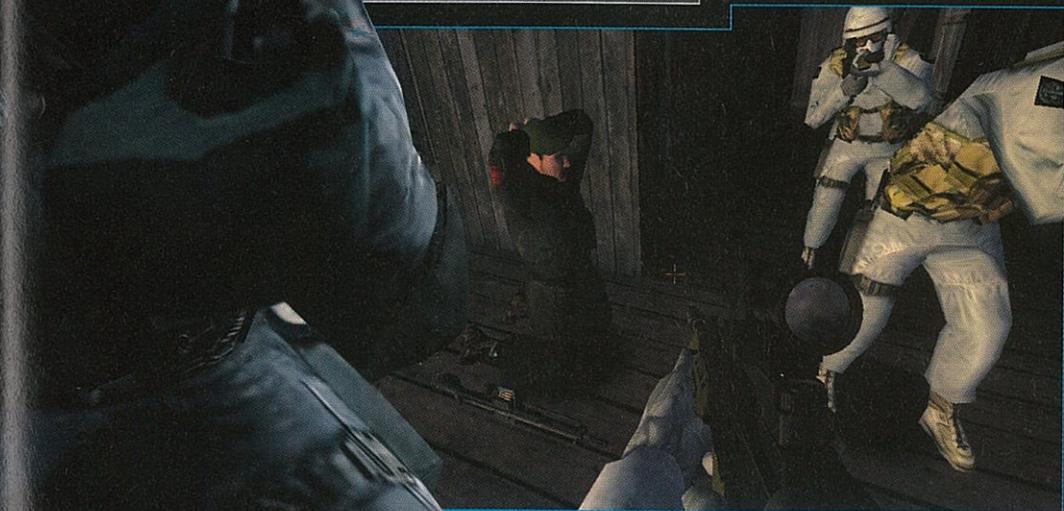
«Os terroristas estão deste lado.»  
«Não estão nada, estão aqui!»



Queres ver para onde foram os teus companheiros? Podes saber aqui.



Blá, blá, blá. Agora não é hora para conversas, deixa-me apenas encontrá-los.



O rei diz: «Tira esse estúpido chapéu!» Não é altura para jogos...



Esta é uma lanterna terrivelmente potente. Oh se é.

### VEREDICTO

Vai manter-te agarrado, mas os níveis limitados, a suprema dificuldade e o exagerado resgate de reféns irão desencorajar alguns.

### BOM VS MAU

Aspecto fantástico. Tensão sem rival. Atenção ao detalhe.

Demasiado duro. Demasiados resgates. Um pouco limitado.

8

SE GOSTAS EXPERIMENTAR...  
Já 2: Covert Strike (PC)  
Um livro de Tom Clancy

EM DEZ

PLAYER

# INDIANA JONES

## AND THE EMPEROR'S TOMB



O explorador de túmulos com chicote voltou...

### INFORMAÇÃO DO JOGO

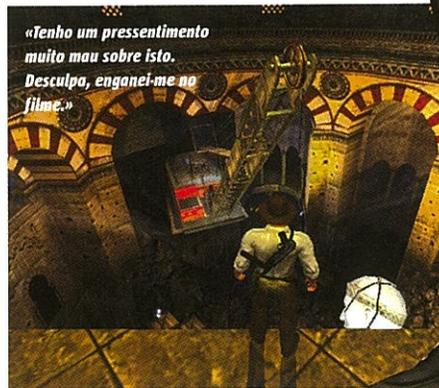
NÚMERO DE JOGADORES: 1  
 CUSTO: A ANUNCIAR  
 EDITORA: ACTIVISION/LUCASARTS  
 DISTRIBUIDORA: ECOFILMES  
 PRODUTORA: THE COLLECTIVE  
 URL: WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/INDIANA



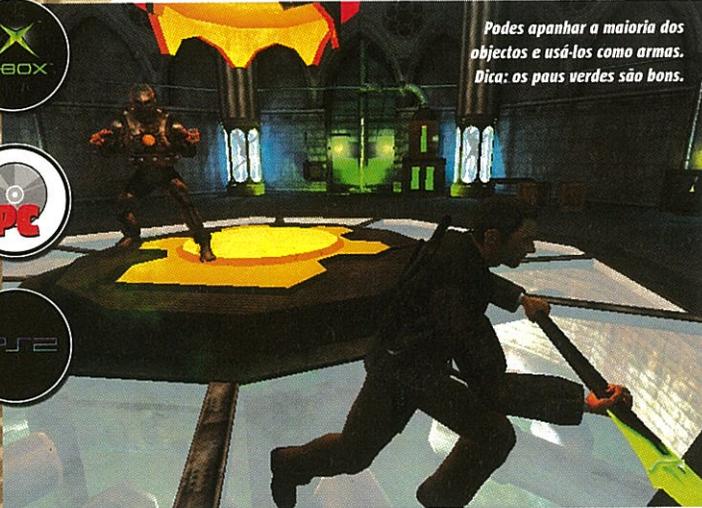
Antes da Lara Croft usar aqueles calções, na verdade antes mesmo de ela usar fraldas, já o Indiana Jones andava em aventuras. Ele é o verdadeiro saltador de abismos, espancador de Nazis e acumulador de tesouros. E com a Lara desaparecida em combate, o Indy é a única pessoa para quem nos podemos virar,



Aprende a dançar como o Indy e conseguirás ser campeão mundial de dança.



«Tenho um pressentimento muito mau sobre isto. Desculpa, enganei-me no filme.»



Podes apanhar a maioria dos objectos e usá-los como armas. Dica: os paus verdes são bons.

### CLUBE DE COMBATE AO ESTILO INDIANA

O motor de luta que permitia à adorável Buffy bater em vampiros deixa-te agora espancar inimigos como o herói com rugas, Indiana Jones. Ele tem menos curvas e aposta mais nos menus, mas o Indy possui movimentos com mais classe, como o de usar aquele chicote...

1



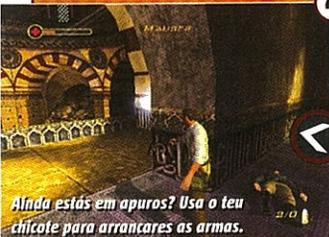
Sarilhos a dobrar: derrotar um Nazi já é suficientemente difícil...

2



Não é subtil, mas não é suposto bater assim tanto nas pessoas.

4



Ainda estás em apuros? Usa o teu chicote para arrancares as armas.

3



Aquilo que era teu, agora é meu. Despoja os inimigos das suas armas.

se tivermos um desejo de explorar túmulos nos próximos tempos.

### SALTA, SOCA, EMPURRA

Primeiro as más notícias – não há aqui nada de novo. Dar saltos difíceis está no menu, tal como balançar pendurado no chicote de couro e passear por ruínas. Frequentemente, tudo ao mesmo tempo. Além disso, há disparar, apunhalar e esmurrar servos maléficos. E resolver puzzles, bastante simples, de alavancas, de obstáculos e de objectos. O jogo é tão previsível como um episódio de Mr. Bean. Mas não é uma parvoíce.

É verdade que não houve uma inovação significativa no enredo. Mas quem é que se importa quando ele é divertido? Ver puzzles e adversários familiares não cansa com facilidade, se for feito assim tão bem. Em vez disso, traz um sorriso nostálgico à nossa face, como quando nos lembramos das peripécias de tempos passados. Só que ele é melhor do que isso.

Então o que é que o faz divertido? Para começar, existem os gráficos. Baseados no motor usado para o jogo da Buffy, eles são um regalo para a

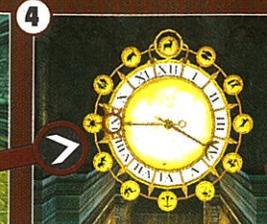
Metal Gear? Indiana Snake esconde-se enquanto dois guardas trocam conselhos de jardinagem.



O Sr. Jones não só explora túmulos, como também respira ar puro.

## CONFUSO?

São tão "simples" que até um gorila podia descobrir. Achas que ainda não estás ao nível da inteligência símia? Aqui tens o nosso guia para o tipo de puzzles com que te debates aqui.

- 1  **«Coroa vem a calhar. Eu levar. Agora, onde estar banana?»**
- 2  **«Eu dar coroa a estátua de demónio? Ah. Então o quê?»**
- 3  **«Olha, demónio fazer coisas de puxar. Eu puxar elas. Depois trepar árvore?»**
- 4  **«Alavancas mudam mostrador. Ajuste abre porta. Depois, comer pulgas.»**
- 5  **«Até macaco resolve isto. Sol debaixo do dois, lua debaixo do quatro.»**



▲ O Indiana estava a sentir-se cansado e resolveu apanhar uma boleia... Talvez seja má ideia!

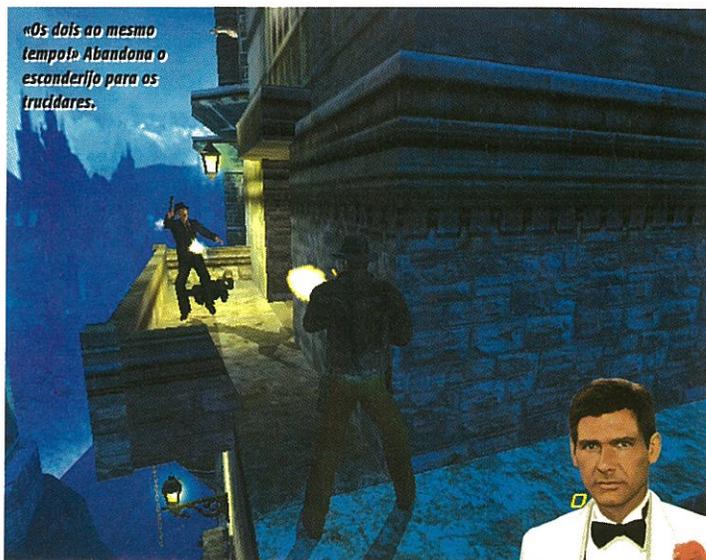
vista. Texturas e efeitos deslumbrantes, excelentes modelos de personagens e ambientes abertos e gigantescos, com montes de complexidade. É a aventura de acção com melhor aspecto até à data.

### GRANDE MUNDO MAU

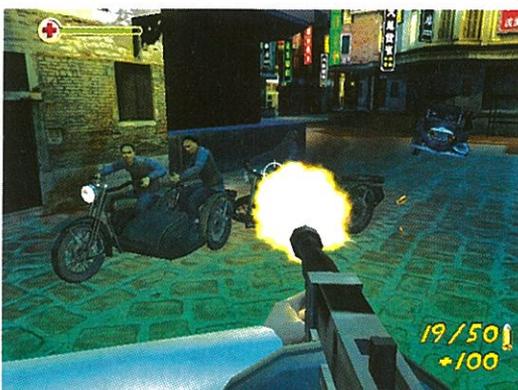
Além dos gráficos sumptuosos, todas as localizações são bem desenhadas. Um total de dez níveis massivos, divididos em subsecções, levam-te a passear através de Praga, a explorar Istambul e a correr por Hong Kong. Na generalidade, os puzzles são divertidos de resolver e estão intercalados por constantes sessões de combate.



O Indy dá um salto para a liberdade, sobre um panorama de telhados chineses.



«Os dois ao mesmo tempo! Abandona o esconderijo para os trucidares.»



As ruas escuras de Hong Kong: uma amigável perseguição é acompanhada por disparos amigáveis!



Bosses demoníacos não assustam tanto quando estão cobertos de baba radioactiva.



Instruções do vaso radioactivo: arremessar a 10 metros. Depois correr para longe.

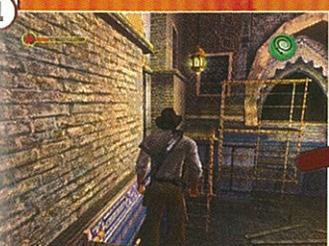
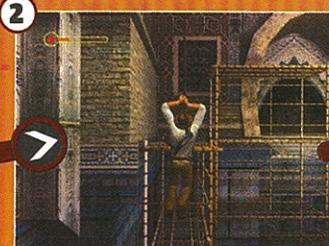
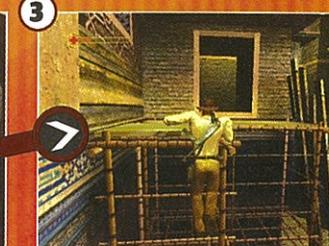
Durante as lutas podes apanhar pernas de cadeiras e garrafas, distribuir muros e pontapé, disparar ou arremessar granadas, amarrar um bandido e fazê-lo rodar para lhe dares uma boa pancada, ou – a nossa favorita – arrancar as armas dos inimigos das suas mãos com o chicote.

Felizmente existe um botão de bloqueio, que te mantém de frente para os maus numa acção frenética. Uma função útil, porque o controlo da câmara não é excepcional.

Outros problemas? A falta de criatividade torna-se notória. Pensando bem, quantos abismos é que podes saltar antes de se tornar monótono? Mas mesmo considerando a repetição este é um bom cocktail de combate, exploração e resolução de puzzles. A menina Lara tem o seu trabalho dificultado, para superar o Indiana.

## CHICOTE RÁPIDO

Vamos falar de chicotes. Estranho? Indiana não sabe como é que se fazem, tanto quanto sabemos. Mas sabe usá-los para balançar de local para local, através de objectos convenientemente colocados – tais como cabeças de crocodilo de pedra, lanternas e ganchos gigantes.

- 1  **O símbolo do chicote verde! É tempo de te envolveres nalguma acção de balanceamento.**
- 2  **O Indiana pode mudar de direcção enquanto balança, saltando fora quando desejar.**
- 3  **Se saltares correctamente, entrarás aqui. Se não, transformas-te em pizza esborrachada.**

### VEREDICTO

Ágil aventura de acção com um ritmo enérgico, dez níveis muito grandes e gráficos suaves. Apenas traído por uma ligeira falta de inovação.

### BOM VS MAU

Excelentes gráficos. Níveis com classe. Acção sem piedade.

Puzzles e inimigos repetitivos. A câmara atrapalha.

**8**  
EM DEZ

■ Buffy The Vampire Slayer (Xbox)  
■ STomb Raider (PSone)

# Celtic Kings

## RAGE OF WAR



Os soldados preparam-se para a mãe de todas as batalhas... quem vencerá?

Uma lição de história através de lutas sangrentas.



**i INFORMAÇÃO DO JOGO**

NÚMERO DE JOGADORES: **1-8**

CUSTO: 44,99 EUROS

EDITORA: **WANADOO**

DISTRIBUIDORA: **PLAYGAMES**

PRODUTORA: **HEAMIMONT GAMES**

URL: [WWW.CELTICKINGS-GAME.COM](http://WWW.CELTICKINGS-GAME.COM)

Peasant L:1 None  
100 / 100 0/0  
20 / 20

Aprxima-te daquela fonte de água cristalina e verás a tua saúde aumentar.

Estes tipos continuam a discutir a nova estratégia... serão os novos deputados da nação?



Ora bem, vamos lá discutir as táticas da próxima batalha, neste monte de pedras.



Estou completamente frito...acho que vou ter de pedir uma nova opinião ao chefe!

### EDITOR DE CENÁRIOS

O editor de cenários inclui uma vasta enciclopédia de objectos, que nos irão ajudar a prolongar a vida deste jogo.

1

À tua frente estão um conjunto de opções que te vão ajudar para criares um novo Celtic Kings!

O menu do editor é simples, prático e muito eficiente. Escolhe o objecto e coloca-o no novo cenário.

2

Imagina-te dentro de uma história medieval, onde terás de lutar com todas as forças pela tua sobrevivência – ajudando, ao mesmo tempo, os teus amigos. Assim podemos definir a história do jogo estratégia/aventura que a Wanadoo tão habilmente editou.

Não é comum analisarmos jogos que, em certos momentos, ficamos sem a certeza do seu género concreto. E se adicionarmos uns excelentes gráficos e uma história invulgar, chegamos à conclusão de que ainda existe inspiração no seio das equipas de desenvolvimento – principalmente na da Haemimont Games.

**A REVOLTA**

O objectivo principal de *Celtic Kings: Rage of War* é lutar contra algumas tribos mais rebeldes, que andam a dizimar os nossos territórios. Parece quase uma revolta dos deuses, onde apenas o nosso herói poderá resolver. Para tal, terá, com a ajuda de alguns amigos, ultrapassar os objectivos das 20 missões que compõem o jogo.

Ao contrário dos outros RTS, os jogadores apenas têm de se preocupar com a gestão de dois únicos recursos, comida e ouro. No início de cada missão, os jogadores têm à sua disposição

as estruturas básicas para iniciarem a sua campanha, podendo adicionar outras estruturas à medida que forem avançando no jogo.

Adorámos a simples, mas completa, interface que dá acesso a um vasto labirinto de menus. Resumindo, *Celtic Kings: Rage of War* é um excelente jogo de estratégia, que vai seduzir muitos jogadores. Para finalizar, convém salientar que o jogo inclui um excelente editor de níveis, que o vai prolongar durante muito tempo.



Estás a ver! Com este frio tremendo e aquele tipo não apita para avançarmos!

**VEREDICTO**

Excelente jogo de estratégia, com alguns pormenores de aventura e que nos ensina um pouco da história medieval.

**BOM VS MAU**

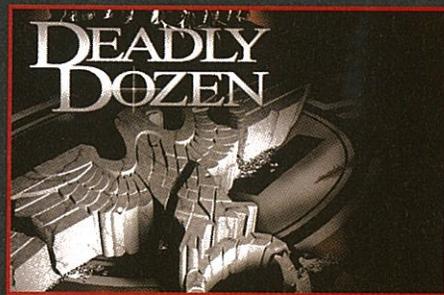
Óptimos cenários. Editor de níveis muito acessível. RTS com aventura.

Nada a assinalar.

SE GOSTAS, EXPERIMENTA... Age of Mythology (Microsoft) Anno 1503 (EA)

EM DEZ

# DEADLY DOZEN



Doze indomáveis em mais um jogo sobre a IIGG...

## i INFORMAÇÃO DO JOGO

NÚMERO DE JOGADORES: 1

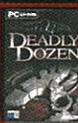
CUSTO: 19,99 EUROS

EDITORA: INFOGRAMES

DISTRIBUIDORA: INFOGRAMES

PRODUTORA: NFUSION INTERACTIVE

URL: NÃO TEM



Inspirado no célebre grupo de forças especiais que operaram atrás das linhas inimigas durante a Segunda Guerra Mundial, *Deadly Dozen* coloca-nos na posição de comandante de um pequeno pelotão com objectivos muito precisos: arrebentar com as forças inimigas, recuperar informações valiosas para o bom desenrolar da missão e preparar a chegada de reforços.

