

Ⓐ Demos Jogáveis © Testes Completos ⊗ Notícias □ Dicas e Soluções

Revista Oficial

PlayStation®

N.º 105 • Março 2004 • Mensal • Preço € 5,99

Edição portuguesa



PS PORTÁTIL

As características técnicas e os jogos que estão para chegar

SONIC HEROES

A estreia da mascote da Sega na PlayStation 2

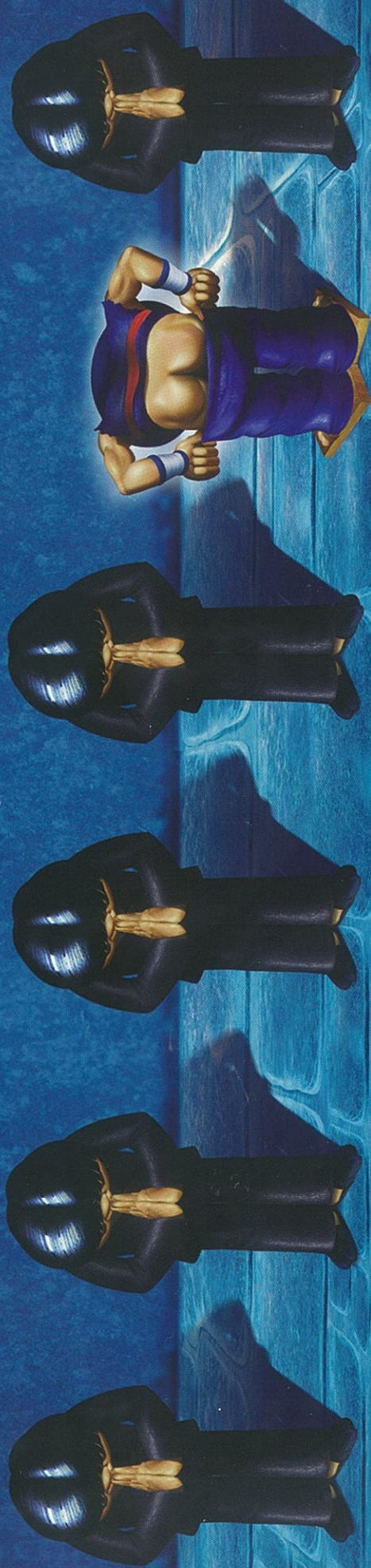


EDUCAÇÃO - O QUE OS JOGOS ENSINAM

E ainda: Rápido e Furioso - O melhor das corridas e beat 'em ups • 5 Star Racing Adiboo & Paziral's Secret • 5 Star Racing • Dragon's Lair 3D • kill.switch • Mafia



REGRA Nº: 36 RESPEITA O CÓDIGO DE HONRA



Não infrinjas
as regras Ninja.
Destrói-as, mancha-as
e esquece-as!



NAMCO [www.i-ninja-game.com](http://pt.playstation.com) <http://pt.playstation.com>

calinhas?
PlayStation 2

Revista Oficial
PlayStation
Edição portuguesa

REVISTA OFICIAL PLAYSTATION

R.G.B. Editora, Lda.

N.º C. - 503 493 112

Depósito Legal: 182339/02

RSGMJ nº 119.345

CRC Sintra nº 15.460

Capital Social: 5000 euros

DIRECTOR-GERAL: João Lopes

DIRECTOR DE PUBLICAÇÕES: Paulo Oliveira

DIRECTOR DE CIRCULAÇÃO: Victor Costa

DIRECTORA DE PUBLICIDADE E MARKETING:

Carina Coelho

ADMINISTRAÇÃO,
REDACÇÃO E PUBLICIDADE

Rua Laura Alves, 3

2745-152 Queluz

Telefones Geral: 21 434 45 00

Publicidade: 21 434 45 06

Fax: 21 434 45 09

Email: playstation@rgb.pt

SECRETARIADO

Priscila Pereira

Sónia Vieira

Susana Cotrim (assinaturas@rgb.pt)

PUBLICIDADE

Paula Pereira (Account)

Email: publicidade@rgb.pt

DIRECTORA DA EDIÇÃO PORTUGUESA

Teresa Afonso

REDACÇÃO

Nuno Faria (Coordenação)

João Silva, Sofia Crespo (Revisão)

COLABORADORES

Érica Cunha Alves, Frederico Teixeira,

Jorge Vieira, Nelson Calvino

ARTE

Teresa Silva (Directora), Cristiana

Nascimento, Cristiana Guimas

e Lino de Sousa

PRÉ-IMPRESSÃO E IMPRESSÃO

SOGAPAL Artes Gráficas, Lda.

Estrada das Palmeiras

Queluz de Baixo - 2745-578 Barcarena

Tel.: 21 434 71 00

DISTRIBUIÇÃO

MIDESA

Rua da República da Coreia, n.º 34

Ranholas - 2710-460 Sintra

Telefone: 21 926 78 00

Os artigos desta edição reproduzidos da Official PlayStation Magazine são copyright ou licenciados pela Futura Publishing, Ltd., UK 2004. Todos os direitos reservados.

Periodicidade: Mensal
Publicação periódica inscrita no Instituto da Comunicação Social com o número 122161.

Tiragem desta edição: 16 000 exemplares

Outras publicações da RGB Editora:
Gente Jovem
Mega Score
DVD-Review

MEMBRO DA

apct

future
games

The first choice for gamers

A Melhor Revista PlayStation do Mundo

Revista Oficial
PlayStation
Edição portuguesa

NÚMERO 105
Março 2004



NA CAPA

Há muito para descobrir em cada edição da ROP

**Notícias Especial
PlayStation Portable**

As cartas dos leitores mostraram que já era altura de compilarmos todos os dados sobre a PSP. As características, as empresas associadas ao projecto, o objectivo da consola, o leitor de música, os filmes e uma entrevista ao presidente da Sony Europa.
Veja a página 06 para mais...

Rápido e furioso

Comer a alta velocidade, com a adrenalina a subir, é uma das experiências mais satisfatórias num jogo. Esta é a parte do Rápido. Dois adversários numa arena a tentarem acabar com a vida um do outro, através de armas de todo o género ou ao soco e pontapé, glorifica as tardes a dois à volta da consola. Esta é a parte do Furioso. E quando se juntam os dois? Atropelar pessoas, perseguições automóveis, um toque de arcade, há de tudo.
Veja a página 14 para mais...



Revista Oficial
PlayStation
Edição portuguesa

Ⓐ Demos Jogáveis Ⓑ Testes Completos ✕ Notícias Ⓒ Dicas e Soluções

SONIC HEROES
A estreia da mascote da Sega na PlayStation 2

PS PORTÁTIL
As características técnicas e os jogos que estão para chegar

EDUCAÇÃO - O QUE OS PS JOGADORES ENSEINAM
E ainda: Rápido e Furioso - O melhor das corridas e o melhor dos jogos de luta • 5 Star Racing 2000 • Portal's Secret • 5 Star Racing • Dragon's Lair 3D • Kill Switch • Mafia

RGB EDITORA

ISSN 1645-0111 78105

0 001073 018304

Educação

Continua a haver a ideia de que os jogos não servem para nada. Isto está completamente errado e tais frases já não se enquadram nos dias de hoje. Neste especial sobre educação vamos expulsar este fantasma e mostrar as várias facetas educacionais dos jogos. Matemática, línguas, geografia, história, educação física e química podem ser descobertas nos mais variados títulos. Uma verdadeira enciclopédia interactiva!
Veja a página 38 para mais...

Sonic Heroes

Demorou alguns anos mas o herói mais famoso da Sega chegou à PlayStation. Com ele trouxe 11 personagens, como os igualmente famosos Tails e Knuckles. É com este trio que fazemos capa e preparámos um passatempo.
Veja a página 56 para mais...



NO CD

Prepare-se para as melhores demonstrações que já apareceram no disco da ROP



- **Pandemonium 2**
Plataformas coloridas numa simulação de 3D.
- **Toy Story 2**
Brinquedos que ganham vida quando não está a olhar para eles.
- **Kula World**
Apanhe itens controlando uma fantástica bola de praia.
- **40 Winks**
Sonhos, pesadelos, gémeos e rodas dentadas.
- **Crash Bash**
Minijogos com o marsupial.
- **Street Fighter EX2 Plus**
Siga o caminho do dragão.
- **Bombberman World**
Um dos melhores e mais viciantes jogos de sempre.
- **Bust-A-Groove**
Dance até não aguentar mais.
- **Cool Boarders 4**
O melhor jogo de snowboarding da encosta.
- **Disney's Treasure Planet**
A Ilha do Tesouro especial.
- **Dragon Valor**
Um RPG mediano que você nunca deve ter jogado.

CONSULTE A PÁGINA 75 **AGORA!** → **VIRE A PÁGINA PARA SABER MAIS...** →



As novidades PlayStation para o mês de Março

Revista Oficial

PlayStation®

Edição portuguesa



- Ⓐ Demos jogáveis
- Ⓞ Testes Completos
- ⊗ Destaques
- Ⓢ Truques e Dicas



Rápido e furioso

O melhor de condução e luta

Introdução

Excesso de cafeína e doces deixaram-nos num estado de euforia tal que só os mais rápidos simuladores e mais violentos beat 'em ups nos conseguem acalmar 014

Rápido

Rali, fórmula um, motas, simulação ou arcade, o que interessa é acelerar a fundo..... 016

Corrida de sopro

Gastou horas intermináveis da sua vida em Gran Turismo e Colin McRae e deixou de lado o melhor jogo de carros de sempre..... 018

Furioso!

Personagens carismáticas, golpes arrebatadores, roupas estranhas, armas poderosas. O mundo dos beat 'em ups 020

Sr. zangado

Há heróis e vilões demasiado tensos para o seu próprio bem..... 022

Rápido e furioso

O expoente máximo dos jogos de corrida e de luta é a sua junção. Ou melhor, quando os carros saem dos circuitos em que deviam andar, armam-se com explosivos e tentam atropelar peões..... 024

A grande luta no parque de estacionamento

Todos conhecem aqueles condutores capazes de saírem dos automóveis e começarem a lutar pelas razões mais idiotas. O estacionamento da ROP está cheio deles 026

Código de estrada

O verdadeiro código da estrada passa por aqui... 028



Notícias e testes

Os últimos jogos revistos a fundo

PlayStation Portable

Aquela que será a máquina de 2004 ocupa a totalidade da secção de notícias. Seis páginas com tudo o que sempre quis saber sobre a PSP..... 006

Adiboo & Pazirel's Secret

É francês, o que explica muita coisa. Plataformas, corridas, puzzles, 3D e muito mais misturado num pacote para os mais pequenos..... 032

5 Star Racing

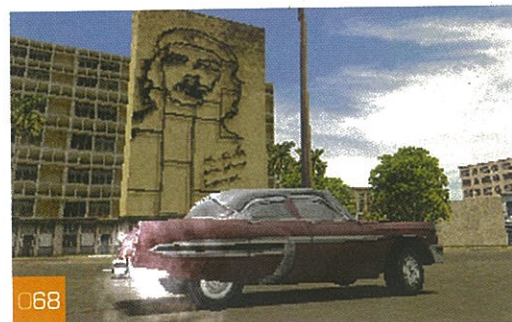
Alguém falou em desperdiçar dinheiro? O melhor deste jogo é mesmo o título. Só aí encontra cinco estrelas. Quanto ao resto, o céu está muito nublado..... 034



032



034



068



Diversos

As secções de todos os meses

Notícias

As últimas notícias do mundo PlayStation 006

Marco do Correio

O espaço onde os nossos leitores vêm as suas dúvidas esclarecidas..... 012

PlayStation 2

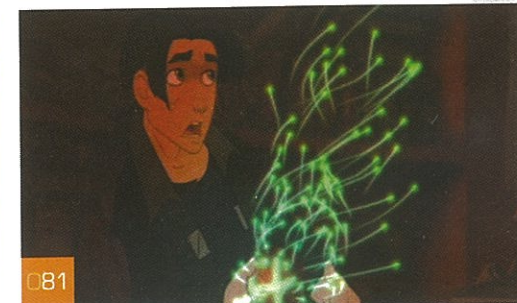
Notícias, previews e testes dos mais recentes títulos para a 128 bits da Sony 044

Top Secret

Truques para jogos de PSone..... 066

Download

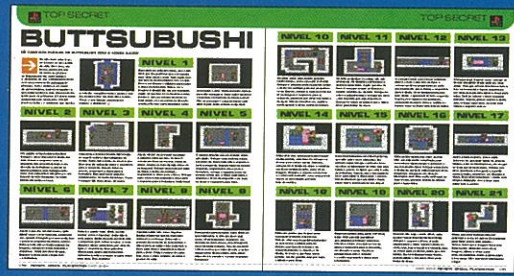
Demonstrações dos melhores jogos PlayStation de sempre..... 075



081



Adiboo & Paziral's Secret
As crianças também têm o direito de serem destacado um jogo para elasPágina 32



Solução Buttsubushi
São 25 níveis, mas deixámos para si os outros quatroPágina 70

Editorial



Sonic é uma das personagens mais antigas e carismáticas da história dos videogogos. Há mais de uma década

que o ouriço azul roda a alta velocidade, recolhendo anéis, destruindo todo o tipo de animais robotizados e procurando incessantemente as esmeraldas do caos. As consolas da Sega eram as únicas onde aparecia esta mascote, mas a saída da empresa japonesa do mercado das consolas, dedicando-se ao que de melhor sabiam fazer – os jogos –, alargou drasticamente o mercado potencial onde uma galeria de dezenas de personagens poderia aparecer. A GameCube e Game Boy Advance foram as primeiras. Um par de anos depois chega à PlayStation, à 2 como não podia deixar de ser, um título em que o protagonismo de Sonic é posto de lado a favor de uma estratégia de equipa. Em ecrãs cheios de inimigos, o melhor é deixar que a personagem mais forte assuma a liderança. E, quando houver um *looping* à vista, não pode hesitar em escolher o mais rápido do grupo! Mas há alturas em que nem a força nem a velocidade ajudam. Quando é preciso chegar a locais aparentemente inacessíveis, é altura de o elemento voador entrar em acção, agarrar nos seus companheiros e elevar-se nos ares. Uma nova abordagem a estes mundos coloridos. Não resistimos à tentação de dar honras de capa a **Sonic Heroes**, um título que desejaríamos ver editado na PSone, mas que, como tantos outros, foi atacado pela febre dos 128 bits. Mesmo assim, as nossas celebrações não esmorecem e preparámos um passatempo com merchandising deste herói de pés grandes. Consulte o regulamento na página 36. Os vencedores serão anunciados na edição 106, o último número da ROP. Por esta razão, e pela revista com os conteúdos a que já se habituou a ler todos os meses, não perca, em Abril, a HISTÓRICA EDIÇÃO FINAL DA REVISTA OFICIAL PLAYSTATION!

Download Experimente antes de comprar

- Toy Story 2**
Brinquedos? Com vida própria? Assustador!..... 076
- Pandemonium 2**
Panda com amoníaco? 077
- Kula World**
Tantos usos para uma só bola de praia..... 077
- 40 Winks**
Ursos-ninjas e é melhor jogar para saber mais . 078
- Crash Bash**
Bandicoot atende os seus desejos de festa..... 078
- Street Fighter EX2 Plus**
Não tente vencer numa luta de rua 079
- Bomberman World**
O mundo espera pelas suas bombas..... 079
- Bust-A-Groove**
O programa ideal de dieta..... 080
- Cool Boarders 4**
Boarder de snowboarder, é claro..... 080
- Treasure Planet**
Está à procura de um tesouro?..... 081
- Dragon Valor**
Um soco dragão de Street Fighter dava jeito 081

Destaques Temas que o vão fascinar!

- Rápido e furioso**
Com a compra de uma nova máquina de café e depois de termos comido toneladas de doces, estamos com níveis tão elevados de cafeína e açúcar que nem conseguimos ficar de pé. Tudo o que nos interessa agora é gratificação instantânea, derrapagens e violência. E tem que ser já! Junte-se a nós numa incursão pelo mundo das corridas a alta velocidade e lutas de partir ossos. Sabe que faz algum sentido. Talvez 014
- Educação**
Facto: tudo o que sabemos na Revista Oficial PlayStation aprendemos nos jogos (descontando a parte que aprendemos na escola, universidade e a ler livros). Na verdade, a modesta PSone pode dar-lhe toda a cultura de que necessita. Descubra como..... 038



076

016

BONS JOGOS!

 **Nuno Faria**
Coordenador

Ⓐ NOVIDADES

Ⓞ EXCLUSIVOS

⊗ RUMORES

Ⓜ MEXERICOS

PLAYSTATION PORTABLE

O PORTÁTIL DOS DEUSES

A PSP está a chegar mais rapidamente do que um relâmpago vindo das mãos de Zeus. Leia o nosso artigo para ficar a saber as notícias mais escaldantes sobre a pequena maravilha...



Todas as noites, o Sr. Nintendo sonha com o Sr. Sony a ser atacado por um bando de Rottweilers enfurecidos antes de ser atropelado por um autocarro.

Antes do advento da PlayStation, a Nintendo era a rainha dos jogos, lugar sempre disputado pela Sega. Quando a Sony deu origem à PlayStation, não só abalou a posição da Nintendo no mercado das consolas domésticas como lhe usurpou essa posição, arrancou-lhe os dedos e comeu-os com pão, como se fossem cachorros quentes. A Sony não poderia ter feito pior à Nintendo se tivesse desviado um avião e ido contra o seu quartel-general.

A única coisa que mantinha o sistema de suporte de vida da Nintendo a funcionar era o mercado das consolas portáteis. Ninguém se conseguiu aproximar da maravilha que são as pequenas máquinas Game Boy. Qual a razão para isto? Porque a Sony ainda não tinha tentado. Algumas pessoas acreditam que é porque a Sony sempre teve alguma pena da Nintendo, porque se sente culpada por a ter arrancado do seu palácio e a ter posto a viver na rua, como uma vadia. Mas, aparentemente, não é essa a razão. Tal como mencionámos há largos meses, a Sony está prestes a puxar o tapete por baixo dos pés da Nintendo novamente.

A PSP vem aí, e mais cedo do que pensávamos. Como as nossas menções anteriores à PSP têm sido mais especulativas do que previsões de astrólogas com nome de abelha, pensámos que era altura de agarrar em todos os pormenores já confirmados sobre a máquina e compor um artigo maravilhosamente actualizado - e 100 por cento fundamentado.



CABEÇAS TECNOLÓGICAS

Tal como já sabíamos, o coração e pernas da PSP são mais parecidos com os da PS2 do que com os da PSone, o que é bom, não é? Claro que sim. Contudo, isto não significa que seja uma PS2. O maior problema das especificações iniciais é a quantidade de RAM que a máquina possui. A PS2 tem 24MB, e a PSP foi inicialmente pensada para ter 8MB, o que é apenas um terço da PS2. Tendo em conta que as restantes especificações são tão semelhantes, este grande defeito pode criar grandes problemas às equipas de desenvolvimento – já houve gritos de desespero da comunidade de desenvolvimento a pedir à Sony que aumente a RAM para 16MB. Seja o que for que venha a acontecer, significará que as equipas de desenvolvimento terão de fazer jogos especificamente para a PSP, em vez de se limitarem preguiçosamente a fazer conversões (como aquelas a que o GBA tem sido sujeito vezes sem conta). Também significa que as equipas terão de conceber e criar jogos originais, que funcionem especificamente na consola, em vez de recorrerem à habitual estratégia multiplataformas que empregam com as três consolas de última geração e mesmo com os PCs. Seja como for, para todos os aspirantes a programadores que por aí andam, fica aqui a lista de especificações...

ESPECIFICAÇÕES DE HARDWARE DA PSP:

NÚCLEO PSP CPU

NÚCLEO MIPS R4000 DE 32 BITS
 BUS DE 128 BITS
 333 MHZ @ 1.2V
 MEMÓRIA PRICIPAL: 8MB (EDRAM)
 LARGURA DE BANDA DO BUS: 2.6 GB/SEG
 SUBMEMÓRIA: 2MB (OD RAM) @ 2.5 GB/SEG
 ICACHE, D-CACHE
 FPU, VFPV (UNIDADE DE VECTOR): @ 2.6 GFLOPS
 INSTRUÇÕES PROLONGADAS 3D-CG
 90NM CMOS

NÚCLEO DE GRÁFICOS 1

SUPERFÍCIE CURVA 3D + POLÍGONOS 3D
 TEXTURAS COMPRIMIDAS
 CLIPPING, MORPHING, BONE(8) POR HARDWARE
 HARDWARE TESSELLATOR
 BEZIER, B-SPLINE(NURBS)
 EX: SUBDIVISÃO 4x4, 16x16, 64x64
 REDUCE PROGRAM/DATA
 REDUCE MEMORY FOOTPRINT & BUS TRAFFIC

NÚCLEO DE GRÁFICOS 2

"MOTOR DE RENDERIZAÇÃO" + "MOTOR DE SUPERFÍCIES"
 BUS DE 256 BITS, 1-166 MHZ @1.2V
 VRAM: 2MB(EDRAM)
 LARGURA DE BANDA DO BUS: 5.3GB/SEG
 TAXA DE PIXELS: 664 M PIXELS/SEC
 MÁXIMO DE 33 M POLÍGONOS/SEC(T&L)
 COR A 24 BITS: RGBA

NÚCLEO DE SOM

DSPS RECONFIGURÁVEL
 BUS DE 128 BITS
 166 MHZ @ 1.2V
 OPERAÇÃO A 5 GIGA/SEG
 SOM 3D, MULTICANAIS
 SINTETIZADOR, EFEITOS
 DECODIFICADOR AVC
 DECODIFICADOR AVCH.264)
 PERFIL PRINCIPAL
 PERFIL BASE
 @ NÍVEL1, NÍVEL 2, NÍVEL 3
 2 HORAS (ALTA QUALIDADE)-DVD MOBIÉ
 4 HORAS (QUALIDADE STANDARD)-CS DIGITAL

ENTRADAS/SAÍDAS

USB 2.0
 CARTÃO DE MEMÓRIA
 PORTA DE EXTENSÃO (RESERVADA)
 SAÍDA PARA AUSCULTADORES ESTÉREO
 TECLADO DIGITAL
 TRIÂNGULO, CÍRCULO, X, QUADRADO, L1, R1, START, SELECT
 UM JOYSTICK ANALÓGICO

COMUNICAÇÕES

REDE WIRELESS (802.11) [HOTSPOTS, SERVIDOR DOMÉSTICO, ETC.]
 IRDA [PSP, TELEMÓVEL, ETC.]
 USB 2.0 [PSP, PS2, PC, ETC.]

CARACTERÍSTICAS DE SISTEMA

MOTORES VECTOR FLOATING
 MOTOR DSP RECONFIGURÁVEL (VME)
 MOTOR DE GRÁFICOS 3D AVANÇADO
 DECODIFICADOR AVCH(MPEG4)
 SISTEMA AES CRYPTO
 UMD DE 1.8GB
 JOGO 3D-CG
 ÁUDIO DE 7.1CANAIS, SOM 3D
 ATRAC3 PLUS, AAC, MP3 PARA MÚSICA
 AVC/@MP PARA FILMES/IMAGENS
 LCD TFT PANORÂMICO DE 16:9
 REDE WIRELESS (802.11) INTEGRADO
 BATERIA DE IÕES DE LÍTIO
 EXTENSÃO PARA GPS, SINTONIZADOR DIGITAL, ETC.





QUAL É A GRANDE IDEIA?

A Sony anda de roda da PSP há anos e agora o seu trabalho está quase concluído (pelo menos no que diz respeito à máquina inicial). Vai ser a coisinha mais sexy alguma vez vista desde aquela prostituta anã de Total Recall e o lançamento está previsto para Novembro deste ano – ainda mais cedo do que o lançamento para o Natal que tinha sido originalmente anunciado! Já não é um conceito maluco a anos de distância. Daqui a poucos meses, estará nas lojas em grande estilo. E não vai haver nenhum daqueles disparates de ser lançada primeiro no Japão – o lançamento será global, para impedir que os importadores nos tentem roubar com os seus preços

exorbitantes. Mais importante ainda, a PSP vai estar tão à frente do GBA em termos de potência que o vai fazer parecer um porta-chaves. Tecnicamente, está um pouco abaixo da PS2, por isso os jogos vão ser bastante próximos deste standard. Tendo em conta que o GBA nem sequer tem o hardware 3D que a PSone tem, pode imaginar o salto que vai ser. Infelizmente, não será compatível com a PSone nem com a PS2.

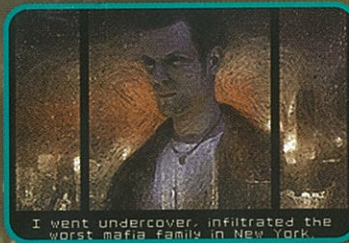
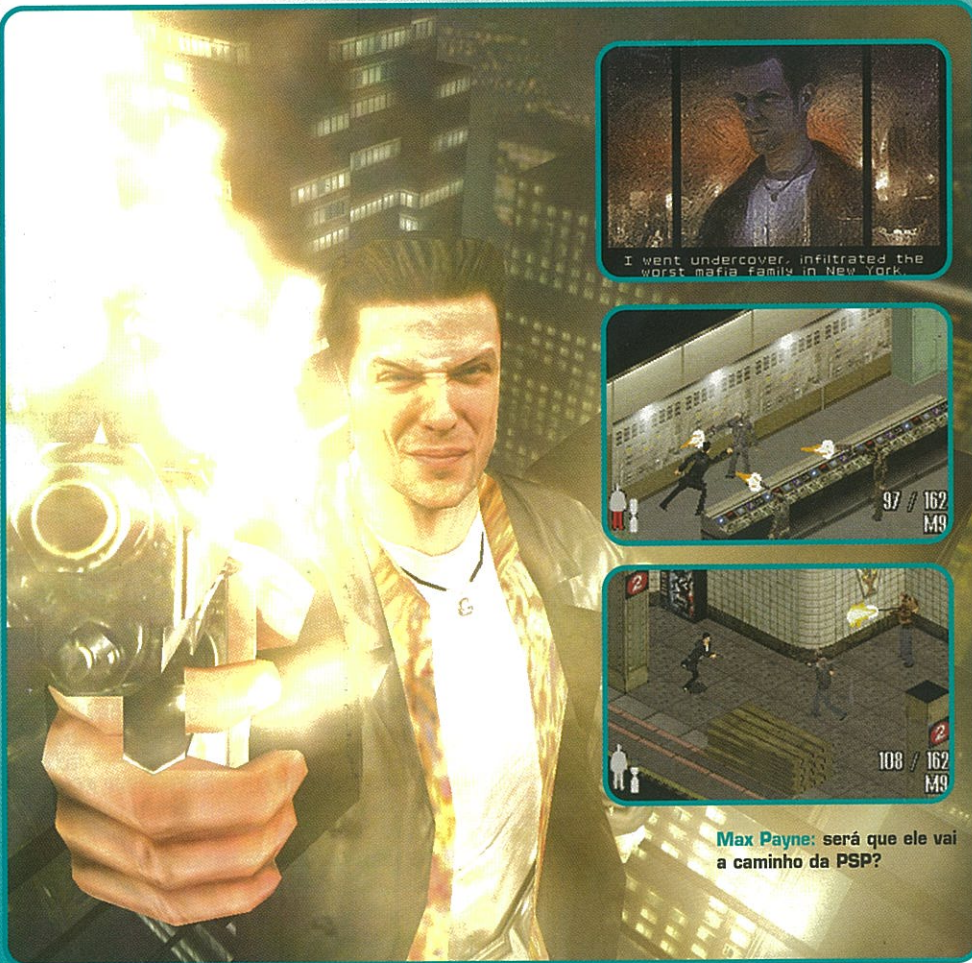
JOGOS & EMPRESAS

Obviamente, a Sony já está a fazer um pequeno exército de jogos de PSP e quase todas as grandes equipas independentes foram recrutadas. Algumas equipas seleccionadas já receberam

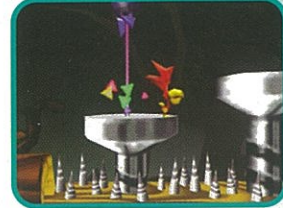
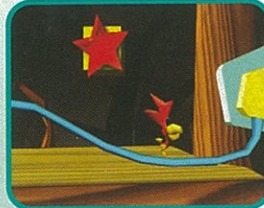
software de emulação e manuais de programação e já há jogos em produção no Reino Unido. Circularam rumores na Internet sobre um jogo **Wipeout**, mas ao lermos estas histórias ridículas, todas dizem a mesma coisa: "Não sabemos de nada, mas faz todo o sentido que façam um jogo Wipeout". Portanto, trata-se de disparates 100 por cento especulativos. É como dizer "Vai haver imensos jogos novos para a PSP! Não que tenhamos ouvido alguma coisa, mas faz todo o sentido, não é?!" E depois ainda perguntam porque é que o The Hack odeia todos os jornalistas (incluindo ele próprio). Seja como for, aqui tem uma análise de todos os jogos que sabemos que vão ser lançados e as equipas que sabemos estar a trabalhar em jogos para a PSP...

MOBIUS ENTERTAINMENT

A Mobius, a mestre em GBA sediada em Leeds, está a desenvolver alguns projectos. Se espreitar a secção Upcoming Games do site deles, verá "Estamos a desenvolver jogos para a PSP. Revelaremos mais em breve. Fique atento para mais informações." E mais, encontrámos Gordon Hall (da empresa) a falar sobre isso numa sala de chat! Veja bem isto: "Olá, daqui fala Gordon Hall, da Mobius. Em breve, poderemos anunciar o desenvolvimento de mais alguns jogos para a PSP. Só precisamos que a editora nos dê o OK... Já sabem como são estas coisas. Finalizámos o nosso motor de acção de personagens e o nosso motor para jogos de corridas está quase pronto, por isso, fiquem atentos aos nossos primeiros jogos para a PlayStation Portable." Temos de ser honestos – não sabemos que jogos vão ser. Dissemos a The Hack que, se ele não descobrir, está despedido. O facto de os projectos da Mobius serem exclusivos para PSP é promissor. Quanto a referências sobre as suas capacidades de desenvolvimento para portáteis, eles fizeram as versões de GBA de **Max Payne**, **Pop Idol**, **Bionicle**, **Drome Racers**, **Barbie Horse Adventures** (glup), **High Heat Baseball 2003** e **Army Men: Turf Wars**. Também fizeram o jogo de PSone **Alfred Chicken** (Revista 82 6/10). The Hack já está a bordo de um comboio para Leeds.



Max Payne: será que ele vai a caminho da PSP?



Pop Idol: o rei do Karaoke da Game Boy.

Alfred Chicken: a fazer das suas na PSone!



Chris Deering: a luz do futuro, a PSP do futuro!

A ROP FALA COM CHRIS DEERING

Chris Deering, antigo presidente da SCEE e recentemente nomeado presidente da Sony Europe, conseguiu dispensar-nos cinco minutos para falar sobre a PSP, a vida, o universo e... OK, só sobre a PSP.

Revista Oficial PlayStation (ROP): O que nos pode dizer sobre a PSP neste momento?

Chris Deering (CD): Todos percebem imediatamente o que a PSP representa - é o Walkman do século XXI. Traz qualidade televisiva para os jogos portáteis pela primeira vez, com um enorme disco UMD a permitir conteúdos que nunca foi possível trazer para o universo portátil. Mas as opções de reprodução de música (MP3) e a ranhura para cartão de memória, além dos belíssimos jogos, e talvez outras características que envolvam modems GPRS, software baseado em localização (do tipo GPS) e mensagens, fazem com que seja uma máquina bastante útil e incrivelmente na moda. Por isso, estamos muito entusiasmados.

ROP: As equipas independentes revelaram interesse?

CD: O interesse tem sido grande, desde que Ken Kutaragi anunciou a consola na E3, em Maio do ano passado. Estamos a trabalhar junto de algumas equipas de desenvolvimento e editoras. Há alguns elementos das ferramentas de desenvolvimento que já estão disponíveis, para dar uma ideia de como se podem fazer jogos para a consola. Este tipo de ferramentas já está a ser expandido e distribuído mais amplamente e haverá mais disponíveis ao longo dos próximos meses. Não há data oficial para o lançamento global da PSP, mas está apontado para Novembro de 2004, por isso, tenho a certeza que será bastante publicitada antes dessa data.

ROP: Com a PSX e PSP no horizonte, como vê a família de produtos PlayStation a coexistir no mercado?