Buscando inspiração no célebre *Comandos*, o jogo da Infogrames



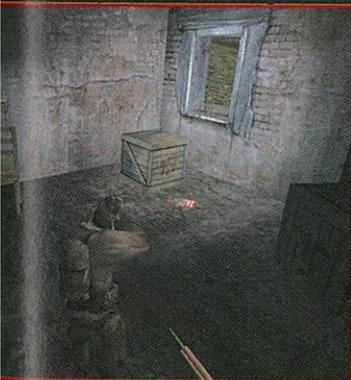
O inimigo aproxima-se ao longe, será que vamos conseguir abatê-lo?

peca pela deficiente jogabilidade que, conjuntamente com a falta de acção, reduz o brilhantismo ao mesmo. *Deadly Dozen* oferece, apesar de tudo, alguns pormenores interessantes, como por exemplo, o facto de permitir que comandes ao mesmo tempo quatro personagens diferentes. Devido a este facto, a escolha das quatro personagens vai ter de ser muito meticulosa, para o êxito de cada missão.

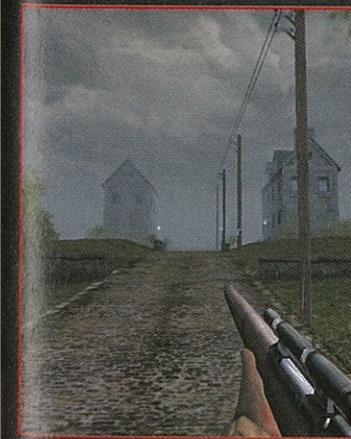
### AO DETALHE

Ao longo do jogo, terás de manusear com cuidado as capacidades da tua equipa. O soldado A, perito em armas pesadas, pode não ser a escolha mais adequada para eliminar um alvo com a espingarda de alta-precisão, ou para tratar dos teus colegas. Gostámos do tutorial que nos explica, ao detalhe, a utilidade de cada uma das armas e a forma mais precisa de as utilizar. O pormenor mais interessante de *Deadly Dozen* reside na possibilidade

O caminho é longo, por isso, tenham muito cuidado com o terreno...



Recolhe tudo o que encontrares dentro das casas!



Ao fundo da rua vais encontrar uma cilada. Caminha com cuidado!



Cuidado com as árvores e as cercas!



Prepara com cuidado a tua missão, estudando com atenção os teus objectivos.

## SOLDADOS AGRESSIVOS

À tua disposição terás os mais agressivos soldados da tua companhia. Apenas podes escolher 4... cuidado com a escolha!



Aqui estão todos os mafiosos, prontos para te ajudar na dura tarefa de eliminar os inimigos.



Pensavas que ias desarmado? Nem pensar! Mas escolhe com muito cuidado as armas que vais levar.

de podermos utilizar veículos motorizados para percorrer longas distâncias. Com tantos jogos de acção no mercado, o jogo da Infogrames fica abaixo das nossas expectativas, resta-nos o consolo de homenagear um grupo de soldados que lutaram pela nossa liberdade.

### VEREDICTO

Apesar da história interessante, *Deadly Dozen* fica infelizmente abaixo da nossa expectativa.

**BOM VS MAU**  
Bons gráficos.  
História interessante.  
Arsenal extenso.

Jogabilidade fraca.  
Som fraco.  
Falta mais acção.



SE GOSTAS DE... Medal of Honor: Allied Assault (EA)  
EXPERIMENTAR... Iron Storm (Wanadoo)

# DEAD OR ALIVE<sup>®</sup> XTREME BEACH VOLLEYBALL

## VICTORIA'S SECRETS

A Tina, a Christie e as outras são muito selectivas sobre aquilo que gostam. É no Zack of all Trades que estão disponíveis as armas persuasivas mais importantes. Armas de mão portáteis, guitarras e colchões estão lado a lado nas prateleiras. Embora seja mais seguro comprar numa loja norma de acessórios, é sempre bom arriscar num produto especial do Zack.

1



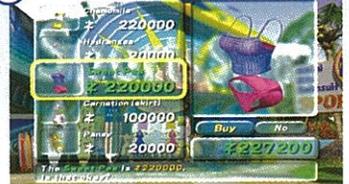
Existem coisas malucas à venda no Zack of all Trades, incluindo o protótipo de uma Xbox.

2



A Kasumi adora qualquer coisa gira. No entanto, não des à Christie coisas deste tipo.

3



Comprar para oferecer é melhor a longo prazo, mas não faz mal ficares com alguma coisa.

4



Verificámos que a Kasumi e a Hitomi se dão muito bem. Oferece-lhes as coisas adequadas.

boas, depois de teres convencido uma miúda a ser a tua companheira, usando bugingangas da loja de acessórios e d o Zack of all Trades (vê a caixa Victoria's Secret). Apenas depois disso podes começar a competir pelo dinheiro avultado no voleibol.

Por isso é um jogo de encontros amorosos. E então? Há uma justificação para tudo, sob a forma de uma simulação de voleibol não muito má.

## Voleibol é boa diversão.

✓ Durante as repetições podes analisar a tua técnica, ou olhar mais para o traseiro das miúdas.

*As raparigas mexem nos seus cabelos e compõem o seu fato de banho enquanto jogam voleibol.*

*Um ajuste de idade decide o comportamento das raparigas, mas nós não vimos muita diferença.*

*Carrega as tuas próprias melodias para ouvires através do jukebox. Estráia a bomba...*

### INFORMAÇÃO DO JOGO

NÚMERO DE JOGADORES: 1-2  
CUSTO: 71,99 EUROS  
EDITORA: MICROSOFT  
DISTRIBUIDORA: MICROSOFT  
PRODUTORA: TECMO  
URL: WWW.DOAXBV.COM



Nunca imaginaste que o "voleibol de gajas boas" estaria na tua lista de jogos favoritos. Mas, quando o Elvis era o Rei, ele também nunca imaginou que tipos iriam ficar famosos por girar e misturar discos. As coisas mudam, normalmente para melhor.

As pessoas podem sair e gostar do que quiserem, desde que haja uma boa razão. Aquilo que era classe em 1993 é muito diferente daquilo que gostamos em 2003. Oh... e como nós lutámos para te dizer o que é que torna o DOA Xtreme Beach Volleyball tão giro!

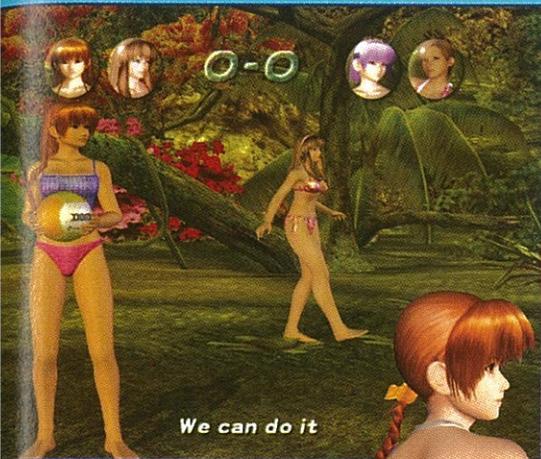
### PASSATEMPO PERVERSO

As miúdas são a



A forasteira é Zack, vestida com a roupa mais louca desde que se disse: «Liberta a tua mente e o teu rabo seguir-se-á».





We can do it

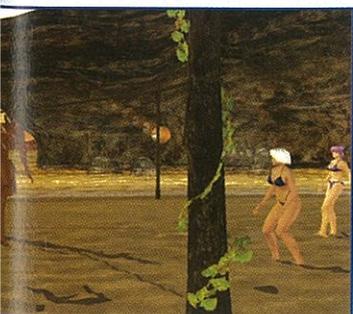
Se fizeres um movimento violento, os teus inimigos se de ti com temor.

Apenas tens dois botões com que te preocupar, além do comportamento da tua companheira. Tal como estipulam as regras do voleibol, tens três toques na bola para a fazer passar por cima da rede. Isto significa que tens dois toques para preparar um remate decente (um *smash*), ou uma colocação num local de difícil acesso.

## PARA MAL DOS TEUS PECADOS

O voleibol no jogo principal, 'Zack's Island', é apenas para um jogador e é jogado como uma aventura. A tua parceira é menos previsível neste modo, uma vez que a qualidade com que ela joga está relacionada com a quantidade de suborno envolvido. Na opção de dois jogadores, 'Exhibition', podes fazer par com qualquer rapariga e instruí-la com tendência 'Confident', 'Unwilling' ou 'Usual'.

Uma rapariga confiante sobe até à rede, fazendo blocos e remate. As relutantes deixam-te tomar conta da acção principal enquanto dão apoio. Uma parceira com comportamento normal joga ao ataque, ou à defesa, conforme o local onde tu estás e o sítio onde ela



Quando a tua equipa está em forma, ela remata com potência extra e com manchas de movimento.



Num jogo 'Exhibition', de dois jogadores, precisas de decidir o estilo de jogo da tua parceira.

## OLHA. NÃO TOCA!



1 Enquanto a tua rapariga relaxa, podes observá-la em cima, em baixo e dos lados sem levar uma bofetada.



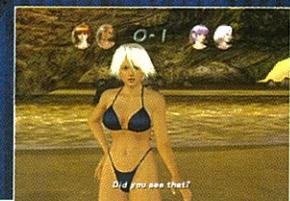
2 Outra forma de relaxamento é este jogo saltitante. Se fores bom nele, podes ganhar dinheiro extra.



3 Por qualquer razão, de vez em quando és obrigado a olhar para este bicho, em vez de raparigas.



4 Podes também passear com a câmara quando as raparigas fazem as suas poses vitoriosas.



Podes também passear com a câmara quando as raparigas fazem as suas poses vitoriosas.



Podes também passear com a câmara quando as raparigas fazem as suas poses vitoriosas.



«Quando fixer os meus implantes, as minhas mamas vão ser deste tamanho.»

I just love competition

Antes do jogo podes ver a motivação com que as raparigas estão.

É surpreendente ver a quantidade de subtilizações de movimentos que existem durante estes rallies.



Procura pistas do que comprar para as raparigas. As máquinas de frutas são úteis.



Vais perder horas e a maioria do teu dinheiro no casino. Vê nas cartas possíveis pistas.

está posicionada – usa o *stick* analógico do lado direito. Esta até é uma boa simulação de voleibol, digam o que disserem. E miúdas de computador semi-nuas são agradáveis de ver nas repetições...

## DOCES COM "CACAU"

Humilhar a equipa Christie/Lei Fang numa vitória de 7-1 dá-te uma boa visibilidade e uma carteira recheada. Tens dinheiro para gastar, por isso vai até ao Casino. Agora presta atenção, porque há mais para saber sobre este

local do que parece à primeira vista. Quando jogares Blackjack, ou Poker, verás que todas as cartas têm figuras de raparigas, usando várias roupas. Nas máquinas de frutas toma nota dos ícones relevantes para a rapariga que está na máquina. As pistas estão por todo o lado, ajudando-te a escolher as ofertas mais apropriadas, que por sua vez asseguram que consigas a rapariga certa, para garantir ainda maiores ganhos no voleibol. Descobrimos que não há um meio termo no que toca ao jogo, por isso ele

foi duro de analisar. O *Dead Or Alive Xtreme Beach Volleyball* é um jogo invulgar, mas muito bem apresentado. Ele tem qualidade e podes vê-lo nos detalhes.

A coisa que aborrece os jogadores sérios é o mistério da razão pela qual alguém querará gastar tempo a vestir miúdas apenas para jogar voleibol ou roleta. Mas vamos lá, é óbvio! Estás a pensar em comprá-lo? Pois compra-o!

### VEREDICTO

Vais adorá-lo ou odiá-lo. Possui-o ou rejeita-o. Gostáramos de chamar de "grandes amigos" aos adeptos da primeira resposta em ambos os casos.

**BOM VS MAU**  
Bom a dois jogadores. Miúdas sensuais. Segredos para descobrir.  
O voleibol não é o novo futebol. Estas miúdas não são reais rapazes.

SE GOSTAS: Dead or Alive 3 (Xbox)  
SE GOSTAS MENTA... Sam Fox Strip Poker (Spectrum)

**8**  
EM DEZ

Player

# GUILTY GEAR X2

## INFORMAÇÃO DO JOGO

**NÚMERO DE JOGADORES:** 2  
**CUSTO:** A ANUNCIAR  
**EDITORA:** SAMMY  
**DISTRIBUIDORA:** A ANUNCIAR  
**PRODUTORA:** ARC SYSTEM WORKS  
**URL:** WWW.GUILTYGEAR.COM/GGX/INDEXENG.HTML



Um combate de pesos pesados!



No modo 'MOM' espancas pessoas por dinheiro.



Alguns do diálogo no modo 'Story' é engraçado.

Claro que o apelo dos fighters em 2D diminuiu para quase nada nos anos mais recentes, e nós não estamos aqui para defender a sua causa. Mas a *Player* estará sempre do lado da qualidade e o X2, a sequência do *Guilty Gear X* para PS2 do ano passado, é uma obra-prima.

Se adoras os teus fighters em 2D, compra o *GGX2* sem pensar duas vezes. E agradece-nos pela dica depois. Se os fighters em 2D te deixam normalmente o estômago virado do avesso, então este pode ser um jogo para virares a cara para o lado, senão mesmo para a virares completamente para trás.

### A VELHA ESCOLA

O *GGX2* é um espanto, devido às hilariantes, mas muito inteligentes, exibições de poder. Para começar, o *Guilty Gear X* já era suficientemente



O Testament usa todos os tipos de feitiços para te ferir.

Tens de admirar o detalhe deste jogo. Este é o Slayer, antes de um combate.



Um ataque Burst dá-te uma barreira de defesa de frações de segundo.

## QUATRO CRIATURAS FRENÉTICAS

A lista de revisões da jogabilidade e de adições no X2 é, por si só, digna de uma sequência. Contudo, as novas funções, obviamente mais benéficas, são os quatro novos membros incluídos. Tal como tudo no X2, todos os recém-chegados tem um aspecto terrífico e exibem movimentos elegantemente espantosos!



**BRIDGET:** Os iô-iôs mágicos transformam-se num urso de peluche flutuante e em bolas de fogo! Ela aproveita as deslocções para ganhar velocidade.



**I-NO:** Esta mulher, bruxa do rock'n'roll, usa a sua guitarra e suporte do microfone para fazer massa. O seu chapéu também fere - não é porreiro?



**SLAYER:** Um vampiro que usa uma pequena capa para infligir golpes para elas se aproximarem e ficar com uma boca cheia de carne.



**ZAPPA:** Este fantasma de um miúdo assume várias formas. É semelhante à forma como o 'Stands' funciona no Jo Jo, da Capcom, mas mais divertido.

técnico, mas a Arc System Works foi mais fundo e progrediu ainda mais com o X2.

O jogo possui tantos layers de técnicas para dominar, que ficarás a praticar até morrer. Pois é, o teu objectivo é conseguir construir o tipo de combinações sobre as quais serão escritas canções nos próximos anos! Para manter a acção razoável existe uma nova técnica Burst, que te permite ultrapassar combinações mortificantes... mas só se o teu timing for adequado.

Existe muita coisa com que lutar no *GGX2*, mesmo no seu estado de arcada básico - jogador simples contra o computador, ou contra outro humano. E não acaba aqui. A versão PS2 está equipada com um engraçado modo 'Story', vários modos 'Survival', personagens secretas e super-poderes para desbloquear. Fica descansado, que não vais ficar desiludido.

### VEREDICTO

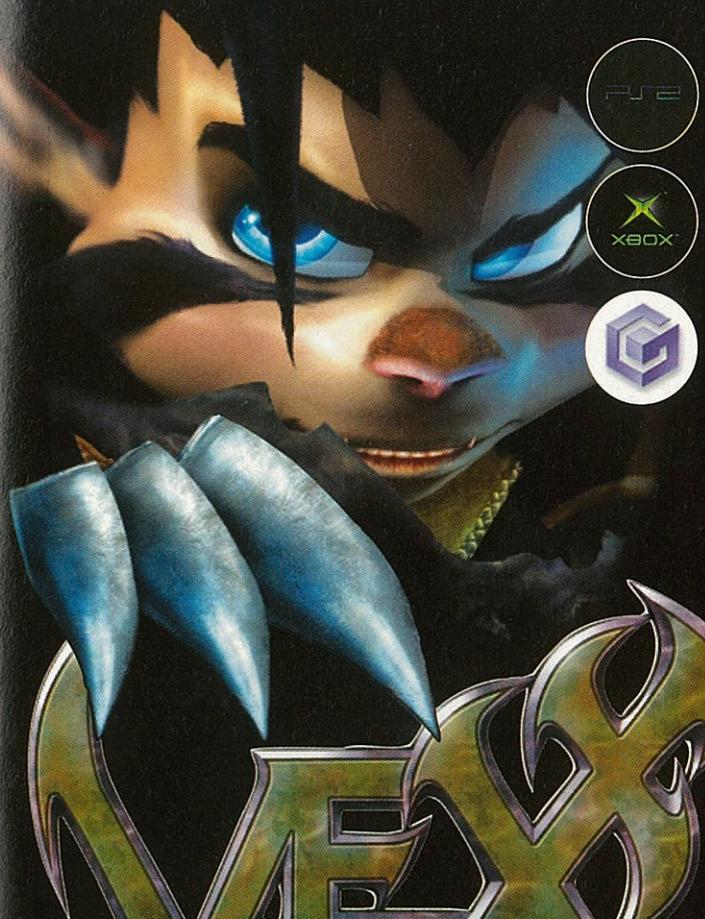
Um fighter estranho, mas bastante divertido, que melhorará qualquer colecção de PS2. Se ele fosse um concerto de rock, nós estaríamos na frente.

**BOM VS MAU**  
 Excelente combos. Belas personagens. Boa banda sonora. Montes de modos.

O modo 'Training' é apenas 'Practice'. O seu sabor notório a pesos pesados.

8

SE GOSTAS...  
 Capcom vs SMK (PS2)  
 Tekken 4 (PS2)



## MAU FEITIO!

Como um alegre palhaço que esconde uma faca de mato na manga, as cores de Vexx podem enganar-te, porque, na realidade, este é um dos mais difíceis jogos de plataformas que durante muito tempo vais jogar. Até mesmo os primeiros níveis deste desafio são de bater com a cabeça na parede. Prepara-te! Isto é apenas o início.



1 **Entra na gruta por detrás da cascata e o chão desmorona-se por debaixo de Vexx.**



2 **Uma rajada de gelo descobre as plataformas.**



3 **Já percorreste um longo caminho, mas há mais.**



4 **Rajadas mortais de gelo estão entre ti e o teu objectivo.**



5 **Muito sangue inimigo para derramar ao longo do jogo.**



6 **Nadar é talvez o ponto fraco de Vexx, pois não tens controlo suficiente.**



7 **Brinca com o relógio de sol e verás que o dia e a noite acontecem...**



8 **... e em alguns momentos o portal Warp, à direita, abre-se como que por magia.**

## É realmente vexxiante!

### i INFORMAÇÃO DO JOGO

NÚMERO DE JOGADORES: 1

CUSTO: A ANUNCIAR

EDITORA: ACCLAIM

DISTRIBUIDORA: LUSOMUNDO

PRODUTORA: ACCLAIM

URL: WWW.VEXXTHEGAME.COM



9 **A luxuriante Neverglades está repleta de ruínas e de inúmeras surpresas.**

Se forçares o Super Mario a ingerir esteróides e, de seguida, o expuseres a radiação espacial, vais estar perante um personagem e um jogo parecidos com Vexx.