CD: A PlayStation tem sido uma evolução e uma revolução. Quando começámos, tínhamos a PlayStation, que se transformou na PSone. Depois, chegou a PS2, com retrocompatibilidade. As pessoas habituaram-se à ideia de que vão ocorrer evoluções constantes e que a compatibilidade será maximizada. É verdade que a PSP não é directamente compatível com a PSone ou a PlayStation 2, mas poderá ter várias áreas de compatibilidade, através do cartão de memória, com a PSX. Os consumidores estão a ficar mais espertos e a sentir-se mais familiarizados com a era digital e as diferentes formas de aproveitar o entretenimento interactivo. A PlayStation ganhou a sua confiança e lealdade e esperamos continuar a oferecer-lhes bastante variedade, que faça com que o divertimento com as nossas consolas seja ainda mais dinâmico e emocionante.

KOEI

Os japoneses da Koei anunciaram que têm três títulos para a PSP em fase adiantada de desenvolvimento. O presidente da empresa, Kiyoshi Komatsu, disse: "Penso que a PSP será rentável e planeamos apoiar a plataforma com três títulos, que serão lançados no próximo ano." Ele ainda acrescentou: "Planeamos

fornecer jogos para PSP que apelem ao mercado de massas." Um destes jogos vai ser em japonês (provavelmente, será demasiado esquisito para nós) Tendo em conta que a maior franchise da Koei é **Dynasty Warriors**, temos 99 por cento de certeza que um dos outros dois jogos pertencerá a esta série.



Dynasty Warriors: apostamos que vai aparecer na PSP!

TODOS OS OUTROS

A EA, a Activision e quase todos os outros grandes nomes já aderiram à PSP. É garantido que a PSP venha a ter a sua própria versão da maioria dos grandes jogos. Ao passo que aqueles macacos da Internet só sabem fazer barulho por causa de um jogo **Wipeout** porque "faz sentido", nós vamos fazer uma pequena referência ao óbvio. Todos os jogos da EA Sports deverão marcar presença, por isso, pode contar com **FIFA**, **Tiger** e companhia, além de versões dos jogos da EA Big.

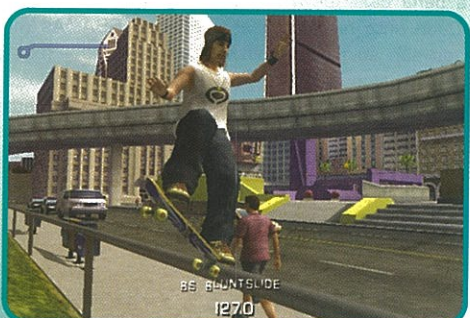
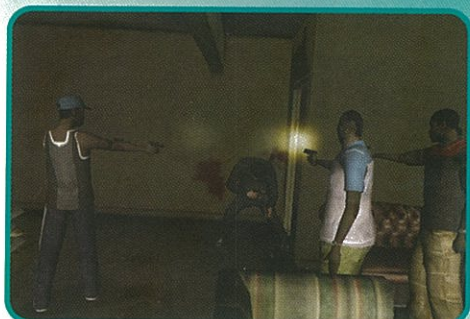
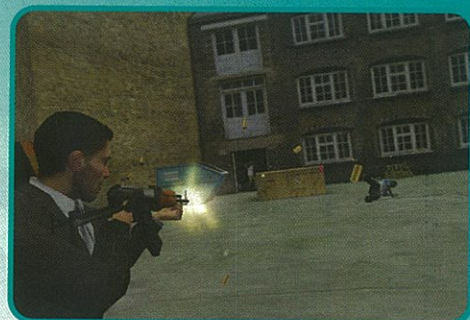
E que tal um Tony Hawk para lançamento? Até apostamos. Falámos ainda com o lead designer de **The Getaway**, Chun Wah Kong, e a conversa foi mais ou menos assim...

ROP: "The Getaway já foi confirmado?"

Chun: "Ahhh, não, houve alguns boatos na Internet, mas era tudo inventado."

ROP: "Mas isso voltou a aparecer na Internet, como se tivesse sido confirmado recentemente."

Chun: "Hmm (percebendo que foi manipulado), não!... Portanto, nada foi confirmado, mas pode tirar as suas próprias conclusões esta conversa."



Os suspeitos do costume: FIFA, Tony Hawk, blá, blá...



ZEDTWO

Lembra-se de Aqua Aqua

(também conhecido como Wetrix 2), o jogo de PS2 que foi convertido para a PSOne, mas nunca viu a luz do dia devido a problemas legais? A Zedtwo foi a responsável pela sua produção e descobrimos que eles estão a trabalhar com emuladores de PSP há alguns meses. Embora não tenha sido confirmado, temos razões para pensar que eles estão a trabalhar num terceiro Wetrix, especificamente para PSP. Isto seria fantástico porque Wetrix é dos melhores quebra-cabeças do seu tempo. A Zedtwo ainda está a trabalhar em **Pillage**. Resta saber se este jogo também será lançado para a PSP.

Aqua Aqua: será aquaticamente fabuloso se o terceiro jogo desta série vier para a PSP!



Xyanide: admita, você quer saber se este jogo vai ser lançado para a PSP.



PODE FAZER O QUÊ?

Vale a pena olhar para as diferenças entre a PS2 e a GameCube ante de comparar a PSP ao GBA. As máquinas da Nintendo são só para jogos. A Sony faz isso – mas melhor – e também tem funções além-jogos. Por exemplo, a PS2 pode reproduzir CDs, DVDs e pode aceder à Internet, através de banda larga, para jogar online com pessoas a quilómetros de distância. A GameCube, tal como o GBA, pode ser utilizada para manter as portas abertas. A PSP vai ser tão multifuncional, que combinará o melhor dos jogos portáteis com um telemóvel: leitor de MP3, leitor de vídeo e até pode ser que venha a oferecer acesso à Internet (e não é daquela WAP básica). Com jogos, música, filmes, um telefone, uma câmara e acesso à Internet, este equipamento pode virar toda a indústria dos *gadgets* de pernas para o ar. Aqui tem um guia rápido do tipo de magias que a PSP poderá fazer.



PLAYLOGIC

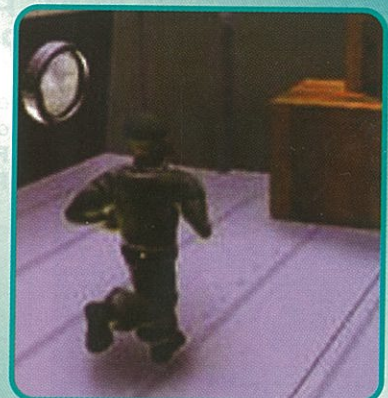
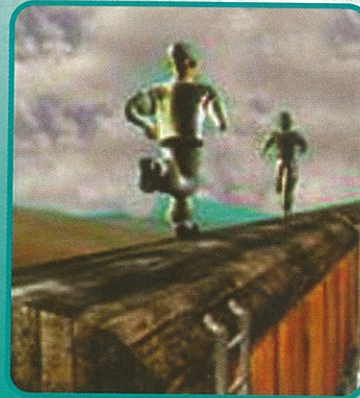
Não é exactamente uma editora/equipa de desenvolvimento muito conhecida, mas parece que pode ser uma das primeiras a lançar um jogo de PSP. O primeiro vai chamar-se simplesmente **PSP Racing** (é, obviamente, um título provisório), mas não sabemos que tipo de veículos vai conduzir. O único jogo de corridas que a Playlogic fez até agora foi **Cyclone Circus: Power Sail Racing**. PSP Racing deverá ser lançado em simultâneo com a PSP, por isso, pode esperar vê-lo nas prateleiras em Novembro. Apostamos que vai ser uma conversão de CC. O outro jogo deles é uma versão para PSP do shoot 'em up 3D (mas com jogabilidade 2D) **Xyanide**. As versões de GBA e Xbox estão previstas para Março e uma versão para N-Gage seguir-se-á pouco depois. Portanto, é provável que a versão de PSP esteja pronta em Novembro. Desde que os holandeses não se lembrem de converter a versão de GBA...



Cyclone Circus: poderá este ser o primeiro jogo da Playlogic para a PSP?

HUMANSOFT

Estes húngaros têm um jogo interessante chamado **Joe** a caminho da N-Cage e da PSP. O jogador assume o papel de Joe, um comando (GI Joe), que é bem durão e mata imensos mauzões. Vai ser um jogo de acção em plataformas, com imenso combate corpo-a-corpo e o tipo de armas que seria de esperar num jogo de acção militar (um espanador, uma meia cheia de bolas de snooker, etc.). Também vai haver algum tipo de opção para quatro jogadores. Com prisões, aviões, barcos e comboios, pode vir a ser um êxito para a indústria de desenvolvimento húngara.



Joe: vai causar sensação na PSP...

MÚSICA

Utilizando o formato UMD, que contém quase três vezes a capacidade de um CD standard, poderá ouvir todas as suas músicas preferidas como se tivesse um daqueles Apple iPod. Utilizando o formato digital MP3, poderá armazenar dezenas e dezenas de álbuns num único disco. Será que a GBA consegue fazer isto? Ah, pois não!

FILMES

Consegue imaginar ver o novo filme de O Senhor dos Anéis, num glorioso formato MPEG4 de alta resolução, na sua consola portátil? Sendo de 1.8GB, o disco UMD pode ser mais pequeno do que um DVD, mas como o ecrã é muito mais pequeno, a resolução não tem de ser tão elevada para atingir o mesmo nível de qualidade de imagem, por isso, vai ser tal como ver DVDs. Também é provável que venha a surgir um adaptador para ligar o disco UMD a uma TV ou leitor de DVD, para que possa gravar a sua colecção de filmes em discos UMD regraváveis e ter os seus melhores filmes em movimento! Parece tão bom que até vamos ter de tomar qualquer coisa para acalmar.

CLIMAX

Tal como The Hack disse no mês passado, o superestúdio Climax foi a primeira equipa de desenvolvimento a conseguir contratos. Temos a certeza que está a trabalhar num jogo de corridas, mas ainda não sabemos o nome (embora apostemos em **MotoGP**). Também há boatos sobre o desenvolvimento de uma versão portátil de **Diablo**, o tão popular RPG, fazendo uso das capacidades wireless da PSP para lhe permitir trocar armas e jogar jogos para múltiplos jogadores. The Hack vai voltar a Brighton para descobrir mais informações.

LIGUE PARA CASA & SORRIA!

A Sony confirmou que o lançamento da PSP será seguido por um acessório de câmara digital e que a máquina também poderá ser transformada num telemóvel. O acessório de câmara é facilmente compreensível - vai ser como os dos telemóveis -, mas saber como a consola pode ser transformada num telefone é um pouco intrigante. Ou é um telefone ou não! Talvez seja um telefone à partida e tenha de o activar através de uma subscrição da Sony, mas sinceramente, ainda não sabemos.





ENVIEM AS VOSSAS CARTAS PARA: Revista Oficial PlayStation • Rua Laura Alves, 3 • 2745-152 QUELUZ ou Playstation@rgb.pt

CORREIO

Aos leitores que nos escrevem perguntando como se passa uma determinada secção de um jogo, pedimos para serem o mais explícitos possível. Há cartas que ficam sem resposta por não encontrarmos o objecto de dificuldade.



PRESO

Olá pessoal da ROP. Comprei o **Ratchet & Clank 2** e há uma parte que não consigo passar. Podem dar-me algumas dicas?

Antonio Lima - Lisboa

Não encontrámos códigos de invencibilidade nem truques para passar de nível, provavelmente, as ajudas que mais deseja. Veja esta página com dicas e guias, www.gamewinners.com/playstation2/RatchetAndClankGoingCommando.htm, e poderá encontrar a solução para o seu problema.

HÁ MAIS RPGS?

Oi a todo o people da ROP! Venho mais uma vez felicitá-los pelo óptimo trabalho que têm vindo a efectuar, ao canalizar as vossas energias no sentido agradar a todos os leitores desta fantástica revista. Gostaria (se possível) que publicassem dicas para **Magic The Gathering: Battlemage** e **FIFA 2000**. É possível jogar como Robbie Williams? Queria também saber que outros RPGs

existem em Portugal para além do fantástico e sempre glorioso **Final Fantasy**.
Rúben Lopes - via email

Em **Battlemage**, há uma forma de vencer com facilidade a campanha. Comece uma luta e segure **START + SELECT + A** para fazer reset. O jogo voltará ao menu principal. A partir daí, entre em duelo, coloque o computador como segundo jogador e entre na luta. Quando esta começar, pressione **SELECT + START + C** no segundo controlador. Verá o ecrã de mapa e a luta foi ganha. Se quiser jogar como o **Battlemage Ravidel**, comece um jogo e lute contra **Ravidel**. Pressione **START + SELECT** e reinicie. Comece uma luta para dois jogadores e o segundo jogador será **Ravidel**. Se quiser mudá-lo do computador para o jogador 2, carregue em **Com** e comece o confronto. Em **FIFA**, há jogadores secretos que, por razões contratuais, não têm o nome correcto. **Pelé** é um deles. Pode encontrá-lo com o número 10 das equipas **Brasil clássico (58 e 70)** e **Santos clássico (62/63)**. **Ronaldo** é o número 9 do **Inter de Milão** e da **Seleccção brasileira**. **Djorkaeff** é o número 14 do **Kaiserslautern**. Quer jogar como **Robbie Williams**? Nada mais fácil. Ele é o número 12 da equipa **Special Guests**. Já que se interessa pelo cantor britânico, saiba que **Port Vale F.C.** está no jogo entre as equipas do resto do mundo porque **Robbie Williams** é fã dela. Foram lançados dezenas de RPGs para a PSone. É claro que já não encontrará a maior parte deles à venda, mas dizemos-lhe os melhores para completar a sua colecção. **Final Fantasy** será sempre o rei

dos RPGs da PlayStation, mas tente dar uma olhadela a alguns destes títulos: **Alundra, Alundra 2, Azure Dreams, Blood Omen: Legacy of Kain, Breath of Fire III, Breath of Fire IV, Digimon World, Digimon World 2003, Front Mission 3, Grandia, Parasite Eve 2, Saga Frontier 2, Star Ocean: The Second Story, Suikoden, Suikoden II, Vagrant Story, Vandal Hearts, Vandal Hearts II** e **Wild Arms**. Como nota final, dizemos-lhe três dos melhores RPGs japoneses que nunca foram lançados na Europa: **Dragon Quest VII** (Enix), **Chrono Cross** (Square) e **Chrono Trigger** (Square).

WORLD TOUR

Olá pessoal. Comprei há pouco tempo o jogo **Moto Racer World Tour**, mas não sei como fazer habilidades em **Freestyle**. Como posso fazê-lo? Segunda questão: qual o melhor jogo tipo **Medal of Honor** para a PSone? Gostava, se possível, que colocassem o meu email, para trocar jogos originais de PSone e PS2.

Leitor não identificado - d_alma@portalsms.zzn.com

Antes dos movimentos, damos-lhe alguns truques para **Moto Racer World Tour**. No menu principal, carregue em **C, A, C, C, ↑, ↑, ←** para desbloquear todas as motas, percursos e modos de jogo. No menu principal, pressione **↓, ↑, ↑, →, A, C, B**. Um som confirmará se o truque entrou correctamente. Isto vai ajudá-lo a vencer com mais facilidade, pois os outros corredores irão muito devagar. Existem vários movimentos em **Freestyle**.

Experimente os seguintes: **Aerial** - **←, →**; **Barney** - **↑, ↓, ↑**; **Cliff Hanger** - **←, →, ↓, ↑, ↓**; **Cuffed** - **←, ↑, →**; **Can Can duplo** - **←, ↑, →, ↑, ←**; **Front Fender Grab** - **↑, ↑**; **Heart Attack** - **→, ←, ↓, ↑, ←**; **Hell Clicker** - **→, ↓, ↓**; **Nac Nac** - **←, ↓, →, ↑, ←**; **Nothing** - **←, ↑, →, ↓**; **Saranwrap** - **→, ↓, ←, ↑**; **Split X** - **←, ↓, →**; **Split** - **↓, ↑**; **Tail Stand** - **↓, ↓**. Os melhores jogos do género do Medal of Honor são: **Quake II, Alien Resurrection, Final Doom** e **Delta Force: Urban Warfare**. Se quiser apenas dar uns tiros, experimente também estes shooters: **Time Crisis, Metal Slug X, Colony Wars: Vengeance, Dino Crisis 2** e **MDK**.

PSONE AVARIADA

Olá. Gostava que me dissessem onde é que poderia mandar arranjar a minha PSone, porque ela foi comprada em segunda mão e disseram-me que, se não tivesse os papéis da consola, não a poderia mandar arranjar. Se fosse possível, podiam dar-me alguns truques para **Tony Hawk's Pro Skater 4**?
Leitor não identificado - via email

Sem os papéis será difícil, mas o serviço de apoio a clientes da Lusomundo (a distribuidora da PlayStation em Portugal) poderá indicar-lhe o procedimento a seguir. Contacte-o através do número 707 232 310. O único truque de botões de **Tony Hawk's Pro Skater 4** é um brinde: completa o seu objectivo actual. Dirija-se ao ícone de objectivo e pressione **START**. Depois, segure **B** e pressione **A, →, ↑, X, →, C, ↑, A**.



⊙, ←, ↑ e ⊗. O ecrã treme e o jogo diz-lhe que conseguiu terminar o objectivo.

BAIXO PREÇO

É pela vossa revista que fico a conhecer os jogos que estão em baixo preço ou os que passaram a Platinum, só que aqui na minha zona estou um pouco limitado pela escolha pois a grande maioria das promoções não passa do papel. Os jogos a baixo preço nunca chegam às montras e os que chegam eu pergunto-me "Onde raio é que desencantaram estes jogos? Nunca ouvi falar deles!" O que pedia, era o seguinte: podiam dizer-me os sites onde os posso adquirir?

Jaime Bandeira - via email

Muitos jogos lançados a baixo preço encontram lugar num diminuto número de lojas, fruto das mais diversas decisões de distribuição. A Internet começa a ser o lugar de eleição para a compra de jogos de PSone. Há sites portugueses que vendem jogos, mas a variedade é sempre muito reduzida. Veja, por exemplo, os sites www.fnac.pt, www.worten.pt e www.vobis.pt. Recomendamos, como sempre, os grandes sites internacionais como www.amazon.com ou www.amazon.co.uk (o maior site de vendas da net) e www.ebay.com ou www.ebay.co.uk (site de leilões). Tenha em atenção que é obrigatório possuir um cartão de crédito e que os jogos podem demorar algumas semanas a chegar a sua casa. Uma pesquisa atenta nos sites permitirá descobrir tudo o que precisa para fazer as suas compras da forma mais eficiente e segura.

DEMOS

Olá! Parabéns pelo vosso trabalho. Tenho a certeza que a vossa revista é a melhor do mundo! Gostava de vos fazer duas perguntas. Existe o jogo **O Senhor dos Anéis: As Duas Torres** para a PSone? Gostava que colocassem no CD as demos de **Grand Theft Auto 2**, **Resident Evil 2**, **Championship Motocross**,

Crash Team Racing e **O Senhor dos Anéis: As Duas Torres**.
Leitor não identificado
- via email

Não existe qualquer jogo de **O Senhor dos Anéis** para PSone. As demonstrações são sempre escolhidas pela Sony, tal como a duplicação dos CDs é da responsabilidade da SCEE. Podemos influenciar a Sony na colocação de uma ou outra demo, mas a palavra final é sempre da SCEE. Publicámos a demonstração de **Resident Evil 2** na edição 31 (esgotada), um vídeo de **Crash Team Racing** na edição 46 e demonstração na edição 53 (esgotada) e a demo de **Championship Motocross** na edição 52. Só de **Grand Theft Auto** não foi publicado nada no CD. Se quiser encomendar alguma das revistas, faça-o através do cupão (pode ser fotocopiado) que vem na parte final da revista.

ITENS PERDIDOS

No jogo **Vagrant Story**, não encontro os itens **Rood Inverse** e **Gold Key**. Podem-me dizer como os obtenho?
Leitor não identificado
- via email

Só pode obter os dois itens quando jogar a segunda vez. No final do jogo, depois de derrotar **Guildenstern**, **Ashley** fica com a **Blood Sin** (também conhecido como **Rood Inverse**) e coloca-a nas costas, como pode ver pela sequência de vídeo. A **Blood Sin** abre as portas que viu marcadas com **Rood Inverse**. A primeira porta encontra-se em **Town Center West**, logo depois de sair da **Abandoned Mine B1**. É uma porta ornamentada a ouro que o conduz a uma secção de **Undercity West**. Para poder seguir esse caminho, precisa da **Iron Key**. As outras portas estão em **City Walls East** e **Undercity West**. Quanto à **Gold Key**, abra essa porta ornada a ouro e use a **Iron Key** para chegar a **Escapeway**. Use a **Silver Key** na porta da esquerda da primeira sala e vá por esse

caminho até chegar novamente a **Undercity West**. Salte as duas falhas e salte de novo em frente à arca. A arca está rodeada de armadilhas e não existe um **Trap Clear**. Abra a arca e receberá a **Gold Key**.

ALONE IN THE DARK

Vinha pedir-vos ajuda para o jogo **Alone In The Dark: The New Nightmare**. Estou preso na biblioteca pois não sei os quatro dígitos que devo usar no quadro de controlo. Já um leitor teve a mesma dúvida na edição 102 e vocês indicaram-lhe que usasse os números 1692 para desbloquear o último retrato no **Main Hall**, mas estes não são os números correctos. Gostaria que me indicassem os números correctos e alguns truques pois poderei vir a precisar.
Márcio Santos - Valadares

Tem razão ao dizer que o código 1692 não funciona. O código correcto é 1962, dois números trocados que fazem toda a diferença. Se já tiver encontrado as duas partes da fotografia, use a soma dos códigos escritos no verso para abrir uma sala secreta também na biblioteca. Está bem, nós ajudamos. Os códigos são 1408 e 2518. Some-os, introduza-os e pronto. Voltando ao código inicial, ele é achado da seguinte forma: encontre a sala com o telescópio montado num tripé. Use-o para olhar para uma janela no forte. O aparelho começa com um zoom de 200x. Aumente para 400x e conseguirá ver uma data - 1962, o código pretendido. Só sabemos um truque para **Alone In The Dark**. Há uma forma de ter saves ilimitados. Apanhe um **Charm Of Saving** em qualquer local. Grave o jogo depois de o apanhar. Outro **Charm** estará no mesmo local quando carregar o jogo. Ao apanhar o **Charm**, gravar e carregar o jogo no mesmo local, há um bug que não reconhece que o **Charm** foi apanhado. Deste modo, pode sempre gravar a sua posição em qualquer local com um **Charm Of Saving**, sem o gastar.

ACELERAR

Preciso de ajuda no jogo **Gran Turismo 2**. Como é que faço para obter o carro **Ford GT-90**? Queria também saber as pontuações de **Ace Combat 3**, **TOCA Touring Car 2** e **Resident Evil 3**. Qual é o melhor jogo de carros para a PSone sem ser o **Gran Turismo 1** e 2?
Sandro Ramos - Montijo

Para correr com o **Ford GT-90**, tem que vencer a terceira corrida do **MR Challenge**. **Ace Combat 3** foi classificado com 3/10, mas uma análise posterior rendeu-lhe uns surpreendentes 7/10. **TOCA 2** recebeu 9/10. **Resident Evil 3** instalou-se confortavelmente no máximo 10/10. Depois de **Gran Turismo**, a nossa preferência vai para a série de **Colin McRae**, com especial atenção ao segundo capítulo. Se preferir simuladores de corrida em pista, aponte para **TOCA**.

FIFAS

O FIFA Football 2004 tem boa qualidade? Qual foi a vossa pontuação a este jogo? Eu recebi há pouco tempo uma PSone e ainda não comprei nenhum jogo. Só tenho títulos antigos (**Le Mans 24 Hours** e **Gran Turismo** e **FIFA 2000**) se tiverem grandes truques destes jogos, digam-me.
Tiago - via email

FIFA 2004 é o mais actual simulador de futebol da PSone. Se tivesse o **FIFA 2003**, podia pensar duas vezes antes de adquirir a versão de 2004, mas como só tem o 2000, o jogo deste ano é uma óptima compra. Classificámos **FIFA Football 2004** com 7/10. Em **Le Mans 24 Hours**, introduza **TATOO** como nome para desbloquear todos os carros e pistas no modo **Quick Race**. Truques para **Gran Turismo** são praticamente inexistentes. Existem alguns para o **GameShark**, mas não é para este aparelho que procura, logo, terá que ganhar as licenças, carros e pistas por si. Pode encontrar dicas para **FIFA 2004** na resposta à carta "HÁ MAIS RPGs?". ●



DESTAQUE

Rápido e furioso

RÁPIDO! FURIOSO!

Sim! Estamos cheios de energia, graças a todo o açúcar e cafeína que temos no sangue! Queremos tudo bem rápido e furioso e queremos tudo já!



RAAAAA! Enlouquecemos este mês! Em primeiro lugar, arranjámos uma máquina de café nova para o escritório e não temos feito outra coisa senão beber canecas cheias. Aliás, há quem ache que andamos a beber café demais,

mas pelo menos temos variado – bebemos café simples, expresso, cappuccinos... de meia em meia hora, por isso, estamos mesmo eléctricos!

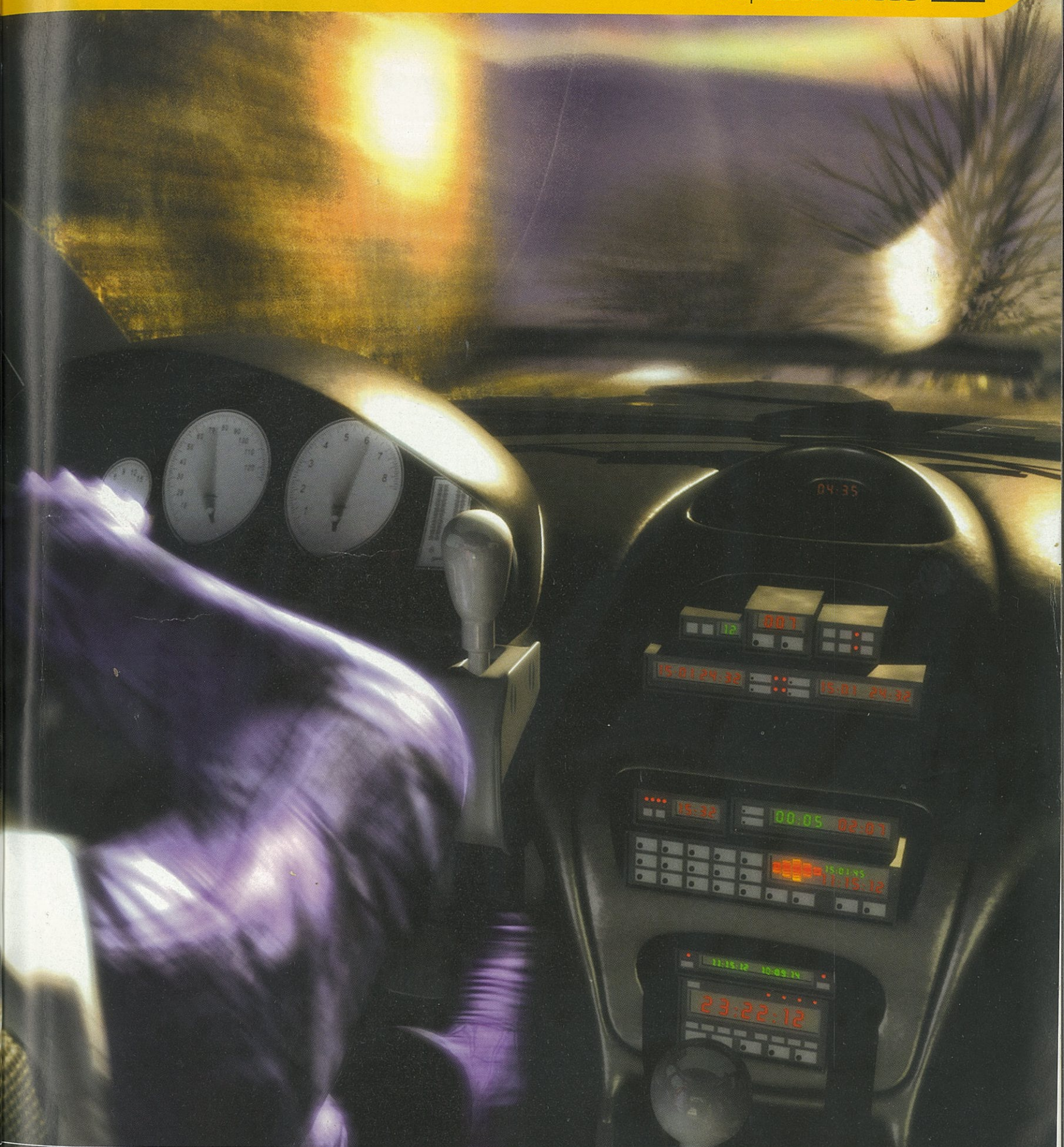
Também temos comido muitos doces e isso dá-nos ainda mais energia. Por isso, estamos mesmo a disparar por todos os lados, o mais hiperactivos possível. Consequentemente, estamos muito entusiasmados com

a única coisa em que somos bons. Ficar em frente da TV e da PlayStation a jogar os jogos de corridas mais rápidos e os beat 'em ups mais furiosos. Têm sido umas semanas muito interessantes!

Porque não se junta a nós? Mesmo que não esteja a funcionar a café e chocolate, pode divertir-se bastante com os jogos mais rápidos e furiosos da PSone. É sobre isso que falamos nesta edição. Desde motores de combustão interna a bater em pessoas com paus, não há nada que nos falte e vamos contar-lhe tudo o que sabemos sobre o assunto! Mas primeiro vamos beber mais uma caneca de café.

DESTAQUE

Rápido e furioso





DESTAQUE
Rápido e furioso

RÁPIDO!

Limite de velocidade? Pode agarrar nos seus 120 km/h e metê-los no caixote do lixo!



A velocidade é ótima, não é? Longe vão os tempos em que os cientistas estavam convencidos de que podíamos morrer se andássemos a mais do que 35 km/h na linha ferroviária.

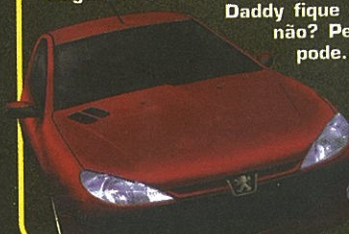
Agora nós andamos mais do que satisfeitos a meter-nos dentro de Ferraris Enzo e a queimar o asfalto a quase 350 km/h. Ou pelo menos, andariamos, se tivéssemos dinheiro para comprar um Ferrari Enzo. E se os 349 que foram feitos não tivessem já sido vendidos. E se pudéssemos mesmo andar na estrada a 350 km/h. E isso, partindo do princípio que um Enzo ficava magicamente disponível por um preço acessível, que o limite de velocidade era alterado e que nós podíamos pagar o seguro astronómico... Mas isso não vai acontecer, pois não? Por isso, ainda bem que existem jogos de corridas!

O meu é um GST: não é o "pai" dos jogos de corridas, aparentemente...

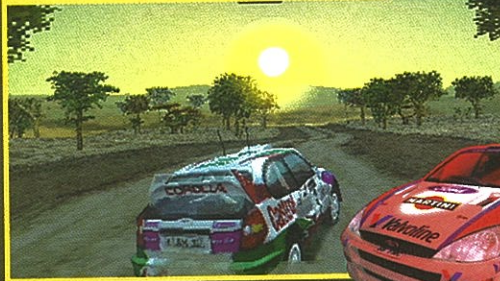


GRAN TURISMO 2

Só há um Daddy e é o nosso Daddy dos Truques. Mas temos a certeza que ele não vai ficar zangado se dissermos que GT2 é o "pai" de todos os jogos de corridas, com todos os seus pormenores, fabulosa jogabilidade e gráficos espectaculares. Elogiar assim GT2 não pode fazer com que Daddy fique zangado, pois não? Pelos vistos, pode... Au!



McRae de luz: o melhor jogo de corridas de rali da PSone - pergunte a quem quiser!



COLIN MCRAE 2

Pergunte a qualquer pessoa da redacção da Revista Oficial PlayStation: "Qual é o melhor Colin de todos?" A resposta pode surpreendê-lo, porque há muita gente que se apressará a dizer "É Colin Nightingale, claro!" Mas não. O melhor Colin de todos é Colin McRae, com os seus fantásticos jogos de corridas de rali.

FORMULA ONE 2001

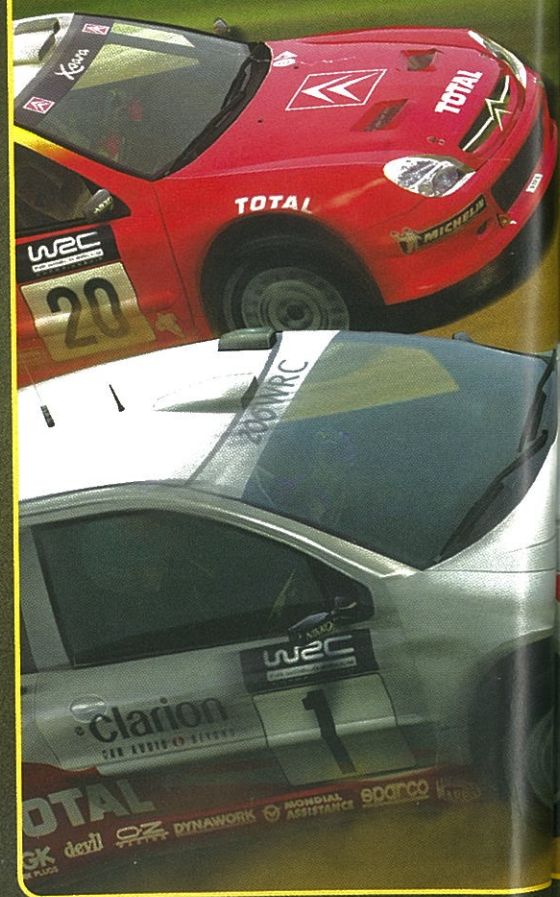
Se há uma coisa na vida de que pode ter certeza, é que os carros de F1 são muito, muito rápidos. Excepto quando os motores explodem, o que infelizmente tem acontecido com uma regularidade alarmante. E embora sejam absolutamente brilhantes em andar depressa nas rectas, têm de abrandar e muito quando chegam a uma curva e podem desfazer-se em mil pedaços se forem contra alguma coisa. Basicamente, são rápidos, mas não muito divertidos. Fica melhor sem eles...

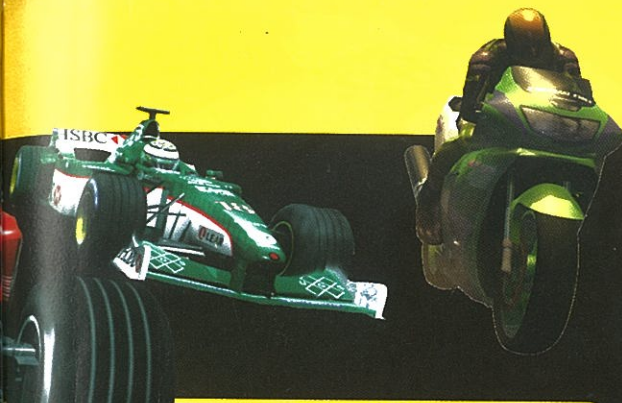


Fiel à forma: podem ser uns foguetões nas rectas - mas não se esqueça de travar nas curvas!

FORMULA ONE ARCADE

Assim sim! Este jogo oferece-nos todas as emoções de correr nos circuitos mais velozes do mundo a velocidade desnecessariamente elevadas, mas sem as dores associadas a estar realmente atrás do volante de um carro de Fórmula 1. Em vez disso, pode atingir essas velocidades alucinantes, lutar pela primeira posição e dar curvas super-rápidas sem sair do circuito e ir parar à gravilha. Sempre a abrir!





MOTO RACER

Hmm... Motos, não é? Monstros de metal com duas rodas, capazes de ir dos zero aos bilhões de quilômetros por hora num piscar de olhos e de o atirarem para o chão igualmente depressa. e não nos esqueçamos das curvas. Qualquer meio de transporte que requeira que esfregue os joelhos na estrada para dar uma simples curva é um bocado duvidoso... Preferimos mil vezes uma moto virtual e Moto Racer é o melhor jogo para dar umas voltas.

Eu e uma moto: muito rápido, muito perigoso. Ainda bem que não é real!



TOCA

O que se passa com os carros de *touring*? Parecem o tipo de coisas que o seu pai poderia conduzir, mas com rodas enormes e imensos autocolantes a torná-los particularmente especiais. Mas se o seu pai conduzisse um carro destes, você nunca mais o via. Uma corrida TOCA pode parecer um encontro de representantes de vendas, mas tem uma velocidade incrível e é fantástico ver aqueles carros em acção. Você devia experimentar.

TOCA: sente-se atrás do volante de um destes carros ultrapotentes.



MOTOCROSS MANIA

Se há coisa mais parva do que andar de moto numa pista de corridas, é andar numa pista de terra batida, cheia de buracos e rampas de salto. Mais vale reservar logo uma cama no hospital mais próximo. Muito melhor ideia é experimentar as emoções do motocross na PSone, onde pode fazer as acrobacias mais incríveis sem partir uma perna.

Emoções fortes: lembra-se de Kick Start? Bem nos parecia...

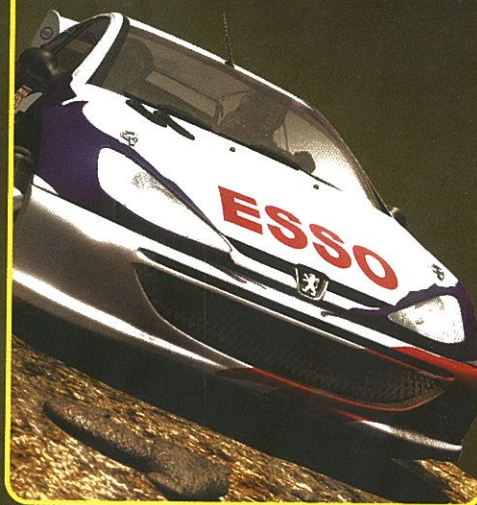


Super-rali: carros personalizados e circuitos criados por si. Que maravilha!



V-RALLY 2

Mais divertimento de rali, que se enquadra agradavelmente entre a precisão de Colin (não, não é Nightingale) e as emoções imediatas de WRC Arcade. Que mais precisa saber? É um jogo muito divertido e, o melhor de tudo, é que lhe permite criar os seus próprios circuitos! O que o torna ainda mais fantástico!



RIDGE RACER TYPE 4

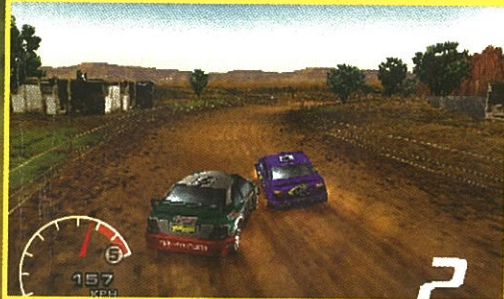
Isto é que é divertimento a sério! Superado apenas por GT2 na nossa lista de jogos de corridas preferidos, é acção ao mais alto nível, sem ser minimamente realista - mas, e daí, quem quer saber de realismo quando está a dar curvas a alta velocidade? Facto: jogámos o mais recente jogo Ridge Racer, R: Racing Evolution, e não é, nem remotamente, tão divertido quanto Type 4. Ponham essas consolas a deitar fumo!

R-type: o melhor jogo de corridas de arcade da PSone - com a mais-valia de ter Reiko!



Vruuum: F1 Arcade faz com que as corridas difíceis sejam fáceis!

Tanta lama: em WRC Arcade, tudo aquilo com que tem de se preocupar é com conduzir a direito...



WRC ARCADE

Corridas de rali. Frequentemente, envolvem andar demasiado depressa em pistas cheias de lama, com o seu co-piloto a dar-lhe dicas que podem fazer toda a diferença entre continuar em prova ou ir contra uma árvore. Mas também tem de configurar o seu carro, mexer nos rádios, escolher a transmissão e outras coisas igualmente aborrecidas. Aquilo de que precisa é de acelerar a fundo e derrapar como um louco, sem se preocupar com pneus nem nada disso e WRC Arcade oferece-lhe essa oportunidade. Yeah!





DESTAQUE

Rápido e furioso

CORRIDA DE SOPRO

Prepare-se para a maior corrida de todos os tempos!



Já alguma vez pensou qual é o melhor jogo de corridas? Acha que é Gran Turismo ou Ridge Racer? Na realidade, não é nenhum dos dois. O melhor

de todos é "Corridas de Sopro", da Revista Oficial PlayStation, um jogo grátis que toda a família (ou, pelo menos, duas pessoas) pode apreciar. Basta cortar os carros, pô-los em cima de cartão, arranjar umas palhinhas e começar a soprar! É claro que, como o circuito é meio tosco e completamente desproporcional em relação aos carros, pode ser boa ideia correr por turnos e pôr o seu adversário - ou, pensando melhor, um árbitro isento - a controlar os tempos com um cronómetro. A volta mais rápida vence. É fácil. Para tornar as coisas mais emocionantes, fizemos uma tabela com os nossos tempos - veja se consegue fazer melhor!



Esta curva chama-se Ryan's Hairpin, porque é muito difícil e apertada. Sopre com força para a roda esquerda traseira e, com sorte, pode ser que consiga fazer uma boa derrapagem e dar a curva em grande estilo.

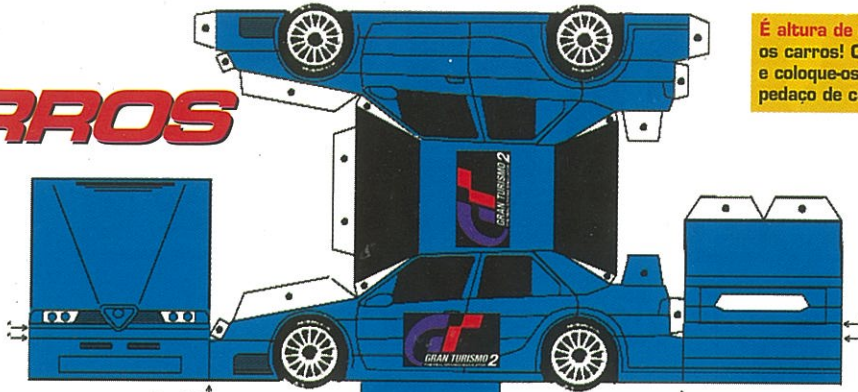
Antes da próxima recta, aprecie Deanways' Dip - uma pequena curva na estrada que serve para prejudicar o seu tempo, mas não representa qualquer ameaça.

Esta é Curley's "Angin" Corner - grande e redonda, mas um pouco complicada. O seu vértice largo permite dar a curva com alguns sopros curtos e depois endireitar o carro a tempo de enfrentar os perigos da próxima curva.

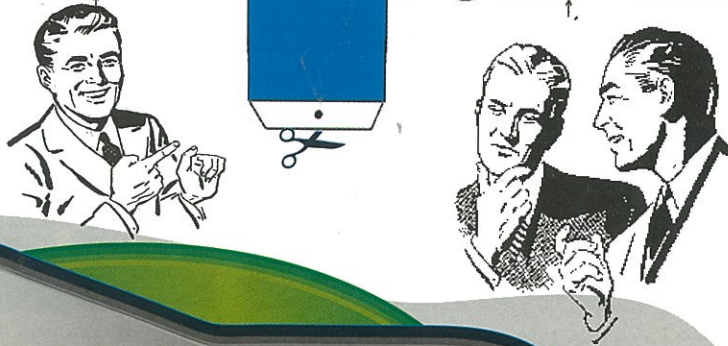
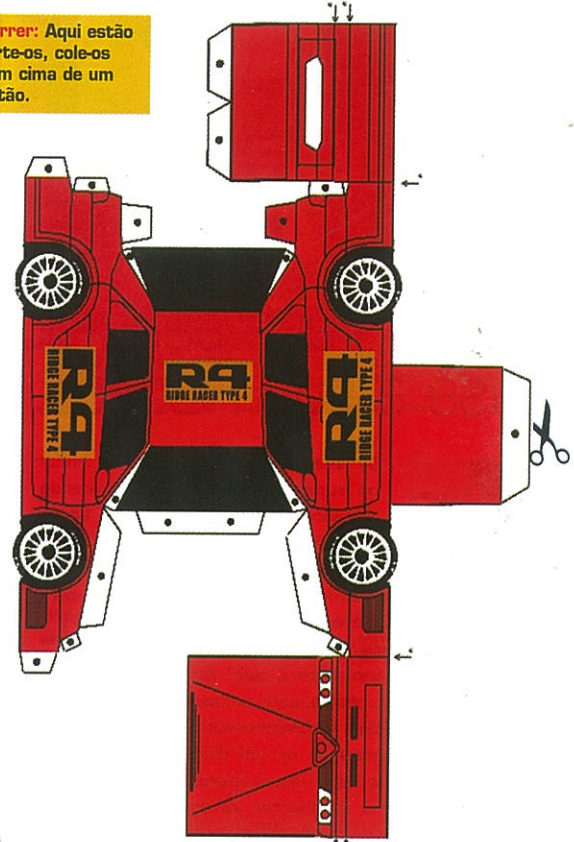
Coloque os seus carros na grelha de partida e arranje uma miúda gira para abanar a bandeira, tocar a corneta ou simplesmente acenar, para dar o sinal de partida. Caso não tenha nenhuma miúda por perto, qualquer um serve.



OS CARROS



É altura de correr: Aqui estão os carros! Corte-os, cole-os e coloque-os em cima de um pedaço de cartão.



Apelidada de "McCauley Chicane", por ser retorcida e obscura, esta curva traiçoeira é onde muitos vão cair em desgraça. Para ser bem sucedido, tem de ajustar a sua posição de sopro, girando 90° para a direita e virar o veículo como deve ser. Se conseguir dar a curva com um único sopro, tanto melhor!

A recta da meta é onde pode encher os pulmões de ar e soprar à vontade, para fazer o carro atravessar a linha da meta. Mas lembre-se que, se não for a última volta, tem de reservar algum ar para continuar a corrida!



FURIOSO!

Lute! Você sabe que quer! Mas, se não se quiser magoar, use a sua PSone...



Se existe algo melhor do que andar no supercarro mais caro do mundo a velocidades inconcebíveis, é lutar. Haverá coisa mais divertida do que trocar socos e pontapés

com um estranho?

Quer dizer... espere lá. Agora que pensamos melhor, achamos que lutar é uma porcaria.

As pessoas magoam-se e isso! Além disso, fizemos uma sondagem rápida aqui na redacção da Revista Oficial PlayStation e descobrimos que somos todos pacifistas. À excepção de um certo elemento, mas não vamos falar nisso agora...

Portanto, temos de libertar as nossas fúrias noutra sítio e nenhum nos parece mais indicado do que as arenas dos jogos de luta da PSone!

Os únicos ferimentos que podemos sofrer são polegares doridos. Vamos a isso.



Akuma ma-ta-ta: cuidado com os polegares doridos - é Street Fighter!

STREET FIGHTER ALPHA 3

É claro que existiram beat 'em ups de arcada antes de Street Fighter, mas foram só três e nenhum deles era particularmente divertido. Por isso, o mundo suspirou de alívio quando Street Fighter chegou. Depois, ficámos ainda mais contentes quando apareceu Street Fighter II, com os seus movimentos especiais e golpes mais requintados, personagens bizarras e tudo o resto. Seguiu-se Street Fighter Alpha 3, que veio provar que a série fica sempre melhor. Ena!



TEKKEN 2

Tekken era bom, Tekken 3 era muito bom, mas, contrariando as leis da progressão natural, foi Tekken 2 que se revelou o melhor. É o jogo de luta de PSone perfeito - óptimas



personagens, imensos golpes e locais fabulosos. Se houver uma razão melhor para reunir os seus amigos em redor da PSone e fazer um combate... não, não há.



SOUL BLADE

Soul Blade é óptimo. Pode cortar um adversário às postas com uma espada enorme e, um minuto depois, ele está pronto para outra. O que nos parece perfeitamente bem. Mas a melhor coisa de



Soul Blade: veja as miúdas lutar enquanto mostram as cuequinhas.

Soul Blade é que pode procurar um jogo entre a sua colecção, encontrá-lo e exclamar "Ah, Soul Blade!", sabendo que vai sempre divertir-se muito.

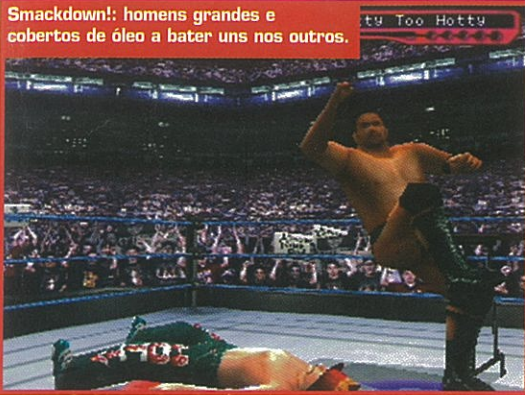
MK TRILOGY

Até alguma alma caridosa decidir lançar Thrill Kill (sim, nós sabemos que isso não vai acontecer, mas podemos sempre sonhar!), Mortal Kombat Trilogy detará a coroa do beat 'em up mais doentio da PSone. Tem imensos combates sangrentos, personagens semidigitalizadas, bastante loucura cartoon e alguns dos golpes especiais mais excessivos alguma vez vistos, incluindo as fabulosamente loucas Fatalidades. Tudo isto significa que continuamos sempre prontos para travar mais um combate neste velho beat 'em up.



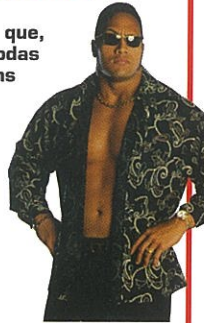
Kombat: sangue! Tripas! É o jogo de luta que tem tudo!

Smackdown!: homens grandes e cobertos de óleo a bater uns nos outros.



WWE SMACKDOWN 2: KNOW YOUR ROLE

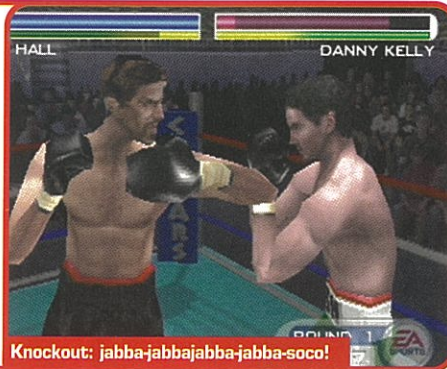
Wrestling. Gostamos de pensar que, ao longo dos anos, já fizemos todas as piadas possíveis sobre homens grandes e oleados vestidos de Spandex, a espancar-se uns aos outros. Se acha que nos escapou alguma, avise. Mas despache-se. Smackdown 2: Know Your Role é um excelente jogo de wrestling. O editor de Taunt também é divertido, se gostar de insultar as pessoas.



Lutas: criaturas superdeformadas e garridas atacam-se mutuamente.

KNOCKOUT KINGS 2001

Você pode estar a chegar à conclusão que esta selecção de jogos de luta é completamente irrealista. Pois... Mas qual é o interesse de lutar se não puder dar socos fenomenais e atirar bolas de fogo? Ora bem! Contudo, para tornarmos as coisas mais equilibradas, decidimos incluir Knockout Kings 2001 na lista. É boxe a sério, com golpes a sério e até pode lutar contra Muhammed Ali! E é o Ali dos velhos tempos, quando estava em forma, não o Ali mole actual. Isso seria horrível.



Knockout: jabba-jabbajabba-jabba-soco!

DIGIMON RUMBLE ARENA

Mais um jogo baseado numa licença, concebido para lucrar à custa dos miúdos. Mas, esperem lá. Surpreendentemente, Digimon Rumble Arena não é uma aldrabice como Beyblade. É um jogo de luta divertido e frenético, ligeiramente inspirado em Super Smash Brothers da N64. A câmara afasta-se e aproxima-se, a acção é imparável e não há o mínimo sinal de Pikachu. Uau!

Sagrado: um tipo parecido com Kazuya de Tekken leva tarefa de um lenhador.



KENSEI: SACRED FIST

Algumas pessoas não gostam deste jogo. Elas estão erradas. OK, é verdade que é um pouco mais lento do os Tekkens e Street Fighters da vida, mas em compensação, oferece imenso detalhe, incluindo gráficos nítidos, muitas personagens secretas e uma abordagem muito mais estratégica do que a maioria dos beat 'em ups. Nem sempre podemos ter acção rápida de arcade.



Soul Blade: veja as miúdas lutar enquanto mostram as cuequinhas.



X-MEN MUTANT ACADEMY 2

Ao que tudo indica, é divertido morar na Academia dos Mutantes. A única disciplina do currículo consiste em espancar os seus colegas



mutantes utilizando os seus poderes especiais. Não é preciso ler livros nem estudar. Basta lutar muito. E pode até ganhar acesso a Spider-Man, que é uma das personagens secretas!

CAPCOM VS SNK PRO

Adorávamos ver uma luta entre a Capcom e a SNK, com legiões de pequenos programadores japoneses à bulha num parque de estacionamento. Seria brilhante! Infelizmente, não é isso que se passa em Capcom vs SNK Pro. Em vez disso, é um combate entre as estrelas de Street Fighter e, hmm, os jogos de luta que a SNK produziu.





SR. ZANGADO

Algumas destas personagens estão demasiado zangadas para o seu próprio bem!



WOLVERINE

Se nós tivéssemos super-força e garras de metal retrácteis, estaríamos muito satisfeitos, mas Wolverine não fica contente com nada! Ele é um eterno infeliz. Só podemos pensar que é porque não gosta do fato, mas nada o impede de vestir uma coisa menos horrível, pois não?



MEDIDOR DE FÚRIA **FÚRIA TOTAL**



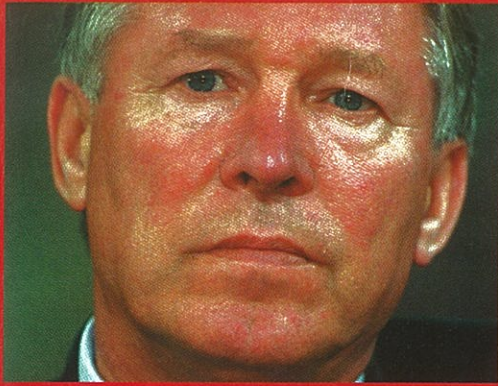
Há tanta raiva actualmente. Não é nada saudável, sabia? E seria de esperar que as personagens fossem um bom exemplo, mas algumas delas são barris de fúria mal contida, que podem explodir a qualquer instante. Veja o estado deste grupo!

O INCRÍVEL HULK

O Hulk é um pobre desgraçado. Quando é Bruce Banner, é um solitário amado. Quando se zanga, transforma-se no ultra-enfurecido e verde Hulk. E depois, tem de arranjar dinheiro para comprar roupas novas. Não admira que ele esteja tão furioso!



MEDIDOR DE FÚRIA **TEMPERAMENTO DESTRUTIVO!**



ALEX FERGUSON

Anime-se amigo! Treinar a equipa do Manchester Utd não pode ser assim tão difícil. Mas, aparentemente, é. Alex é incrivelmente severo e até atira botas aos seus jogadores. Alguém lhe devia dizer que é só um jogo.

MEDIDOR DE FÚRIA UM ESCOCÊS ZANGADO!



MEDIDOR DE FÚRIA FESTIVAMENTE FURIOSO!

GRINCH

Ninguém tem coragem para dizer que o velho Grinchy está zangado, pois não? Ele só está um pouco farto de toda aquela alegria natalícia e, sinceramente, quem o pode culpar? Aliás, nós até aplaudimos a contenção dele – quando chegamos à véspera de Natal, nós já estamos todos tão fartos de tudo que quase atiramos o peru à cabeça de alguém.



ANNE ROBINSON

Hmm. É a senhora louca e ruiva dos concursos televisivos das trevas! A apresentadora do concurso O Elo Mais Fraco inglês pode mostrar aos nossos apresentadores como se faz de mau. E até na sua encarnação de PSone, ela é demasiado sarcástica para a nossa frágil sensibilidade. O horror!

MEDIDOR DE FÚRIA O DRAGÃO ESCARLATE

TRUQUES DO DADDY

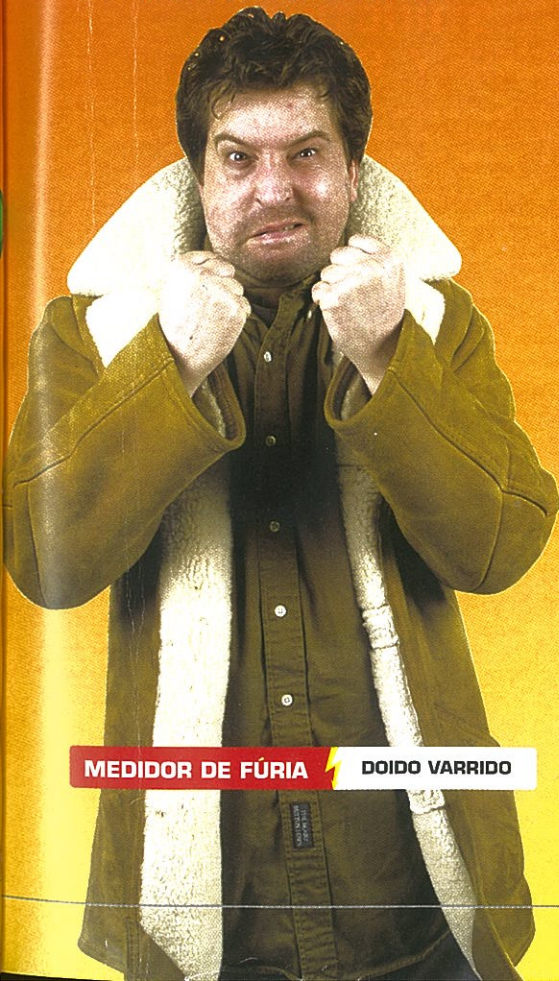
Há uma coisa que deve ter sempre em mente quando se trata de Daddy – quando ele está no modo de agitar o bastão de baseball, com um ar muito irritado, está só a ser exibicionista. É quando fica quieto e começa a falar sobre respeito que deve começar a preocupar-se. É um conselho para os mais sábios...

EVE, DE PARASITE EVE

Com a voz de Charlotte Church e uma bela figura, a nossa Eve não tem grandes razões para estar irritada. Porém, se não reconhecer o talento dela, vai-se arrepender seriamente porque ela transforma-se numa autêntica criatura dos infernos. Pelo menos, foi o que aconteceu no jogo...

JUDGE DREDD

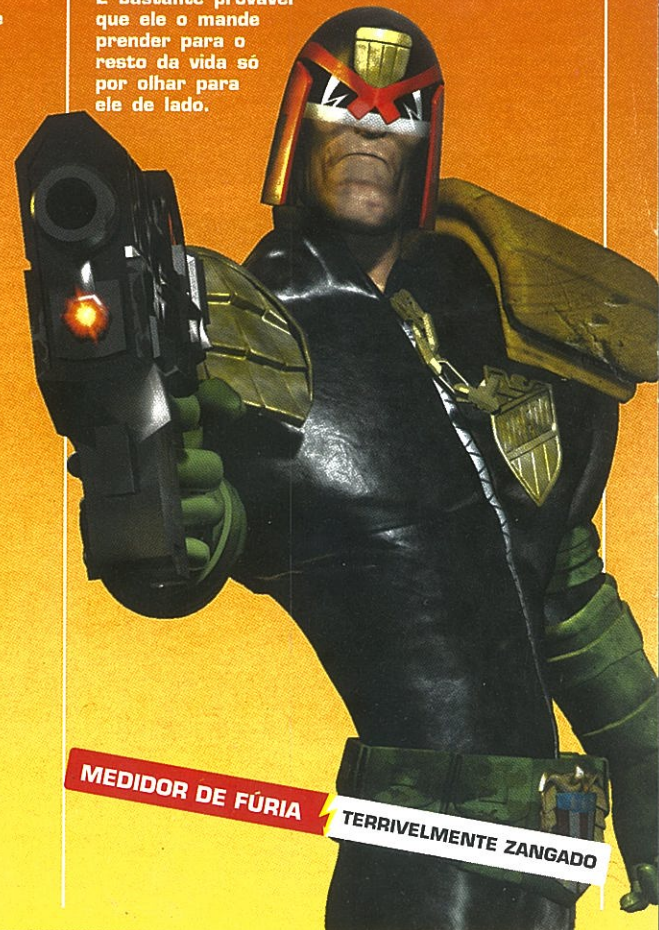
Ele é a lei ou, pelo menos, é o que ele diz. E com toda essa responsabilidade sobre os ombros, não admira que Dredd seja um pouco temperamental. É bastante provável que ele o mande prender para o resto da vida só por olhar para ele de lado.



MEDIDOR DE FÚRIA DOIDO VARRIDO



MEDIDOR DE FÚRIA TEMPERAMENTO IMPETUOSO



MEDIDOR DE FÚRIA TERRIVELMENTE ZANGADO



DESTAQUE

Rápido e furioso

Rápido e furioso



A velocidade e a violência não chegam. Queremos a combinação dos elementos!

WIP3OUT

Abra bem os olhos e diga-nos se este não é o jogo mais rápido e mais furioso de todos os tempos! Wip3out tem tudo, incluindo veículos malucos a jacto que andam a ziliões de quilómetros por hora em pistas completamente retorcidas - e estão armados! Se isso não for suficiente, a banda sonora frenética vai pôr a sua cabeça a andar à roda!



É a loucura: é o jogo de corridas mais rápido e agressivo de todos os tempos!



DESTRUCTION DERBY 2

Conduzir a sério. Ninguém quer fazer isso num jogo, pois não? Perdemos imenso tempo a estudar as trajectórias certas e a aprender onde devemos travar, para depois vir um palerma qualquer e atirar-nos para a gravilha. Não há paciência! Que tal um jogo em que o objectivo seja destruir os outros carros? Sim!

DRIVER

Tanner, a personagem principal de Driver é um polícia infiltrado cuja missão é pôr a descoberto uma rede da máfia. Enquanto isso não acontece, ele vai andar pelas ruas sempre a abrir, nesta excelente mistura de condução rápida e submundo do crime. Velocidade e violência, que mais pode querer?

Conduzir contra o crime: o melhor jogo de polícias infiltrados da PSone.



Roubar?: roube, mate e ouça boa música no rádio do seu carro.



Crash!: esqueça Mario e acelere com o Bandicoot.



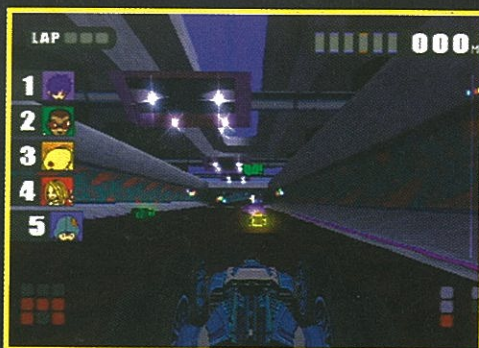
CRASH TEAM RACING

Não há nada pior do que um fanático por Nintendo a dizer que nenhuma outra consola tem algo que se aproxime de Mario Kart. Bem, por acaso, até existem coisas piores, mas isso não interessa nada. Na próxima vez que encontrar alguém assim, sente-o em frente à sua PSOne e obrigue-o a jogar Crash Team Racing, até ver que toda aquela vaidade lhe está a sair pela ponta dos polegares.



GTA2

Ao contrário de Driver, a actividade criminosa de GTA2 não tem nada a ver com acções policiais clandestinas. Aqui, o crime é puro e duro e imensamente divertido. O que poderá ser mais emocionante do que roubar carros e atropelar pessoas?



FIRE BUGS

Nós adoramos Fire Bugs! Em parte, porque é um jogo muito giro com gráficos e power-ups fabulosos, mas, principalmente, porque é, talvez, o único jogo do mundo que tem um nível desenhado por um leitor da Revista Oficial



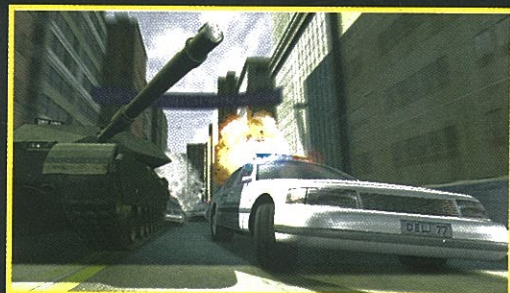
PlayStation. Isto sem considerar os vários leitores que vivem para desenhar níveis. Estamos a falar de um leitor que ganhou um concurso. Ainda hoje nos lembramos desse dia...



Destruição total: uma bela mistura de corridas e foguetes.