Inspiração no Super-Mario 64, mas fazendo uso de novos ambientes e técnicas inovadoras de bem esmurrar e vencer o inimigo, este jogo apresenta, em cada nível, desafios que



10 **Os diferentes níveis em Vexx são extensos e grandiosos.**

precisam de habilidades supra-humanas para serem ultrapassados. Por todas estas razões, Vexx é um herói talhado para uma estreia de sucesso.

### AVANÇAR NO JOGO

Conheces o objectivo: cada nível a que acedes a partir do centro do sistema, tem um número de desafios específicos, mas o objectivo final consiste em recolher todos os Wraith Hearts (Corações Fantasma) – o equivalente no Vexx às estrelas de

Super Mario. É um jogo tradicional, no entanto consegue ser tão excitante como qualquer outro. Tudo isto graças ao design amalucado dos níveis, que funde ideias já familiares com exigentes percursos de obstáculos, obrigando-te a grande esforço para recolheres todos os Corações Fantasma.

Os gráficos são quase excelentes e toda a experiência, embora não original, é um fantástico exemplo de como se pode dar uma nova roupagem aos jogos de plataformas, adaptando-os a uma nova geração de consolas e de jogadores.

11 **Os Corações Fantasma piscam de gozo, porque não os consegues apanhar.**

### VEREDICTO

Um bom jogo, com muitos e divertidos desafios. Mas não esperem encontrar grandes inovações.

### BOM VS MAU

Muito desafiador. Lutas vicissitudes. Grandes aventuras.

Pode ser frustrante. Poucas inovações. Difícil para inexperientes.

8 EM DEZ

SE GOSTAS: Super-Mario Sunshine (GC)  
EXPERIÊNCIA: Dr Muto (Xbox, PS2, GC)

# STEEL BATTALION

A prova de que as simulações podem ser divertidas.

## PÂNICO CEGO

A guerra é um assunto escuro e sujo, e o *Steel Battalion* não se distingue neste aspecto. A porcaria sobe até ao teu pára-brisas, as gotas de chuva obscurecem a tua visão e o fumo abunda no ar. Estes efeitos enchem a acção de ameaça, de sofrimento, de realismo e de tensão.

### INFORMAÇÃO DO JOGO

NÚMERO DE JOGADORES: 1

CUSTO: 199,99 EUROS

EDITORA: MICROSOFT

DISTRIBUIDORA: MICROSOFT

PRODUTORA: CAPCOM

URL: WWW.STEEL-BATTALION.COM



Vamos ser sinceros: a mera ideia de uma simulação de voo coloca a *Player* tão frouxa como um elástico velho.

Mas embora o *Steel Battalion*, com o seu louco controlador de 40 botões e três pedais, seja provavelmente a mais complicada simulação da história do género, ela reproduz uma experiência que qualquer macho de sangue quente ambiciona: pilotar um robô de assalto, com 100 metros, numa louca guerra futurista. Talvez pareças um

Alto! Não dispare! Estes tipos gordos de metal estão do teu lado



1



Mal consegues distinguir o inimigo com toda a porcaria no ecrã e a escura névoa flutuante.

2



Avançar enquanto te esquivas aos disparos é a única forma de teres uma boa visão do teu alvo.

idiota a jogá-lo, mas vai fazer-te sentir um deus metálico todo-poderoso.

### CONDUTOR APRENDIZ

De forma pouco surpreendente, demora algumas horas até te habituares aos controlos, mas depois de começares a entenderes-te com eles, ele dá uma sensação fantástica. Avança confiantemente pelo mar adentro e devasta praias com os teus companheiros robôs; atravessa pontes estreitas, enquanto te esquivas a barreiras de ataque de mísseis; devora o campo e derrota os inimigos, as posições de armamento e as tropas. O balanço entre a acção intensa e a estratégia é perfeito. E o soberbo aspecto visual inspirado em *O Resgate do Soldado Ryan* faz com que toda a experiência seja muitíssimo credível.

### UMA FENDA NA ARMADURA

A criação de gigantes da Capcom não é, contudo, tão pouco vulnerável como parece. Apesar da brilhante inovação, existem apenas 12 missões no total. E

▼ Toma atenção ao briefing das tuas missões ou voltarás para casa metido num saco plástico.



▲ Mantém um olho no teu radar. Nunca se sabe quem é que está a esconder-se no nevoeiro.



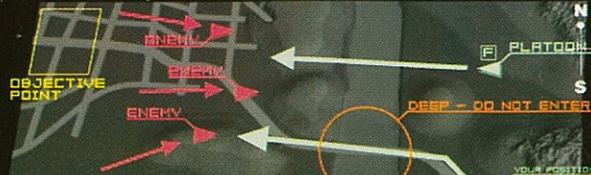
▲ As cenas de síntese têm um estilo de velhos tempos de guerra, apesar do jogo se passar no futuro.

As tuas bolas serão as últimas coisas que este inimigo irá ver. Pobre idiota.

Vê, guarda repetições das missões e diverte-te a mexer nos filtros.

### MISSION BRIEFING

Penetrate up to the vicinity of the broadcast station located near the center of the city. Caution: Water Depth



Supply requests can be made at the deployment screen. Make sure you read the "Communication" and "Supply" sections of the manual carefully.

### VEREDICTO

Steel Battalion é um triunfo de acção de estilo simulação. Apenas precisas de vender à ciência partes do teu corpo para o poderes adquirir.

### BOM VS MAU

Controlador de 40 botões!  
Acção e estratégia. Um item de colecção.

Preço enorme. Sem compatibilidade on-line. Apenas 12 missões.

8  
EM DEZ

SE GOSTAS: Mech Assault (Xbox)  
EXPERIÊNCIA: Zone Of The Enders (PS2)

# UNREAL II THE AWAKENING

A sequela do clássico negro.

## i INFORMAÇÃO DO JOGO

NÚMERO DE JOGADORES: 1

CUSTO: 49,99 EUROS

EDITORA: LEGEND ENTERTAINMENT

DISTRIBUIDORA: INFOGRAMES

PRODUTORA: INFOGRAMES

URL: WWW.UNREAL2.COM



Sentes a garganta seca, o teu coração bate quase até à explosão, o suor escorre-te pela espinha, enquanto, de olhos esbugalhados, percorres longos corredores vazios. O cheiro é intenso e insuportável.

De repente, saído da escuridão, um monstruoso chiá ataca-te os ouvidos. Disparas furiosamente. Atinges algo. Sangue e órgãos alienígenas escorrem-te pela face. Sentes-te a arder, mas continuas vivo. Bem-vindo a *Unreal II*.

### GOTAS DE NAPALM

*Unreal*, a par com *Half-Life*, foi um dos jogos que ajudou a definir o género dos FPS. A sequela pode ser menos inovadora do que os fãs poderiam esperar e exige um computador bem equipado, para correr, mas ainda satisfaz todos os requisitos essenciais de um FPS.



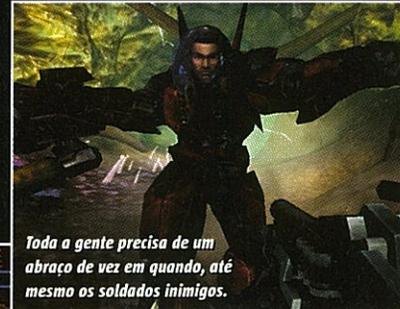
Torrar criaturas aracnóides faz maravilhas em casos de aracnofobia.



Aida está a dar-te informações vitais, mas não consegues parar de pensar em "cobras".

As armas são impressionantes: podes usar um lança-chamas, munido de Napalm, e uma potente Magnum .50, capaz de arrancar qualquer cabeça. A IA do inimigo foi levada a elevados níveis de insanidade, enquanto que interacção com a tripulação vai pelo cano.

Tu vestes a pele de John Dalton,



Toda a gente precisa de um abraço de vez em quando, até mesmo os soldados inimigos.



Ele pode ser grande, mas a tua personagem é mais rápida.

## MISSÕES EM MARTE

O que se destaca, em relação ao primeiro jogo, é o succulento guião, baseado nas rivalidades entre poderosas corporações interplanetárias, facções de guerreiros alienígenas e mercenários de sangue frio. No centro do caos estão sete misteriosos artefactos, que John e os seus companheiros de aventura – Aida, Isaak e Ne'Bar – têm de recolher.



Este poderoso feiticeiro verde guarda o artefacto no planeta Sanctuary. Socorro!



Dá o nome de Inferno a um planeta e estás a pedir sarilhos.



Neste cenário, a tua missão de salvar marines tem de ser rápida e cirúrgica.

Há alguns elementos plataforma neste cocktail.

um guerreiro dissidente, que combate a desordem numa galáxia sem lei. É nestes momentos de horror, nos corredores repletos de cadáveres, que o *Unreal II* se excede.

Por outro lado, quando cercado pelo inimigo em vastas paisagens de espaço aberto, percebes que invasores, como o *Halo*, lidam com os cenários com mais estilo e autoridade.

### VEREDICTO

Com *Halo 2* e *Doom 3*, *Unreal 2* corre o risco de ficar na sombra. No entanto, continua a ser uma orgia de carnificina alienígena a ter em conta.

### BOM VS MAU

Gráficos fabulísticos. Som ambiente. Humor a ficção científica.

Necessita de um PC bem apetrechado. As missões secretas têm ponto de secreta.

8 EM DEZ

SE GOSTAS: Buffy The Vampire Slayer (FOX)  
SE GOSTAS MENTA... Tomb Raider (PSONE)

# PANZER DRAGOON ORTA

Turbulência, tensão e muito divertimento.

## i INFORMAÇÃO DO JOGO

NÚMERO DE JOGADORES: 1

CUSTO: 59,99 EUROS

EDITORA: MONSOON

DISTRIBUIDORA: INFOGRAMES

PRODUTORA: INFOGRAMES

URL: WWW.PANZER-DRAGOON.COM

Os melhores shoot-'em ups fazem-te acreditar que estás a andar na corda bamba, por cima de um fosso de crocodilos durante um furacão. Todas as tuas energias focam-se na luta pela sobrevivência, tens os nervos em franja e o teu cérebro fervilha intensamente.

Tradicionalmente, os blasters 2D como *Contra* e *Radiant Silvergun* são referências na arte de fazer suar em bica. Agora, o *Panzer Dragoon Orta*, para Xbox, junta-se ao clube exclusivo dos arcade thrillers, com forte acção 3D que vai puxar por ti ao máximo e levar as tuas habilidades de tiro a limites que jamais experimentaste.



O Glide Wing é o mais rápido e ágil dragão



## DOIS COELHOS DE UMA CAJADADA SÓ!

O jogo *Orta* nada tem de convencional. É tão intelectual como os seus "primos" 2D e o ecrã enche-se com níveis de actividade jamais vistos.

Em vez disso, esta maravilha 3D envolve-te numa experiência de acção espectacular. O objectivo é eliminar projectéis e inimigos, em lugar de nos desviarmos deles e para isso podes seleccionar diferentes alvos, antes de lançares um único ataque devastador. Esta aventura "montada a dragão" corre sobre rodas, mas tem uns quantos truques na manga, que ajudam a tornar a acção livre, inovadora e difícil.

Ao contrário de outros shooters de arcada a 3D, onde só precisas de te preocupar com o que vem na tua direcção, no *Orta* és forçado a lidar com ameaças vindas de todos os lados. No entanto, embora o teu dragão esteja sempre a dirigir-se numa única direcção, necessitas de trocar de perspectivas. Premindo os botões *shoulder* da esquerda, ou da direita, podes desviar-



Podes virar-te em qualquer direcção e destruir inúmeros inimigos com uma única rajada.

te dos ataques laterais – carrega nos dois simultaneamente e rodas 180°.

Esta característica única torna a acção super-tensa, pois estás sempre sob a ameaça de criaturas que não consegues ver. Um aspecto negativo deste jogo multidireccional é o modo como podes passar muito tempo a combater monstros atrás de ti e ao lado, para depois esbarrar num obstáculo, apenas porque perdeste a noção do local onde estás.



Olá dragão! Estás com fome? Pois toma uma espadeirada.

## NADA ÉS, SEM CONTROLO

Enquanto aumentas ou diminuis a velocidade, se empurrares o *stick* analógico para a esquerda ou para a direita, podes mover-te à volta dos bosses. O que te permite uma maior segurança durante as batalhas de passagem de nível. Estás em total controlo e podes explorar o inimigo de qualquer ângulo, de modo a localizares e danificares os seus pontos fracos.



Ahah, cá está um! Mas ele não se vai deixar apanhar sem te dar luta.

Setas no radar significam que podes mover-te livremente e caçar os bosses.

Quando o teu radar parecer que está com varicela, sabes que estás em sérios sarilhos!

## ESCOLHE UM DRAGÃO

A par da preocupação relativa à direcção para a qual te diriges, enfrentas também o dilema de escolher o tipo de dragão a utilizar.

O teu monstro alado pode transformar-se em três tipos diferentes – Base, Heavy e Glide Wing –, cada um deles eficaz em cenários de batalha específicos, o que acrescenta um elemento tático à tua aventura aérea. Conforme vais progredindo, nos dez níveis de jogo, cada dragão vai evoluindo e aumentando o seu poder e capacidades específicas, possibilitando ataques cada vez mais poderosos.

Escolher o caminho a seguir e o dragão a usar na luta vai-se complicando ao longo do jogo. Por sorte, *Orta* nunca te dá o tempo suficiente para pensar, pois a acção está sempre a acontecer. Como nós gostamos.

## VEREDICTO

Tem apenas dez níveis, mas são muito difíceis. Os gráficos dos shoot-'em ups em 3D não poderiam ser tão frenéticos, inovadores ou fantásticos.

## BOM VS MAU

Totalmente castigo. Inimigos fantásticos. O shoot-'em up mais bonito?

Colisões constantes com objectos. Quebra o padrão e é eliminado.

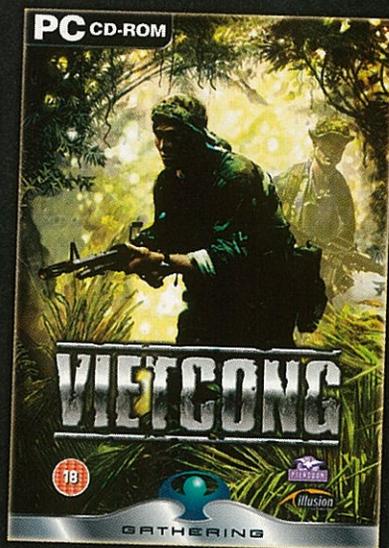
8

Player

EM DEZ

Assim que o Berserk Gauge estiver cheio, podes lançar o teu ataque especial.

O boss do final de nível é realmente muito difícil e pode durar eternidades.



“Um jogo de acção na primeira pessoa como nunca vimos. Acção intensa e aditiva que o vai deixar preso ao computador horas a fio.”

**PC Gamer**

# VIETCONG

Vietcong é um jogo de acção intensa, o melhor que já vimos.

**PC Zone**

Representante Oficial



O MEDO É O SEU PRINCIPAL INIMIGO!  
[www.vietcong-game.com](http://www.vietcong-game.com)



© 2002, 2003 Vietcong, desenvolvido por Pterodon a.s. Pterodon e o logo Pterodon são marcas registadas da Pterodon a.s. Illusion Softworks a.s., Illusion Softworks a.s. e o logo Illusion Softworks a.s. são marcas registadas da Illusion Softworks a.s. Gathering, o logo Gathering, Take 2 Interactive Software e o logo Take 2 são marcas registadas da Take 2 Interactive Software. Todas as outras marcas são propriedade dos seus respectivos donos. Editado por Gathering. Todos os direitos Reservados.

# The Mark of KRI



Este é o aspecto que o mundo tem através dos olhos de Kuzo - aquele lá em baixo é o Rau.

**Aviso à navegação:**, este jogo é muito mais violento do que parece...

**i INFORMAÇÃO DO JOGO**

NÚMERO DE JOGADORES: 1

CUSTO: 61,09 EUROS

EDITORA: SONY

DISTRIBUIDORA: LUSOMUNDO

PRODUTORA: SONY

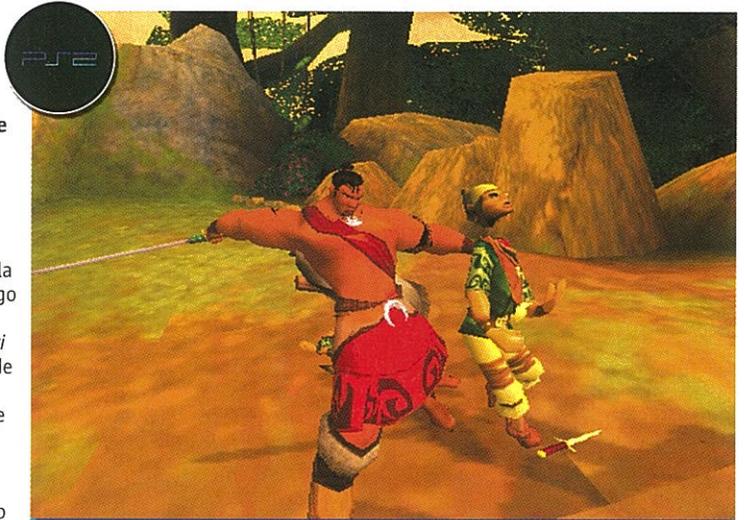
URL: WWW.PLAYSTATION.COM

Leitores da *Player*, permitam-nos que vos apresentemos Rau. Não julguem o Rau pelo seu aspecto. Sim, nós sabemos que ele parece esquisito e saído de um qualquer filme de segunda categoria da Disney.

Mas Rau tem segredos para descobrirem. Se queres um mestre no disfarce, gracioso e ágil, Rau é o teu homem! É a estrela de um invulgar jogo de luta.

*The Mark of Kri* é sobre a missão de Rau para salvar o mundo, mas o que torna este jogo diferente dos normais *beat-'em up* é a forma como as lutas acontecem (ver caixa Selecciona).

Poder atacar qualquer inimigo sem o enfrentares, significa que podes olhar em frente e preparar-te para lutar com multidões. Tal implica que podes usar a câmara sem te preocupares em controlar o Rau, o que torna as batalhas espectaculares. É tudo pelo gozo e prazer da luta: não esperes atitudes de menina!



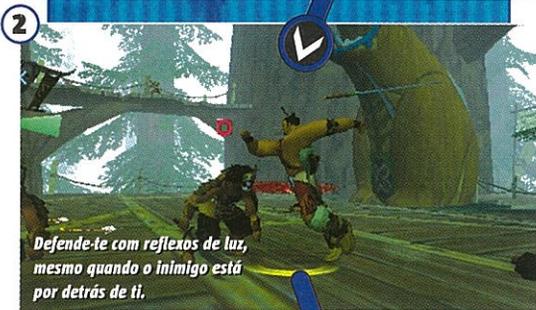
Não percas a cabeça! Não me digas que já tinhas ouvido esta antes?