ROLLCAGE STAGE 2

Quase à altura de Wip3out na categoria de "jogos de corridas com armas grandes". O Rollcage original era engraçado, mas tinha alguns problemas no departamento dos controlos. Stage 2 resolveu essas questões e provou ser maior e melhor em todos os aspectos. Pode não ter o ritmo de Wip3out, mas pelo menos tem um nome com estilo.



WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

Conduzir como um louco, do lado errado da lei, será sempre divertido, mas como qualquer um que tenha visto The Blues Brothers lhe poderá dizer,



há coisas muito mais divertidas para fazer ao volante de um carro da polícia. E World's Scariest Police Chases prova que isto é ainda mais giro do que ser um polícia infiltrado, como em Driver. Neste jogo fantástico, não só tem de perseguir criminosos, como também pode disparar sobre eles! Pode até matá-los! E é completamente legal!



THE ITALIAN JOB

Prometemos tentar escrever estas linhas sem usar a frase "Só eras suposto de abrir a porcaria das portas!". Ah... parece que já falhámos. Mas o que é que isso interessa quando um jogo é tão divertido? É ao melhor estilo Driver, com uma série de missões, baseadas naquele que é bem capaz de ser o melhor filme britânico de todos os tempos. Minis, Turim e trânsito de hora de ponta - é uma combinação imbatível!



TWISTED METAL WORLD TOUR

Outra fatia de corridas, com ênfase na destruição. Pode não parecer muito atractivo aos nossos olhos modernos, mas se conseguir ver para além dos gráficos antiquados, encontrará um jogo fantástico, que lhe permite conduzir tanques, carrinhas de gelados, motos e muitos outros veículos, todos equipados com armas da pesada. Pode percorrer várias cidades do mundo, destruindo tudo o que lhe aparece pela frente. E tem muitas surpresas escondidas...



A GRANDE LUTA NO PARQUE

Chamaste-me o quê? Ah é? Então vamos lá para fora! JÁ!



No início desta edição, estávamos a ter a nossa habitual reunião de planeamento e a pensar no que poderíamos fazer de engraçado, quando subitamente um de nós olhou pela janela e viu o parque de estacionamento. Daí à ideia, foi apenas um segundo e decidimos convidar uma série de personagens de PSone, dar uma festa e depois... semear a discórdia. O resultado está à vista!

01 O combate de Snake: Passámos uma hora a espalhar boatos de que Snake tinha dito que Tanner era um fracote e que Tanner também tinha dito que ele era um fracote. As coisas ganharam balanço e a luta começou, com muitos socos e pontapés. O que não estávamos a espera era que Lara e Reiko tomassem partidos e começassem a incitá-los a ser ainda mais violentos, gritando e assobiando como duas loucas.

02 Gosto muito de ser um crocodilo: Um condutor decidiu comprar briga com Croc. "Crocodilos, aligátors, é tudo a mesma coisa", disse ele, enquanto se dirigia ao pacífico Croc. Infelizmente para o condutor, crocodilos e aligátors não são a mesma coisa e a última vez que o vimos ele ia dentro de uma ambulância, a caminho do hospital. As melhores...

03 Rock & Troll: Como era uma festa, decidimos convidar também os trolls da Arte. Falámos uns segundos com cada um, demos-lhes uns bastões de baseball e dissemos-lhes para irem ter com Hugo. Os resultados foram hilariantes. Nunca pensámos que as aventuras de Hugo ofendessem tanto a comunidade dos trolls até vermos os nossos trolls a correrem atrás dele, batendo-lhe na cabeça com o bastão. Foi arrepiante, mas divertido.

04 O rapaz maravilha: "Também quero, também quero!", gritou o nosso estagiário. Tivemos alguma relutância em deixá-lo meter-se no meio da luta, mas ele é de ideias fixas. Ficámos mais descansados quando vimos que ele se dirigia a Harry Potter e até achámos graça ao que ele disse: "Anda cá, seu pitosga amigo de corujas!" Harry, sendo um bom rapaz, agarrou na varinha, lançou um *lctis Mutatis* e transformou o nosso rapaz numa doninha.





DE ESTACIONAMENTO



05 A luta final: Cloud e Squall não precisaram que ninguém os convencesse a lutar. Como estão os dois convencidos de que são os maiores heróis de todos os tempos de Final Fantasy, qualquer coisa lhes serve de pretexto para sacarem das espadas. Meia hora depois da festa começar, saíram silenciosamente para o parque de estacionamento e começaram a lutar. E foi uma luta espectacular! Adorávamos contar-lhe tudo com pormenores, mas não temos espaço.

06 Bolhas problemáticas: Quando estávamos a começar a ficar com medo que toda esta violência se descontrolasse, apareceram Bub e Bob, os dinossauros de Bubble Bobble. Felizmente, havia mais personagens simpáticas por perto, incluindo Crash, Mr Driller, Gex e Spyro e, em pouco tempo, o ambiente encheu-se de enormes bolhas alegres, todas com heróis de jogos cartoon no seu interior. Foi muito giro.

07 Luta de meninas: É bom ver sangue fresco e ficámos muito contentes quando Mr Construction Worker Bloke, de Buttsubushi apareceu e atacou Duke Nukem pelas costas, fazendo-o entornar o seu Babycham. É claro que eles foram logo para o parque de estacionamento, mas, em vez de lutarem a sério, começaram a bater-se com as malas e a arranhar-se um ao outro, enquanto gritavam "Vaca! Porca!" e outros insultos do género. Quando Mr Construction Worker Bloke atirou Duke Nukem ao chão e disse para ele se submeter, parámos de ver.

08 O último sobrevivente: As coisas estavam a ficar complicadas quando apareceram uns inocentes, que estavam desarmados e foram rodeados por monstros. "Mas que grande ideia que tu tiveste. Agora vamos morrer, não é?" "Não, não este mês. Eu até acho que correu bem!" "O quê? Ai!!! Alguém está a tentar comer o meu cérebro!" "A sério? Olha, podemos sair de fininho e deixar esta gente toda aqui." "Pois é. Há aqui bons heróis. Vamos avisá-los?" "Não. Eles estão a divertir-se. Deixa-os estar. Vamos embora." "OK, vamos."

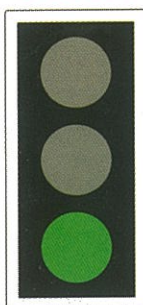


Código de estrada para os jogos de corrida

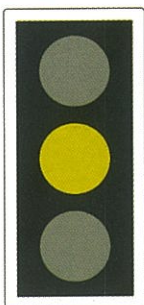
SECÇÃO 3 - SINAIS E SEMÁFOROS

Embora o objectivo de participar em corridas seja acelerar insanamente, pode ocasionalmente encontrar sinais e semáforos. Dedique algum tempo a aprender o que significam, porque isso pode contribuir para a sua experiência de jogo.

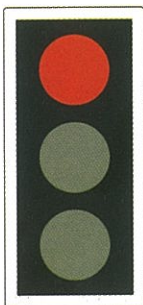
SEMÁFOROS



Vá!



Vá!



Vá, mas agarre bem o volante.

SINAIS



Caminho limpo adiante - avance!



Tenha cuidado com o trânsito que vem na sua direcção.



Cuidado com bombas que caem do céu.



Ponte fraca. Prepare-se para saltos.



Cruzamentos - tente não bater em nada.



Atalho secreto.



Oportunidade de pequena derrapagem.



Aconselha-se a mudança de suspensão.



Oportunidade de grande derrapagem - aplique o travão-de-mão agora!



Probabilidade de sobreviver à próxima parte: 20%.



Nível de bónus.



Outro nível de bónus.



Jogo da treta.



Vedações - tente atirar alguém contra elas.



Cuidado com a Mary King.



Aproximação de um salto grande - acelere!

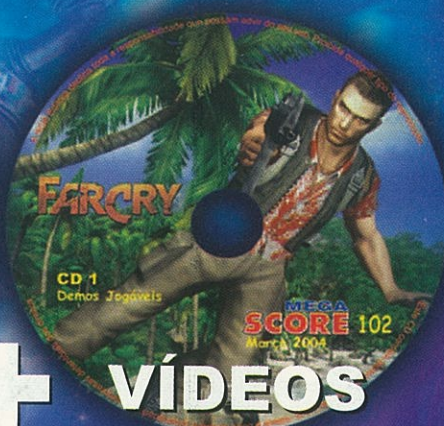


Power-ups.

RGB
EDITORA

RGB Editora, Lda.
Rua Laura Alves, nº 32745-152
Queluz - Tel.: 21 434 45 00
Publicidade: 21 434 45 06
Fax: 21 434 45 09
email: megascore@rgb.pt

**JOGO
COMPLETO**



DEMOS + VÍDEOS



**FERA
à SOLTA
nas
BANCAS**



Revista Oficial

PlayStation®

Edição portuguesa

ADIBOO & PAZIRAL'S SECRET

“Os níveis seguem cinco temas diferentes, da selva a vulcões, e estão divididos em áreas de plataformas, voo e bosses. O problema principal do jogo e a razão pela qual é tão fácil é que há muito pouco que ponha o jogador à prova em qualquer um dos níveis.” Página 32

INTELIGENTE



OUTROS TESTES

Wrath Unleashed

“A partida inicia-se num mapa hexagonal onde se tem de cuidar da movimentação de tropas e lançar feitiços para cumprir os objectivos propostos, que passam pela conquista de um número predefinido de cidadelas”p. 48

Mafia

“Mafia propõe que acompanhemos a vida de Tommy, desde o seu tempo de taxista, passando pela altura em que se tornou num dos homens mais respeitados da cidade e, claro, a fase de arrependimento e redenção”p. 64

NUBLADO



5 STAR RACING

“O que temos aqui é uma desculpa patética de entretenimento que não consegue sequer reunir os critérios mínimos de um jogo de corridas – ou seja, emoção e um modo para dois jogadores. Exactamente, não há modo para dois jogadores.”

Página 34

SALTANTE

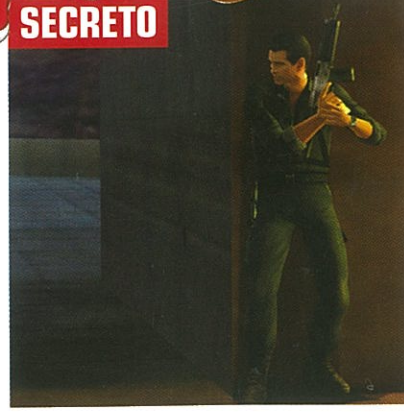


Sonic Heroes

“Os níveis foram concebidos de modo a proporcionarem uma experiência equilibradamente diversificada e embora sejam lineares e não permitam grandes explorações, estão longe de ser monótonos graças aos diferentes desafios.”

Página 50

SECRETO



James Bond 007

“Todos os recantos deste jogo estão repletos de itens para recolher, com uma série de finalidades. Pode até apanhar carros telecomandados, aviões, banheiras flutuantes e asas que pode colar à sua cabeça e usar para voar.”

Página 52



TESTES

Adiboo & Paziral's Secret



Brutalidade de bosses: eles ficam ali parados enquanto você lhes atira pedras. Tenha cuidado para não atingir o seu amigo...



Vamos voar: não, não é um inimigo. É só um ponto para recomeçar...



Pulante: os trampolins são nossos amigos!

ADIBOO & PAZIRAL'S SECRET

Adiboo-boo-boo. Empurra o ananás, abana a árvore!

DICA
Boa caçada
 Encontrar todos os objectos requer que se desvie do caminho principal. Esteja atento a buracos na parede e no chão e também a plataformas que lhe permitam saltar.

FACTOS



DATA DE SAÍDA:

JÁ DISPONÍVEL

EDITORA: **VIVENDI**

PRODUÇÃO:

COKTEL STUDIOS

JOGADORES: **UM**

GOSTA DESTA?

Experimente...

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

Revista 39/40 9/10

Exactamente o que este jogo quer ser...

SPYRO: YEAR OF THE DRAGON

Revista 65 10/10

O melhor jogo de plataformas da PSone.



Básico não é o termo. Um ser humano pode demorar mais tempo na casa-de-banho do que a completar Adiboo & Paziral's Secret – e isso sem ter em conta os minutos que tivemos a fazer caretas em frente ao espelho. Este é o tipo de "O meu primeiro jogo de plataformas" que agarra em todos os elementos de jogos de plataformas já estabelecidos – correr, saltar, apanhar itens, secções de voo, batalhas com bosses e time trials –, retira-lhes o desafio e entrega o resultado aos miúdos. Não é má ideia, pois os miúdos têm de começar por algum lado, mas para os jogadores mais experientes, Adiboo tem o apelo de um single de Natal das Cheeky Girls. Mas comecemos pelo princípio, sim? Adiboo, um jovem de origem desconhecida, é o rosto de uma série de títulos de software educacional, principalmente para PC, dirigidos aos mais novos. Neste jogo,

o primeiro e provavelmente o único para PlayStation, ele está acompanhado por um chimpanzé chamado Tiltli. Dizemos acompanhado, mas de facto, você joga quase exclusivamente como Tiltli e tem de acompanhar Adiboo ao longo de uma série de perigos numa ilha misteriosa. Adiboo, que nem sequer se dá ao trabalho de percorrer muito do terreno consigo (em vez disso, desaparece ao mínimo sinal de perigo, evaporando-se para um local seguro), oferece-lhe dicas e conselhos úteis ao longo da aventura – como "Apanha aquilo", quando você encontra um item que é quase impossível falhar. E ele plana à sua frente nas secções de voo, obscurecendo a sua visão, para que você não possa ver os itens que existem pelo caminho. Pensando bem, quem será o verdadeiro vilão – Paziral, o ditador da ilha misteriosa que esconde um segredo grave, ou o próprio Adiboo, que só parece servir para nos irritar e insultar a nossa inteligência? Humm...

O jogo tem 12 níveis e todos podem ser visitados sequencialmente a partir de um mapa principal. Cada nível tem uma certa quantidade de inimigos de Adiboo & Paziral's Secret para matar (que parecem não representar qualquer ameaça) e objectos para apanhar – sendo estes últimos o único desafio do jogo, uma vez que tem de examinar áreas secretas para os encontrar todos e completar o nível a 100%. Até para os adultos estas áreas estão inteligentemente escondidas e são difíceis de encontrar, assumindo frequentemente a forma de



Nas nuvens: evite os fazedores de chuva!

“Uma pessoa demora mais na casa-de-banho do que a completar Adiboo & Paziral's Secret”



Não era por aí: as passagens secretas estão fora do caminho principal...

05 : 09



PODE...



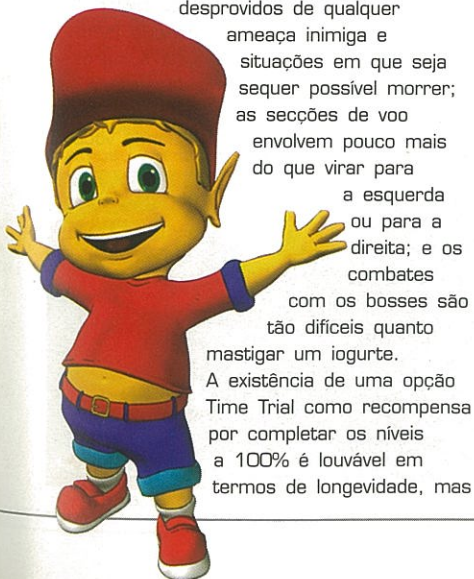
● **EXAMINAR TUDO**

Cada nível tem uma série de objectos para apanhar se o quiser completar a 100% e ganhar acesso à opção Time Trial. Por isso, esteja atento a passagens secretas e a meios obscuros de subir aos céus para ter a certeza que nenhum lhe escapa.



● **VER UM VÍDEO**

No final de cada nível, será recompensado com um FMV que mostra Adiboo e Tiltiti perto de desvendar os segredos da ilha de Paziral. Cada segmento de FMV que ganha é adicionado à opção Present do menu principal, para que possa voltar a vê-lo quando quiser. O único problema é que a qualidade é tão má que é pouco provável que os queira ver mais do que uma vez.



buracos escondidos no chão, que vão dar a cavernas cheias de itens, ou molas que o catapultam para o céu. Os níveis seguem cinco temas diferentes, da selva a vulcões, e estão divididos em áreas de plataformas, voo e bosses. O problema principal do jogo é a razão pela qual é tão fácil é que há muito pouco que ponha o jogador à prova em qualquer um dos níveis. Os níveis de plataformas são desprovidos de qualquer

ameaça inimiga e situações em que seja sequer possível morrer; as secções de voo envolvem pouco mais do que virar para a esquerda ou para a direita; e os combates com os bosses são tão difíceis quanto mastigar um iogurte. A existência de uma opção Time Trial como recompensa por completar os níveis a 100% é louvável em termos de longevidade, mas

Ⓢ O tempo é essencial

Seguindo o estilo de Crash 3, Adiboo oferece algum incentivo para completar os níveis a 100%. Ao recolher todos os objectos e derrotar todos os inimigos de um

nível, pode aceder à opção Time Trial desse nível específico, para voltar a percorrê-lo contra-relógio. Os seus cinco melhores tempos ficam numa tabela.



No mapa: complete cada nível a 100% para aceder ao modo Time Trial, assinalado com um relógio no mapa.



Sem tempo: visite cada nível de Time Trial novamente e tente completá-lo no mínimo de tempo possível.



Sou o primeiro: quando chegar ao final do nível ou derrotar o boss, o seu tempo será gravado...



O líder: ... e lá está o seu nome numa tabela. Quer jogar mais cinco vezes? Não nos parece...



Grande pontaria: atire macãs podres aos mauzões...



depois de completar um nível, não vai ter vontade de o voltar a jogar, nem sequer para estabelecer algum tipo de recorde - não é como em **Crash Bandicoot 3: Warped**, por exemplo, em que os bons tempos eram recompensados com prémios. Enfim, paciência... Tendo em conta o outro título que tivemos oportunidade de ver na nossa hora de almoço (sim, estamos a falar de ti, **5 Star Racing**), pelo menos Adiboo parece ter sido concebido com algum cuidado e dedicação. O único problema é convencer os jogadores de palmo e meio a comprar este jogo em vez de Crash ou **Spyro**. E mesmo que alguma criança se deixe convencer, as probabilidades de uma sequela são ínfimas porque até este duende se vai passar para a PS2. ●

VEREDICTO

Revista Oficial
PlayStation
Edição portuguesa

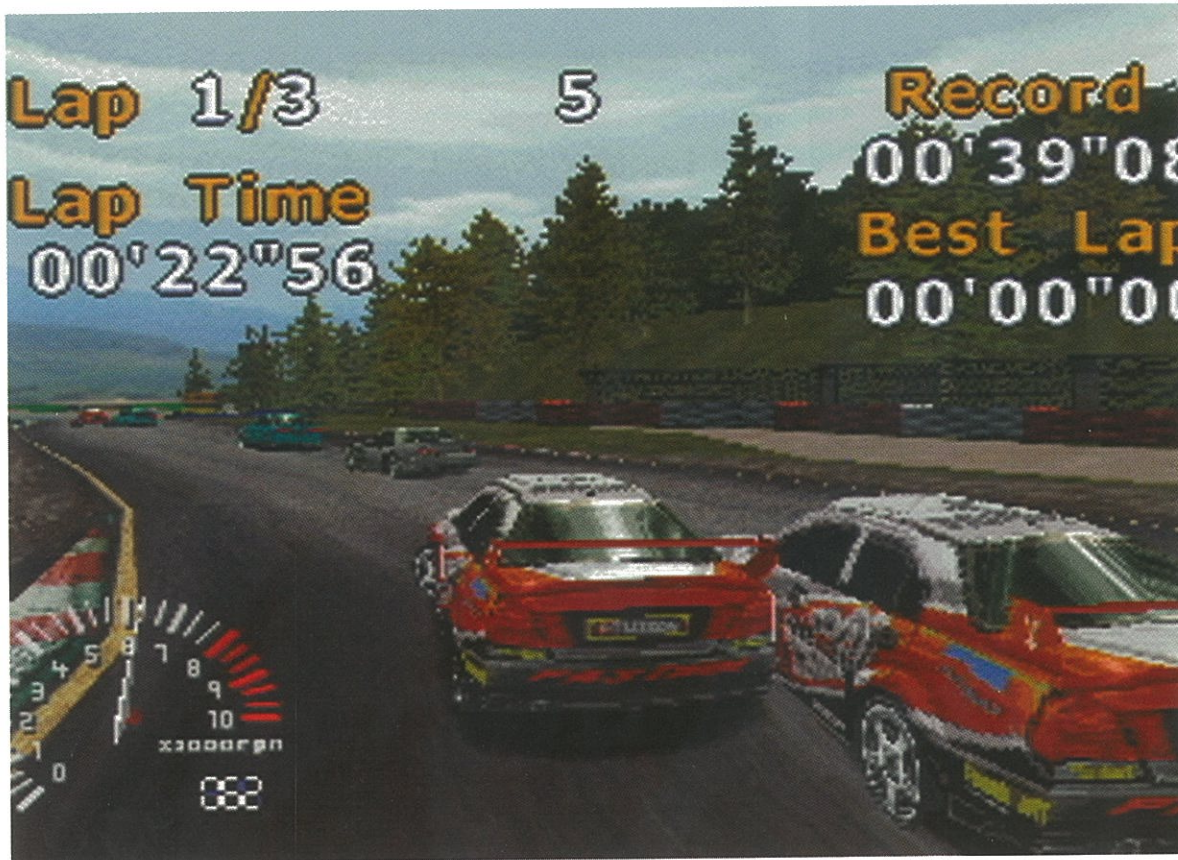
● **GRÁFICOS 4**
Giros e coloridos, mas básicos.

● **JOGABILIDADE 5**
Não há coisas suficientes para fazer...

● **DURAÇÃO 5**
Pode voltar a jogar, mas não muito.

GLOBAL
Divertido para os miúdos, mas fácil demais para os jogadores experientes.

5



A conversa dos cinco: muitos modos, estranhamente semelhantes...



Conversas de carros: os carros até parecem realistas, mas não são...

5 STAR RACING

O que se seguirá? Milli Vanilli Micro Machines? Rene and Renata Ridge Racer?

FACTOS



DATA DE SAÍDA:
JÁ DISPONÍVEL

EDITORA: PHOENIX GAMES
PRODUÇÃO: KUNG FU LTD
JOGADORES: UM

GOSTA
DESTE?
Experimente...

GRAN TURISMO 2
Revista 55 10/10
Faz este jogo parecer um animal atropelado à beira da estrada...

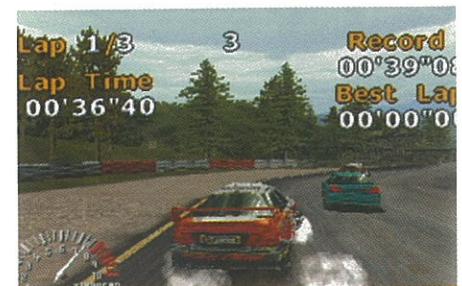
RUNNING WILD
Revista 44 5/10
Sim, até este belo exemplar é melhor do que isto!



Ah Five Star, um grupo pop extinto composto por três irmãs e dois irmãos, dirigido por um pai tirano que pretendia dominar o mundo. Apesar de ter tido uma mão-cheia de êxitos no Top 10, o momento mais memorável da banda foi quando um espectador telefonou para um programa televisivo popular nos anos 80, do qual eles eram convidados, e perguntou "Porque é que vocês são tão maus?" Uma questão que agora pomos a este jogo, que por acaso não tem nada em comum com a banda Five Star, embora talvez fosse melhor para ele se tivesse. O que temos aqui é uma desculpa patética de entretenimento que não consegue sequer reunir os critérios mínimos de um jogo de corridas – ou seja, emoção e um modo para dois jogadores. Exactamente, não há modo para dois jogadores – o que é bom porque

assim nenhuma amizade vai ser destruída por alguém tentar convencer um amigo a perder tempo com isto, mas mau porque temos esta macabra necessidade de partilhar o nosso sofrimento com alguém, como se de um pacto suicida se tratasse. Dividido em cinco modos (daí a história das cinco estrelas), cada um tem dois circuitos e três carros para onde escolher (quer dizer, mais ou menos, porque, se reparar bem, são todos iguais, mas com pinturas diferentes). Daí em diante, é uma corrida simples de três ou cinco voltas. A pouca qualidade do jogo é evidente desde a grelha de partida, com a coleção de carros – que parecem ter sido amolgados para ficar com aquele formato, como no anúncio do Peugeot 206 – a aguardar o sinal de partida, com um barulho de contagem decrescente irritante, que soa como o gongo da morte de um

filme dos anos 80. As coisas não melhoram muito mais, pois o grupo motorizado entra em acção com a graciosidade de um conjunto de aparadores de relva numa estrada coberta de mel. As primeiras voltas acabam num desastre previsível, consigo a lutar para controlar o carro, a embater contra o cenário (sem fazer sequer um risco na pintura, é claro), enquanto os adversários controlados pelo CPU desaparecem numa nuvem pixelada no horizonte. Mas gradualmente, quando você



Continue: só faltam mais dois carros para acabar!

“Os adversários controlados pelo CPU desaparecem numa nuvem pixelada no horizonte”



Mudar de faixa: tenta desviar os seus adversários da rota.



percebe que os carros são praticamente todos iguais e que levantar os dedos dos botões e encostar-se para dar a curva é mais eficaz do que travar, então, começa a fazer progressos. É aqui que o desespero entra em cena. Quer ganhe, perca ou atire o comando para a outra ponta da sala, tudo se resume a uma coisa – Game Over! É mesmo isso, independentemente de perder ou ganhar, o jogo termina. Então, porque há-de jogar? Por uns breves minutos de diversão... que nem sequer pode gravar porque o jogo não suporta tecnologias tão avançadas quanto um cartão de memória. Aaarr!!

Dividir o jogo em diferentes modos é uma tentativa mal conseguida de fazer uma embalagem anoréctica parecer mais volumosa. Significa apenas que vai ter carros ligeiramente diferentes para correr em pistas iguais. Sim, porque os veículos de Custom Car Derby, Speed Duel, Super Car Chase e Muscle Machines são todos difíceis de distinguir. Desesperados por alguma variedade, pensamos que o modo Rally Rider poderia ser divertido – mas estávamos enganados. É basicamente igual aos outros modos, mas os carros têm autocolantes de rali. Não há nem o mais remoto indício de aspecto todo-o-terreno nas pistas, que são tão rigidamente feitas de alcatrão como as outras. Que aldrabice! De facto, a abordagem barata do jogo

PODE...



• CORRER AO CONTRÁRIO...

Quer alguma emoção? Então veio ao sítio errado. Para gerar alguma adrenalina, decidimos experimentar o velho truque de correr em sentido contrário. E então, houve algum choque emocionante? Não. Quando colidimos, ficamos ali parados.

• ... NÃO SE ESPATIFAR!

É verdade, não pode espatifar-se! Apesar de a caixa dizer que pode fazer piões e tudo isso, não pode. O que pode fazer é ir muito depressa contra uma barreira, parar abruptamente e começar a ver pedaços de lama mal desenhada por toda a parte.

ⓐ Nascido para ser enterrado

Quão difícil pode ser fazer um bom jogo de corridas? Tudo o que é preciso são algumas pistas e carros – mas alto lá,

este tem pistas e carros e consegue ser francamente mau. Quer saber quão mau é? Então, coloque o cinto!



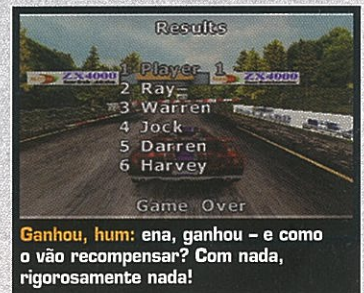
Fora da pista: escolha uma pista. Só há duas em cada modo, por isso por que está a demorar tanto?



Rumo ao pôr-do-sol: passe entre duas bolas de fumo e avance em direcção ao horizonte mal desenhado...



Ultrapasse e bloqueie: mantenha-os atrás de si, usando o retrovisor (L3) para lhes bloquear o caminho.



Ganhou, hum: ena, ganhou – e como o vão recompensar? Com nada, rigorosamente nada!



Arranhões: o seu carro não sofre danos, por isso não se preocupe.

é mais do que óbvia ao longo de toda a experiência. O ecrã de título limita-se a mostrar o nome do jogo em cima de um fundo branco, que continua a poluir o ecrã (sem sinal de uma demo) até você pressionar **Start** e depois nem sequer lhe é permitido personalizar o seu piloto, por isso, se por acaso, ganhar a corrida, toda a sua glória vai estar reservada ao Player 1. Maldito, seja ele quem for! Este jogo pode ser barato, mas de certeza que existe algum bom jogo de corridas que tenha sido reeditado em versão barata pela segunda ou terceira vez que você ainda não tem. Caramba, até as demos do nosso disco são melhores do que isto. 5 Star Racing? Cinco marretadas, isso sim! ●

VEREDICTO



● GRÁFICOS 3

É como TOCA visto através de vidros partidos.

● JOGABILIDADE 3

Bom para meter na linha do comboio...

● DURAÇÃO 1

Nada para fazer, nenhuma opção para gravar...

GLOBAL
Um jogo muito rançoso.





Não se aceita cupões fotocopiados
Os cupões têm que ter data de carimbo até 15 Março

**Recorta e envia para: Passatempo Sonic
RGB Editora, Lda., Rua Laura Alves, n.º 3
2745-152 Queluz**

Ganha blusões, fatos de treino, t-shirts e cachecóis do Sonic. Para concorreres, só tens que nos dizer o nome das quatro equipas de Sonic Heroes e escrever uma frase sobre Sonic.

Equipas: _____

Frase: _____

Nome: _____

Morada: _____

Idade: _____

Passatempo

Sonic





O snooker pode ser sinal de uma juventude desperdiçada, mas a exposição prolongada à PlayStation pode dar-lhe uma excelente educação! A sério! Vamos explicar-lhe como e porquê...



Esqueça a Universidade da

Vida, esqueça a escola das desilusões e esqueça a aula de duas horas de matemática à segunda-feira de manhã – tudo o que precisa para passar nos exames e obter o seu diploma pode ser encontrado numa PlayStation. Ao longo das próximas seis páginas, vamos tentar melhorar a sua cultural geral, aumentar o seu QI e dar-lhe lições de matemática, física, química, geografia, biologia, história e várias línguas. Além de dar umas boas gargalhadas à custa dos professores, é claro.

Se a Revista Oficial PlayStation derrubasse o Governo amanhã, a primeira coisa que faríamos seria reformas educativas.

Teríamos um novo sistema de ensino baseado em longas sessões de **Tomb Raider**, **Bust-A-Move** e **Resident Evil**, entre outros.

Mas temos de lhe fazer um aviso – não vai ser fácil. Terá de jogar PlayStation horas por dia e de fazer sacrifícios. Se quiser ser bem sucedido, precisará de trabalhar bastante. Com sorte, poderá ser o próximo Bill Gates ou o próximo Richard Branson.

Por isso, alunos – e isso inclui os que estão na última fila – endireitem-se, componham-se e comecem a aula escrevendo 100 vezes:

- Eu vou jogar PSone na aula.
- Eu vou jogar PSone na aula.
- Eu vou jogar PSone na aula.
- Eu vou jogar PSone na aula.
- Eu vou jogar PSone na aula.
- Eu vou jogar PSone na aula.



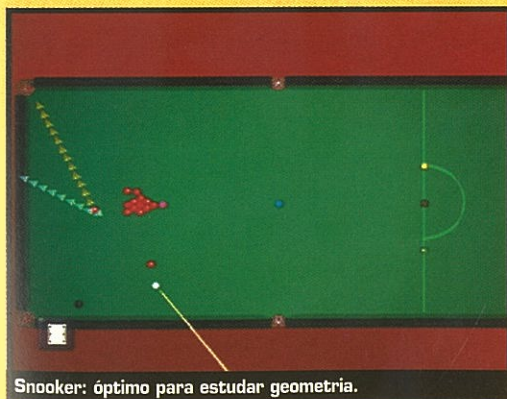
CHANCEABLE -		CHANCEABLE -	
Seaman	171CM	Canizarez	171CM
Campbell	171CM	Paco	171CM
Adams	171CM	Hierro	171CM
P.Neville	171CM	Aranzabal	171CM
G.Neville	171CM	Salgado	171CM
Ince	171CM	Guardiola	171CM
McManaman	171CM	Fran	171CM
Beckham	171CM	Etxeberria	171CM
Scholes	171CM	Valeron	171CM
Owen	171CM	Raul	171CM
Shearer	171CM	Urzaiz	171CM

Player	Pos	Status	Fatigue	FIT	SPD	Overall
10 Helgeland	CM	Subst	100	4	3	41
2 Ståhi	RB	Plying	100	3	3	33
23 Rubarth	LM	Plying	100	3	3	33
7 Pelgander	AB	Plying	100	3	3	33
22 Gawelin	LW	Plying	100	3	3	33
6 Streen	RM	Plying	100	3	3	33
19 Paulsson	CF	Plying	100	3	3	36
8 Skoog	ST	Plying	100	3	3	35
1 Karlsson	GK	Subst	3	3	3	26
3 Gustafsson	LB	Subst	4	4	3	35
25 Nordback	DM	Subst	100	3	3	36

Formações de futebol: boas para praticar somas (desde que o resultado final seja sempre dez!)