## SELECIONAR

Seleccionas os teus inimigos arrastando o *stick* analógico direito. Assim, enquanto todo o teu fogo se concentra neles, podes atribuir-lhes um botão específico. Isto possibilita-te seleccionar três inimigos de uma só vez e, mais tarde, o Rau poderá fazer estragos tremendos.



A cada inimigo podes atribuir um botão de acção específico.



Defende-te com reflexos de luz, mesmo quando o inimigo está por detrás de ti.



Podes arrancar cabeças, se fores suficientemente rápido.



Kuzo apenas pode voar em direcção a uma das luzes de presença.



Não te metas entre o homem e o seu companheiro o alado.

### CAVALEIROS DE KRI

Quando não está a lutar, Rau diverte-se com a arte do disfarce. Tem do seu lado Kuzo, o seu guia espiritual sob a forma de pássaro. Infelizmente, controlar o pássaro torna-se, ao fim de algum tempo, repetitivo, bem como todas as missões secretas que terás de realizar. Essencialmente, vês através dos olhos de Kuzo (limitado a apenas alguns lugares) e tudo o que tens de fazer é esperar que o inimigo vire costas para lhe saltares em cima e o esmagares. Por alguma razão, conseguir chegar ao inimigo, reunido à volta de uma fogueira, não é tão excitante como infiltrares-te numa ultra-secreta fábrica de armas nucleares.

O Rau está munido de inúmeras formas sangrentas de aniquilar o inimigo. A nossa favorita é aquela em que ele os agarra pelo pescoço e lhes esmaga a cabeça contra a parede mais



Os gráficos têm, de facto, um aspecto Maori.



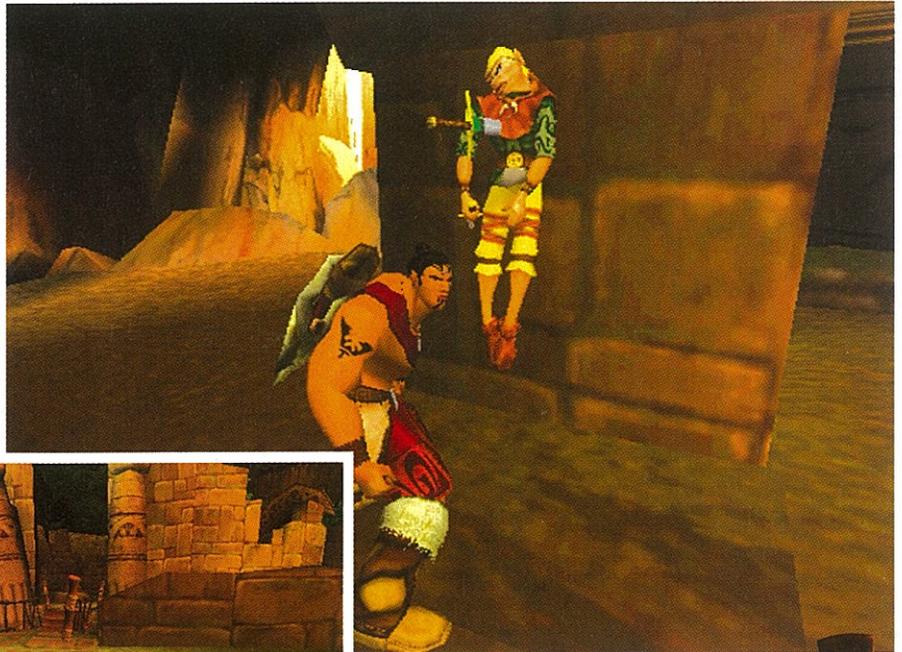
Enquanto lutas, Kuzo sobrevoa o local. Tarefa fácil essa de ser pássaro.



Tem cuidado! Não escorregues até aqui, ou pagarás pela ousadia!



Esta espada apenas voltará ao seu lugar, quando estiver coberta de sangue e/ou entranhas.

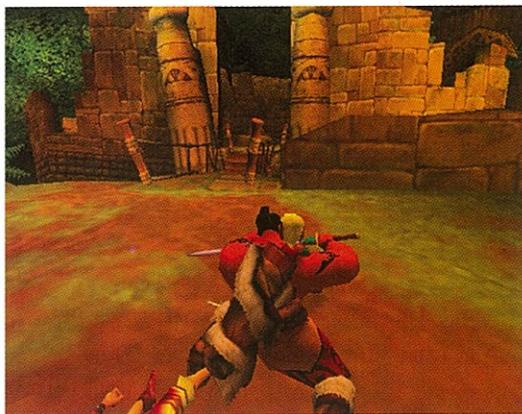


próxima. Mas, não desespere: há truques para todos os gostos! Embora com muito sangue, e com um aspecto de cartoon, *The Mark of Kri* segue os passos de jogos como *Grand Theft Auto III*. No entanto, os efeitos sonoros são aterradorantes... como gostamos. Tenta espetar a tua espada num infeliz guarda e comprovarás o que te dizemos.

**HAWAII FIGHT-O**

O mundo de Rau tem templos antigos, cheios de esculturas de bebês gigantes, que dão ao ambiente um aspecto ligeiramente Thai. O Rau e os seus amigos assemelham-se ao povo Maori. É uma aclamada mudança dos tradicionais cavaleiros e vikings... mas na verdade não trás grande impacto ao modo de jogar.

Como extras podemos encontrar desafios na arena (durante os quais podes lutar com diferentes inimigos) e

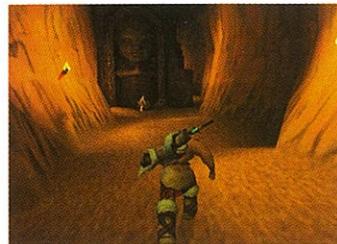


▲ Talvez esta não seja a melhor maneira de conheceres o Criador, mas é a vida.

◀ Este homem estava a precisar de um sorriso e o Rau, alma generosa, deu-lho.

novos uniformes para Rau. Vencer os torneios não só te permite desenvolveres as tuas habilidades (em qualquer altura do jogo), como te dá acesso a truques-bónus.

Os guerreiros inimigos estão bem animados, mas não sofrem grandes alterações de nível para nível. Da mesma forma, não esperes criaturas extraordinárias ou poderes sobrenaturais. Rau não usa a magia e não existem bosses gigantescos, nem criaturas demoníacas a aniquilar. Na essência, *The Mark of Kri* é apenas um beat-'em up de scroll com



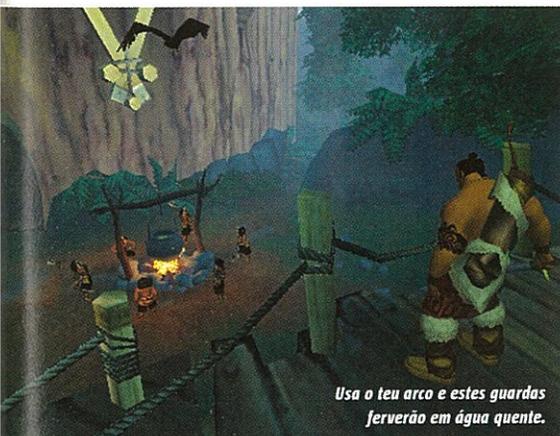
▲ As cavernas são abundantes no jogo, assim como as estranhas estátuas "bebês".



▲ Usa a tua galheta especial no inimigo e vê-lo-ás recuar de medo.

qualidade superior. Não há nada de errado nisto, mas, uma vez que tenhas dominado perfeitamente a arte de lutar e de agir dissimuladamente, nada mais tens a descobrir.

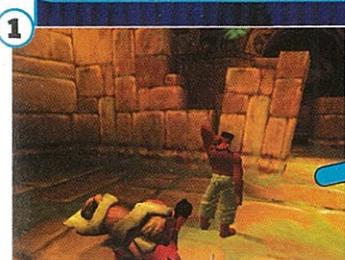
Um jogo de aventuras que utiliza esta mecânica e personagens poderia ter sido algo especial, em vez de uma mediana versão de quem não se deu a grande trabalho.



Usa o teu arco e estes guardas ferverão em água quente.

**MAORI GEAR SOLID**

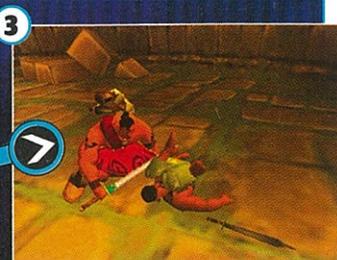
Usa as habilidades do teu guia espiritual alado, Kuzo, para espiar o inimigo. Depois infiltra-te junto dele sem ninguém se aperceber. Até porque arrancar a cabeça a alguém não faz muito barulho, pois não? Humm...



1 Localiza a tua vítima, aproxima-te dela e... espada a fundo!!!



2 Deita-o ao chão e prepara-te para lhe cravares a espada.



3 Yes! A espada perfura-lhe as entranhas! Assim é que é à homem!

**VEREDICTO**

Efeitos visuais magníficos, acção rápida e pouco mais, fazem de *The Mark of Kri* um topo-de-gama, mas não esperes um contrato a longo prazo.

**BOM VS MAU**

Sistema de combate inovador. Gráficos tropicais. Violência extrema. As mortes inimigas repetem-se. Podes ver mais comido.

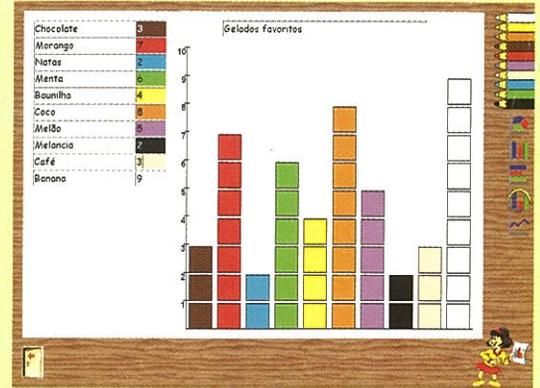


SE GOSTAS... ■ Primal (PS2) ■ TSty Raccoon (PS2)

EXPERIMENTA... EM DEZ

# Já está

Uma ferramenta didáctica que puxa pela criatividade e que permite aos mais novos explorar várias competências: leitura, escrita, desenho, orientação e matemática.



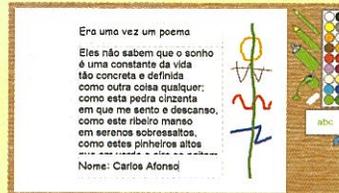
Alterando cores e valores, podemos construir gráficos ao nosso gosto.

**i INFORMAÇÃO DO JOGO**  
 EDITORA: CNOTINFOR  
 CUSTO: 40 EUROS  
 DISTRIBUIDORA: CNOTINFOR  
 CONTACTO: 239 704 536  
 PRODUTORA: CNOTINFOR E LOGOTRON  
 URL: [HTTP://WWW.CNOTINFOR.PT/PRODUTOS/DESCRICOAO\\_PRE\\_ESCO](http://www.cnotinfor.pt/PRODUTOS/DESCRICOAO_PRE_ESCO)  
 LAB.PHP710\_PRODUTO-12

Informações complementares são fornecidas no site [www.cnotinfor.pt/jaesta](http://www.cnotinfor.pt/jaesta).

### APLICAÇÕES

O *Já está* é constituído por cinco aplicações distintas: 'Escrever', 'Tartaruga', 'Contar', 'Desenhar', 'Gráficos'. Todas as aplicações têm elementos em comum: a utilização



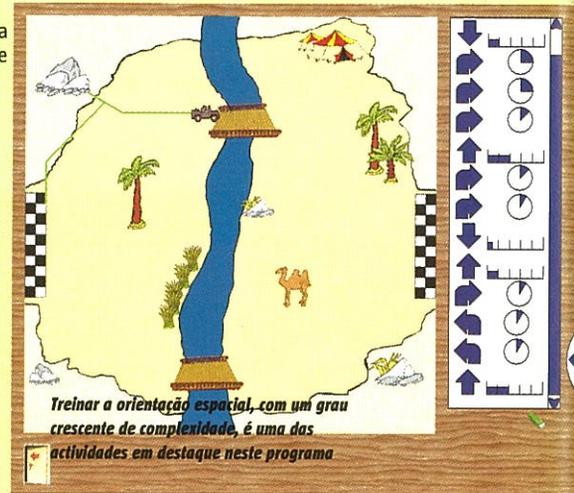
O *Já está* permite combinar imagens e palavras, para fazer histórias ou poemas.

generalizada de locução em português, uma paleta de cores e a possibilidade de imprimir, gravar e abrir trabalhos, bem como de escolher uma nova actividade (de várias disponíveis).

Em 'Escrever', combina-se escrita com desenho. Para tal, são disponibilizados vários *templates*, que permitem criar pequenas histórias, postais, obras de arte, poemas ou envelopes, entre outras actividades. Além disso, há diferentes formas de escrita, uma área para

escolher o tipo de letra e uma borracha para apagar o que se quiser.

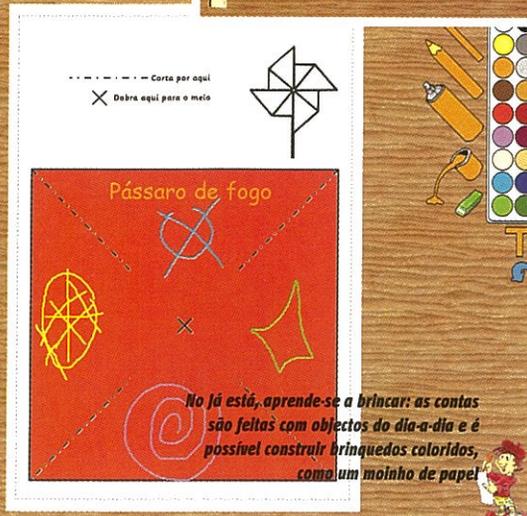
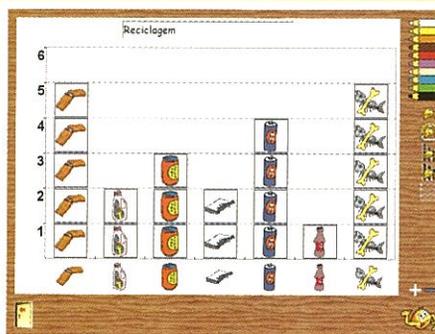
Na área 'Tartaruga', define-se a direcção e a distância que um objecto deve percorrer através de cenários distintos para atingir um determinado ponto, recorrendo a uma roda com setas de direcção. Existem três níveis de dificuldade, que tornam este processo progressivamente mais complicado. Por exemplo, no nível de maior complexidade é possível acumular comandos e activá-los em simultâneo, do início para o fim ou vice-versa. Há ainda a possibilidade de limpar os comandos inseridos e de



activar ou esconder uma grelha que ajuda na orientação.

A actividade 'Desenhar' proporciona uma área onde, por exemplo, se pode praticar desenho livre, completar e copiar desenhos ou criar objectos. Aqui é possível utilizar quatro instrumentos, uma borracha e incluir texto em qualquer ponto da área de trabalho. Em 'Contar', manipulam-se elementos distintos (figuras, blocos ou barras) numa tabela, recorrendo a ferramentas de adição e de subtração. Por fim, na área 'Gráficos', inserem-se e convertem-se referências e valores em gráficos, com a possibilidade de se experimentarem várias apresentações desses valores.

Tendo em conta o público-alvo, o *Já está* proporciona diversas actividades, sendo bastante simples e intuitivo de utilizar. A locução ajuda, mas é importante ter o acompanhamento de um adulto, que pode parametrizar o produto.



### VEREDICTO

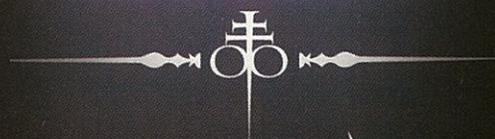
Produto com múltiplas actividades e uma interface atraente e intuitiva. A locução é um bom auxiliar.

**BOM VS MAU**  
 Interface intuitiva. Muitas funcionalidades. Bom conteúdo.

Preto acima do acessível. Interface poderia ser mais trabalhada.

**7**  
 EM DEZ

*Inspirada por pura luxúria.  
Assustadoramente bela.  
Os homens caem aos seus pés.*



BLOODRAYNE.COM  
**BLOODRAYNE™**

Representante Oficial



PlayStation 2



CATEGORIA: PUZZLE  
 SITE: WWW.SHOCKWAVE.COM/SW/CONTENT/EXCAVATION  
 VEREDICTO: 60%

## EXCAVATION

Neste puzzle precisas de fazer séries de três peças da mesma cor. Para isso tens que trocá-las de sítio e, sempre que se justifique, podes fazê-lo em todos os sentidos, excepto na diagonal. Tens três modos de jogo, o modo 'Regular', o modo 'Timed' e o modo

'Puzzle'. Quando ficares preso, recorre ao lado esquerdo do quadro, tens três ferramentas ao teu dispor: um explosivo, uma picareta e uma lanterna. À medida que vais passando de nível as peças vão mudando de sítio o que te obriga a seres eficaz.

✓ De Inkle parece tudo muito fácil mas quando as peças começam a mudar de sítio torna-se tudo mais difícil!



CATEGORIA: PLATAFORMASS  
 SITE: WWW.SHOCKWAVE.COM/SW/CONTENT/DJFU2  
 VEREDICTO: 70%

## DJ FU: WAX ATTACK II

Depois de te aventurares com o DJ Fu em *Dj Fu: Wax Attack*, tens agora a oportunidade de jogares à sequela. Vais encontrar gráficos mais atractivos, mais adrenalina e no que diz respeito à jogabilidade: é mais difícil. Podes escolher jogar com o DJ Fu ou com a DJ Zee. Neste jogo tens de coleccionar os discos das várias cores, as estrelas, os rádios, as bombas e as televisões.

Ao contrário do original, as plataformas mudam de direcção a qualquer instante, por isso toma cuidado, senão vais para lugares onde não deves. Podes andar sempre de skate desde o primeiro nível, ganhas mais pontos por isso. Uma grande novidade são os *half-pipes*, os *rail slide*, as barreiras e as rampas. Toma atenção aos inimigos e ao piano.



CATEGORIA: ARCADE  
 SITE: WWW.MINICLIP.COM/ZED.HTM  
 VEREDICTO: 65%

## ZED

Neste jogo de arcade, tu assumes o papel de Zed, um andróide. O que precisas de fazer é simples, coleciona o máximo de peças de ouro que conseguires (bolas amarelas) para construíres uma nave espacial para o nosso amigo. Apanha também as restantes bolas que te vão aparecendo

em cada nível, ganhas pontos. Cuidado com o bicharoco grande, se ele te acertar com o fogo morres. Consulta as instruções do jogo para veres quais as peças que deves evitar e as peças que precisas de apanhar. Um jogo divertido mas que em termos de jogabilidade podia ser mais rápido.