Faça as contas

Há uma série de formas em que os seus conhecimentos numéricos podem melhorar. Esqueça Lara Croft e as miúdas de **Dead or Alive** - há muitas outras medidas que pode examinar. Para começar, vamos fazer algumas contas simples para pôr o cérebro a funcionar. Vamos examinar as páginas de formação de **ISS Pro** ou **FIFA**, ou de qualquer bom jogo de futebol. Aqui, pode praticar as mais básicas operações matemáticas, como $4+4+2 = 5+3+2 = 5+4+1 = 3+4+3$. Com as operações mais simples esclarecidas, passemos à geometria. Jogando **Bust-A-Move 3** ou qualquer simulador de snooker e bilhar (recomendamos **Jimmy White's**), pode estudar ângulos. A lição a aprender é que, num plano direito, todos os ângulos somam 180°, por isso, seja qual for o ângulo criado entre a bola e a parede, ela voltará para trás no mesmo ângulo. Este ponto de intersecção é conhecido como vértice.



Snooker: ótimo para estudar geometria.

Se bater na parede a 35°, voltará para trás a 35° e o ângulo criado no meio será de 110° [$180 - (35+35)$]. É bom ter isto em mente quando estiver a jogar **Bust-A-Move** ou um simulador de snooker. Por último, podemos também estudar diagramas Venn. Desenhe três círculos com intersecções entre eles. Os círculos podem chamar-se **NBA**, **Live** e **1998**. Há mais ou menos de 15 jogos **NBA**, cerca de cinco são **Live** e, claro, **NBA Live 98** enquadra-se nas três categorias. Agora, desenhe outro círculo chamado "jogos clássicos". Este círculo fica longe dos outros três. Percebeu?

Cuidado com a linguagem

Não estamos a falar dos jogos em que as personagens dizem palavras, nem vamos dizer quais são porque isso é o que eles querem. Pusemo-los de castigo, virados para a parede. Também não estamos a falar do dialecto esquisito de **Oddworld**. Não, estamos a falar de francês, alemão e espanhol. Se já terminou um jogo como **Broken Sword**, mude a opção de língua e jogue-o novamente. Faça isso com os jogos que tiverem mais do que uma língua. Mude a língua dos comentadores de **ISS Pro**, por exemplo, e em breve será um poliglota. Aqui tem algumas frases que o podem ajudar...

Voulez vous jouer avec moi dans le PlayStation? (Quer jogar PlayStation comigo?)
Non, merci, je mange l'escargot. (Não, obrigado, estou a comer caracóis.)

J'aime Robo Pit Deux. (Gosto de Robot Pit 2.)
Tu viens de dire une betise! (Acabas de dizer um disparate!)



Broken Sword: agora experimente jogar em Swahili!



NBA Live: é como correr em círculos.

Clube de xadrez

Terminadas as duas primeiras lições, é hora de ir almoçar. Como deve ter gasto o seu dinheiro para o almoço em cromos de futebol, tem de arranjar qualquer coisa para fazer durante a próxima hora. Mas está a chover! Não há nada que possa fazer além de ficar numa sala com um grupo de quatro olhos e um professor assustador. Como não quer ser expulso por perder tempo, é imperativo que saiba mover a sua rainha e os seus peões. Arranje um exemplar de **Checkmate**, **Checkmate II**, **Chessmaster 2** ou **Chessmaster 3D** e comece a praticar. Em breve, será um mini Grand Master. Além dos quatro jogos mencionados, recomendamos **ChessMaster 2**. Também deve considerar **Virtual Kasparov**. Ganhar alguns jogos vai garantir-lhe um lugar no clube de xadrez. Agora, vista um colete e faça risco ao meio para ficar com um ar mais autêntico.



Jogos de tabuleiro: vença o ChessMaster e seja o rei do clube de xadrez!

Onde no mundo?

Com uma PlayStation, o mundo é a sua concha. Ao longo dos últimos oito anos, os jogos de PlayStation atravessaram o mundo em nome do desporto, da aventura e das corridas, por isso, no que toca à geografia, só tem de absorver as nuances do seu território e lembrar-se de alguns nomes e locais. É verdade que não vai aprender sobre erosão marítima, formação de lagos, cordilheiras ou vales, mas ficará a conhecer a cidade de S. Francisco, as bandeiras das grandes nações futebolísticas e que conduzir no deserto e no gelo são experiências muito diferentes. Fizemos um mapa para o ajudar a localizar melhor os seus conhecimentos.



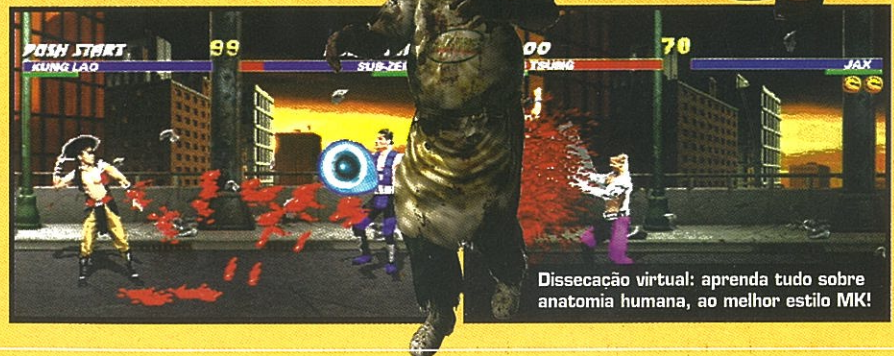
1. Driver - S. Francisco, Los Angeles, Las Vegas
2. Monopoly - Londres
3. Broken Sword - Paris
4. FIFA - Bayern Munich, Alemanha
5. The Italian Job - Turim
6. Tomb Raider - Egipto
7. Colin McRae Rally - Suécia, desertos africanos
8. ISS Pro - Real Madrid, Barcelona, Espanha



Enfermeira! O bisturi!

Ao longo do percurso dos jogos da PlayStation, vai poder aprender muito sobre o corpo humano - principalmente em sessões de **Bushido Blade**, **Resident Evil**, **Soul Reaver** e **Mortal Kombat**. Estes jogos funcionam como uma aula de dissecação virtual. Há alturas em que você até sente que faz parte dos espectadores de uma operação ao vivo.

As espadas cortam o ar, movimentos espectaculares são executados, os zombies andam de um lado para o outro e, subitamente, há sangue, tripas e órgãos por toda a parte. Tente identificar os cérebros e os corações enquanto voam pelos ares. Etiquetá-los é que pode não ser tão fácil...



Dissecação virtual: aprenda tudo sobre anatomia humana, ao melhor estilo MK!

Teste da Nação PlayStation

Chegou a altura de ver quem é esperto. Você é um mestre Mensa ou um mentalista? O QI é a medição da inteligência básica de alguém, embora não valha muito por si só, pois não inclui inteligência emocional, reacções e muitas outras coisas. O QI é medido através de questões numéricas, verbais e gráficas. Aqui tem alguns exemplos:

Verbal – Insira a palavra que falta
Play [_ _ _ _] Master
Twisted [_ _ _] Gear Solid

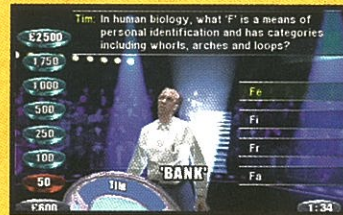
Númerica – Diga o próximo título da série
FIFA 1996, FIFA 1997, FIFA 1998...

Gráfica – Qual destes jogos não pertence ao grupo?
Metal Gear, ISS Pro, Tomb Raider,
Winky The Bear

Se quiser melhorar o seu QI, recomendamos que jogue estes títulos, para aumentar as suas

capacidades cerebrais. Todos vão pôr a sua massa cinzenta à prova e os seus neurónios a funcionar.

Lemmings 3D, Bomberman, Worms World Party, The Weakest Link, Tetris Plus, Super Puzzle Fighter 2, Kurushi



Kurushi: jogá-lo pode aumentar o seu QI (e baixar a sua credibilidade)

A história do mundo, segundo a PlayStation

Veja a tabela abaixo para ficar a conhecer a história do mundo segundo a PlayStation. Se decorar esta cronologia, nada poderá correr mal...

Há muito, muito tempo	Star Wars	
Tempos pré-históricos	Primal Rage, Warpath: Jurassic Park, Populous The Beginning	
420 DC	Chronicles of the Sword	
Tempos medievais	Medieval	
1930	Transport Tycoon	
1935	Agent Armstrong	
1939	Panzer General, Allied General, Medal of Honor	
1945	Striker 1945	
1969	GTA London 1969	
1996	FIFA 1996	
1997	FIFA 1997	
1998	FIFA 1998	
1999	X-COM: Enemy Unknown, FIFA 1999	
2000	Tempest X, FIFA 2000	
2001	FIFA 2001	
2002	FIFA 2002	
2003	FIFA 2003	
Amanhã	Tomorrow Never Dies	
2004	FIFA 2004	
2010	Psychic Force	
2048	Tobal No.1	
2084	Robotron 2084	
2096	Blast Chamber	
2097	G-Police, Wipeout 2097	
2100	Warzone 2100, Speedball 2100	
Século XXIV	Star Gladiators	
2555	Excalibur 2555AD	
3037	Starfighter 3000	
Século XXXI	MechWarrior 2	
40.000 DC	Spacehulk	

Educação física - Mexam esse corpo

Disseram-nos para tratarmos do nosso bem-estar físico além da nossa saúde mental. Há quem culpe a PlayStation pelo facto de as pessoas não estarem em forma, mas isso não acontece com a nova vaga de jogos de dança! Arranje um tapete, estes jogos e comece a mexer-se!



Não pare: combata a flacidez e a celulite com Dancing Stage!



- Dancing Stage
- Dancing Stage Euromix
- Dancing Stage Disney Mix
- Dance Dance Revolution
- Bratz

Em alternativa, pode arranjar um exemplar de **Winky The Bear** e ver até que ponto pode engordar...



Winky The Bear: Mr Loba-Loba!

Ao ritmo da música

Passamos agora da dança para a música. Pode largar a sua bateria improvisada com tachos e painéis. Experimente um destes jogos e, dentro de alguns meses, poderá ser o novo Fatboy Slim! A sério!



- PaRappa The Rapper
- Vib Ribbon
- Um Jammer Lammy
- Spice World
- Revolution X
- Beatmania
- Music Creation
- Music 2000

Educação musical: aprenda as notas com Music 2000 e muitos outros...



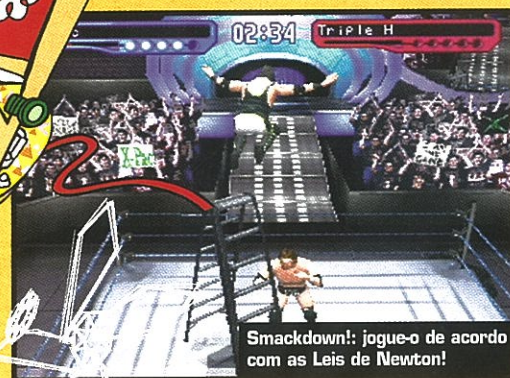
Ciência

Guardámos o melhor para o fim. A ciência. Na próxima página, encontrará tudo o que precisa de saber sobre a química da PlayStation. E abaixo, estão detalhadas as leis do movimento de Newton e, mais importante ainda, como se relacionam com a luta livre.



Se conseguir passar a esta disciplina, o seu curso de PlayStation estará completo. Se não, dedique-se aos jogos.

A primeira lei do movimento de Newton diz que todos os objectos se mantêm num estado de inércia ou movimento uniforme numa linha recta, a não ser que sejam impulsionados por uma força. Isto significa basicamente que um lutador está em descanso até outro vir contra ele a 50 km/h e o mandar pelos ares. A segunda lei do movimento de Newton diz que a força é igual à mudança do movimento (mv) por



Smackdown!: jogue-o de acordo com as Leis de Newton!

mudança de tempo. (Numa massa constante, a força equivale à massa x a aceleração, $F=ma$.) Esta lei aplica-se frequentemente à gravidade, por isso, significa basicamente que, quanto mais pesado for o lutador e quanto mais depressa ele vier contra si, mais depressa você vai ao tapete. A terceira lei do movimento de Newton



diz que, para cada acção, existe uma reacção oposta e equivalente. Por exemplo, se for contra as cordas, irá contra o seu adversário com a mesma velocidade e força. Para finalizar, vamos ficar a conhecer a lei de movimento que Newton nunca escreveu: "Eu sei algumas coisas sobre gravidade, mas na minha opinião, os seios das lutadoras de Dead or Alive desafiam qualquer lei que possa inventar."



A tabela periódica dos jogos da PlayStation

Acabando com o mito de que criar jogos é uma arte e não uma ciência, a Revista Oficial PlayStation revela a tabela de elementos que está na base de todos os jogos...

1
Id
Ideas

2
Mo
Money

3 Le Levels	4 St Stages
10 Tr Tracks	11 Co Courses
17 Lc Learn curve	18 Op Opponents
30 Sc Scenarios	31 My Memory card
43 O Options	44 Md Modes

- Elementos essenciais
- Elementos de jogabilidade
- Elementos de durabilidade
- Elementos de realismo
- Elementos gráficos
- Elementos de excitação
- Elementos periféricos

19 In Intuit	20 Ai A-intelligence	21 Lg Light effects	22 Ef Sound fx	23 Fx Special fx	24 Wf Wire frames
32 Vr Virt reality	33 Si Simulation	34 Mc Motion capt	35 Hi History	36 Ri Real life	37 Pc Pop culture
45 Sd Speed	46 Vi Violence	47 Py Phy- contact	48 Fe F-characters	49 We Weapons	50 G Gore

5 D Design	6 Sm Spec moves	7 C Controls	8 Hs Hid secrets	9 Mp Multiplayer
12 An Animation	13 Cl Colour	14 Eg Engine	15 Rs Response	16 Rw Rewards
25 Ba Backgrounds	26 Di Dimensions	27 Gs G-shading	28 Ad Addictive	29 Re Relentless
38 Po Polygons	39 Bm Bit-map	40 Sp Sprites	41 R Rendering	42 Fr Frantic
51 H Holograms	52 Sg Scrolling	53 Px Pixels	54 Tm Textures	55 Ly Layering

56 Mu Music	57 Pl Plot	58 Fm FMV intro	59 Pr Price	60 Pa Packaging	61 Ac Ad-camp	62 Ma Marketing	63 Pm Promotion
64 Ch Characters	65 Or Originality	66 Li Licences	67 Ap Sony app	68 Sq Sequel	69 Hu Humour	70 Cv Conversions	71 La Languages

Elementar

Aqui estão os 71 elementos sagrados que compõem a maior parte dos jogos de PlayStation. Enquanto lê estas linhas, os cientistas estão a trabalhar para descobrir novos elementos para juntar à lista...

- | | | | | | |
|---------------------------------|----------------------------|--------------------------|--------------------------|---------------------------|----------------------|
| 1 Ideias | 12 Animação | 25 Cenário de fundo | 38 Polígonos | 51 Hologramas | 63 Promoções |
| 2 Dinheiro | 13 Cor | 26 Dimensões | 39 Bit-mapping | 52 Scrolling | 64 Personagens |
| 3 Níveis | 14 Motor | 27 Sombras Gouraud | 40 Sprites | 53 Pixéis | 65 Originalidade |
| 4 Subníveis | 15 Reactividade | 28 Factor vício | 41 Renderização | 54 Mapeamento de texturas | 66 Licenças |
| 5 Design | 16 Recompensas | 29 Inflexibilidade | 42 Agitação | 55 Camadas | 67 Aprovação da Sony |
| 6 Movimentos especiais | 17 Curva de aprendizagem | 30 Cenários | 43 Opções | 56 Música | 68 Sequelas |
| 7 Controlos | 18 Adversários | 31 Cartão de memória | 44 Modos | 57 Enredo | 69 Humor |
| 8 Segredos escondidos | 19 Intuição | 32 Realidade virtual | 45 Velocidade | 58 Introdução FMV | 70 Conversas |
| 9 Modo para múltiplos jogadores | 20 Inteligência artificial | 33 Simulação | 46 Violência | 59 Preço | 71 Línguas |
| 10 Circuitos | 21 Efeitos de luz | 34 Captura de movimentos | 47 Contacto físico | 60 Embalagem | |
| 11 Pistas | 22 Efeitos sonoros | 35 História | 48 Personagens femininas | 61 Campanha publicitária | |
| | 23 Efeitos especiais | 36 Vida real | 49 Armas | 62 Marketing | |
| | 24 Wire Frame | 37 Cultura Pop | 50 Sangue | | |



PlayStation®2

SPLINTER CELL

QUANDO MARÇO 2004 QUEM UBI SOFT ONDE WWW.UBIISOFT.COM

ANTEVISÃO O dobro da acção furtiva! O dobro do tamanho! O dobro do Sam.



O homem do apito: atraia-os e dê cabo deles!

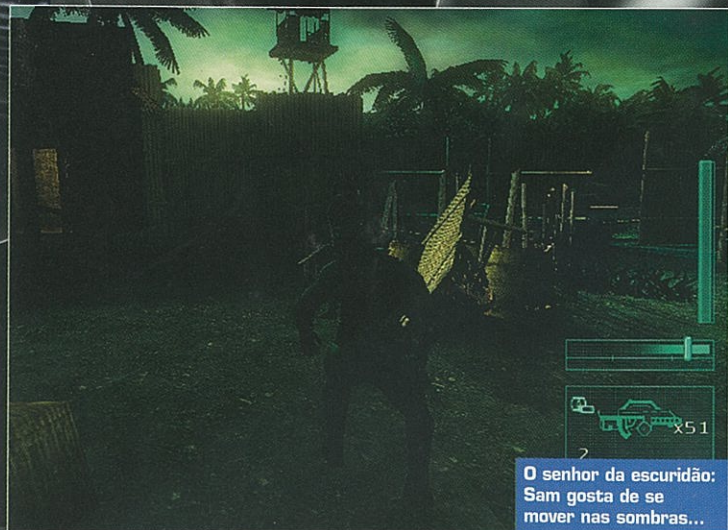
→ O gadget com mais estilo do novo Splinter Cell? Bem, não é a mira laser que o ajuda a abater terroristas com

a precisão do quartzo, mas também os alerta sobre a sua presença. E com certeza que não é a microcâmara que pode utilizar para gravar conversas (e nudez acidental?) à distância. Aquilo que mais nos entusiasmou foi O Apito.

Sim, ouviu bem. O mesmo objecto que se usa para assinalar as faltas no futebol. Pode não ser muito óbvio como se pode utilizar um apito em situações furtivas, mas parece-nos que o bom velho Samuel Fisher pode atrair os guardas para as sombras com um rápido Piiiiiii!

Mas isso é o mais ligeiro que **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** se torna. De resto, é mais um episódio clássico de Clancy. Aceite a missão de Deli, por exemplo. A Embaixada dos E.U.A. acaba de ser atingida por uma enorme explosão. Sam Fisher começa o nível numa zona isolada junto à costa, com o Sol a pôr-se lentamente no horizonte. As suas ordens são impedir que dados importantes caiam nas mãos erradas, mas subitamente, ele ouve tiros

e reféns a gritar. O que se segue depende unicamente de si. Há muitos ambientes ao ar livre em Pandora Tomorrow – desde aldeias remotas e florestas luxuriantes em Timor Leste a um cenário pós-explosão na Cidade Velha de Jerusalém – com a acção cuidadosamente equilibrada de modo a assegurar uma tensão de cortar à faca em áreas abertas. Muitos dos locais estão repletos de civis. O clímax de Pandora Tomorrow é em Los Angeles, com um nível particularmente excitante no aeroporto LAX, a meio do dia. Independentemente disso, a claustrofobia continua a ser a emoção reinante – principalmente quando Sam está a tentar infiltrar-se num comboio em movimento ou num submarino. O vilão deste episódio é Suhadi Sadono, um líder terrorista indonésio, armado com uma ameaça bacteriológica. Parece que alguém anda a ver muita televisão. Cabe-lhe a si salvar o mundo da destruição total. Tendo em conta o que já vimos, Pandora Tomorrow melhora todos os aspectos do Splinter Cell original. E ainda mal arranhámos a superfície. Mas... um apito? ©



O senhor da escuridão: Sam gosta de se mover nas sombras...

THE GETAWAY 2

Ⓐ QUANDO NÃO DISPONÍVEL Ⓞ QUEM SONY ⓧ ONDE WWW.UK.PLAYSTATION.COM

NOTÍCIAS The Getaway chegou tarde, dividiu opiniões e vendeu milhões. Agora, há uma sequência a caminho e parece-nos doce como o mel.



Sente-se confortavelmente

porque temos muito de que falar. Você pensa que sabe tudo sobre **The Getaway 2**, mas não podia estar mais enganado.

Vamos contar-lhe tudo o que sabemos.

Para começar, há um tipo chamado Eddie O'Connor, um boxeur amador, que é segurança em *part-time* e trabalha para a máfia.

Os pormenores sobre o argumento têm sido bem guardados pelos "pitbulls" da Sony, mas aqui tem o que conseguimos descobrir:

O'Connor é seriamente arrastado para o mundo da criminalidade. Ele está a ser chantageado, mas não sabemos ao certo porquê.

Quando a conversa mudou para as outras

personagens jogáveis, o nosso informador fechou-se em copas. O que é surpreendente, pois um dos grandes atractivos do primeiro jogo era a possibilidade de ver os eventos por diferentes pontos de vista. Depois de passarmos muito tempo a ouvir ninharias, pensamos que o novo jogo também terá um polícia, possivelmente da unidade de elite Tactical Firearms. Mas também descobrimos que vai haver uma abordagem diferente à forma como a história é contada. Depois, há toda aquela conversa sobre os novos gangs que a equipa de desenvolvimento deixou escapar.

Parece

que uma empresa da

Europa de Leste se vai juntar aos Yardies e às Triades.

E a cidade? Londres continua a ser a estrela e, desta vez, a acção decorre em locais totalmente diferentes. E mais, tanto os ambientes interiores quanto exteriores terão um grande nível de detalhe e haverá muita liberdade para os explorar.

Mesmo com o rápido ciclo de desenvolvimento,

o motor gráfico teve de ser melhorado para suportar as áreas densamente povoadas. Para não mencionar a criação de um modelo do metro de Londres...

É precisamente este tipo de inovação que assegura que **The Getaway 2** é uma boa sequência e não uma armadilha de gangsters mal concebida. Londres... prepara-te para o que te espera. Ⓞ



Um bom polícia: vão haver muitos tiroteios no meio da multidão...

PAREM AS IMPRESSORAS

THIS IS FOOTBALL 2004

Ⓐ QUANDO MARÇO 2004 Ⓞ QUEM SONY ⓧ ONDE WWW.UK.PLAYSTATION.COM

ANTEVISÃO Melhor do que PES e FIFA? A Sony faz afirmações ousadas em relação a **This Is Football 2004**...



"Ambos parecem um pouco disparatados." É assim que os criadores do simulador de futebol da Sony descrevem a jogabilidade de **Pro Evo Soccer** e **FIFA**. Achar que

ambos os jogos fazem demasiado para o ajudar, ao passo que TIF dá todo o controlo ao jogador.

É uma afirmação ousada, mas será que contribuirá para o jogo perfeito?

No papel, TIF 2004 parece impressionante:

23 ligas totalmente licenciadas, 32 divisões, 933 equipas (com mais de 18.000 jogadores), jogos

online para até oito jogadores, um sistema de "hall de entrada" que permite comunicações por email e voz (através de um *headset*) e características personalizadas dos jogadores - Ferdinand usa as meias acima dos joelhos e Barthez deixa a camisola de fora.

O sistema de gestão de TIF considera as habilidades dos jogadores. Os mais velhos podem jogar bem no final das suas carreiras e os mais novos podem ser exaltados. Parece inteligente, mas melhor do que PES e FIFA? Temos de ver para crer. Ⓞ



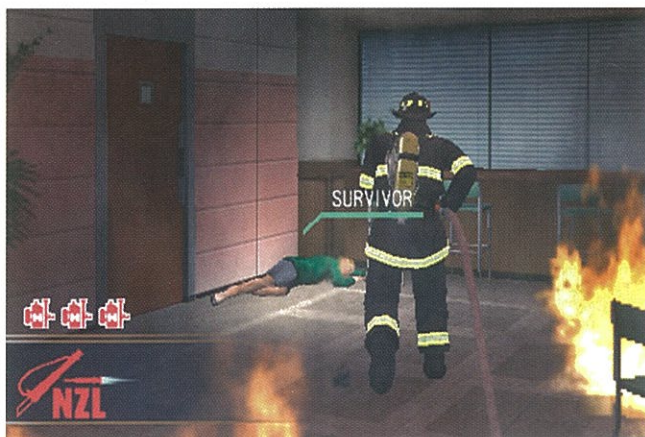
A caminho: será que TIF vai marcar golo?



FIREFIGHTER F.D. 18



Calor: as chamas são o inimigo.



Ⓐ QUANDO ABRIL 2004 Ⓞ QUEM KONAMI TOKYO ✕ ONDE WWW.KONAMITOKYO.COM/FIREFIGHTER/EN

PREVIEW Piromaniás



Um jogo de terror em que os zombies e as sombras dão lugar à luz incandescente das labaredas: eis o conceito de Firefighter F.D. 18, a nova obra dos autores de **Silent Hill** feita com os atentados terroristas de 11 de Setembro na memória. E não é preciso ter estado em Nova Iorque nessa fatídica data de 2001 para se perceber o quão aterrorizante é o fogo. Os portugueses estão mais do que familiarizados com o drama das vidas

e posses perdidas para esse que é um dos inimigos primordiais do Homem. Firefighter (vamos referir-nos a ele desta forma daqui em diante) retrata o dia-a-dia do bombeiro Dean McGregor na linha da frente do combate aos incêndios. "É proibido falar em baixas", brada o soldado da paz a Emilie Arquette, uma sensual repórter de televisão que procura na tragédia das chamas um furo para o telejornal. A relação entre os dois não começa da melhor maneira, mas é juntos que, mais



Homenagem: os japoneses honram o trabalho dos bombeiros no 11 de Setembro.

tarde na trama que permeia as diversas missões, vão investigar um estranho caso de erupções de fogo por toda a cidade. Tudo aponta para mão criminosa... Firefighter é claramente inspirado em duas obras cinematográficas que têm o combate às chamas como tema: *The Tearing Inferno* (1974, Irwin Allen) e *Backdraft* (1991, Ron Howard). Mas entre o bombeiro sensato, sábio e ponderado do primeiro filme, interpretado pelo clássico Steve McQueen, ou o *all american action hero* que é Kurt Russell no segundo, a Konami optou por este último para moldar a personagem de Dean McGregor. Afinal, é ele que melhor encaixa no perfil de um jogo que se quer

uma espécie de **Resident Evil** em que as armas tradicionais que dão caça ao morto-vivo são substituídas pela mangueira e pelo machado de bombeiro. Outra variação interessante em relação aos cânones do *survival horror* é que os objectivos das missões não consistem em "matar" tudo o que se mexa, mas em "salvar" todos os sobreviventes que estiverem à vista. Uma baixa que seja,

e é Game Over. É um detalhe que faz toda a diferença, especialmente quando o jogador estiver a avançar, em contra-relógio, por entre cenários repletos de fumos tóxicos que não permitem ver um palmo à frente do capacete, labaredas a lamber tectos que desabam sem avisar, e materiais explosivos a centímetros de distância. Firefighter será, sem dúvida, uma variação original num género gasto. Resta saber se os jogadores vão ser seduzidos por um jogo em que o adversário é sempre o mesmo. Não pudemos apreciá-lo aprofundadamente (a nossa versão com instruções em japonês não ajudou), por isso, não pomos as mãos no fogo por Firefighter, mas o potencial está cá. ■

Pontos positivos

- **Catástrofe**
Depois dos filmes-catástrofes, os jogos-catástrofes.
- **Conceito**
Sedutor, mas manterá o interesse ao longo do jogo?
- **Homenagem**
Em honra dos soldados da paz.

“As armas tradicionais que dão caça ao morto-vivo são substituídas pela mangueira e pelo machado de bombeiro”



WRATH UNLEASHED

Pensamento redutivo



Poder: cada semideus tenta subir a um lugar superior.



FACTOS



DATA DE SAÍDA: JÁ DISPONÍVEL

EDITORA: **ACTIVISION**

PRODUÇÃO: **THE COLLECTIVE**

JOGADORES: **UM OU DOIS**

GOSTA DESTE?

Experimente...

PS1: MORTAL KOMBAT TRIOLOGY
Não testado

O mais sangrento dos beat 'em ups.

PS2: TEKKEN 4
Revista 88 6/10

Não traz nada de novo, mas para quem é fã...