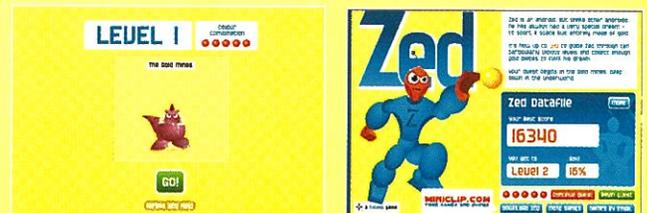


▲ Todas as bolas são para apanhar, é pena é não dar para o fazeres muito mais rápido!

LEVEL 1 CLEARED!

energy 1600  
 Total Points 7800

► A dificuldade deste jogo é crescente. A princípio tens grandes pontos, mas depois...



CATEGORIA: ESTRATÉGIA  
 SITE: WWW.MINICLIP.COM/DETONATOR.HTM  
 VEREDICTO: 75%

## DETONATOR

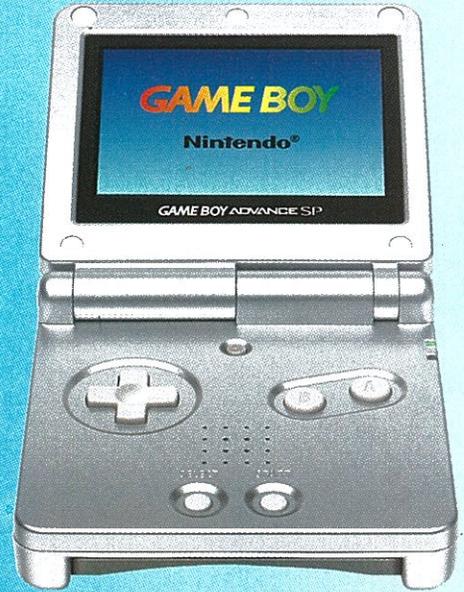
Guia o Walter à volta do ecrã, de forma a que ele consiga rebentar as bombas (bolas vermelhas). Tem cuidado quando as fazes explodir, precisas de ser rápido e avançares logo para outro sítio, senão caís e morres. Para rebentares com as bombas é só carregares na tecla espaço. As partes que estão a preto são temporárias, por isso não permaneças nelas durante muito tempo.



▲ O primeiro nível é fácil, mas os seguintes dão que pensar.

Passatempo

Player/Concentra



**Ganha um novíssimo Game Boy Advance SP com a Player. Para isso, basta enviarest uma frase em que entrem as palavras "GBA SP" e "Player".**



preenche e envia para:  
T - Sociedade Editora • Azinhaga da Torre do Fato, 19 B • 1600-774 Lisboa

Nome:

morada:

Código Postal:

Telefone:  Data de nascimento:  E-mail:

Assinatura:

CONTACTO: CONCENTRA - 219 405 800  
PREÇO APROXIMADO: 15 EUROS

## RÃS SALTITONAS

As rãs são animais muito mexidos e divertidos porque estão sempre a saltar. Neste divertido jogo de perícia precisas de apanhar o maior número de rãs que andam a pular, com a ajuda de umas redes.



CONTACTO: CONCENTRA - 219 405 800  
PREÇO APROXIMADO: 25 EUROS

## MECANNO- BARCO À VELA

Diverte-te com este espectacular barco à vela que também tem rodas para poder andar na areia. Este conjunto inclui um total de 49 peças para construir o barco e outros dois brinquedos.



CONTACTO: CONCENTRA - 219 405 800  
PREÇO APROXIMADO: 23 EUROS

## HERÓIS DA LIBERDADE

Com a linha de figuras e veículos heróis da Liberdade, podes criar diversas aventuras com o tema militar. Para as missões mais perigosas

este conjunto está equipado com um helicóptero, um paraquente, um soldado e vários acessórios. Não recomendado a crianças com menos de três anos



CONTACTO: CONCENTRA - 219 405 800  
PREÇO APROXIMADO: 10 EUROS

## ZOO BOLAS DE SABÃO

Para veres os teus amigos animais a fazerem muitas bolas de sabão basta encheres o balão e depois carregares no botão. Podes escolher entre um dinossauro, um leão e um galo. Conta com muitas horas de diversão e muitas bolas de sabão! Para crianças a partir dos três anos.



CONTACTO: CONCENTRA - 219 405 800  
PREÇO APROXIMADO: 25 EUROS

## PATRULHAS ANTI-CAÇA

Se gostas de aventura na selva, as figuras e acessórios anti-caça são o brinquedo ideal. Este conjunto inclui um elefante que pressionando a sua tromba

emite um som de um elefante verdadeiro e ainda vários acessórios para poderes fazer um safari.

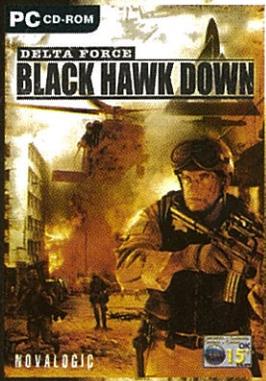


OPERACIONAL

EXPERIMENTE A INTENSIDADE DA GUERRA MODERNA

# DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN

Participa e Ganha  
Um dos Jogos



Começando com a Operação Restaurar a Esperança na Somália e terminando com a batalha de Mogadiscio, junte-se às Forças Especiais na luta pela liberdade.



NOVALOGIC®



PC CD-ROM

**CUPÃO** - Preenche e envia para Estrada de Albarraque, Centro Empresarial Sintra/Estoril V - Capa Rota, Fracção E-8 - 2710-144 Sintra

Nome:

Morada:

Código Postal:

Tel:  Data de nascimento:  E-mail:  @

Frase:

# TRUQUES & DICAS

PARA NÃO TE PERDERES NOS SUBÚRBIOS DE LONDRES NO *THE GETAWAY*, PARA ABATERES UM ALVO DISTANTE NO *METROID PRIME*, UTILIZA AS NOSSAS DICAS INFALÍVEIS E "AGARRA" O TEU CAMINHO PARA A GLÓRIA! PRATICAR É PARA OS FRACOS.



## → PANZER DRAGOON (ORIGINAL)

As seguintes dicas são para a versão original do jogo logo que a tenhas desbloqueado. Prime-as no menu principal. Uma mensagem vai confirmar entrada de código correcto.

### → MODO INVENCÍVEL

'Esquerda', 'Esquerda', 'Direita', 'Direita', 'Cima', 'Baixo', 'Esquerda', 'Direita'.

### → SELECIONAR EPISÓDIO

'Cima', 'Cima', 'Baixo', 'Baixo', 'Esquerda', 'Direita', 'Esquerda', 'Direita', 'X', 'Y', 'Branco'.

### → EPISÓDIO O

'Cima', 'Cima', 'Cima', 'Baixo', 'Baixo', 'Baixo', 'Esquerda', 'Direita', 'Esquerda', 'Direita', 'Esquerda', 'Direita', 'Direita'.

### → MODO DE FEITICEIRO

'Esquerda', 'Direita', 'Esquerda', 'Direita', 'Cima', 'Baixo', 'Cima', 'Baixo', 'Esquerda', 'Direita'.

### → VER SEQUÊNCIA FINAL NORMAL

'Cima', 'Cima', 'Baixo', 'Cima', 'Direita', 'Direita', 'Esquerda', 'Direita', 'Baixo', 'Baixo', 'Cima', 'Baixo', 'Esquerda', 'Esquerda', 'Direita', 'Esquerda'.

### → ? VER SEQUÊNCIA FINAL DIFÍCIL

'Cima', 'Cima', 'Baixo', 'Cima', 'Esquerda', 'Esquerda', 'Direita', 'Esquerda', 'Baixo', 'Baixo', 'Cima', 'Baixo', 'Direita', 'Direita', 'Esquerda', 'Direita'.

### → MUITAS VIDAS EXTRA

'Cima', 'X', 'Direita', 'Y', 'Baixo', 'Branco', 'Esquerda', 'Y', 'Cima', 'X'.

### → RED SEGA POLYGON MAN

'Cima', 'X', 'Direita', 'Y', 'Baixo', 'Branco', 'Esquerda', 'Y', 'Cima', 'X'.

## METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE



→ Quase todos os guardas no jogo principal têm uma *dog tag* que podes apanhar (e não te esqueças dos *bosses*). Para apanhares todas as *dog tags* tens de acabar o jogo em cada dificuldade. Alguns guardas têm de levar um tiro na perna com a SOCOM ou com a USP primeiro. A *Player* explica-te como apanhas as *dog tags*.

→ Primeiro procura um guarda e espera até que ele se vire de costas. Esqueira-te lentamente por detrás dele.

→ Se puseste um guarda a dormir, acorda-o usando o coolant spray ou levanta-o e deixa-o cair várias vezes.

→ Vai para a visão na 'primeira pessoa' e aponta a tua arma à nuca do guarda.

→ O guarda vai por as mãos no ar. Mantém premido o botão de fogo, abandona o 'primeira pessoa' e prime o botão de alvo.

→ Corre à frente do guarda e volta a entrar no modo 'primeira pessoa'. Aponta a tua arma à cabeça dele ou aos órgãos inferiores.

→ O guarda deve então deixar cair a *dog tag*. Se isso não acontecer dá-lhe um tiro na perna.

→ No Tanker com o Snake apanha 30 *dog tags* para uma Infinite Ammo Bandanna e apanha 60 *dog tags* para Stealth Camo. Começa um novo jogo para os utilizares.

→ Na Plant com Raiden apanha 80 *dog tags* para Infinite Ammo wig, 120 para Stealth Camo, 150 para Infinite Grip wig e todas para Infinite Oxygen wig.

## METROID PRIME



### → MODO DIFÍCIL

Acaba o jogo para desbloqueares o Modo Difícil.

### → GALERIA DE IMAGENS 1

Faz scan e o download de 50% do log book.

### → GALERIA DE IMAGENS 2

Faz scan e o download de 100% do log book.

### → GALERIA DE IMAGENS 3

Completa o jogo em Modo Difícil.

### → GALERIA DE IMAGENS 4

Apanha todas as carrinhas, incluindo todas as Missile Expansions, Energy Tanks e Power Bomb Expansions.

### → JOGAR O METROID

Completa o Metroid Fusion em GBA e depois conecta o teu GBA ao GC.

## → METROID FUSION SUIT

Acaba o *Metroid Prime* e depois conecta o teu GBA com o Fusion.



## SPYRO: SEASON OF ICE

Prime os seguintes códigos no ecrã 'Press Start':

### → NÍVEL DE PORTÕES ABERTOS

'Cima', 'Cima', 'Baixo', 'Baixo', 'Esquerda', 'Direita', 'Cima', 'Baixo', 'A'.

### → 99 VIDAS

'Esquerda', 'Direita', 'Direita', 'Baixo', 'Cima', 'Direita', 'Cima', 'A'.

### → WARP

'Esquerda', 'Direita', 'Direita', 'Esquerda', 'Cima', 'Esquerda', 'Esquerda', 'Direita', 'A'.

### → DESBLOQUEAR TODOS OS NÍVEIS

'Baixo', 'Baixo', 'Cima', 'Cima', 'Esquerda', 'Direita', 'Cima', 'Baixo', 'A'.

## BATTLE ENGINE AQUILA

Inseres os seguintes códigos em vez do teu nome. Se quiseres usar mais do que um código ao mesmo tempo, basta inseri-los uns a seguir aos outros.

Selecionar nível	IEVAH1
Invencibilidade	B4K42
Todos os Bónus	105770Y2



## PANZER DRAGOON ORTA → JOGO ORIGINAL PARA SATURN

Acaba o *Panzer Dragoon Orta* ou joga-o durante mais de 5 horas para desbloqueares o original. *Panzer Dragoon* da opção Pandora's Box.

### → OPÇÃO BOX

Acaba o jogo em 'hard' ou joga mais do que 15 horas para desbloqueares a opção 'Box'.

## THE GETAWAY

Há muitos carros secretos no *The Getaway*. Completa o jogo para desbloqueares o modo 'Free Roam', depois segue as instruções em baixo para encontrares os carros secretos. Um London A-Z também vai ajudar.

### → SAAB 9X

Podes encontrá-lo no parque de estacionamento subterrâneo no final da Gerrard Street (perto de China Town Street).

### → ARMOURÉD CAR

Está atrás de um muro em Bridgeway Walk.

### → NISSAN SKYLINE

Behind some boxes in Bermondsey Street, near Tower Bridge.

→ **NISSAN SKYLINE**

Encontra-o atrás de umas caixas em Bermondsey Street, perto da Tower Bridge.

→ **MKII**

Vai até Tower Bridge e procura a Rua St. Thomas. O MKII está à esquerda no parque de estacionamento.

→ **GOLF BUGGY**

Entra no Hyde Park em Speakers Corner e procura uma vasta área relvada. O carro deve estar atrás de uns arbustos ao canto.



**REIGN OF FIRE**  
→ **CÓDIGO PRINCIPAL**

Prime 'X', 'Y', 'Branco', 'Preto', 'X', 'Y', 'X', no menu principal.

→ **INVENCÍVEL**

Prime 'Branco', 'X', 'Y', 'Preto', 'X', 'Y', 'Preto'.

→ **NÍVEL SKIP**

Prime 'X', 'Preto', 'Y', 'Preto', 'X', 'Branco', 'Y'.

→ **DUPLOS DANOS**

Prime 'X', 'Preto', 'X', 'Y', 'X', 'Branco', 'X'.



**SUPERMAN: THE MAN OF STEEL**

Os seguintes códigos precisam de ser inseridos rapidamente enquanto o jogo está na pausa. Um som irá confirmar a entrada de código correcto.

→ **CÓDIGO PRINCIPAL**



'Direita', 'Preto', 'Y', 'Preto', 'L', 'Branco'.

→ **SAÚDE TOTAL**

'Preto', 'Branco', 'Esquerda', 'X', 'Esquerda', 'Branco'.

→ **GRÁFICOS RAIOS-X**

'Esquerda', 'Esquerda', 'Direita', 'Esquerda', 'Y', 'X', 'Branco', 'Preto', 'Preto', 'Branco'.

→ **GRÁFICOS GELADOS**

'Direita', 'Esquerda', 'Preto', 'Branco', 'Esquerda', 'Y', 'Y', 'Preto', 'Direita', 'Branco'.

**TOM CLANCY'S GHOST RECON**

→ **SUPERHOMEM**

Prime 'L1', 'R2', 'L2', 'R1', selecciona no menu pause.

→ **MISSÕES**

Prime 'X', 'L2', 'Triângulo', 'R2', selecciona no menu principal.

→ **CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS**

Prime 'L1', 'L2', 'R1', 'R2', 'X', Seleccionar no menu principal.



**SERIOUS SAM**  
→ **CHEAT MENU**

No menu principal prime para baixo o stick analógico esquerdo e depois prime 'Preto', 'Branco', 'Y'. A opção 'cheat' deve então aparecer.

→ **MODO MENTAL**

Completa o jogo no modo 'Serious' para desbloqueares o modo 'Mental'.



**TOMB RAIDER: THE PROPHECY**

Passwords para cada nível:

Nível 1:	PRLD
Nível 2:	GAZE
Nível 3:	MEDI
Nível 4:	HAXE
Nível 5:	PATH
Nível 6:	BONE
Nível 7:	TREE
Nível 8:	LINK
Nível 9:	KURZ
Nível 10:	HELL
Nível 11:	WEXF
Nível 12:	MEMO
Nível 13:	HEAR
Nível 14:	FITZ
Nível 15:	ELRC
Nível 16:	CLIK
Nível 17:	MGSL
Nível 18:	ROMA
Nível 19:	MONK
Nível 20:	AEON
Nível 21:	TIME
Nível 22:	OLIM
Nível 23:	LAND
Nível 24:	DART
Nível 25:	HILL
Nível 26:	CHEX
Nível 27:	STLK
Nível 28:	MECH
Nível 29:	ARKD
Nível 30:	MUSH
Nível 31:	LITH

**PERGUNTAS E RESPOSTAS**

A tua testa está a ficar demasiado enrugada? A Player ajuda-te a resolver todos os teus problemas.



**MORROWIND THE ELDER SCROLLS III**

**P.** Ouvi dizer que conseguimos construir o nosso próprio forte no Murrowind juntando uma das casas grandes, mas não tenho a certeza qual delas juntas. Já tentei salvar para juntar a casa de Ald'ruhn mas não consegui fazer o forte.

**Pedro Barbosa, Tavira**

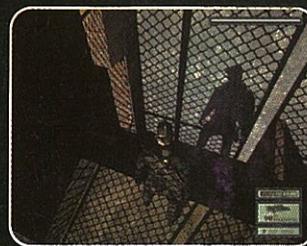
**R.** Para conseguires um forte tens de completar todas as missões que te são dadas pelos membros da House Redoran. Tens de acabar 15 missões antes que possa construir o teu próprio forte. Assim que conseguires as missões do forte, o teu contacto na House Redoran vai ensinar-te como proceder. Isto vai resultar em mais quatro missões até que o forte fica completo. É preciso que te esforces muito para acabar o forte mas o resultado compensa o esforço e o dinheiro.

**GRAND THEFT AUTO VICE CITY**

**P.** Estou preso na missão onde temos que fazer todos os saltos pelos telhados depois de termos comprado o filme do estúdio. Acho que a missão se chama G-Spotlight. Caio sempre dos edifícios ou então a minha bicicleta fica toda estragada e explode. Têm um guia que eu possa seguir ou algumas boas dicas para ultrapassar esta missão estúpida?

**Luís Andrade, Coimbra**

**R.** Antes de começares a missão certifica-te que sabes onde apanhar um helicóptero (que não seja um dos checkpoints). Se não tiveres a certeza olha para cima da Esquadra da Polícia, no topo do Hyman Condo se o compraste ou no topo do edifício da direita depois de saíres de Prawn Island. Assim que tiveres um helicóptero começa a missão e faz os primeiros saltos como é normal na bicicleta. Assim que chegares ao edifício podes sair da bicicleta e entrar num helicóptero. Agora usa o helicóptero para passares por cada um dos checkpoints para



chegares à marca final. Aterra próximo dela e vai a pé para completares a missão.

**SPLINTER CELL**

**P.** Este jogo é muito difícil. Estou preso quase no princípio do nível onde temos de entrar no edifício da CIA sem matar ninguém. O problema é que eu ainda estou de fora e não faço ideia

**Rui Silva, Lisboa**

**R.** Dirige-te ao muro da esquerda. Tens menos de 2 minutos para o fazeres. Trepa a área vedada. Coloca-te entre as duas paredes e faz um duplo salto até uma borda. Levanta-



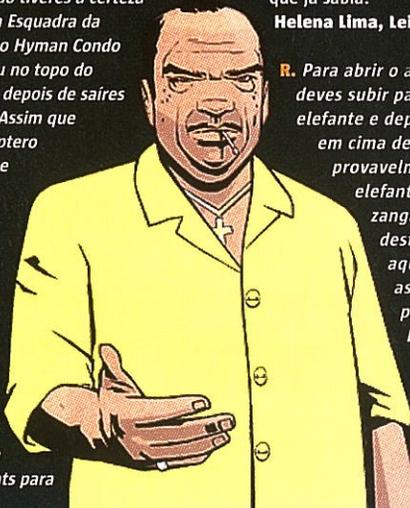
te e abre a grade. Movimenta-te por entre as lâminas do ventilador para acederes ao interior do edifício.