Ponto de encontro para dois géneros bem distintos, acção e estratégia, Wrath Unleashed pouco mudou desde que o vimos numa feira há vários meses. Como beat 'em up é simplista, como jogo de estratégia por turnos é superficial, mas a conjugação até é bem agradável, apesar de um ou outro defeito. Mas antes, a história... Num mundo assombrado pela disputa divina, Wrath propõe-nos assumir o comando das forças de um de quatro semideuses numa tentativa de conquistar o trono de Gaia, ou seja, perdendo o incómodo prefixo "semi". Estes aspirantes a deuses, naturistas e depravados, têm um curto percurso à sua espera – ascendem à denominação sacra com apenas quatro missões cada um. Dois deles, a semideusa da água e o semideus do fogo, são mais ou menos nobres. Os outros dois, da terra e do ar, são maquiavélicos. E, diga-se, a ânsia de poder não é o único motivo para a ascensão. Os outros dois, seja em modo de campanha ou nos mapas isolados, a partida inicia-se num mapa hexagonal onde os jogadores cuidam da movimentação

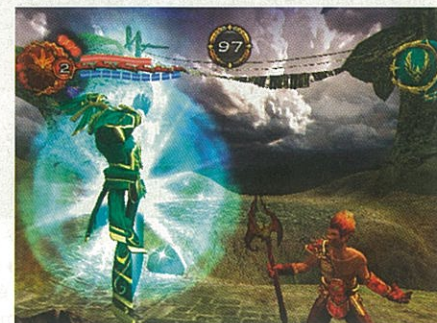
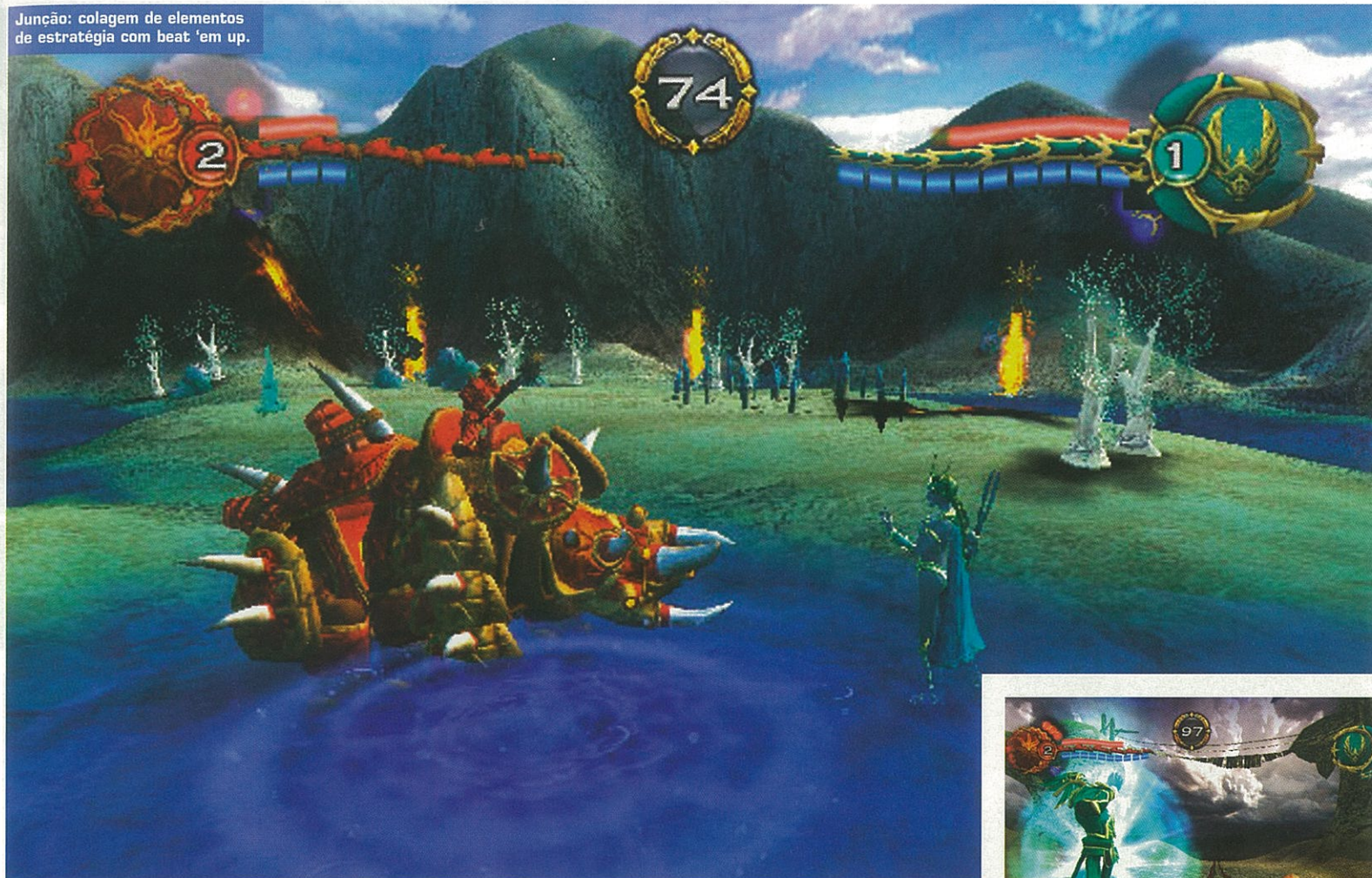


Básico: as lutas são simples. Mas divertem.

de tropas e lançam feitiços, de forma a cumprir os objectivos propostos, que normalmente passam pela conquista de um número predefinido de cidadelas ou pela morte de um semideus adversário. Infelizmente, a inteligência artificial na vertente de estratégica é muito primitiva, até no maior nível de dificuldade, o que estraga uma boa parte da diversão. Já nos

combates, a conversa muda. Quando duas unidades se encontram no mapa estratégico, o conflito é resolvido à caqueirada. O jogador terá de fazer uso da movimentação e das seis acções (defesa, quatro ataques normais e um ataque especial) e combos para desfalcicar a energia do adversário. Entre magias e golpes, torna-se óbvio que o jogo está longe de ser

Junção: colagem de elementos de estratégia com beat 'em up.



um **Mortal Kombat** ou um **Soul Calibur**. Ainda que as animações e design das criaturas sejam engenhosas, o sistema de combate é excessivamente básico, contudo, desafiante, contrariamente à vertente estratégica. A par dos já referidos modos de jogo, existem ainda os modos Versus e Team Battle, ambos referentes apenas a combates entre criaturas. Uma questão que nos escapa é por que têm de haver tempos de carregamento entre as diferentes rondas do mesmo combate. Todavia, o maior defeito do jogo acaba por ser mesmo a inexistência de uma vertente online para múltiplos jogadores. Este é um jogo que seria claramente valorizado pela existência

de partidas online. A alternativa à solidão fica assim reduzida ao segundo comando. Wrath Unleashed poderá ser excessivamente exótico para muitos. Apresenta uma mecânica de jogo interessante mas que, em última análise, apenas apelará aos jogadores que gostam em simultâneo de beat 'em ups e de jogos de estratégia por turnos. ■

“O sistema de combate é excessivamente básico, contudo, desafiante”

VEREDICTO

Revista Oficial
PlayStation
Edição portuguesa

■ **GRÁFICOS 7**
Cumprem a sua função.

■ **JOGABILIDADE 7**
Algumas arestas por limar.

■ **DURAÇÃO 6**
Quatro missões para cada um dos quatro semideuses.

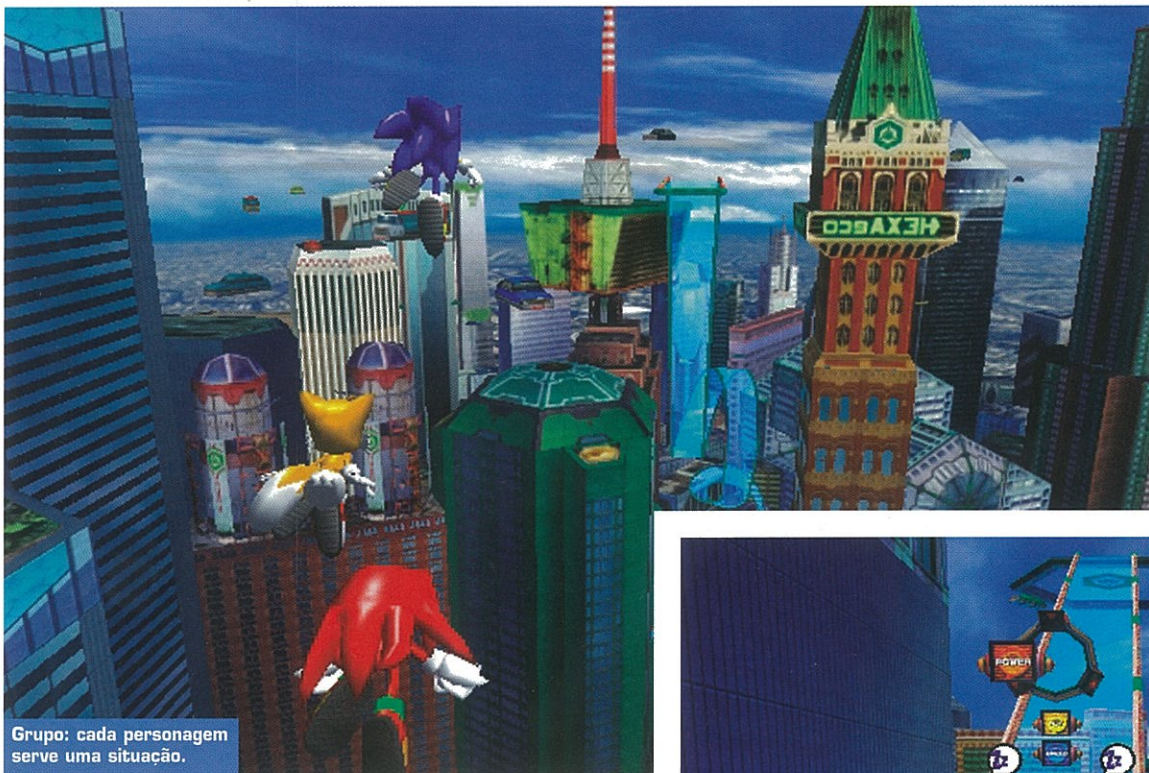
GLOBAL
Vale, sobretudo, por ser diferente.

7
10



SONIC HEROES

Agora que a Sega deixou o negócio das consolas, Sonic é livre de correr onde quiser...



Grupo: cada personagem serve uma situação.



FACTOS



DATA DE SAÍDA: JÁ DISPONÍVEL

EDITORA: SEGA

PRODUÇÃO: SONIC TEAM

JOGADORES: UM A QUATRO

GOSTA DESTA?

Experimente...

PS1: CRASH BANDICOOT 3

Revista 39/40 7/10

Um jogo que ainda tem muito para oferecer.

PS2: RATCHET & CLANK 2

Não testado
Uma das duplas maravilhosas do momento.



Sonic é o big boss e, portanto, é quem dá nome ao jogo, mas Sonic Heroes não conta apenas com a presença do famoso ouriço azul.

Knuckles, Tails, Shadow, E-123 Omega, Rouge the Bat, Espio the Chameleon, Vector the Crocodile, Charmy Bee, Amy Rose, Big the Cat e Cream the Rabbit são as outras 11 personagens do jogo. Os 12 magníficos estão agrupados em quatro equipas de três elementos cada – Team Sonic, Team Dark, Team Chaotix e Team Rose. Cada uma tem a sua especialidade, mas em todas há uma personagem que se distingue pela sua rapidez, outra pela sua força e a terceira pela sua capacidade de voar.

Como o desempenho da equipa é em função da personagem que segue na dianteira, isso obriga a um certo planeamento estratégico por parte do jogador, que tem de avaliar as diversas situações e alterar a sua formação em conformidade.

Tomando a Team Sonic como exemplo, Sonic consegue arrastar Knuckles e Tails atrás de si a alta velocidade, Knuckles é fantástico a eliminar obstáculos e inimigos e a destruir caixas, e Tails eleva os seus companheiros no ar e fá-los voar,



sem precisar de pozinhos nem de pensamentos felizes. Apesar da velocidade continuar a ser uma característica importante nesta nova aventura da mascote da Sega, torna-se imediatamente evidente que já não é a primordial. De facto, se pusermos a nossa equipa a correr pelo cenário fora sem parar para pensar, o mais provável é que os nossos heróis morram em três tempos – no primeiro tempo, embatem num inimigo e perdem alguns anéis, no segundo,

vão contra picos e perdem ainda mais anéis e, no terceiro, morrem. Todavia, quando se apresenta a oportunidade de correr a sete pés, não há nada como usar Sonic à cabeça e reviver os bons velhos tempos do ouriço super-sónico. Os níveis foram concebidos de modo a proporcionarem uma experiência equilibradamente diversificada e, embora sejam lineares e não permitam grandes explorações, estão longe de ser monótonos graças aos diferentes desafios que propõem

Oriental: das personagens aos cenários, Sonic Heroes não esconde as origens japonesas.



aos heróis. Há rectas de *sprint*, rampas e *loopings* suficientes para satisfazer os mais sonicmaníacos e o som metálico de quando se perde os anéis vai despertar alguns sorrisos nostálgicos porque é igualzinho ao original. Ainda no campo do som, é de destacar a ajuda vocal que nos indica qual a personagem que vai na liderança – como basta carregar uma vez num botão para alterar a formação, é útil que cada uma tenha uma deixa personalizada quando assume a primeira posição para sabermos de imediato quem é o chefe actual.

Os gráficos são puramente Sonic, mas, infelizmente, não acrescentam nada de novo à mais recente

aventura do ouriço. Coloridos e vibrantes, com cenários e personagens giras, são perturbados por uma câmara com vontade própria que insiste em apresentar planos que frequentemente não são os mais indicados. Sonic Heroes é divertido e tem um forte apelo nostálgico, além de oferecer uma boa aventura em grupo – tanto no ecrã como fora dele, uma vez que permite quatro jogadores em simultâneo. Contudo, fica aquém do jogo que poderia ser. ■

VEREDICTO

Revista Oficial
PlayStation
 Edição portuguesa

■ GRÁFICOS 6

Vibrantes e coloridos, mas com alguns problemas de câmara.

■ JOGABILIDADE 7

Três personagens com talentos diferentes trabalham juntas em prol da equipa.

■ DURAÇÃO 8

Depois de terminar a aventura, pode divertir-se com os jogos em rede.

GLOBAL

Sonic e companhia numa aventura diferente, mas que fica um pouco aquém da sua reputação.

7
10

“Os níveis proporcionam uma experiência equilibradamente diversificada”



PLAYSTATION 2

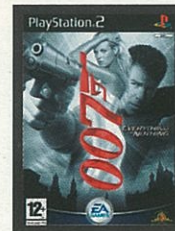
Testes

JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

Um estilo inconfundível



FACTOS



DATA DE SAÍDA: **JÁ DISPONÍVEL**

EDITORA: **ELECTRONIC ARTS**

PRODUÇÃO: **ELECTRONIC ARTS**

JOGADORES: **UM**

GOSTA DESTE?

Experimente...

PS1: 007 TWIN PACK

Não testado

A junção de The World Is Not Enough e Tomorrow Never Dies.

PS2: JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

Revista 90 9/10

Provavelmente, o melhor First Person Shooter da PS2.



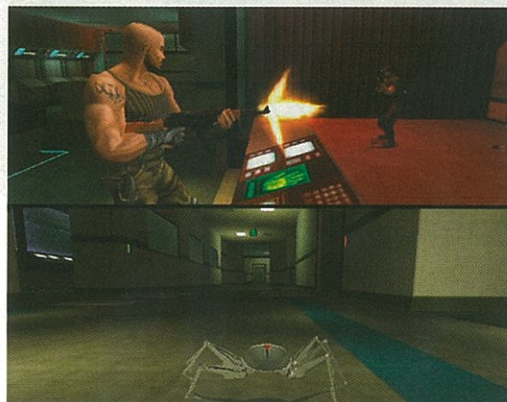
Cinema: *Everything or Nothing* é melhor do que alguns filmes do 007.



Confessamos que tínhamos algumas reservas acerca do novo capítulo da saga James Bond. A opção pela acção na terceira pessoa significava uma mudança radical para uma série que

ficou célebre, entre os jogadores, graças a um excelente par de First Person Shooters: **Golden Eye** e **Nightfire**. Terá a Electronic Arts dado um passo em falso?

Nada disso. *Everything Or Nothing* (EON) prova, uma vez mais, que não há nada como injectar sangue novo nas franchises de maior sucesso. O objectivo da editora ficou bem claro desde o princípio: não bastava aproveitar a licença para criar jogos divertidos, era imperativo criar uma experiência que fizesse o jogador sentir que realmente controlava os passos do agente 007. A Electronic Arts não olhou a meios para

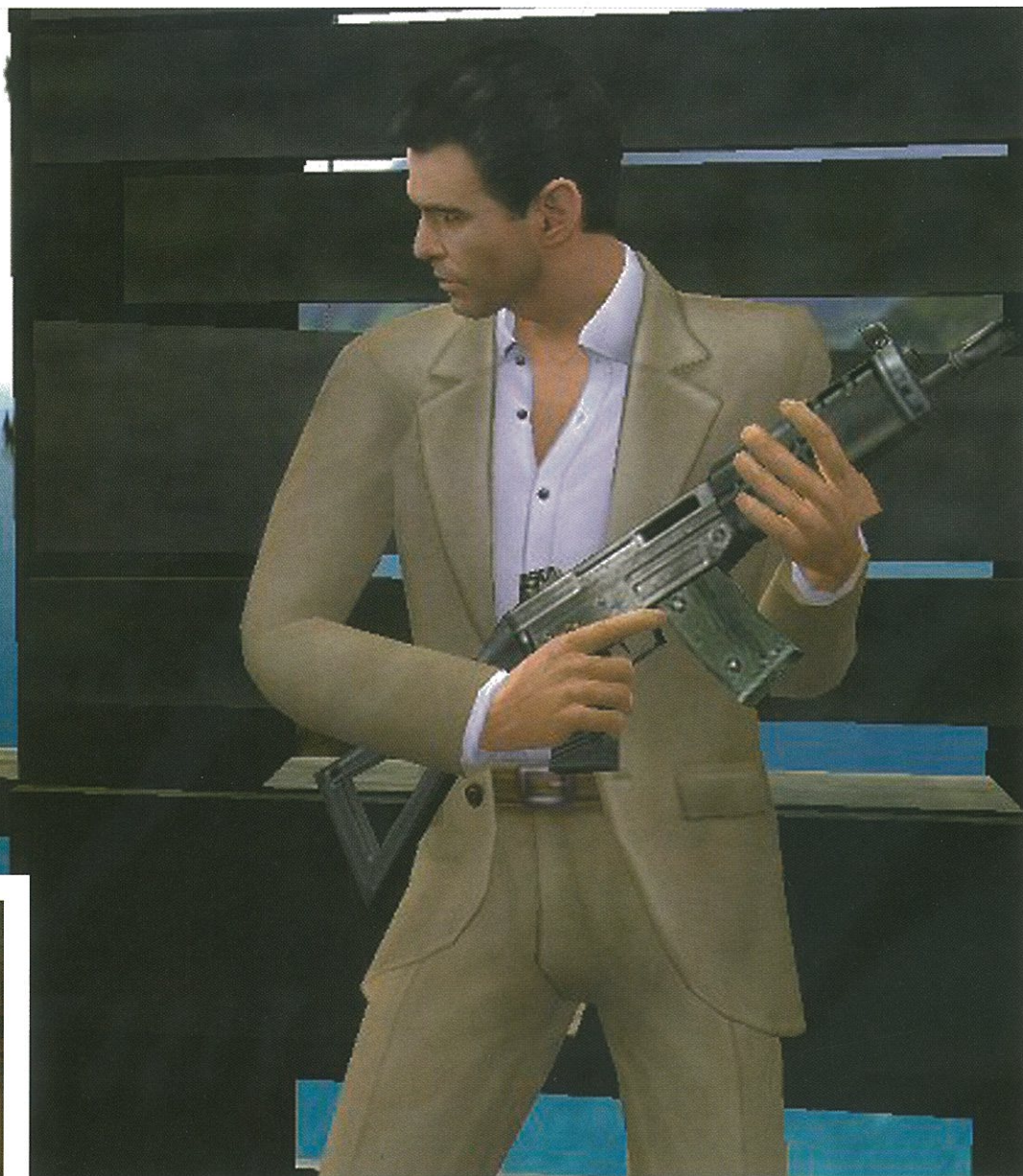
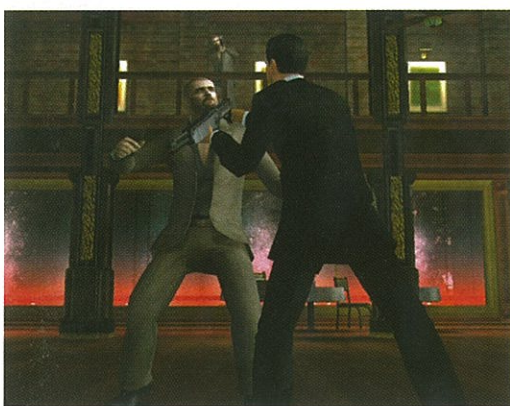
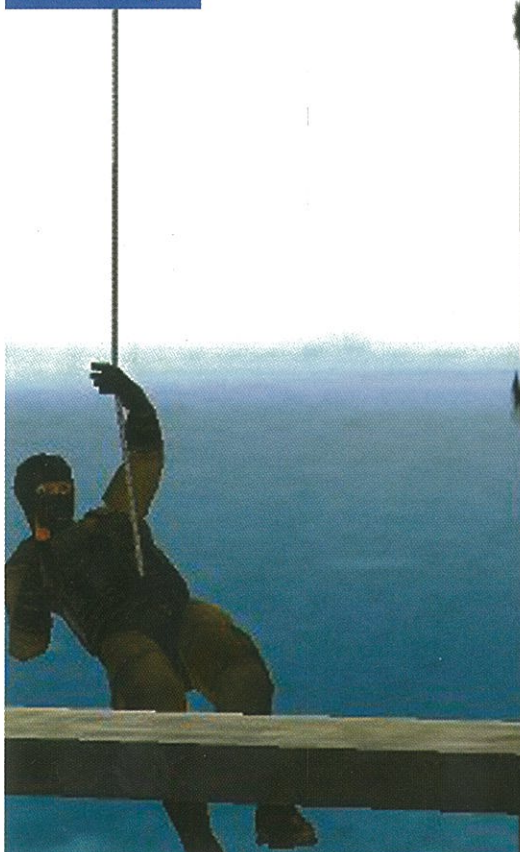


atingir os seus fins: foi buscar Bruce Feirstein (o argumentista de películas como **The World Is Not Enough** ou **Tomorrow Never Dies**) para escrever o enredo, recrutou um naipe de actores famosos que emprestam todo o seu talento e emotividade às personagens, e construiu um motor gráfico totalmente de raiz que recria, em bom estilo, as peripécias de um espião que nunca perde

o humor mesmo nas situações de maior aperto. A aventura desenvolve-se de forma linear mas existem algumas missões que permitem ao jogador avançar por diferentes trajectos. Por exemplo, uma das missões iniciais coloca o herói no encaixe de um comboio em fuga que poderá ser alcançado por duas vias distintas: ao volante do Porsche Cayenne ou aos comandos de uma velocíssima motorizada, a Triumph Daytona 600. Esta liberdade de escolha estende-se às restantes secções de jogo que colocam, geralmente, James Bond no papel do intruso que tenta penetrar de forma dissimulada no covil do inimigo. Aqui, cabe aos jogadores optarem pelos métodos que mais lhes agradam: todos sabemos que o 007 não hesita a recorrer a pistolas e metralhadoras para sobreviver, mas não há nada como apanhar os adversários desprevenidos, aplicar-lhes um ou dois murros e deixá-los prostrados no solo para contarem a lenda aos seus netos! Este apelo antiviolença é reforçado por uma série de extras (novos *gadgets*, *artwork* e uma mão-cheia de truques) que são progressivamente disponibilizados, se o jogador for capaz de cumprir

“O jogo que melhor recriou o ritmo frenético da série cinematográfica”

Bond é um ás em tudo, até no rappel.



▶ a maioria das missões o mais furtivamente possível. Curiosamente, o jogo até inclui algumas opções subtis – os Bond Moments e o Bond Sense – que nos procuram ajudar a resolver os problemas tal e qual como o 007 faria no grande ecrã. Despistar bandidos provocando explosões em vez de confrontá-los individualmente, utilizar aranhas mecânicas para explorar locais secretos, recorrer a disfarces para passar despercebido junto dos inimigos, esta é a imagem de marca de um dos principais ícones da Sétima Arte. Uma coisa é certa: por enquanto, EON ficará para a história como o jogo que melhor recriou o ritmo frenético, com um herói sempre no fio da navalha, da série cinematográfica. As missões sucedem-se de forma vertiginosa: existem perseguições de helicóptero (com mísseis e rajadas de metralhadora

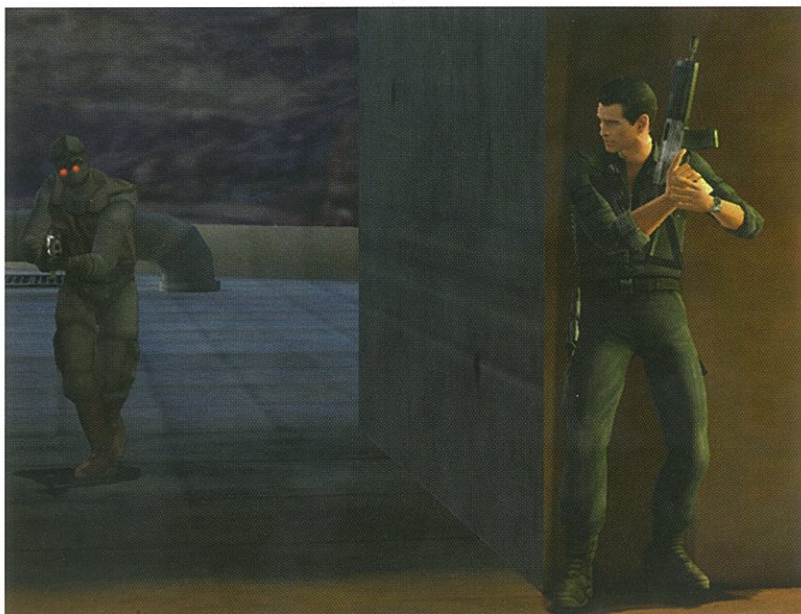
pelo meio) em pleno Egípto, infiltrações em velhas fortalezas incas ou numa base secreta situada em Moscovo, viagens de automóvel onde se infringe constantemente o Código da Estrada e fugas que conduzem a abismos onde James Bond prova ser um ás em rappel. A lista de cenas memoráveis

é suficientemente extensa para nos impelir a descobrir, por todos os meios, o desfecho desta nova história.

Infelizmente, no melhor pano acaba (quase) sempre por cair uma nódoa. O calcanhar de Aquiles de EON é a intrincada interface que exige horas de habituação até que tenhamos memorizado as funções de cada botão. O controlo da câmara e a opção de focar automaticamente a mira nos adversários revela-se problemática em espaços exíguos e a selecção dos objectos, através das teclas direccionais, é desnecessariamente confusa. Ressalve-se a transição fluida entre as cenas a pé e ao comando de veículos, mas, mesmo aqui, temos que nos haver com as viagens de helicóptero cuja pilotagem é um autêntico pesadelo: os autores destes níveis deveriam ser deixados à sua sorte numa ilha deserta juntamente com alguns dos principais inimigos de 007! EON inclui ainda 11 cenários que podem ser desvendados de forma cooperativa com um amigo



Salvamento: moças em perigo fazem o herói enfrentar inúmeros perigos.



(com o ecrã dividido ao meio) ou em desenfiadas batalhas onde um máximo de quatro agentes se podem digladiar entre si. Corridas contra-relógio ou provas onde cada jogador procura obter mais pontos do que o rival são algumas das propostas especialmente preparadas pela Electronic Arts como alternativa à campanha solitária.

O maior elogio que se pode fazer a EON é que ele capta o espírito e a magia dos melhores Bond *movies*. As paisagens exóticas, as beldades de corpos esculturais, os perversos vilões, nada ficou de fora nesta divertida aventura. E quando estão envolvidos valores de produção tão elevados, fica uma questão no ar: para quando o filme do jogo? ■

VEREDICTO

Revista Oficial
PlayStation
 Edição portuguesa

■ GRÁFICOS 8
 As curvas das Bond *girls* são o melhor.

■ JOGABILIDADE 7
 Controlos difíceis de dominar.

■ DURAÇÃO 8
 As diversas formas de acabar cada missão vão ocupá-lo bastante tempo.

GLOBAL
 A melhor colaboração entre a indústria cinematográfica e a dos videojogos.

8 10

Cartaz de luxo

A Electronic Arts reuniu em *Everything Or Nothing* uma autêntica constelação. Para além de Pierce Brosnan, actores ilustres como Willem Dafoe e John Cleese (entre outros) aceitaram participar na criação de um título que marca uma nova etapa na aliança entre a Sétima Arte e a indústria dos videojogos.



James Bond (Pierce Brosnan) – É o agente secreto mais famoso do mundo. Domina todo o tipo de tecnologias e armas de fogo e nunca perde uma oportunidade para seduzir uma dama em apuros. Para ele, espionagem é sinónimo de arte em movimento.



Serena St. Germaine (Shannon Elizabeth) – Uma geóloga com profundos conhecimentos sobre os costumes das nações sul-americanas. A sua perícia na pilotagem de helicópteros irá salvar a pele do herói em diversos momentos da trama.



Nikolai Diavolo (Willem Dafoe) – Um ex-agente da KGB, Diavolo pretende conquistar o mundo através de um ataque às principais redes informáticas internacionais. James Bond é um velho ódio de estimação que precisa de ser eliminado a todo o custo.



Katya Nadanova (Heidi Klum) – A beleza desta cientista só tem par nos brilhantes resultados das suas investigações na área da nanotecnologia. Uma das primeiras missões do herói é resgatá-la das mãos de um grupo de terroristas: o romance é inevitável mas há beijos que podem esconder um terrível segredo...



Jaws (Richard Kiel) – Um velho rival de James Bond que não desiste enquanto não vir morto o seu arqu-inimigo. A sua descomunal força desaconselha os combates corpo-a-corpo, por isso convém utilizar o cérebro nos empolgantes duelos do jogo.



Q (John Cleese) – O engenheiro responsável pelas inovadoras armas e gadgets que o 007 utiliza nas operações. Os seus avisos sobre a fragilidade do material acabam quase sempre por cair em saco roto.



M (Judi Dench) – A directora do MI6 (o quartel-general dos serviços secretos britânicos). Cultiva um certo distanciamento com todos os agentes, embora não consiga esconder uma certa predilecção por James Bond. Fornece valiosas pistas sobre os objectivos de cada missão.



Mya Starling (Mya) – Uma agente que trabalha sob o disfarce de cantora numa discoteca. Tem a seu cargo a investigação das actividades ilegais de Nikolai Diavolo na cidade de Nova Orleães. Uma mulher charmosa e com alguns truques na manga.

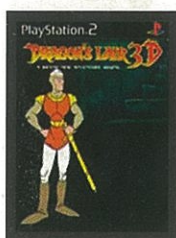


Clássico: Dragon's Lair marcou a história dos jogos.

DRAGON'S LAIR 3D

Velhos são os trapos, o Dirk e o Don

FACTOS



DATA DE SAÍDA: JÁ DISPONÍVEL

EDITORA: THQ

PRODUÇÃO: DRAGONSTONE SOFTWARE

JOGADORES: UM

GOSTA DESTA? Experimente...

PS1: JINX
Revista 93 8/10
Plataformas variadas e divertidas.

PS2: MAXIMO VS. ARMY OF ZIN
Revista 104 8/10
Um jogo que combina bem acção e plataformas com um traço antigo.



O primeiro videogame da história a usar um disco laser como suporte, Dragon's Lair, foi não só uma obra revolucionária como um dos

mais irresistíveis papa-moedas dos salões de máquinas de jogos em 1983. O ano passado a obra comemorou 20 anos, intervalo de tempo em que viu os jogos passar das cassetes às disquetes e aos cartuchos, daí ao CD-ROM e, agora, aos primeiros dias do pontificado do DVD. Na verdade, houve quem argumentasse em 1983, que Dragon's Lair era mais um desenho animado interativo do que um jogo (e, dez anos mais tarde, tentaram transformar os videogames em filmes interactivos...). A obra era, de facto, um desenho animado saído da pena de Don Bluth, um dos directores de animação da Disney nos anos 70. Mais tarde, o talentoso animador acabou por fazer concorrência ao estúdio que viu nascer Mickey, assinando a autoria (em parceria com Gary Goldman) de filmes de animação mais ou menos populares como An American Tail, The Land Before Time, Anastasia ou Titan AE.

Dragon's Lair causou sensação instantânea

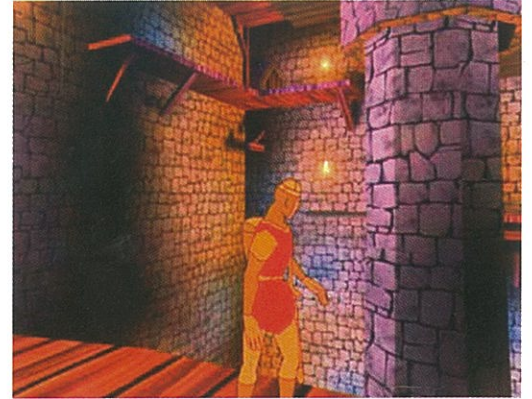
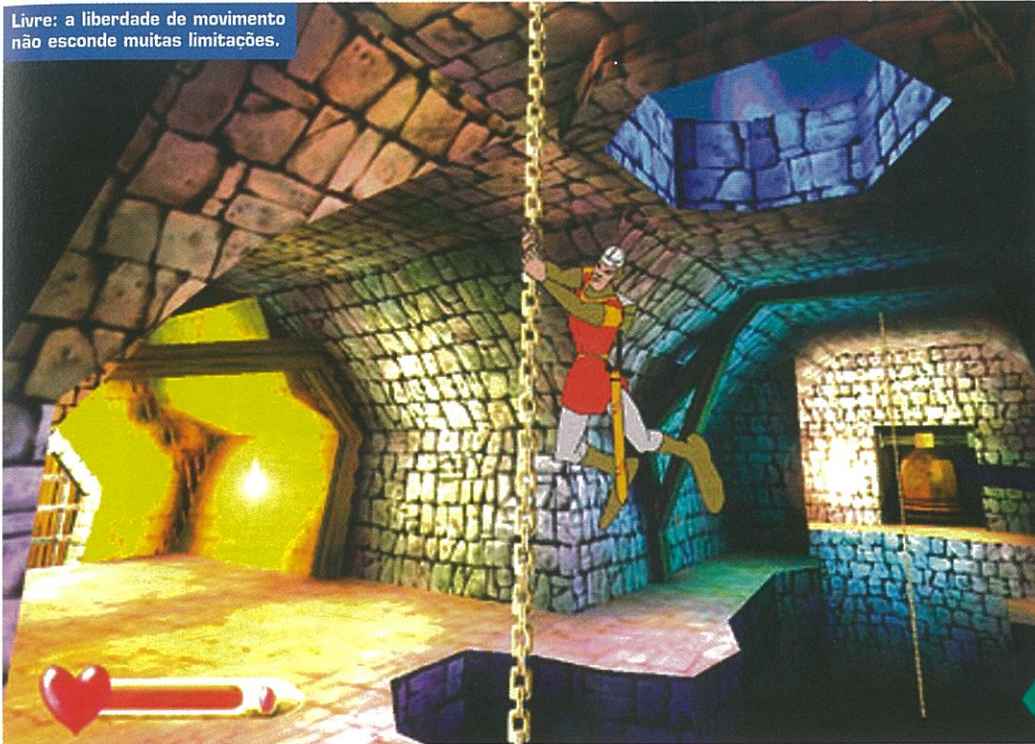
graças às personagens divertidas (o pateta cavaleiro medieval Dirk The Daring e a sexy princesa Daphne), ao humor sempre presente, mas sobretudo graças a uma qualidade de grafismo e animação que atingiam no disco laser um estatuto só ultrapassado com a chegada do CD-ROM ao mundo dos videogames – isto numa época de obras como **Battlezone**, **Donkey Kong** ou **Moon Patrol**...