**TONY HAWK'S PRO SKATER 4**

**P.** Observei o meu marido a jogar quase todo o caminho até ao TH4 mas não temos ideia como entrar no aquário no nível do Zoo. Ele pensa que está relacionado com o elefante, mas não sabemos como. Por favor digam-me como se entra no aquário para eu fingir que já sabia.

**Helena Lima, Leiria**

**R.** Para abrir o aquário deves subir para cima do elefante e depois saltar em cima dele e pisá-lo, provavelmente o elefante vai zangar-se e destruir o aquário que assim se abre para ti. Espero que resulte.



# METROID PRIME

## GUIA DO JOGADOR



A *Player* mostra-te onde podes encontrar os Missile Expansions, Energy Tanks e Power Bomb Expansions.

### 1 ENERGY TANKS

#### CHOZO RUINS

##### → 1. TRANSPORT ACCESS NORTH:

Depois de venceres o boss Hive Mecha e apanhares o Missile Launcher, destrói a porta na sala Hive Totem para entráres.

→ 2. **MAIN PLAZA:** Depois de apanhares o Morph Ball e o Missile Launcher, regressa à sala Hive Totem e entra em Transport Access North. Rebola-te pelo túnel para o Transport to Magmoor Caverns North e segue em frente. Vai até uma saliência na Main Plaza onde está o tanque.

→ 3. **FURNACE:** Precisas de possuir a habilidade Morph Ball Bomb. Vai pela entrada superior no Gathering Hall até ao East Atrium e ao Energy Core Access para o Energy Core. Vai pelo túnel da esquerda e vira no Morph Ball em frente à Stoad Tone. Coloca uma bomba para acederes a uma nova sala. Usa a Morph Ball Slot e depois as outras no Energy Core para chegares a uma porta para

o Furnace onde está o tanque.

→ 4. **HALL OF THE ELDER:** Depois de desbloqueares 3 buracos coloridos diferentes, dá um tiro no buraco branco com o Ice Beam e depois fá-lo explodir. A estátua vai levar-te agora para uma nova área.

→ 5. **CHOZO RUINS:** Sala de Treino. Mata os fantasmas, utiliza metade do cano para explodir as fendas. Uma delas liberta um elevador que te leva até ao Energy Tank.

#### MAGMOOR CAVERNS

##### → 6. TRANSPORT TUNNEL A:

Precisas do Varia Suit, dos mísseis e das Morph Ball Bombs. Utiliza o Transport para as Magmoor Caverns East, depois segue para a Monitor Station e entra na saída oposta para o Transport Tunnel A. Precisas de fazer alguns duplos difíceis Bomb Jumps ( enquanto estiveres nas plataformas que se desintegram), para alcançares o ponto mais alto que é onde está o tanque.

##### → 7. MAGMOOR WORKSTATION:

Podes chegar a esta área depois de teres matado o Thardis (o rock boss) utilizando o Spider Ball para chegares à saída superior. Na Magmoor Workstation utiliza os três símbolos do Thermal Visor e do Wave Beam. Depois rebola-te sobre a grade e arrefece uma sucessão de canais de lava, até alcançares o canal onde está o tanque.

#### TALLON OVERWORLD

##### → 8. CARGO FREIGHT LIFT TO DECK GAMMA:

Esta sala está dentro da fragata destruída. Tens de atirar no vidro, com o míssil, para se abrir uma divisão onde está o tanque.

##### → 9. HYDRA ACCESS TUNNEL:

Esta sala está na fragata destruída. Na submersa Morph Ball Blaze, depois de teres mergulhado pela primeira vez faz um difícil Bomb Jump triplo (larga a segunda bomba antes de atingires a altura máxima da primeira explosão e repete) para chegares ao tanque à esquerda.

#### PHENDRANA DRIFTS

##### → 10. RUINED COURTYARD:

Utiliza a Wave Beam na porta púrpura superior nas Ice Ruins West para chegares ao pátio. Activa as duas Spinner 'slots' e depois coloca uma bomba na fenda superior. Salta rapidamente sobre as plataformas para o buraco amarelo para apanhares o tanque.

##### → 11. RESEARCH LAB AETHER:

Dentro de um tanque de contenção, atira no vidro para apanhares o tanque.

#### PHAZON MINES

→ 12. **VENTILATION SHAFT:** Utiliza a Power Bomb no chão de grades e entra no buraco. No outro lado, precisas de estudar o painel para te livrares do veneno. Isto vai também fazer aparecer o Energy Tank.

→ 13. **TRANSPORT ACCESS:** Utiliza o Plasma Beam para atirares no gelo neste túnel.

##### → 14. PROCESSING CENTER

ACCESS: Esta sala fica acessível depois de venceres o Omega Pirate.



⚠ Cada tanque dá-te um extra de 100% de capacidade de saúde. Isto vai-te dar muito jeito nas longas lutas com os bosses.



⚠ No entanto, toma em consideração que não vais conseguir apanhar a maior parte delas sem antes adquirires alguns itens.



⚠ Vai encontrar algumas capacidades de saúde muito perto do princípio, mas vais precisar de voltar atrás mais tarde para apanhá-las.

### 2 POWER BOMB EXPANSIONS

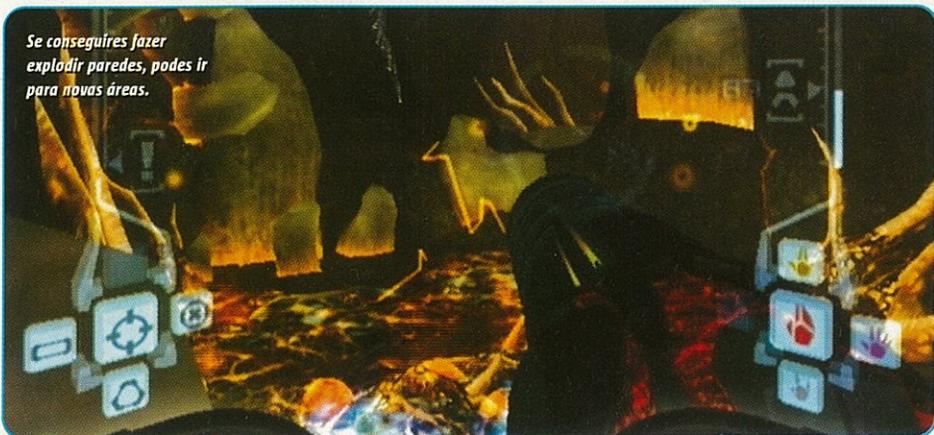
→ 1. **CHOZO RUINS:** Magma Pool. Faz Grapple-Beam para caminhares sobre a lava e depois faz 'Power-Bomb' na parede do outro lado.

→ 2. **MAGMOOR CAVERNS:** Warrior Shrine. Coloca uma 'Power-Bomb' na base da estátua para abrires uma área escondida.

→ 3. **PHENDRANA DRIFTS:** Ice Ruins West. A partir do Courtyard Entryway faz um 'Space-Jump' para o telhado mais próximo e depois salta para o canto do telhado. Faz explodir o gelo do telhado com o Plasma Beam e atira-te para baixo.

→ 4. **PHENDRANA DRIFTS:** Security Cave. Está acessível através de um túnel no nível mais alto da Phendrana's Edge. Vais precisar de fazer 'Grapple' e um 'Space-Jump' para chegares lá.

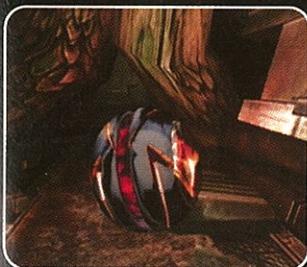
Se conseguíres fazer explodir paredes, podes ir para novas áreas.



### 3 MISSILE EXPANSIONS

#### CHOZO RUINS

1. **RUINED GALLERY:** Dispara um míssil contra o estranho pedaço de parede.
2. **BURN DOME:** Vence o Incinerator Drone e depois faz Morph-Bomb no estranho pedaço de parede.
3. **WATERY HALL ACCESS:** Lança um míssil contra a parede no cima da rampa.
4. **DYNAMO:** Dispara um míssil contra a grade.
5. **RUINED SHRINE:** Utiliza uma Morph-Ball-Bomb no buraco bloqueado.
6. **RUINED NURSERY:** Utiliza a Morph-Ball-Bomb contra os blocos cinzentos na parede para os apanharem.
7. **CHOZO RUINS:** Ruined Gallery. Faz um Bomb-Jump para o túnel.
8. **VAULT:** Utiliza os Double Bomb Jumps para colocares uma bomba nos 3 anéis para abrires o portão.
9. **MAIN PLAZA:** Utiliza o Boost Ball no cano.
10. **RUINED SHRINE:** Utiliza o Boost Ball no cano.
11. **GATHERING HALL:** Junto à entrada para o East Atrium estão dois blocos vermelhos. Fica no da direita e faz um Space Jump para cima. Faz explodir a grade com uma bomba.
12. **MAIN PLAZA:** Sobe para a plataforma em cima da porta para entrares no Ruined Shrine Access e dispara um Super Missile contra a árvore mais próxima para aparecer a Expansion.
13. **RUINED FOUNTAIN:** Quando a fonte jorrar água entra no modo Morph Ball e deixa-o lançar-te para o tecto onde te poderás agarrar ao corrimão que te conduz ao *power-up*.
14. **DYNAMO:** Utiliza o Spider Track.
15. **CROSSWAY:** Acessível a partir do Caldeirão. Lá dentro destrói o cordite que está mais longe, depois utiliza o Boost Ball na metade do cano para chegares ao corrimão e faz explodir a fenda no fim. Faz o mesmo no outro lado, depois cai e apanha o pistão.
16. **WATERY HALL:** Na água está uma pequena alcova. Faz Morph Ball para dentro dela e depois faz um Space Jump para fora para apanhares a Expansion.
17. **Furnace:** Faz Power-Bomb na área rachada no chão e depois utiliza a metade do cano para conseguires elevar-te até uma Spider Track. Segue o atalho do Spider Tracks para apanhares a Expansion.

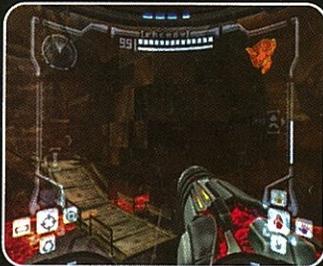


Para apanhares os mísseis precisas de todas as peças de equipamento que encontrares.

18. **TRAINING CHAMBER ACCESS:** Faz Morph-Ball por debaixo das folhas vermelhas para achares um túnel.
19. **MAIN PLAZA:** Da saída do Túnel do Pistão ( Piston Tunnel ) faz um Space Jump em direcção ao Grapple Point e Grapple para o lado oposto.

#### MAGMOOR CAVERNS

20. **STORAGE CAVERN:** Vai para debaixo da grade no Triclops Pit para chegares à Storage Cavern.
21. **FIERY SHORES:** Depois de entrares pelo pequeno buraco dá um tiro no cesto e faz Morph Ball ao



Passar pelas cavernas de lava é doloroso.

- longo da rota até à Expansion.
22. **TRICLOPS PIT:** Fica perto dos cestos mais próximos do Pit Tunnel e utiliza o Visor Raio X para encontrares uma plataforma no ar. Faz um Space-Jump para cima dela, e depois para mais duas. Na terceira dispara um Míssil contra o pilar à frente para aparecer a Expansion.

#### TALLON OVERWORLD

23. **LANDING SITE:** Faz Morph Ball na cave inferior cheia de erva daninha situada próximo do navio.
24. **TRANSPORT TUNNEL B:** Por baixo da ponte.
25. **OVERGROWN CAVERN:** Depois de apanhares o Icebeam, dirige-te à porta oposta e usa o transportador.
26. **FRIGATE CRASH SITE:** Faz um Space Jump sobre os ramos na água e salta para um nicho que está debaixo de água. Vais ver a fragata.
27. **BIOHAZARD CONTAINMENT:** Dentro da fragata destruída. Olha para uma porta de cordite que está na água e abre-a com os Super Missiles.
28. **LIFE GROVE TUNNEL:** No Morph Ball Maze utiliza o Boost Ball para atingires a parte mais alta e coloca uma bomba para apanhares uma Expansion.
29. **GREAT TREE CHAMBER:** Na Great Tree Hall utiliza o Visor Raio X para procurares uma plataforma escondida que flutua no ar. Utiliza-a



Regressa à tua nave para guardares coisas.

- para chegares à porta azul que te conduz ao Great Tree Chamber.
30. **ROOT CAVE:** Alcança o ponto mais alto da caverna depois de utilizares a Grapple. Utiliza o Visor Raio X para localizares algumas plataformas invisíveis. Utiliza estas plataformas para chegares ainda mais alto. Observa a parede na última plataforma e verás um nicho com a Expansion lá dentro.
  31. **ARBOUR CHAMBER:** Depois de apanhares 43 utiliza o Visor Raio X para encontrares a porta vermelha. Dá-lhe um tiro com o Plasma Beam e apanha a Expansion que está lá dentro.

#### PHENDRANA DRIFTS

32. **RESEARCH LAB AETHER:** Numa passageira muito pequena por baixo do tecto.
33. **PHENDRANA SHORELINE:** Utiliza os Super Missiles para disparares contra a estátua à esquerda da porta que te levará à Temple Entryway. Faz um scan do que está por trás e depois faz Spider Ball para os carris que irão aparecer.
34. **ICE RUINS EAST:** Abre caminho pelos flancos e atravessa a ponte partida. Encontra os carris do outro lado e faz Spider Ball sobre eles.
35. **RESEARCH LAB HYDRA:** Dispara um Super Missile contra o pilar do último andar para aparecer a Expansion.
36. **QUARANTINE MONITOR:** Utiliza os pontos Grapple na Quarantine Cave para chegares à plataforma distante. Vai pelo túnel até à nova sala.
37. **PHENDRANA SHORELINES:** Usa pontos Grapple na Quarantine Cave para chegares à plataforma distante. Vai pelo túnel até à nova sala.
38. **ICE RUINS EAST:** No chão próximo da porta do Plaza Walkway está algum gelo. Derrete-o com o Plasma Beam e segue em frente.
39. **FROST CAVE:** Utiliza o ponto Grapple no Glíder para chegares à fenda mais alta da caverna. Olha para cima e dispara um míssil contra a estalactite. Quando esta cair vai

- fazer um buraco no gelo permitindo-te assim apanhar a Expansion.
40. **GRAVITY CHAMBER:** Dá um tiro nos pingentes de gelo no tecto com o Plasma Beam e utiliza o ponto Grapple para apanhares a Expansion.

#### PHAZON MINES

41. **MAIN QUARRY:** Activa os controlos da grua e depois utiliza o Spider Ball para apanhares o míssil Expansion.
42. **ELITE RESEARCH:** Utiliza o canhão para fazer um buraco na parede da esquerda.
43. **ELITE CONTROL ACCESS:** Dá um tiro no cesto de explosivos oposto da porta ao elevador. Salta para cima e faz duas Bomb Jump para o apanharem.
44. **SECURITY ACCESS A:** Faz explodir a grade com uma Power Bomb.
45. **METROID QUARANTINE A:** Utiliza o Visor Raio X para passares através da mina de *phazon*. Depois utiliza-o novamente para alcançares uma saliência com a Spider Ball Track. Utiliza uma Power Bomb na parede. Utiliza outra na caverna e depois atravessa a nova Spider Ball Track. Utiliza o Visor Raio X para ver outra plataforma que te conduz à Expansion.
46. **FUNGAL HALL ACCESS:** Faz Morph Ball por debaixo do cogumelo mais largo.
47. **FUNGAL HALL B:** Debaixo da porta para o Quarantine Access B está um círculo com cogumelos muito pequenos. Coloca uma Power Bomb no meio para aparecer a Expansion.
48. **METROID QUARANTINE B:** Desliga o campo de forças, depois utiliza o Super Missile no tanque de cordite que está à direita.
49. **PHAZON PROCESSING CENTER:** Salta para cima da terceira plataforma flutuante e utiliza o teu Visor Raio X para descobrires uma plataforma escondida. Salta para outra plataforma e depois um Space Jump para uma saliência no outro lado. Utiliza a Power Bomb para partir a parede.



Ter capacidade para carregar com 245 rockets entra pode parecer estúpido no princípio, mas tu vais mesmo precisar deles para os bosses seguintes.

# RESIDENT EVIL 0

## GUIA DO JOGADOR



A Player mostra-te onde estão todos os itens importantes e o que eles te podem fazer...

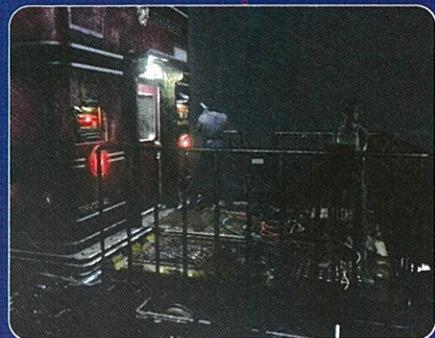
### 1 COMBOIO

#### → CHAVE DO VAGÃO RESTAURANTE

Em primeiro lugar vai para o final do comboio onde vais encontrar esta chave a seguir a um cadáver. Esta chave desbloqueia a porta da carruagem inicial.

#### → CHAVE DO MAQUINISTA

Está no vagão-restaurante depois de caíres pelo buraco do telhado. Utiliza



⚠ Precisas de trabalhar como uma equipa para resgatares o arpão.

o elevador para mandares a chave para a tua equipa que depois poderá usá-la no Gabinete do Maquinista próximo da dianteira do comboio.

#### → PASTA

Está dentro do Gabinete do Maquinista na dispensa. Combina os anéis de ouro e prata (Golden e Silver Rings) para abríres a pasta. No interior está a chave-cartão azul.

#### → ICE PICK

Sobe a escada no Gabinete do Maquinista e atravessa o bar. O Pick está na próxima secção. Coloca-o no elevador do vagão-restaurante para que a personagem em perigo possa usá-lo para remover o cadeado.

#### → PANEL OPENER

Estará no chão do bar depois de venceres o boss escorpião. Utiliza-o para abríres o alcapão no chão da cozinha que faz parte do vagão-restaurante.

#### → ANEL DE OURO

Está no vagão de mercadorias próximo do local onde alguns cães zombie atacam na direcção da reatguarda do comboio. Junta o anel de ouro e o de prata com a pasta do Gabinete do Maquinista.