Apesar da imensa popularidade, o jogo de Don Bluth não escapou à reprovação de um grupo alargado de críticos. A participação do jogador em Dragon's Lair era muito limitada: a estrutura ramificada da história desenrolava-se quase como um filme de animação normal, e ocasionalmente surgiam eventos de acção que davam ao jogador a oportunidade de escapar das armadilhas que se deparavam no percurso de Dirk, na sua demanda para salvar a princesa Daphne das garras do dragão Singe: e para isso bastava-lhe premir o botão certo, no momento exacto, numa sucessão de situações de tentativa e erro que faziam o filme avançar (uma forma engenhosa de sacar ainda mais moedas dos jogadores). Nada de explorar mapas, nada de saltar

plataformas, nada de abater monstros, ou seja, nada de controlo directo da personagem. Começava a confirmar-se a tendência dos jogadores hardcore para se deixarem levar pelo encanto dos gráficos em detrimento da jogabilidade...

Duas décadas depois, Don Bluth e Gary Goldman juntam-se à estreade produtora Dragonstone para dar a Dirk aquilo que ele nunca teve ao longo da sua vida como herói dos videogames: liberdade. Com vários anos de atraso, o cavaleiro vê-se agora mergulhado no mundo moderno das três dimensões. Dirk continua com o seu ar desajeitado de sempre, mas agora pode saltar, esgrimir, dar cambalhotas, apanhar e usar objectos e explorar os cenários, quando e como o jogador entender. Dragon's Lair deixou de ser um filme interativo e foi promovido a jogo de plataformas, com precipícios para ultrapassar, monstros a aniquilar, tesouros a descobrir, armadilhas a evitar, puzzles a resolver (muitos deles importados directamente do jogo original) e armas e upgrades a recolher. Tudo com o objectivo de sempre: salvar Daphne. E, aparentemente, desta feita, é das garras de um feiticeiro pouco escrupuloso.

Livre: a liberdade de movimento não esconde muitas limitações.



O facto de contar com os autores do jogo original deveria ter funcionado a favor desta nova versão, mas a verdade é que Don Bluth e companhia parecem ter passado ao largo de 20 anos de evolução dos videojogos, e as falhas são denunciadas em todos os departamentos. Dirk deve estar feliz com a liberdade recém-adquirida e os velhos fãs do primeiro jogo, provavelmente, ficarão satisfeitos com o facto de poderem explorar um mundo que há duas décadas viam, quase passivos, desenrolar-se diante dos seus olhos, mas a verdade é que os jogos modernos apostam cada vez mais noutro tipo de liberdade: não apenas de movimentos, mas também de decisões, em universos que se querem percorrer através de diversos percursos. Veja-se o exemplo do recente **Jak 2**. *Dragon's Lair 3D*, por sua vez, prolonga-se em mapas extremamente lineares, com soluções rígidas e únicas para cada obstáculo, e que não dão hipótese ao jogador de serem explorados a seu bel-prazer. O problema é que nem nos importariamos de rever esta revisita a um tipo de mecânica de jogos de plataformas *old school* (e *Dragon's Lair 3D* consegue, malgrado tudo, entreter), se as coisas tivessem sido apresentadas com algum cuidado.

Mas qual é o valor da nostalgia quando a *Dragonstone* tem aqui um trabalho quase amador? Há inúmeros e dramáticos problemas de detecção de colisão, é quase impossível fixar o alvo nos inimigos quando nos envolvemos em combates, e até a interface complica o que é simples, recorrendo a uma série de botões para um número limitado de acções.

A nível gráfico, a utilização do *cel shading* na modelação das personagens não esconde um facto indelével: este *Dragon's Lair* do século XXI é menos bonito do que o de 1983. Podemos argumentar que as cores garridas e lisas, as animações meio toscas, a quase inexistência de texturas de qualidade, entre outras falhas, são propositadas, que tudo isto é uma estética intencionalmente retro e orgulhosamente kitsch, mas a verdade é esta: *Dragon's Lair*, em 1983, parecia estar dez anos à frente do seu tempo, enquanto este parece estar dez anos atrás. Para quem viveu a ingenuidade e novidade dos videojogos do princípio dos anos 80, como é o caso de alguns de nós, é impossível não sorrir perante as novas trapalhices de Dirk e sentir algum prazer em, finalmente, controlá-lo nesta aventura tridimensional, mas, para a nova geração de jogadores *Dragon's Lair 3D*, é um produto anacrónico. 2003 foi o ano dos jogos de plataformas, com vários excelentes títulos.

E, curiosamente, alguns deles também fizeram a transposição de clássicos dos anos 80 para a era das três dimensões, como **Prince Of Persia: The Sands Of Time** ou **Maximo vs. The Army Of Zin**. São duas boas lições para um Don Bluth que ficou a ver o tempo passar-lhe ao lado. ■



VEREDICTO

Revista Oficial
PlayStation
Edição portuguesa

■ GRÁFICOS 4

Cel shading com uso medíocre.

■ JOGABILIDADE 2

Salta, falha, repete.

■ DURAÇÃO 3

Muito curto.

GLOBAL

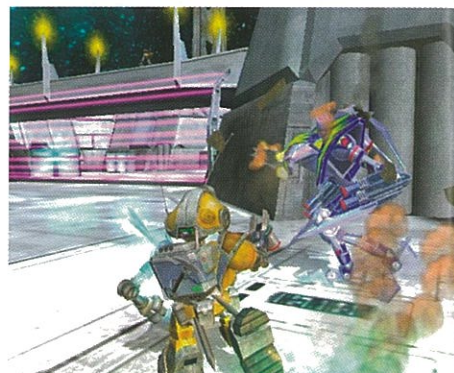
Um jogo que aposta tudo na nostalgia, e falha.

3
10

“Qual é o valor da nostalgia, quando há aqui um trabalho quase amador?”



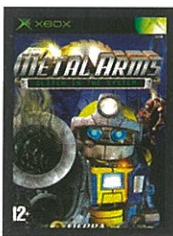
Fuga: Glitch vai conduzir o seu povo através de ambientes hostis.



METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM

Acção à prova de ferrugem

FACTOS



DATA DE SAÍDA: **JÁ DISPONÍVEL**

EDITORA: **VIVENDI**

PRODUÇÃO: **SWINGIN' APE STUDIOS**

JOGADORES: **UM OU DOIS**

GOSTA DESTA?

Experimente...

PS1: ROBO-PIT 2

Revista 103 4/10

Só porque tem robôs, pense bem antes de comprá-lo.

PS2: RATCHET & CLANK

Revista 90 10/10

Original e recheado de armas.



Se olharem de relance para as imagens de Metal Arms, vão pensar que estão na presença de um novo jogo de plataformas

com paisagens surreais e personagens amorosas. Puro engano! Os ingredientes do género estão cá todos mas o que a Swingin' Ape Studios produziu foi uma visceral "carnificina" que nos coloca no centro de uma guerra civil... robótica! Isso mesmo, a acção desenrola-se numa galáxia distante, mais precisamente no planeta Iron Star, habitado por milhões de andróides de todos os tamanhos e feitios. As forças do general Corrosive governam o asteróide com mão-de-ferro (literalmente!), mas um grupo de rebeldes (liderados pelo carismático Coronel Alloy) tenciona sabotar-lhe os planos com um jovem robô em plano de destaque: Glitch. Ele é o herói que, qual Moisés, vai conduzir o seu povo à Terra Prometida mas, pelo caminho, terá de enfrentar mil e um perigos atravessando lixeiras, minas, fábricas e outros palcos soturnos. Se apreciaram Ratchet & Clank, vão gostar de saber que Metal Arms vai buscar a essa obra uma série de referências como a variedade de armas e respectivos upgrades,

uma mão-cheia de perigosos guardiões e cenários que se estendem para além do que a vista consegue alcançar. O humor é outro elemento comparável mas, ao contrário do clássico da Insomniac, a Swingin' Ape optou por um rol de piadas mais adultas que dispensavam a senilidade do engenheiro que não pára de dizer asneiras mal abre a bocarra para falar. O controlo do herói é eficaz (com os manipuladores a comandarem os passos e a câmara e dois botões reservados para a selecção das armas primárias e secundárias), mas a técnica de salto revela imperfeições que poderão causar dores de cabeça a alguns jogadores. Irrepreensíveis mesmo estão as animações das personagens que andam e correm com aquele ar gingão típico dos robôs. Os inimigos revelam uma assinalável astúcia em combate (especialmente nos níveis mais avançados, numa oferta que ultrapassa as 40 missões), mas é um deleite para os olhos quando conseguimos arrancar-lhes um braço à metralhada ou desmembrá-los por completo, com as peças a desenroscarem-se lentamente até sobrar um par de pernas que desata a correr loucamente pelo cenário!

Robôs: muitas armas e acção futurista.



A Scatter Blaster é uma boa arma para nos divertirmos à custa dos inimigos, mas existem instrumentos para todos os gostos como lasers e granadas, metralhadoras e rodas dentadas, lança-mísseis e uma aparentemente inofensiva fisga. O aparelho mais original de todos é, todavia, o Tether Control, uma espingarda equipada com um cabo de fibra óptica que se aloja no painel de circuitos dos opositores. Quando utilizada com sucesso, esta arma permite-nos comandar temporariamente os rivais, facilitando-nos a entrada em instalações ou dando a provar aos inimigos um pouco do seu próprio veneno. Para além das plataformas e intensos combates, Metal Arms inclui diversas secções onde pilotamos jipes, tanques e naves espaciais apetrechadas com o último grito em armas de destruição maciça. Uma das missões coloca-nos numa desenfreada perseguição contra-relógio, noutra controlamos um Mech gigante perante o assalto das tropas inimigas e os exemplos continuam por aí fora. Em relação às outras versões, a de PS2 parece poupar

na iluminação e qualidade das texturas. A consola da Sony denota ainda ocasionais abrandamentos na animação (sobretudo nas batalhas mais concorridas), uma falha que não impede o jogo de ser bastante divertido. Metal Arms inclui ainda um vasto leque de provas para múltiplos jogadores mas, mesmo sem esse brinde, aconselhamos qualquer amante de jogos de acção a dar uma espreitadela a esta nova aposta da Vivendi Universal. Jogabilidade *old school* para dar e vender. ■

VEREDICTO

Revista Oficial
PlayStation
 Edição portuguesa

■ GRÁFICOS 7

É pior do que as versões de outras consolas.

■ JOGABILIDADE 7

Muitas armas e veículos. Os saltos podiam estar melhor.

■ DURAÇÃO 8

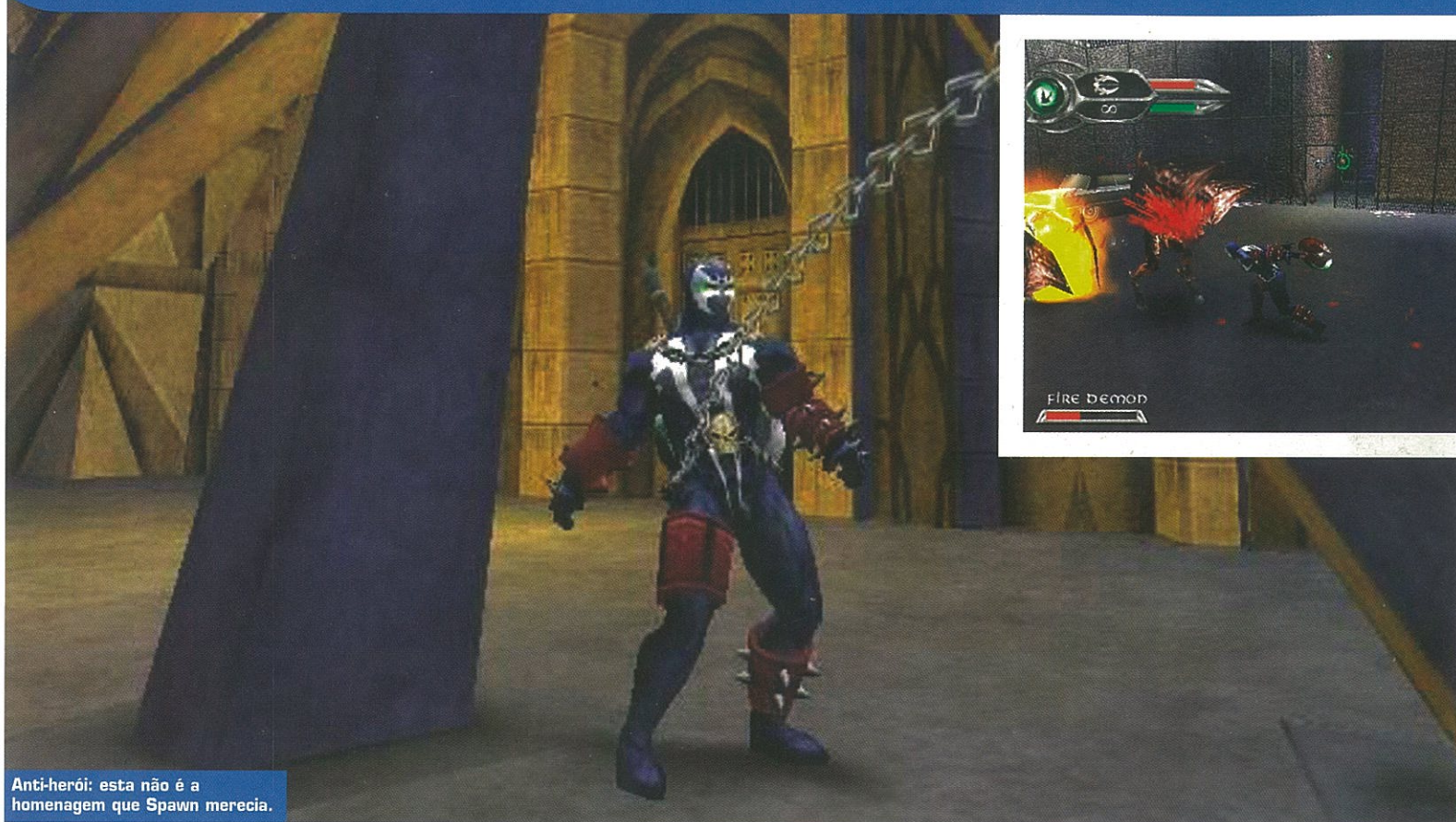
Longa para um só jogador, extrema para dois.

GLOBAL

Um enredo absurdo numa obra talhada para jogadores hardcore.

7
10

“Uma visceral carnificina que nos coloca no centro de uma guerra civil... robótica”



Anti-herói: esta não é a homenagem que Spawn merecia.

SPAWN: ARMAGEDDON

O dinheiro que o inferno dá

FACTOS



DATA DE SAÍDA: **JÁ DISPONÍVEL**
 EDITORA: **NAMCO**
 PRODUÇÃO: **POINT OF VIEW**
 JOGADORES: **UM**

GOSTA DESTA?

Experimente...

PS1: LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Revista 43 9/10
 Mundos vampírescos de dar a volta à cabeça.

PS2: DEVIL MAY CRY 2
 Não testado
 Acção gótica de luxo.



Todd McFarlane não pára.

O homem que saiu da Marvel porque estava farto do controlo corporativista daquela supereditora de *comics* e queria liberdade criativa (fundando a independente Image) tornou-se ele próprio numa máquina de fazer dinheiro, constantemente despejando cá para fora produtos de merchandising. E se no domínio dos *action figures* e da BD Todd é um príncipe, no cinema e nos videojogos, o mais a que pode aspirar é à figura de bobo. Não que ele se chateie. Afinal, os jogos

vendem, especialmente se tiverem a marca da sua principal criação, o vingador dos infernos Spawn, no frontispício da caixa do jogo. E ser distribuído pela Electronic Arts também ajuda. O resto, é o costume: pegar numa fórmula de sucesso, neste caso, a de **Devil May Cry**, com umas pitádas de **Soul**

Reaver, e colar-lhe com o seu próprio universo em cima. O resultado é... um pouco melhor do que se esperava, mas bem pior do que se exigia. Todd McFarlane assumiu desde o início a supervisão deste terceiro videojogo com



Fluidez: com as animações de Devil May Cry, Spawn faria história.



Spawn como protagonista (antes tivemos **Spawn: The Eternal** e **Spawn: In The Demon's Hand**, ambos medíocres). Entenda-se com supervisão assegurar que a capa de Spawn é tão interminável e esvoaçante como devia, se os seus olhos brilham tão fantasmagoricamente como Todd os imaginou, se a proporção do seu corpo em relação ao cenário e às restantes personagens e inimigos está correcta, e se os seus diabólicos poderes e armas fazem sentido. E, de facto, aqui nada a apontar: a recriação do anti-herói está exemplar. O que Todd não controlou foi o resto, um banal jogo de acção na terceira pessoa, que se desenrola ao longo de vários e monótonos níveis. A progressão é linear, pressupondo a eliminação de vários inimigos à custa dos poderes de Spawn ou das inúmeras armas que vai recolhendo (entre as quais o seu tradicional machado e as correntes que o seu fato simbiótico é capaz de lançar ao longe). Há também muita plataforma para saltar. A capacidade de Spawn

deslizar no ar para saltar grandes distâncias ajuda, mas o mesmo não se pode dizer das suas correntes que supostamente se fixariam a determinados pontos dos edifícios... Supostamente, porque por vezes as correntes teimam em não se fixarem em lado algum.

O problema é a linearidade e aspecto genérico de tudo isto. O genial traço de Todd McFarlane pouco se faz notar e o resultado é uma gritante falta de personalidade, inconcebível para um jogo em torno de um herói tão carismático. Aliás, quando vemos Spawn a abater monstros alados com uma caçadeira de canos serrados, é de Dante de Devil May Cry de quem nos lembramos; e quando o vemos planar no ar vem-nos à memória Raziél, de Soul Reaver.

Numa coisa Todd McFarlane poderá ter acertado quando se referiu a este Armageddon: mesmo assim, é capaz de ser o melhor videojogo com Spawn como protagonista. Não é de todo um MAU jogo, é apenas muito sem sal. ■

“Um banal jogo de acção na terceira pessoa, que se desenrola por vários e monótonos níveis”



VEREDICTO

Revista Oficial
PlayStation
 Edição portuguesa

■ GRÁFICOS 4

Muito abaixo do que devia ser o mundo de Spawn.

■ JOGABILIDADE 5

Alguns movimentos de marca. Monótono.

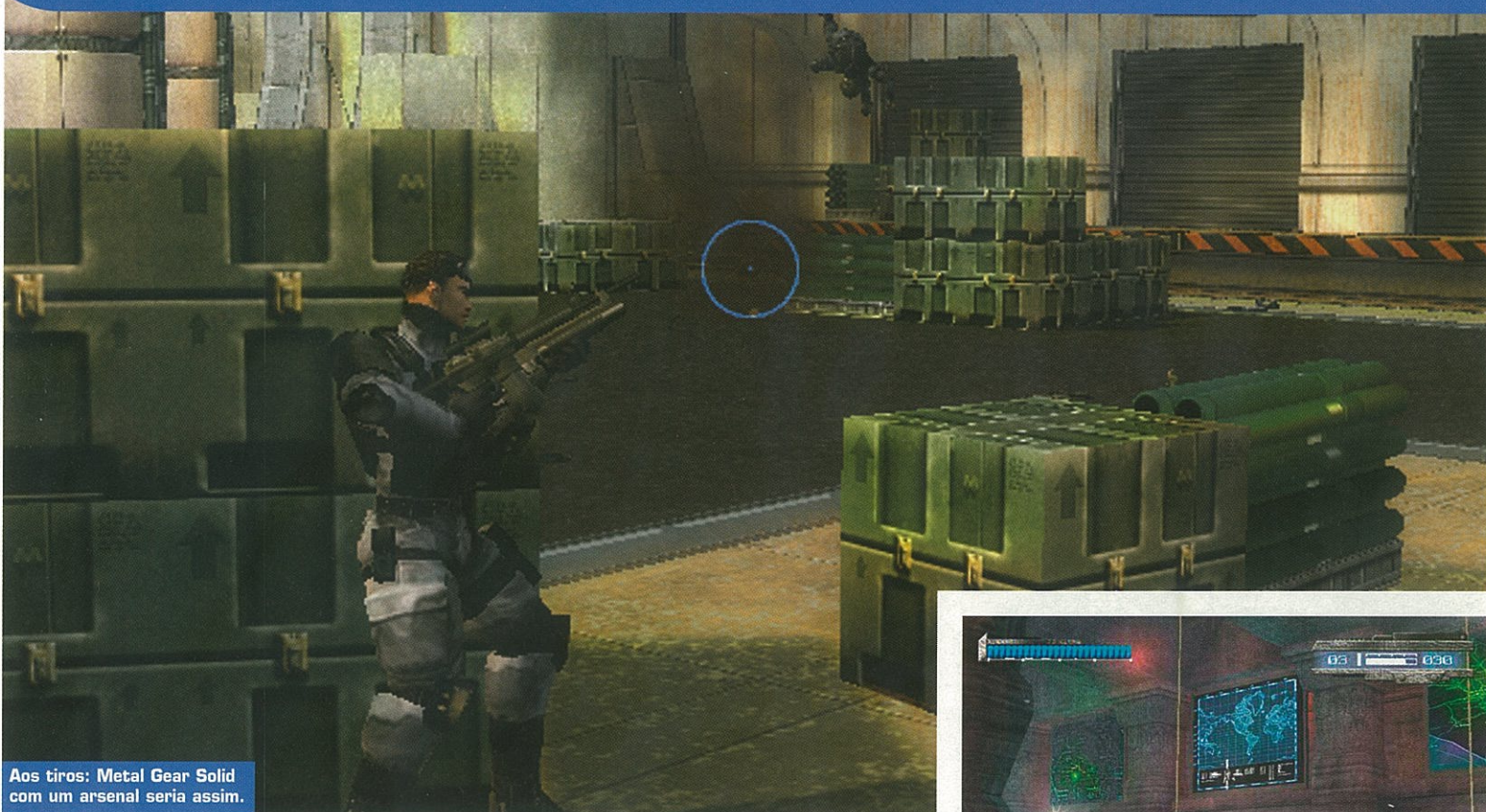
■ DURAÇÃO 5

Se não fugir para Devil May Cry, dura-lhe algum tempo.

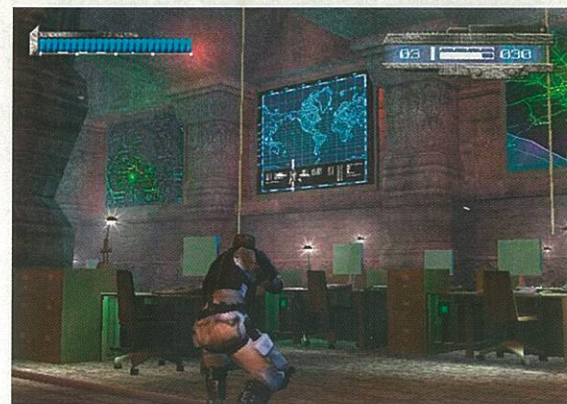
GLOBAL

A capa com estilo não esconde a mediocridade do resto.

4
10



Aos tiros: Metal Gear Solid com um arsenal seria assim.



KILL.SWITCH

Mata! Mata! Mata!

FACTOS



DATA DE SAÍDA: JÁ DISPONÍVEL

EDITORA: **NAMCO**

PRODUÇÃO: **NAMCO**

JOGADORES: **UM**

GOSTA DESTE?

Experimente...

PS1: MEDIEVIL 2
Revista 58 8/10

Uma aventura fresca e provocante, sem pretensões megalômanas.

PS2: METAL GEAR SOLID 2
Revista 82 10/10

Por vezes, o stealth é mesmo a melhor opção

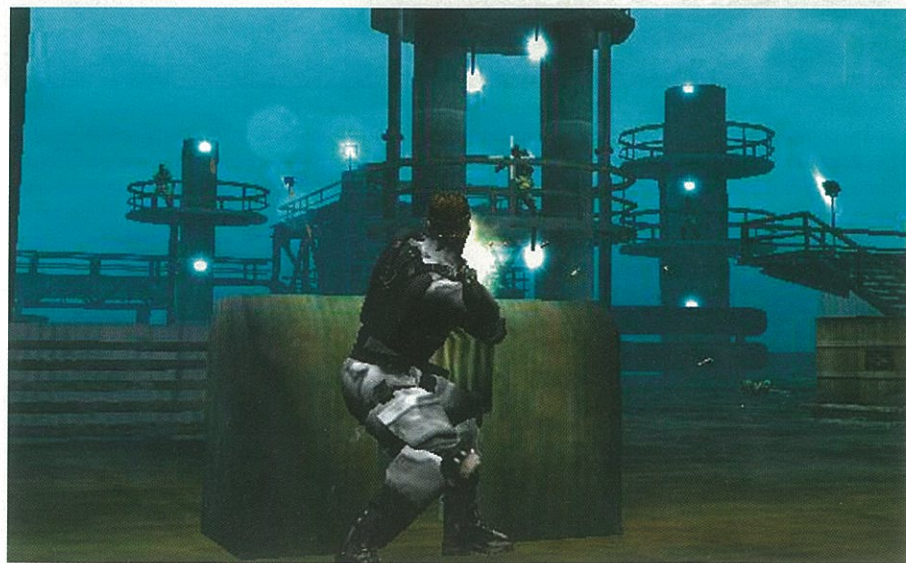


Se *Splinter Cell* é a definitiva aventura de stealth, *kill.switch* é o reverso da moeda: um furioso jogo de acção onde o herói executa missões

que envolvem assassinios em massa, sabotagens e a recuperação de valiosas peças de informação. O silêncio é para meninos, viva a anarquia!

kill.switch combina acção e tática em doses iguais, uma façanha alicerçada num Offensive Cover System que obriga o jogador a progredir nas missões resguardando-se junto às paredes, colunas e caixotes espalhados pelo cenário. Enfrentar os inimigos a céu aberto é meio caminho andado para encomendar a alma ao Criador, por isso, convém estudar o terreno, e as posições dos adversários para evitar o retorno ao ponto de partida.

Inicialmente, as nossas motivações são um pouco obscuras mas, ao fim de algumas operações (cerca de 18, repartidas por cenários como um navio em pleno Mar Cáspio, templos em ruínas e uma base militar norte-coreana, entre outros), descobrimos que a aventura gira em torno de um diabólico plano que visa mergulhar o planeta numa nova guerra. Cabe ao jogador



desvendar o papel do herói no meio desta confusão toda, mas podemos desde já avançar que o enredo contém algumas reviravoltas oportunamente reveladas através de misteriosos *flashbacks*. Cumprido o tutorial inicial, somos lançados às feras numa missão em que temos de

capturar um general escondido num edifício situado no Médio Oriente. A tecla **LT** permite caminhar sorrateiramente pela paisagem, mas quando nos abeiramos de uma janela ou parede, esse mesmo comando faz com que o herói se encoste ao obstáculo de modo a refugiar-se

Escondidas: é necessária uma aproximação táctica aos cenários.



M1 e armas de longo alcance como a MCRT 300, mas existem outras armas letais que podem ser recolhidas, junto dos cadáveres, ao longo da aventura. O botão R3 activa uma mira na primeira pessoa que permite disparar com maior precisão, e é sempre possível dar uma coronhada nos opositores que se afoitam a tentar apanhar-nos desprevenidos.

Pareciam estar assim reunidos todos os ingredientes para um clássico de acção, mas a Namco acabou por dar alguns tiros no pé durante a concepção de kill.switch.

O jogo é bastante curto e as missões transpiram uma linearidade que já não se tolera nos dias que correm. Para além de matar tudo o que se mexe, resta-nos activar elevadores, colocar explosivos e uma mão-cheia de outras tarefas cuja execução não requer mais do que a simples pressão de um botão.

Tecnicamente, os programadores fizeram um excelente trabalho ao nível dos sons e animações, mas o motor gráfico oscila entre o esplendor das paisagens (a atmosfera caótica do Médio Oriente ou a iluminação soturna no interior do templo) e as fracas texturas da maior parte dos cenários. O ritmo da acção desce a níveis assustadores quando existem muitas personagens no ecrã, mais uma lacuna para juntar à inexistência de provas para vários jogadores, uma opção onde as técnicas furtivas iriam certamente fazer um brilhante.

kill.switch é uma obra repleta de boas ideias cuja materialização ficou aquém das expectativas. Ficamos à espera de uma sequência que potencie todas as virtudes do jogo de acção mais original dos últimos tempos. ■

“A Namco acabou por dar alguns tiros no pé durante a concepção de kill.switch”

dos olhares indiscretos. Nesta posição, ele pode, por exemplo, atirar granadas, abrir fogo às cegas (mantendo todo o corpo protegido) ou espreitar pelas frestas de modo a alvejar os inimigos. Um tiro na cabeça provoca morte instantânea mas, no calor da batalha, dispomos de poucas ocasiões para calmamente fazer pontaria aos adversários. O mais divertido de tudo é que, se nos podemos abrigar das balas contrárias, os rivais também evidenciam um inusitado amor à vida (para personagens de videojogos). Passam a vida a correr de um lado para o outro, combinando tácticas para nos cercar ou fugindo a sete pés para trás das paredes e contentores espalhados pelo cenário. A inteligência artificial não é perfeita (kill.switch tem dois graus de dificuldade com inimigos mais astutos no nível mais avançado), mas é sempre divertido ver os saltos dos adversários quando estes procuram escapar às granadas ou fugir para um local mais seguro. O arsenal bélico do jogo reúne instrumentos convencionais como metralhadoras AK47, espingardas



VEREDICTO

Revista Oficial
PlayStation
Edição portuguesa

■ GRÁFICOS 7

As paisagens são espectaculares, contrastando com as fracas texturas.

■ JOGABILIDADE 8

Conceito formidável e acção explosiva.

■ DURAÇÃO 6

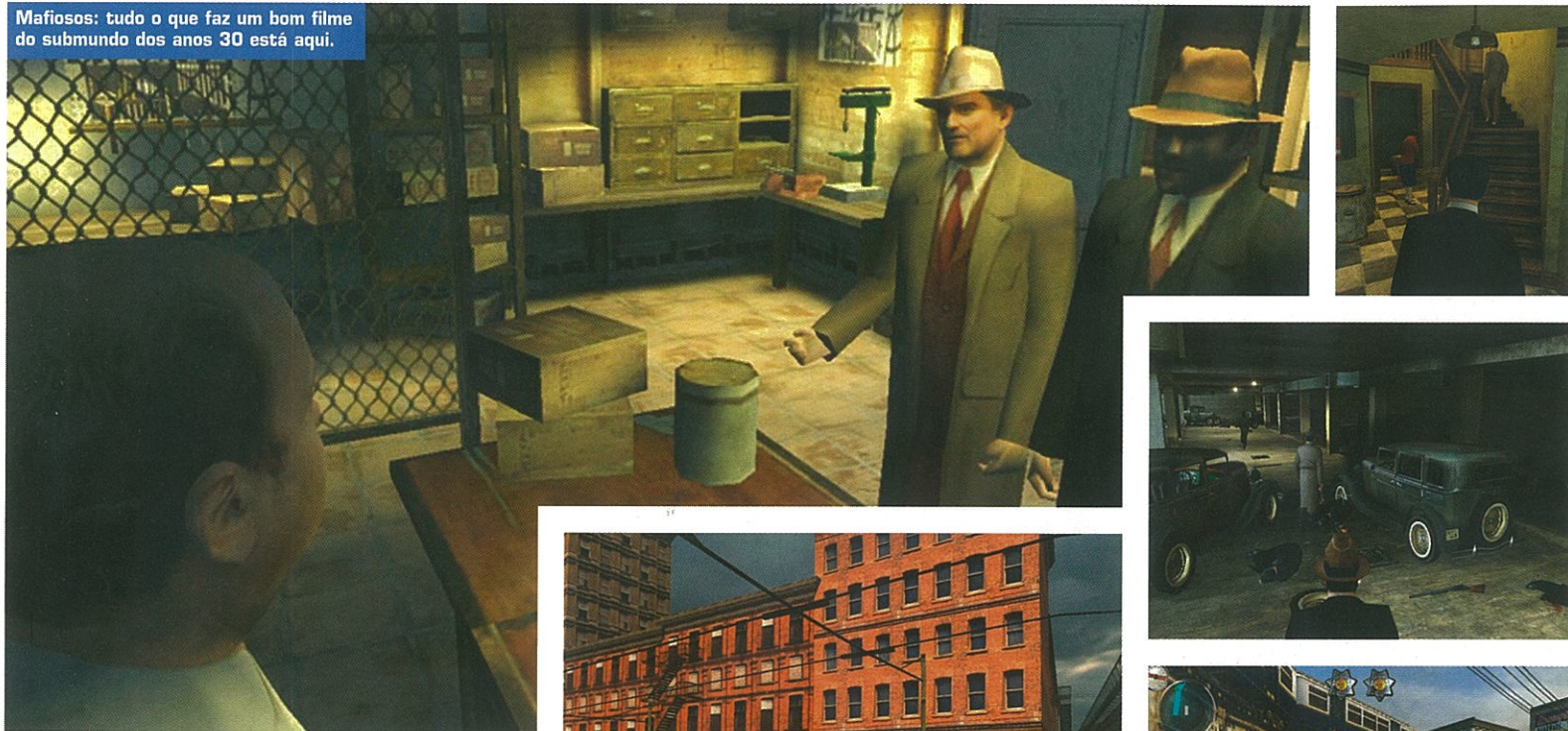
Sem provas para vários jogadores.