#### → ARPÃO

No lado de fora a seguir ao vagão de mercadorias. Usa um membro da equipa para puxar a alavanca enquanto o outro tira o arpão da parede. Usa-o para subires para cima do telhado através da janela da segunda carruagem de passageiros.

#### → SILVER RING

Vais encontrá-lo dentro da caixa de jóias ( examina-a para a abrir ). Está na cabina superior depois de usares o arpão para acederes ao telhado. Junta o arpão e o anel de ouro com a pasta para conseguires apanhar o cartão magnético.

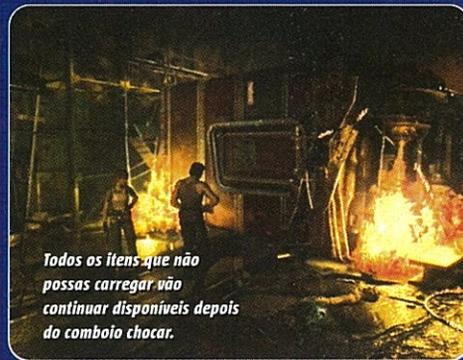
#### → CHAVE-CARTÃO AZUL

Pode ser encontrado dentro da pasta. Usa-o na porta que está próxima do Gabinete do Maquinista.

#### → CARTÃO MAGNÉTICO

Está na frente do comboio dentro da sala de controlo. O cartão possibilita activar o painel de controlo dianteiro depois de inserires um dos seguintes códigos:

(36=5, 5, 5, 5, 5; 5, 2, 2, 1, 1.  
67=9, 9, 9, 9, 9, 5, 5, 5, 2.  
81=9, 9, 9, 9, 9, 9, 8, 1).



Todos os itens que não possas carregar vão continuar disponíveis depois do comboio chocar.

### 2 INSTALAÇÕES DE TREINO E CAVE

#### → MICROFILME A

A partir do átrio principal entra nas portas duplas do andar de cima ( junto à estátua ) na Sala de Conferências. Atravessa a porta individual e depois atravessa as próximas portas até ao estúdio. O Microfilme A está no canto. Utiliza-o com o Microfilme B para conseguires o código para desbloquear o...

#### → CABO DA MANIVELA

Atravessa a porta individual no lado esquerdo no átrio principal. O cabo da manivela está no armário. Coloca o Billy a usá-lo no controlo do guindaste para o elevador no estúdio enquanto a Rebecca fica no elevador que lhe permite ganhar acesso à sala superior.

#### → ESTÁTUA BRANCA

No átrio principal entra na primeira porta individual no lado direito (depois de a teres desbloqueado), depois entra na primeira porta do corredor. Mais tarde podes combinar a estátua branca com as Asas de Anjo para fazeres a Estátua do Bem e

substituí-la juntamente com o Anjo Negro na estátua do átrio principal para abríres a porta.

#### → CHAVE DE FOGO

Começa como uma chave de facilidade até que a examinas. Esta chave encontra-se debaixo da jaula na área arruinada da sala que contém jaulas, onde vais lutar com um boss centopeia. Utiliza o Billy para virar a segunda manivela em cima enquanto a Rebecca espera em baixo para agarrar a chave. Utiliza a chave nas portas vermelhas na sala de jantar (porta inferior no lado esquerdo do átrio principal), e no corredor depois da Sala de Conferências.

#### → PONTEIRO DE AÇO

Na sala depois de usares a Chave de Fogo (corredor a seguir à Sala de Conferências). Põe o Billy a empurrar a mesa até à lareira, depois acende a



Examinar os itens no teu inventário dá-te uma pista sobre o que eles devem fazer.

luz e apanha o ponteiro da cabeça do Moose (em cima da mesa). Utiliza-o no relógio da sala por cima do estúdio e põe o relógio nas 8h15 para desbloqueares duas portas.

#### → MICROFILME B

Na sala de repouso pela porta individual no átrio principal que desbloqueaste com o relógio. Utiliza-o com o Microfilme A.

#### → DISCO MO ( MO DISK )

Na sala do projector depois de usares os dois microfilmes no projector. Usa-o no pódio na Sala de Conferências para conseguires um código e depois utiliza a imagem do projector para descobrires quais são os dois botões da mesa que tens de premir (ao mesmo tempo). É assim que se abrem as portas do poder.

#### → LÍQUIDO PARA O

ISQUEIRO  
Através da porta da Chave de Fogo na sala de jantar. Junta-o com o isqueiro de Billy e utiliza-o para acender a vela no estúdio, para se abrir uma porta e para iluminar as estátuas dos animais mais tarde.

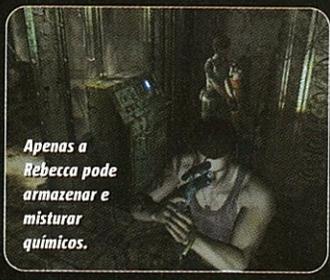
#### → ASAS DE ANJO

Utiliza o isqueiro do estúdio para entrares na biblioteca. Usa o Billy para este empurrar a estante e apanhar a Bíblia. Abre-a para apanhares as Asas de Anjo. Junta-as com a Estátua

**3 LABORATÓRIO**

**→ CAPSULA SANGUESSUGA**

Depois de usares o arpão pela segunda vez na capela irás lutar com um zombie no laboratório. Pressiona o botão atrás dele para apanhares a cápsula. Tens que combinar esta cápsula com os químicos verdes e vermelhos (os químicos estão nos cilindros largos, que estão nas salas sobre o elevador de serviço) para fazeres o BL Leech Charm.



*Apenas a Rebecca pode armazenar e misturar químicos.*

**→ BL. LEECH CHARM**

Faz a combinação. Envia-o para baixo pelo elevador e leva quem estiver lá a inseri-lo na porta da estátua azul no interior da sala secreta (primeiro interruptor no andar de cima). Isso desbloqueia uma sala.

**→ INPUT REG. COIL**

Está na sala desbloqueada pelo BL Leech Charm. Precisas dele juntamente com o Output Reg. Coil para pões o teleférico a trabalhar.

**→ GR. LEECH CHARM**

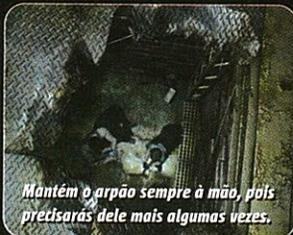
Está fechado dentro da estátua na segunda sala depois de usares o BL Leech Charm. Manda-o para cima enquanto ele desbloqueia a porta da segunda estátua.

**→ AGENTE ESTERILIZADOR**

Na morgue depois de abrires a porta da estátua verde com o GR Leech Charm. Utiliza-o para neutralizar o gás no laboratório que te permite o acesso à chave da sala de reprodução.

**→ CHAVE DA SALA DE REPRODUÇÃO**

Está no compartimento cheio de gás. Utiliza o agente esterilizador para apanhares a chave que desbloqueia a sala de reprodução que se encontra apenas a algumas portas à frente.



*Mantém o arpão sempre à mão, pois precisarás dele mais algumas vezes.*

**→ COMANDO**

Está numa jaula dentro da sala de reprodução. Manda-o para o andar de baixo para desbloquear a porta que está junto à porta da estátua azul. A combinação é 4863.

**→ OUTPUT REG. COIL**

Está na sala do teleférico. Irás precisar dele juntamente com o Input Reg. Coil para pões o teleférico a trabalhar.

**4 FÁBRICA**

**→ CHAVE U**

Apanha o pequeno elevador para baixo até à sala que está antes da sala onde salvas o jogo. Segue a rota até ao fim para apanhares a Factory Key. Examina-a para a

transformares numa Chave U. Utiliza-a na sala onde salvas o jogo.

**☐ CHAVE DO ELEVADOR**

Está no chão depois de te transportares no elevador grande. Utiliza-a no elevador junto ao monte de escombros no outro lado.

**5 CENTRO DE RECICLAGEM**

**→ MAÇANETA**

Junto ao local onde salvaste o Billy está uma cova cheia de caixotes. Coloca-os de maneira que os 3 caixotes de madeira fiquem contra o fim da parede e enche a cova com água para fazeres uma ponte flutuante. A maçaneta está no outro lado. Utiliza-a para abrires a porta a seguir à sala de bilhar.

entre o Líquido de Bateria (mistura de água industrial com os químicos azuis e vermelhos) com a Bateria Vazia. A Bateria Vazia está na sala por baixo da do químico azul. Vais precisar que o Billy dê uma vara à Rebecca para a alcançar. A Bateria de Alta Potência é usada para pôr a empilhadora a trabalhar.

**☐ KEYCARD**

Depois de usares a Bateria de Alta Potência na empilhadora coloca a Rebecca em cima do caixote e depois eleva-a para apanhares a chave-cartão que abre a porta que conduz às lutas com o boss final.

**☐ CHAVES DA IGNIÇÃO**

Depois de venceres o monstro do Dr. Marcus as chaves da manivela estarão no chão. Utiliza-as na mesma sala.

**→ PAINEL PRINCIPAL**

Está na sala por cima do local onde lutaste com o Tyrant pela segunda vez (carrega num interruptor para libertar a passadeira). Utiliza o elevador na sala em baixo para regressares à sala com canos fumegantes e insere o painel principal no circuito aberto. Isto restitui o poder à Gondola.

**→ ÁGUA INDUSTRIAL**

Depois da Rebecca flutuar na Gondola até à sala de controlo e virar a alavanca, segue para a próxima sala para apanhares a água. Mistura-a com o Ácido Sulfúrico (uma mistura de químicos azuis e vermelhos) para fazer Líquido para a Bateria.



*Faz uma ponte flutuante com os caixotes.*

**→ BATERIA DE ALTA POTÊNCIA**

É feita a partir da combinação

Branca para fazeres a Estátua do Bem.

**→ ESTÁTUA NEGRA**

Atravessa a porta individual de madeira, na sala de jantar, para apanhares a estátua. Combina-a com as Asas Negras para fazeres a Estátua do Mal. Depois, coloca a Estátua do Mal e a Estátua do Bem na Estátua do átrio principal, para abrires uma porta.

**→ ASAS NEGRAS**

Na secretária da sala de xadrez (primeira porta depois das portas do poder na Sala de Conferências) move a peça do rei branco de modo a que fique no quadrado negro em cima do castelo ao lado do qual começa. Isto faz aparecer o Livro do Mal. Lá dentro estão as asas. Combina-as com a Estátua Negra para fazeres a Estátua do Mal.

**→ UNITY TABLET**

Depois de resolveres o puzzle da estátua do animal "ilumina as estátuas por esta ordem: veado, lobo, cavalo, tigre, cobra e água". Na sala a seguir à sala das caldeiras, vais

encontrar o comprimido no quarto com lareira da sala seguinte. Utiliza-o com os outros comprimidos no telescópio para abrir caminho para o laboratório.

**→ CHAVE DO CACIFO**

Atravessa a porta da sala das estátuas dos animais e depois atravessa a porta seguinte. Dois insectos guardam as estátuas. Utiliza-a para abrir um cacifo na sala das armas, para apanhares o Duralumin Case.

**→ DURALUMIN CASE**

No cacifo na sala das armas a seguir à sala das estátuas dos animais. Observa-o para encontrares o código que o desbloqueia e apanhar as Handgun Parts.

**→ CHAVE DE ÁGUA**

Utiliza a Rebecca na sala das armas para premir os interruptores no painel de controlo, para que o Billy possa alcançar o interruptor vermelho. Mata as criaturas que atacam, depois apanha a Facility Key do buraco e observa-a para a transformares numa chave de água. Utiliza-a na porta azul

da sala onde apanhaste o lançador de granadas e a estátua branca.

**→ MAÇANETA DO TORNO MECÂNICO**

Na primeira sala depois de passares pela porta utilizando a chave de água. Leva-a por algumas portas abaixo até a uma sala destruída e utiliza-o no torno mecânico com a maçaneta desaparecida para te apoderares do comprimido de obediência.

**→ OBEDIENCE TABLET**

Entra pela porta da Chave de Água e pela última porta no corredor, depois entra na sala à direita. Utiliza a maçaneta no torno para apanhares o comprimido. Utiliza o comprimido com os outros dois comprimidos no telescópio para chegares à próxima área.

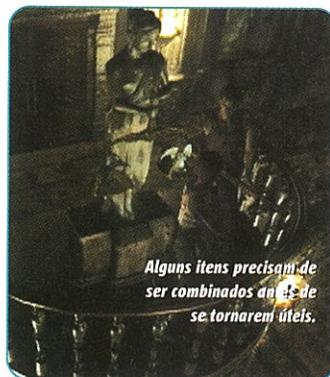
**→ BATERIA**

Leva o Billy a tocar piano no bar (esta é a segunda sala a seguir à porta da chave de água). Põe a Rebecca a passar pela fenda e a apanhar a bateria. Leva o Billy a tocar piano novamente para reabrires a porta. Utiliza a bateria para dar poder ao elevador (vai pelas portas dos

cavaleiros no átrio principal) depois empurra o contentor para o pilar e utiliza o Billy para te apoderares do comprimido da disciplina.

**→ DISCIPLINE TABLET**

Pode ser encontrado no topo do pilar do lado de fora da entrada principal do equipamento de treino. Precisas de o usar juntamente com os outros dois (comprimidos de unidade e de obediência) no telescópio para abrires o próximo capítulo no disco 2.



*Alguns itens precisam de ser combinados anão se tornarem úteis.*

# METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

## JOGA COMO O SNAKE

Esquece a juvenil Raiden. Escolhe Snake's Tales e joga como o próprio homem. Vê como...



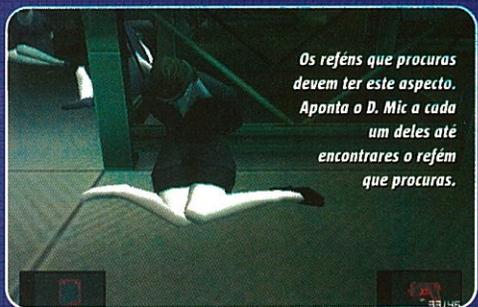
1

### ILEGALIDADE

→ **Desce às escadas à esquerda.** Destrói os 2 guardas. Depois evita os Cyphers da ponte para atingires a parte superior da Strut F Warehouse. Utiliza a passagem à direita para passares pelo guarda que está a patrulhar a entrada do meio. Corre para o outro lado da área superior e entra na porta direita para te encontrares com Ames.

→ **Agora dirige-te à Ponte de Ligação EF.** Destrói os Cyphers, depois vai para a Shell 1 Core. Certifica-te que escolhes o Microfone Direccional da sala do cacifo antes de te dirigires para B1. Entra no átrio e salva. Movimenta-te pela sala dos reféns dentro de uma caixa. Utiliza o D. Mic para examinar cada uma das jovens atraentes até encontrares a Jennifer. Depois do texto estarás do lado de fora da sala dos reféns. Utiliza o elevador para chegares ao B2 e utiliza o Coolant na bomba que está debaixo do meio de uma série de computadores.

→ **De seguida abre caminho até ao Strut E e sobe ao topo, pronto para lutares com o Fatman.** Fatman andará de skate a colocar bombas. Precisas de as encontrar e pulverizá-las com o Coolant para as desarmar. Enquanto fazes isso precisas de estar a destruir o Fatman ao mesmo tempo. Dá-lhe tiros cada vez que ele pára para o derrubares. Agora corre e fica frente a frente com ele. Quando ele começar a levantar-se dá-lhe um tiro na nuca. Vai repetindo este processo até ele morrer. Se lutaste com o Fatman antes de salvares os reféns, o teu final será diferente. Em complemento, começarás com uma M9 quando tentares tudo de novo.



*Os reféns que procuras devem ter este aspecto. Aponta o D. Mic a cada um deles até encontrares o refém que procuras.*



*Vencer o fatman é exactamente como no jogo principal. Fácil.*



*Não consegues apanhar o radar por isso mantém-te sempre equipado com o AP Sensor.*

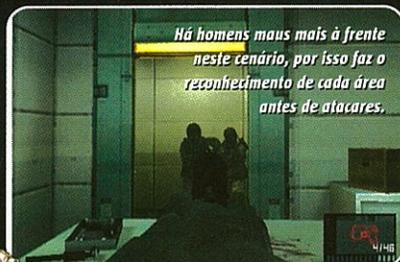
AP SENSR

2

### BIG SHELL EVIL

→ **Atravessa a sala Parcel até à ponte de ligação DE.** Elimina os guardas na Strut D, certificando-te que agarras a M9 por detrás das escadas, ligando o passeio de cima ao debaixo. Vai pela porta esquerda superior até à ponte de ligação CD. Assim que estiveres no Strut C podes encontrar munições nas duas casas de banho. De seguida podes encontrar a Emma na dispensa da cozinha. Depois os próximos guardas entrarão pela porta mais próxima.

→ **Vai para o FPV e dá um tiro na cabeça do primeiro guarda enquanto ele atravessa a porta.** Fica nesse nível e atira em todos os guardas que apareçam por esta porta ou pela direita. Vai para a Stru B Transformer Room e apanha algumas munições e saúde dos cacifos. Entra na sala e activa o nóculo do nível inferior. Agora volta a fazer todo o caminho até à Strut F pela ponte de ligação BC. Alertar os guardas na Strut B vai resultar numa falha imediata, por isso precisas de ser cauteloso.



*Há homens maus mais à frente neste cenário, por isso faz o reconhecimento de cada área antes de atacar.*

→ **Atravessa a galeria e olha para a primeira sala à direita para encontrares a Emma.** De seguida podes começar a procurar todas as diferentes salas para os itens ( a espingarda de assalto M4 está na sala grande inferior ) e tira os guardas do caminho. Arrasta a Emma até à ponte de ligação EF e usa a USP para dispare contra o guarda do Heliporto antes de tratares dos Cyphers. Leva a Emma para a Strut E. Depois do texto coloca algumas Claymores para sul, elas vão explodir e abrir-te caminho até à porta esquerda do topo. Uma vez lá fora, a Emma fecha a porta e tu lutas com o Harrier. Derrota o Harrier simplesmente disparando contra ele, Stinger Missilies entre cada um dos seus ataques.



3

LEGADO CONFIDENCIAL

→ **Explora a galeria do topo para alguns itens e depois entra no navio pela porta inferior esquerda.** Livra-te dos guardas e investiga no armário itens e posters. Depois disso vai pelo lado esquerdo da porta até à sala de convívio da tripulação. Existem 2 guardas nas escadas, mas só darão por ti se passares à frente deles, por isso vai pela sala e elimina primeiro o que está a patrulhar. Depois ataca e torce os pescoços dos outros dois.

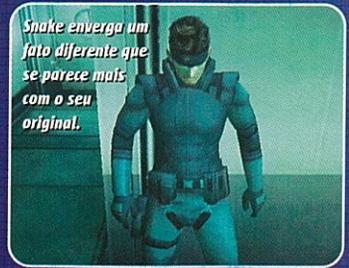
→ **Apanha a AKS-74U na parte de trás do bar.** Vai pelo topo direito da porta e mata os guardas. Podes apanhar a M4 das escadas à direita. Abre caminho até ao cais C. Recolhe

os óculos térmicos do fundo do corredor, depois de eliminares o guarda e 3 câmaras dirige-te ao Cais D e daí para a ponte.

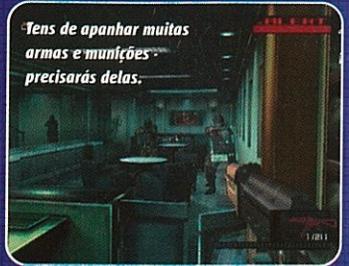
→ **Depois do texto, segue sempre para trás até à sala da tripulação.** Vai pela direita da porta, desce as escadas e entra na Casa das Máquinas. No caminho certifica-te que ganhas a PSG-1, que está junto ao local onde se encontra a segunda patrulha. Utiliza a espingarda para matar todos os guardas e depois entra na sala no lado mais longe. Tens de disparar contra 3 caixas de sensores para desactivares os explosivos do corredor. Dispara primeiro para o topo das caixas

eléctricas que estão à direita do corredor. Agora passa pelo primeiro sensor que já está desactivado. O segundo encontra-se na parede à direita do corredor e o terceiro está na parede do fundo à esquerda.

→ **Apanha a USP Spressor no corredor seguinte.** Tens que combater vários soldados no corredor a seguir, por isso equipa-te com rações e com a USP. Certifica-te que ficas com uma ração. Depois de veres o texto, tens de lutar pelo caminho de regresso à ponte. Usa a M4 ou a AK47 e começa a avançar devagar, através dos corredores. A seguir vai para a ponte onde lutarás com Meryl. Ajoelha-te atrás da cratera castanha brilhante e sempre que Meryl não esteja a disparar, levanta-te e dispara. Se usares a M9 para derrotares terá um fim diferente.



Snake enverga um fato diferente que se parece mais com o seu original.



Tens de apanhar muitas armas e munições - precisarás delas.

4

OS ASSOBIOS DO HOMEM MORTO

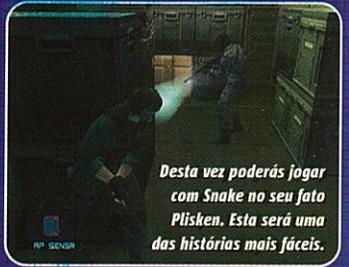
→ **Caminha para o suporte, mata os guardas e agarra nalgumas ligaduras dos cacifos.** A seguir passa a ponte de ligação AB para o suporte B, para algum texto. Certifica-te que apanhas as munições e as rações que estão na área, antes de ires para o suporte C. Recolhe itens dos 2 balneários e a seguir mata o guarda na sala de jantar e procura a M9 debaixo das mesaa. Agora vai para o suporte D. A meio do caminho para o suporte D, tens de apanhar a ração e munições para a M4, perto da porta da saída, do lado oposto para onde vais.

→ **Passa a ponte DE.** Pelo caminho, no canto inferior, podes apanhar

outra ração e algumas granadas. Na sala comum, mata alguns guardas. Desce as escadas, entra na porta à direita e apanha a ração antes de entrares na porta seguinte. Depois do texto, estarás no suporte L. Mata os guardas e os Cyphers e marca o homem que está no telhado da Shell 2 Core, antes de avançares. Recolhe todas as munições e o Nikita que estão no interior, de seguida pára na cratera junto às escadas e dispara o Nikita para a passagem mais elevada. Guia-o por uma série de curvas até a uma sala.



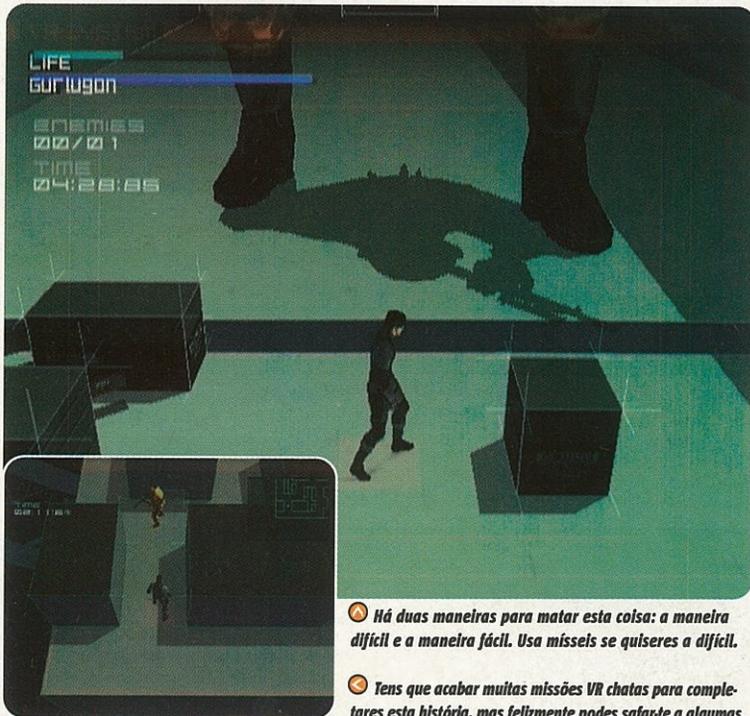
→ **Daí vira-o à direita para outra passagem.** Esta passagem liga a outra sala, onde o guiarás contra um painel ao fundo. Agora avança pela porta que estava guardada pelo chão eléctrico. Segue para o elevador, do qual irás enfrentar Vamp. Primeiro dispara para as quatro luzes da sala, depois fica a um canto junto da porta e usa a visão na primeira pessoa para disparares contra Vamp, sempre que saltar da água. Quando ele estiver brilhante, não o poderás danificar e se ele andar pelo passadiço, corre à volta para evitares o seu poderoso ataque com a faca. Se usares a M9 para o derrotares, terá um final diferente do que se usares outra arma mais letal.



Desta vez poderás jogar com Snake no seu fato Plishen. Esta será uma das histórias mais fáceis.



Vamp será difícil de derrotar, por isso, aprende como evitares os seus ataques.



LIFE  
GURUGON  
ENEMIES  
00/01  
TIME  
04:28:55

⦿ Há duas maneiras para matar esta coisa: a maneira difícil e a maneira fácil. Usa mísseis se quiseres a difícil.

⦿ Tens que acabar muitas missões VR chatas para completares esta história, mas felizmente podes safar-te a algumas.

5

EXTERNAL GAZER

→ **Isto é tudo muito esquisito.** Começa por atravessar a ponte, serás transportado para as missões VR. São opcionais por isso se não quiseres ser incomodado desiste. Segue-se outra missão VR opcional. De seguida vai para o suporte C. Investiga debaixo da mesa por uma ração e nas casas de banho por munições.

→ **Agora val para a ponte AB e tira uma fotografia à coisa que está na água.** Precisas de tirar uma fotografia com zoom à cabeça e ao torso da criatura para a analisares. Quando o fizeres serás assaltado por um grande número de terroristas. Atira uma granada stun para um lado e depois corre por entre os guardas que estão caídos. Usa a porta e acaba com qualquer aproximação, batendo-lhes na cabeça para os pores a dormir. Tem cuidado com os que apare-

cem por detrás de ti. Depois de pores muitos KO a Olga aparecerá. Agora tens que lutar com um soldado gigante.

→ **Fica junto da cratera alta do melo.** Depois da criatura irás ver um livro. Apanha-o e coloca-o à frente dele. Espera até ele te congelar. Depois disso ele olhará para o livro e o combate acabará. Precisas de completar as missões VR que se seguem para prosseguires (corre sempre a direito para o fim sem parares).

→ **A seguir terás de bater um alvo VR difícil.** Concentra-te em eliminar depressa os cor-de-laranja. Estes são seguidos de mais alguns VR's e no final terás de combater com Metal Gear Ray seguido de Solidus. Faz isto da mesma maneira do que se faz no jogo, só tu sabes como a tarefa é difícil.

# CORREIO

Passámos horas a ler as tuas cartas para perceber as tuas dúvidas, a chorar com os teus dilemas... enfim, a fazer tudo aquilo que uma boa revista deve fazer. Se quiseres participar escreve para: Azinhaga da Torre do Fato, 19-B, Escritório 1, 1600-774 Lisboa, ou [correio.player@bit.pt](mailto:correio.player@bit.pt).

## GAMECUBE

Olá!  
A vossa revista está sempre fixe!  
Não há melhor! Agora queria que me respondessem às seguintes questões:

- 1 - Quando sai o Phantasy Star On-line para a Gamecube?
- 2 - Podiam dizer-me tudo acerca do modem para a Gamecube?
- 3 - Na vossa opinião qual é o melhor jogo do momento para Gamecube?
- 4 - Vai sair algum jogo tipo GTA para a GC?

Xau! E continuem como estão!  
**Bruno Gomes, via e-mail**

Olá Bruno,  
Aqui vão as respostas às questões que nos colocaste.  
1 - O Phantasy Star On-line já está disponível nas lojas.  
2 - Ainda não temos informações sobre o modem para a GC, que está previsto sair no Verão. A Nintendo encontra-se ainda em fase de testes, mas assim que soubermos de alguma coisa, publicamos na secção das notícias.  
3 - Para nós, o melhor jogo do momento é o *Metroïd Prime*.  
4 - Segundo as nossas fontes, não. Obrigada pelo incentivo.

## GTA VICE CITY

Olá Player!  
Gostava que me esclarecessem uma dúvida que tenho encravada na cabeça há uns tempos. Haverá

alguma hipótese de existir o GTA Vice City para Xbox? E o jogo Medabots?  
Um abraço.

**Pedro Gultarra, Póvoa de Santo Adrião**

Olá Pedro,  
Não, não há hipótese de o *GTA Vice City* sair para Xbox. Pois, até 2004, a Sony detém o exclusivo deste título, por isso duvidamos que o *Vice City* apareça na Xbox - já para sair em PC foi o que foi. Em relação ao jogo *Medabots*, não dispomos de qualquer informação sobre a versão Xbox.

## OUTRO GAMECUBE

Olá Player,  
Antes de mais nada, os meus parabéns ao pessoal da revista pelo excelente trabalho que fazem.  
Agora vamos às perguntas:  
1 - na edição de Março de 2003, no teste ao *The Getaway*, há uma referência à possibilidade de este jogo sair para GC. É verdade?  
2 - Quando é que sai o jogo *The Legend of Zelda: The Wind Waker*?  
3 - Ouvi dizer que vai sair para a GC uma espécie de linha Platinum. Quando é que sai?  
4 - Para vocês, quais são os três melhores jogos para GC e os três mais esperados?  
Cumprimentos para todos e continuem o bom trabalho!  
**Nuno Garo, Coruche**

Olá Nuno,  
Obrigada pelos elogios.  
1 - Pedimos desculpa pelo engano. *The Getaway* é exclusivo PS2.  
2 - Sai precisamente no dia 3 de Maio de 2003.  
3 - Já está disponível e o preço de cada jogo é de 30 euros.  
4 - Para nós os três melhores jogos para a GC são: *Metroïd Prime*, *The Legend of Zelda: The Wind Waker* e o *Super Mario Sunshine*.  
Obrigada pelo apoio.

## GBA SP

Olá revista Player!  
Gosto da vossa revista e é por isso que pergunto:  
Vocês têm algum site? É que eu gostava de lá ir.  
Vai sair o *GTA Vice City* para PC? Por último, eu estou a pensar comprar a GBA SP. Por isso pergunto, os jogos e os gráficos para esta consola são mais fixes? Até breve!  
**Flávio Miranda, Alverca do Ribatejo**

Olá Flávio,  
Lamentamos, mas a *Player*, por enquanto, não tem nenhum site. O *GTA Vice City* vai sair para PC. Para mais informações, consulta a edição de Abril na secção das notícias.  
Em relação aos jogos para a GBA SP, ainda não estão disponíveis, por isso, não te podemos dar nenhuma informação. A nível gráfico, esta consola é igual à GBA, o que tem de novo é o ecrã retro-iluminado e uma bateria de *lithium* (consulta a página 7 da edição de Abril).  
Adeus amiguinho.

## PASSATEMPOS

Os prémios podem ser levantados nas instalações da *BiT*, até Junho. Para mais informações, podem contactar o departamento de marketing:

Paula Quadros  
[paulaq@bit.pt](mailto:paulaq@bit.pt)

ou  
Tel: 217 112 600

## Vencedores do Passatempo Resident Evil

### Hélder Costa Sotelino, Lisboa

Compra o *Resident Evil* que não te vais arrepender, se tiveres dúvidas, a *Player* ajuda-te a resolver.

### Tiago Soares, Odivelas

Com esta oferta da *Player*, todo o cuidado é pouco, *Resident Evil* prega tantos sustos que dá para ficar louco!

### Mário Martins Sousa, Ponta Delgada

Quem não lê a *Player*, nem joga *Resident Evil*... é o *gamer* mais fraco, Adeus!

### Luís Bita, Amora

Violento e Fenebroso como *Resident Evil* não há igual, para se ser um bom *Player*, ter sangue frio é essencial.

### José Miguel Amorim, Azurara

Cuidado... por detrás do horror de *Resident Evil* esconde-se a revista *Player*.

### Filipe Nuno Leal Prudente, Tomar

Com o *Resident Evil*, não falta terror, mas para sustos apanhar e horas de horror passar, terei de me candidatar, pela revista que está a dar, a *Player*, grande e espectacular.

### Bruno Miguel Matos Gomes, Albergaria-a-Velha

Ó grande *Resident Evil* magnetizaste toda a atenção da *Player* só com o teu olhar assustador e com o teu esplendor...

### Paulo Alexandre Mendes Diz, Chaves

Se não tens cuidado com o *Resident Evil* depressa passas de *Player* a *zombie*.

### Rizwan Gulamo Yacube, Lisboa

Para ser um *Player* de arrasar, mortos vivos terei de matar, e por isso, de *Resident Evil* vou precisar.

### Tiago Cruz Torres, Faro

Foi descoberta uma coisa mais assustadora do que o *Resident Evil*, é ir a um quiosque no princípio do mês e não ver nenhuma *Player*.

## ESTE ANÚNCIO É PARA TI!

A *Player* quer dar uma reviravolta na secção do correio. Quer que este espaço seja mais do que nunca TEU. Por isso contamos com a TUA ajuda.  
Já pensaste em fazer análises de jogos e colaborar com truques e dicas? Pois, agora damos-TE essa oportunidade. Envia-nos desenhos dos teus videojogos favoritos (em formato A4), análises de jogos (com 75 caracteres, no máximo), truques e dicas, dúvidas e muitas ideias! O desafio está lançado, dá largas a TUA imaginação e mãos à obra! Este espaço, agora, depende de TI!



PRODUTOS LICENCIADOS

**2 em 1**

**Adaptador p/ ligar acessórios PSX/PS2 (Dual shock, volantes, etc.) na XBOX e GAMECUBE**  
**€ 39,95**

**Cabo de ANTENA RF auto-switch, Compatível c/ Gamecube/Xbox/PS2**  
**€ 19,95**

**Cabo extensão para Gamecube**  
**€ 9,95**

**Super Cabo RGB c/Audio e Vídeo**  
**€ 14,95**

**Comando sensível à pressão GAME PAD**  
**€ 19,95**

**X BOX**

**Super Cabo RGB c/Audio e Vídeo PARA XBOX**  
**€ 14,95**

**Comando Xpad**  
**€ 29,95**

**PSone**

**Adaptador externo Universal Action Replay PSX, PS2, PS ONE, permite jogar todos os jogos importados, USA, JAP, etc.**  
**€ 149,95**

**Comando Duplo ANALÓGICO PC USB**  
**€ 34,81**

**PC**

**DVD-R 4x WC**  
**€ 2,95**

**Dreamcast**

**C. MEMÓRIA 4 MB (800 blocos) p/ DREAMCAST**  
**€ 24,84**

**THUNDER VIBRATION Pack DC**  
**€ 9,88**

**VGA BOX Dreamcast**  
**€ 19,86**

**Gba**

**Luz Mágica p/ GBA**  
**€ 9,88**

**BATERIA + TRANSM. p/ GBA**  
**€ 14,95**

**Transformador p/ GBA**  
**€ 9,88**

**MALA DE TRANSPORTE p/ GBA**  
**€ 7,95**

**PSX / PS2**

**4 em 1 compatível Dreamcast, PSX, PS2, Xbox e Gamecube**

**Volante Diablo F1 PSX/PS2 Force feedback Realístico & VIBRAÇÃO EM todos os jogos de corridas**  
**€ 99,95**

**em compatível Dreamcast, PSX, PS2, Xbox e Gamecube**

**GT4 o 1º volante e único compatível com Playstation, PSONE, PS2 e PC com VIBRAÇÃO, saída USB+25 pin, da velocidade (KM/H)**  
**€ 49,95**

**Vertical Platform PS2**  
**€ 6,93**

**CABO RGB SCART c/ cabos Audio/Guncon**  
**€ 8,79**

**Pistola+Pedal c/ Vibração (todos os jogos, GUNCON) PS2**  
**€ 34,81**

**MALA DE TRANSPORTE Ps2**  
**€ 19,95**

**Adaptador p/ligar acessórios PSX ao PC (USB)**  
**€ 24,84**

**MULTI-TAP 2 (Adaptador 4 jogadores) PS2**  
**€ 34,81**

**CARTÃO DE MEMÓRIA 4MB PSX**  
**€ 14,95**

**CARTÃO DE MEMÓRIA 1MB**  
**€ 4,93**

**Dual Shock PS2 Botões e D-Pad, sensíveis à pressão**  
**€ 19,95**

**Comando Dual Shock analógico oficial WGL**  
**€ 14,87**

**Cabo Antena RF Auto-Switch PSX/PS2**  
**€ 9,88**

**DVD REGION X-MULTIREGIÃO, permite ler DVDs de todas as Regiões na PS2.**  
**€ 14,95**

**CARTÃO DE MEMÓRIA 16MB, PS2 c/ compressão até 80 MB (10 memórias em 1)**  
**€ 49,95**

**Comando Standard PSX**  
**€ 4,93**

**CARTÃO DE MEMÓRIA 8 MB PS2 KEMCO Oficial / Licenciado SONY**  
**€ 34,95**

**CONTROLO REMOTO INFRAVERMELHOS DVD inclui PORTA "Pass Thru"**  
**€ 19,86**

**OFERTA VERTICAL STAND**

Torres de Lisboa - R. Tomás da Fonseca, torre G - 1600 LISBOA - [www.worldgate.pt](http://www.worldgate.pt)

**E MUITOS OUTROS PRODUTOS DISPONÍVEIS!**

CONTACTE-NOS: Tel. 21 723 07 17 Fax 21 723 06 75 ENVIAMOS Á COBRANÇA NO MESMO DIA PARA TODO O PAÍS

**www.worldgate.pt**