GLOBAL

Podia ficar na história. Talvez a sequência seja esse marco.

7
10

Mafiosos: tudo o que faz um bom filme do submundo dos anos 30 está aqui.



MAFIA

Boys Night

FACTOS



DATA DE SAÍDA: JÁ DISPONÍVEL

EDITORA: TAKE 2

PRODUÇÃO: ILLUSION SOFTWARES

JOGADORES: UM

GOSTA DESTA?

Experimente...

PS1: DRIVER 2

Revista 64 10/10

Um ambiente dos anos 70, algumas décadas depois de Mafia.

PS2: GTA VICE CITY

Não testado

Um dos mais canismáticos jogos da PS2 em pleno Miami Vice.



Lost Heaven, local onde tudo decorre em Mafia, é a típica metrópole norte-americana dos anos 30.

Tal como nos tempos áureos de Chicago, aqui, as imagens de marca são os luxuosos calhambeques, a boa música, as roupas glamourosas e também os gangsters e a lei seca. Tommy Angelo, um simples motorista de táxi, vê-se no meio de um conflito entre dois Padrinhos da Máfia.

Após conseguir "safar" dois membros de uma das "famílias", e de posteriormente ser espancado pelos homens de Morelli, Tommy acaba por aceitar a proposta que lhe fora feita pelo aparentemente bom vilão, Don Salieri.

Mafia propõe que acompanhem a vida de Tommy, desde o seu tempo de taxista, passando pela altura em que se tornou num dos homens mais respeitados da cidade e, claro, a fase de arrependimento e redenção. Pelo caminho, surgem assaltos a bancos, corridas de automóveis, tráfico de bebidas brancas, conflitos de famílias e todas aquelas situações que nos habituámos a ver na grande tela – até há

um passeio na rua com a futura esposa. Tudo isto surge no contexto de missões que são jogadas a pé ou de carro numa enorme cidade, com frequentes trechos cinematográficos a dar sumo à história. E se há coisa que os produtores de Mafia fizeram bem, foi dar um ar muito hollywoodesco ao seu jogo. A conjugação de vários factores como a dinâmica de planos, as expressões faciais, a animação das personagens e as acções a decorrer em *background*, dão a este jogo um charme e realismo único. Na boa tradição de **Grand Theft Auto 3** (GTA3), Tommy irá ter acesso a um amplo leque de veículos e um não tão amplo arsenal para levar a cabo os propósitos dos *mafiosi*. A versão PlayStation 2 é graficamente inferior à versão de PC, se bem que, dentro da realidade da consola, até está polida. O único grande defeito a apontar a esta conversão é a jogabilidade a pé. O método de controlo nos bólides está a preceito, mas quando Tommy dá numa de pedestre, o controlo é francamente mau. Tal como no PC, os tempos de carregamento são um pouco maçadores. O maior problema de Mafia, quando saiu em 2002 para PC, foi GTA3, ou melhor,



os vícios que os jogadores criaram ao jogar GTA3. Se não nos abstrairmos que Mafia é um jogo no qual o objectivo é seguir a história e não vaguear livre e criminosamente pela enorme cidade de Lost Heaven, a proposta é divertida e muito charmosa. ■

VEREDICTO

Revista Oficial
PlayStation
Edição portuguesa

■ GRÁFICOS 8
Lost Heaven continua fantástica.

■ JOGABILIDADE 7
Os controlos a pé quase deitavam tudo a perder.

■ DURAÇÃO 8
Uma história longa e envolvente.

GLOBAL
Acção num charmoso cenário dos anos 30, ainda que tenham "nascido" problemas na adaptação para a consola.

8
10

"A proposta é divertida e muito charmosa"

DVD review



RGB Editora, Lda.

Rua Laura Alves, nº 3
2745-152 Queluz
Tel.: 21 434 45 00
Pub: 21 434 45 06
Fax: 21 434 45 09
megascor@rgb.pt

HARDWARE: GUIA DOS MELHORES PRODUTOS QUE JÁ TESTAMOS

+ de 60 DVDs analisados

DVD review

ESPECIAL QUADRILOGIA ALIEN

HULK
UMA EDIÇÃO ESMAGADORA

ANTEVISÃO 2004

OS DVDs QUE NÃO PODE PERDER

QUELDO NO FUTURO

Top + Secret

▲ TRUQUES

○ DICAS

✕ GUIAS

□ SOLUÇÕES

TRUQUES PARA OS MELHORES JOGOS

CONTINUA A BATER NAS PAREDES E NOS OUTROS CARROS? ENTÃO PRECISA DA NOSSA AJUDA ESPECIAL!

SUPER DICA

DESTRUCTION DERBY DAMAGE!

Invincibilidade
nPLAYERS Seleccionar a quantidade de carro substituindo o "n" por um número.
REFLECT! Aceder à pista Monastery abandonada.

MICRO MACHINES V3

Aqui tem alguns códigos para este divertido jogo de corridas. Tem de os introduzir durante o jogo. Para cancelar o efeito, insira o código novamente. Divirta-se!

Mudar os modelos dos carros:

○, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←

Objectos flutuantes:

○, △, ○, ○, △, ○, ○, △, ✕

Vista traseira:

○, →, ←, →, ○, ○, ←, →, ○, ○

Carros CPU lentos:

○, ○, △, ○, ✕, ○, △, ○, ✕

Salto grande:

○, →, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓

Duplicar velocidade:

○, ✕, ○, ○, △, ✕, ✕, ✕, ✕

FORMULA 1 '97

Para aceder a todas as pistas de arcada, edite o nome do

GRAN TURISMO 1 & 2

COMO... USAR A TÉCNICA ÁPEX NAS CURVAS.



Não se alarme com o nome – é apenas uma técnica de condução. "Ápex" significa dar as curvas da forma mais rápida e mais curta.

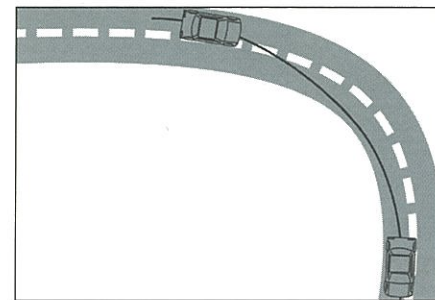
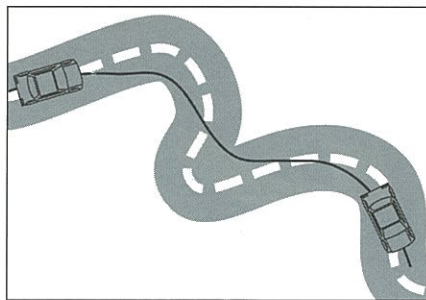
Isto pode normalmente ser feito abordando a curva pelo lado de fora da estrada e indo para a parte de dentro da curva enquanto trava. Depois, acelere e saia da curva. Aqui tem alguns exemplos para o ajudar a circular pelos circuitos de Gran Turismo como um profissional.

CURVAS BÁSICAS

Quando estiver a aproximar-se de curvas normais, a ideia é ir do ponto A ao ponto C pela rota mais rápida, que passa pelo ponto B. É fácil! Escusado será dizer que, quanto mais larga for a curva, mais rápida e facilmente a fará. As curvas mais apertadas requerem que trave mais e podem ser complicadas. No que toca a travar, o tempo é tudo. Tudo tem de ser feito com moderação – se travar demais não aproveitará a linha ao máximo, se não travar o suficiente, deslizará no ponto B e baterá na parede. Depois de passar no ponto B, sinta-se à vontade para acelerar até ao ponto C.

A CURVA DE GANCHO

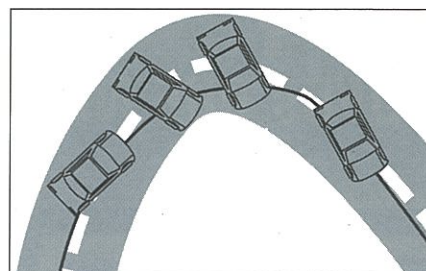
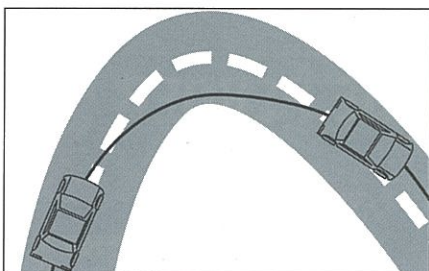
Há diferentes formas de lidar com as curvas,



mas todas dependem da sua natureza. Caso seja uma curva de gancho ou com quase 180°, tem de ser aplicada uma técnica diferente. Quando esta curva monstruosa aparecer, coloque-se o mais longe possível, em relação ao ponto A e depois trave a fundo. Se ficar na parte de dentro da estrada em A, irá contra a parede. O método mais eficaz de passar em A, B e C é usando sabiamente os travões, apontando o carro para o ponto B. Deste modo, ao dar a curva, as suas rodas traseiras também contribuirão para o processo. Quando estiver nesta posição, poderá pisar o acelerador, fazendo com que o carro continue na melhor linha de condução possível. Este movimento é fácil de fazer com um carro RWD ou até com um 4WD.

A CURVA EM S

A curva em S é a mais desafiante das curvas. É relativamente fácil dar a primeira curva, mas tem de ter em mente que a segunda está logo ali à sua espera. Use a filosofia de "ápex" e siga pela rota mais curta das curvas para reduzir os movimentos de volante que tem de fazer. É a mesma teoria de curvar que empregou anteriormente, mas precisa de um método ligeiramente diferente. A ideia é ir do ponto A ao ponto D, seguindo pela rota mais curta possível, nomeadamente, passando por B e C. É simples porque a linha de condução é quase a direita. Tenha cuidado ao travar e ajuste a curvatura. Agora é que vem a parte difícil. Se a pista for complicada, o ponto C pode ser uma curva para a esquerda ainda mais apertada do que a que se vê na imagem, o que significa que terá de estar preparado para fazer um derrapagem quando sai da primeira curva. Para fazer a derrapagem, terá de pressionar levemente os controlos na direcção oposta, mas estar pronto para virar para o outro lado ao mesmo tempo. Precisarás de um polegar para tomar conta do travão assim que entrar em cada uma das curvas, caso sinta que o carro lhe está a fugir ao controlo. Se fizer tudo isto bem, chegará facilmente ao ponto D. ●



GTA2

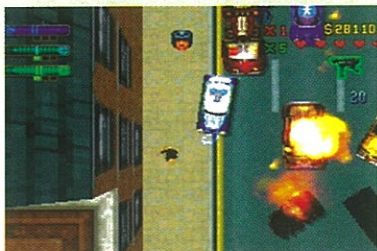
COMO... DAR CABO DOS BOSES!



O guia que se segue vai conduzi-lo até ao fim da última missão de GTA2.

Esta missão decorre no sector industrial da cidade,

perto das cabinas vermelhas da área norte do mapa. Se estiver num beco sem saída, consulte as nossas humildes dicas.



ALERTA DA BASE DO EXÉRCITO

Quando a história se desenrola, você descobre que o tanque que roubou anteriormente foi armadilhado e explodiu na garagem de Uno. Por causa disto, é-lhe ordenado que roube outro pedaço de armadura, mas desta vez directamente na base militar.

Escusado será dizer que a base está fortemente guardada por unidades policiais e do exército. Após muitas tentativas falhadas, descobrimos que a melhor forma de passar pelos guardas é arranjando um carro muito rápido, como um Cosy ou um Stinger, e avançar directamente através das multidões para a parte de trás da área, onde está o tanque. Quando estiver em posse da arma, desvie-se dos outros tanques e dirija-se para a área Zaibatsu. O seu nível social será de seis, mas nesse grande pedaço de metal, ninguém se vai meter à sua frente. Tente manter-se afastado das estradas principais. Dirija-se para norte para evitar ajuntamentos, siga a vedação amarela que contorna a área de construção e em breve estará no território do seu boss. Quando voltar, terá completado o jogo e ganho \$80.000! ●



COLIN MCRAE RALLY 2.0

COMO... FAZER O TARMAC FUMEGAR!



Para continuar com o nosso especial de corridas, cheio de truques e dicas, aqui tem como aproveitar ao máximo a condução fabulosa,

a jogabilidade perfeita e os gráficos luxuriantes de Colin McRae. Boa sorte e lembre-se: a gravilha é sua inimiga.

CURVAR

Regra geral, pode esquecer as linhas de condução pois os carros de rali tendem a deslizar neste tipo de superfícies. Mas o Tarmac é diferente, por isso tente manter-se a direito sobre a estrada. Devido à natureza instável das pistas, é importante ter velocidade quando sai das curvas. Abrande antes da curva em vez de o fazer durante a curva, afrouxe o acelerador enquanto curva e depois pise-o até ao fundo, para ganhar o máximo de velocidade possível. O travão-de-mão é útil, caso precise de abrandar rapidamente, mas a não ser que seja um condutor talentoso, não o use durante as curvas. As derrapagens podem ser corrigidas virando o volante na direcção oposta e, quando estiver apontado na direcção certa... prego a fundo!

TRANSMISSÃO

A equipa da Revista Oficial da PlayStation ainda vai demorar alguns anos até sequer pensar na ideia de passar para uma caixa manual, por isso não o faça antes se sentir confiante. Sabendo quando travar, quando acelerar e quando curvar já



é suficientemente complicado, sem ter de se preocupar com as mudanças também. Contudo, uma transmissão manual pode otimizar o desempenho do seu carro e contribuir para a sua desaceleração nos momentos cruciais.

CONDUÇÃO

Embora o sotaque de Nicky se torne cansativo, é sempre boa ideia ouvi-lo – ele conhece bem as pistas. Mesmo assim, se tiver oportunidade de ganhar um ou dois segundos, não tenha medo de cortar uma curva aqui e além. Tenha em conta que isto não é aconselhável em pistas com neve, pilhas de terra ou com pessoas.

CUIDADO COM O TEMPO

Uma súbita mudança nas condições atmosféricas pode criar o caos no seu estilo de condução e afectar seriamente a sua visibilidade. Não se esqueça de consultar a meteorologia antes de cada corrida e ajuste os pneus conforme necessário. Lembre-se de que, se tiver estado a chover, a gravilha pode ter-se transformado em lama e posteriormente num rio, por isso, pode também ser necessário mudar o motor e a transmissão para compensar as condições atmosféricas. ●



SUPER DICA

piloto no modo Grand Prix para TOO EASY. Agora, pode aceder às pistas extra do modo Attack. Se introduzir o nome BILLY BONUS, ganhará acesso a três pistas de bônus com um circuito secreto extra.

CIRCUIT BREAKERS

Para causar dificuldades aos seus amigos, pressione **○**, **⊙**, **Ⓐ** e **Ⓢ** no ecrã de selecção de pistas do modo Two player, e o seu motor melhorará. O único senão é que eles vão perceber que você fez batota, pois o símbolo de um motor aparecerá no ecrã.

FORMULA 1 '98

Introduza estes códigos como nome do seu piloto para ganhar acesso a alguns segredos:

Cheesy Poofs: Aceder a uma pista escondida

Go Cows: Aceder à pista Roman Colosseum

ANDRETTI RACING '97

Comece uma nova corrida e seleccione a opção Begin Career. Depois, introduza um dos seguintes códigos no ecrã de Registration para ter acesso a algumas surpresas:

Go Bears! Stock de carros

Go Bruins! Carros de Fórmula 1

FORMULA 1

Segure **□** e pressione **→**, **↑**, **Ⓐ**, **←**, **↓**, **Ⓢ** e **Ⓐ** no ecrã Race Quality e, quando o jogo começar, os carros serão versões RC novas e compactas. Para voltar aos carros normais, introduza novamente o código.



SUPER DICA

MAX POWER RACING

Introduza estes códigos no modo Arcade:

6ti CARS: Coloque o cursor sobre Roma e pressione **□, ○, △, ⊙, ⊕, ⊖**

PERFORMANCE CARS: Coloque o cursor sobre UK e pressione **□, ○, △, ⊙, ⊕, ⊖**

R/C CARS: Coloque o cursor sobre E.U.A. e pressione **□, ○, △, ⊙, ⊕, ⊖**

ALL TRACKS: Coloque o cursor sobre África e pressione **□, ○, △, ⊙, ⊕, ⊖**

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

Introduza estes códigos no ecrã de título principal.

Todas as armas e bónus: **←, →, □, ○, △, ⊙, ⊕, ⊖**

Todas as missões: **↓, ↑, ←, →, ⊗, ⊘, ⊙, ⊚**

Todos os locais iniciais: **↓, ↑, □, ○, △, ⊙, ⊕, ⊖**

DESTRUCTION DERBY 2

Escolha o modo Championship e introduza o código MACSRPOO para aceder a todas as pistas do jogo.

DIE HARD TRILOGY

Experimente estes truques na secção Die Hard 3 do jogo.

Tem de pausar, colocar o cursor sobre Quit, no ecrã Options, e segurar **△** enquanto pressiona os seguintes botões:

Modo Fat **←, △, ↓, ⊙**

Invencibilidade/modo Fergus **○, ↓, ↓, △, ⊗, ⊘**

Carro a levitar **→, ⊙, ←, △, ⊗, ⊘, ⊙, ↓**

Modo Flat **↓, ↑, ←, ←, ↓, ↑, ←, ←, ↓, ↑, ←, ←**

007 RACING

COMO... SALVAR O MUNDO, CONQUISTAR A MIÚDA E FALAR COM ESTILO.



Neste guia, vamos conduzi-lo ao longo da missão 11 de 007 Racing. Quando assumir o controlo, active os seus óculos de infravermelhos para que possa

ver os lasers e saber exactamente para onde ir. Quando o primeiro laser da direita virar para a esquerda, vire a esquina do lado direito e esconda-se junto à parede. Quanto ao resto do campo laser, basta dirigir-se para este lado da parede, parando sempre que necessário para esperar que os lasers passem em frente ao seu carro.

Quando o caminho estiver livre, afaste-se da parede, entre pela porta e, um corredor mais tarde, encontrará um quarto de dimensões razoáveis que parece ter um gerador no meio.

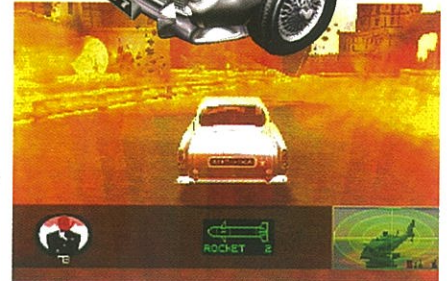


Agora que o perigo acabou, já pode desligar os óculos.

Com certeza que já reparou nos três lasers ameaçadores existentes nesta área, prontos a atingi-lo. Evite-os e avance ao longo da parede esquerda até chegar a uma secção vidrada que pode atravessar. A Dr^o Chase está do outro lado, à sua espera.

Quanto ao gerador, parece que tem de o destruir, não é? Dirija-se para junto dele, desviando-se dos lasers e fique atento a uma porta que possa atravessar. Equipe a bomba, acelere e atravesse a porta antes de pressionar **△** para largar o explosivo.

Terá de acelerar para escapar à explosão. Não se deixe distrair pela explosão – tem de continuar a acelerar ou será atingido pelas



chamas. A porta de metal do final deste túnel fecha-se extremamente depressa, por isso despache-se.

Prossiga ao longo desta estrada e siga estas regras simples para chegar aos antídotos. Siga pelo caminho mais alto para encontrar o primeiro antídoto. Desça e aproximar-se-á de uma curva apertada, que deve encarar com precaução. Verá outros dois caminhos. Desta vez, siga o caminho de baixo para encontrar o segundo antídoto. A estrada desnivela quando você entra numa área roxa, onde está o terceiro antídoto.

O antídoto final está no túnel das bolas cinzentas, mas não pare porque há mais portas de metal prestes a fecharem-se. Corra e salte para a água para terminar o jogo. ●



DRIVER 2

COMO... ESCAPAR DE VEGAS.



Este 2 é um dos melhores jogos de corridas e crime de qualquer formato, mas os dois últimos níveis são incrivelmente difíceis. Aqui tem como os completar.

A FUGA DE LENNY

A polícia vai dificultar-lhe muito a vida nesta missão. Se eles não estivessem tão em cima de si, você poderia tirar Jericho da situação complicada em que ele se encontra, sem causar toda a destruição que está prestes a causar. A única coisa que pode fazer

é utilizar as técnicas básicas de condução que utilizou ao longo do jogo.

Quando Jericho estiver no seu carro, vire à esquerda quando sair do beco e novamente à esquerda na rua seguinte. Agora, olhe para o mapa, decida qual a rota que vai seguir e mantenha-se nela. Se se desviar muito do caminho escolhido, aumentará o seu ETA e os polícias terão mais tempo para o incomodar. Em breve, verá uma área rodeada de canhões, mas, na realidade, são apenas decorativos e não o podem ferir. Suba a rampa e dirija-se para o helicóptero antes de ele levantar voo.



Depois, pode avançar para a parte dois desta missão final.

LENNY É APANHADO

Você tem de se manter à frente do helicóptero. Se fizer esta missão vezes suficientes, depressa descobrirá que ele segue sempre a mesma rota, o que significa que pode ir directamente em direcção ao alvo sem se perder. O mapa mostra uma estrada que atravessa a cidade. Repare bem nisso pois é o seu destino final. Mantenha-se à frente do helicóptero quando a estrada começar ou irá perdê-lo. Enquanto atravessa a área das árvores, receberá uma mensagem a dizer que o helicóptero está a cair. Isso significa que terminou a missão e também o jogo, por isso, dê a curva para encontrar o helicóptero e apanhar Lenny. Esta tarefa pode ser dificultada porque os homens de Vasquez foram chamados para o impedir de fugir e vão bater-lhe sempre que puderem. Os malditos! ●

DICAS E SOLUÇÕES

Precisa de ajuda? Saiba onde pode encontrar os guias publicados nas últimas edições.

GUIA

	PUBLICADO
● WRC ARCADE Percorra todas as pistas em segurança	Edição 92
● SYPHON FILTER 3 Tire o melhor partido do seu arsenal	Edição 92
● HARRY POTTER E A CÂMARA DOS SEGREDOS Todos os caminhos dentro e fora de Hogwarts	Edição 93
● TONY HAWK'S PRO SKATER 4 Manuals, reverts e grinds nos parques do rei dos skateboarders	Edição 94
● TONY HAWK'S PRO SKATER 4 Os melhores percursos na segunda parte deste guia	Edição 95
● FINAL FANTASY ORIGINS Onde tudo começou	Edição 96
● YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES Centenas de fusões e passwords das cartas	Edição 99
● BALDIES Carecas e cabeludos em confronto	Edição 99
● FIFA FOOTBALL 2004 Transforme os seus jogadores em campeões	Edição 103
● CELEBRITY DEATHMATCH Desmembre os seus famosos preferidos	Edição 103



Aqui tem uma selecção dos segredos de Turim, para o seu jogo de culto...

PISTA SECRETA

Aceda ao modo Free Ride em Turim, dê uma volta de 180° e continue a conduzir a direito. Encontrará uma estátua, mas siga em frente e olhe para a esquerda. Prossiga até ao fim e encontrará uma rampa. Se subir a rampa e saltar, encontrará uma pista de corrida, onde poderá fazer três voltas de time trial.

TRABALHO SECRETO

Depois de completar a missão Destructor, um homem aparece para lhe dizer que tem um trabalho para si. Siga as setas até chegar ao ponto de partida. Agora, tem de entregar pizzas em oito locais diferentes, antes de o tempo se esgotar. Escolha o Lamborghini para esta missão - o Mini nunca vai conseguir terminá-la a tempo. Em troca dos seus esforços, será recompensado com uma versão RC do seu Mini, que pode ir buscar a sua casa. ●

SUPER DICA

Câmara lenta
↓, ↑, ←, →, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙
Sky Cam ⊙, →, ↓, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙
Vista de perseguição
↓, ⊙, ↓, ⊙
Câmara muito lenta
⊙, ↓, ↓, ⊙, →
999 turbo ⊙, ⊙, ⊙, ⊙
⊙, ↓, ↓, ⊙, ⊙
Vidas infinitas
←, ⊙, ↑, ↓, ⊙, →
Dedos peludos
→, ⊙, ←, ←, ⊙
Modo Flying Saucer
→, ⊙, ⊙, ↓, ⊙, ⊙, ⊙

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

Mude o nome da sua personagem para o código indicado abaixo para obter o truque correspondente.

MCVICAR

Vidas ilimitadas

OLDBILL Aumentar o seu estatuto Wanted para cinco

MAYFAIR Aceder ao nível dois, Mods And Sods

PENTHOUSE Aceder ao nível três, Chelsea Smile

RAZZLE Aceder ao nível quatro, Dead Certainty

GET CARTER Todos os níveis, armas, munições ilimitadas, cartão

Get Out Of Jail Free, armadura, 99 vidas, coordenadas do mapa da sua posição actual,

nível Wanted máximo e multiplicador: 5x

MICRO MANIACS

Depois de completar o jogo terminando em primeiro lugar em todos os circuitos, poderá aceder a estas opções no menu Secret Options:

- Modo Turbo vs Freeplay
- Modo Nanomaniacs
- Modo Super Slippery
- Modo Aussie

FORMULA ONE 2001

COMO... DEIXAR O ALEMÃO A COMER PÓ.



Aqui tem as melhores dicas para este sublime simulador de Fórmula 1. Informação como esta não é nada frequente, por isso aproveite bem a nossa generosidade!

CORRER UMA CORRIDA DE 20 VOLTAS

Ao participar em corridas com 20 ou mais voltas, pode usar alguma estratégia. Se fizer alguma coisa a menos, não terá tempo, se fizer alguma coisa a mais, será entediante. Numa corrida de 20 voltas, a melhor altura para ir às boxes é a meio da corrida, mas se estiver a sentir-se confiante e quiser fazer Schumy suar, vá um pouco antes e acabe com esse



depósito de gasolina. Se seguir um carro até às boxes, não vá depressa demais ou poderá bater nele, danificar o seu carro e precisar de passar mais tempo na garagem. A moral da história é utilizar o limitador de velocidade automática.

APROVEITAR O CONE DE SUÇÃO

Tente manter-se atrás de um carro nas rectas. Isto reduz a resistência ao ar, o que significa que pode andar mais depressa, a menores rotações. Quando chegar a uma curva, poderá pisar o acelerador, entrar na curva e ultrapassá-lo por dentro com a maior facilidade. Não bloqueie os seus travões, pois corre o risco de o carro fugir no final do cone de sucção. Os travões podem ser melhor controlados se for pressionando o botão repetidamente, em vez de manter o dedo em cima dele.

UM ATALHO SECRETO

Em Spa, no Belgium Grand Prix, há um superatalho que todos os pilotos devem



conhecer. No final daquela longa subida a direito, chegará a uma área da pista conhecida como The Bus Stop, que é onde se encontra o atalho.

À sua esquerda, encontrará uma chicane, depois uma recta antes de outra chicane. Ignore-as por agora e concentre-se no caminho largo que vê à sua frente, com a barreira de pneus e as boxes à direita. Conduza a direito e mantenha-se à esquerda da relva. Quando se aproximar da curva, coloque os pneus em cima da relva e continue a conduzir. Poderá passar ao lado das chicanes sem surgir o aviso de curto-circuito. Excelente! ●

BUTTSUBUSHI

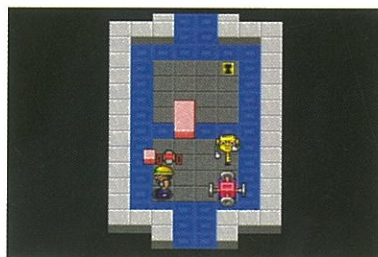
DÊ CABO DOS PUZZLES DE BUTTSUBUSHI COM A NOSSA AJUDA!



Se não tem este jogo,

ou é louco ou não gosta da vida. Se o tem, em breve, perceberá que os níveis de puzzles

de Buttsubushi são mais astutos e diabólicos do que o Presidente Bush com uma ressaca de *schnapps* de pêssego. Como estamos em maré de generosidade, queremos ajudá-lo a aproveitar melhor a vida oferecendo-lhe ajuda para os primeiros 21 níveis deste quebra-cabeças alucinante. Há 25 níveis no total – e achámos que dar-lhe

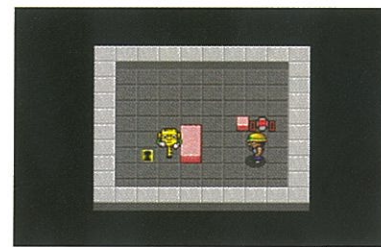


a solução completa seria o mesmo que lhe contar como um bom filme acaba. Prove o seu talento vencendo-os sozinho e divirta-se! ●

NÍVEL 1

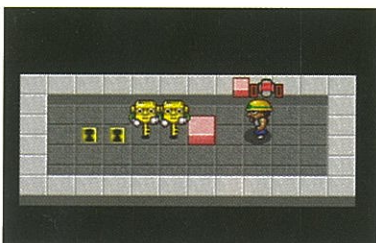
Bem-vindo ao primeiro nível, que é tão fácil que lhe pedimos que o complete sem olhar para o ecrã.

Tudo aquilo com que tem de se preocupar é com os dois blocos cor-de-rosa e utilizá-los para meter a chave na fechadura. Está a ver a imagem à direita? Ela fala por si própria. Aquilo de que tem de se lembrar nestes puzzles é que, se colocar um bloco no local errado ou o empurrar na direcção errada, não tem outra alternativa senão



recomeçar o nível. Tenha também cuidado para não esmagar a chave entre um bloco e a parede ou morrerá de forma horrível. Não se preocupe – o jogo torna-se mais difícil depois desta entrada muito fácil.

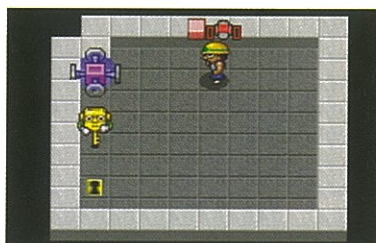
NÍVEL 2



Um puzzle excepcionalmente fácil.

Coloque o bloco disponível à direita das duas chaves e empurre-o para a esquerda. Isto empurrará ambos em direcção às fechaduras e, depois de alguns pontapés, eles desaparecerão como dois submarinos atingidos por um torpedo de 400 toneladas. Os níveis iniciais são assim mesmo.

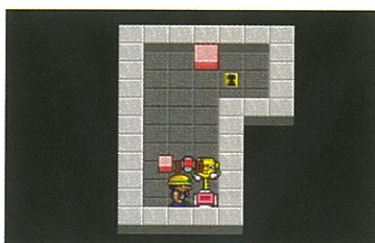
NÍVEL 3



Este nível é a sua primeira introdução ao mundo mágico das máquinas de molas.

Deixe cair a mola, de modo a que fique uma fila acima da chave e empurre-a para a esquerda. Quando bater na parede, empurrará a chave para a fechadura. Este nível serve para lhe mostrar como as molas funcionam. O que é sempre útil. Quer dizer... às vezes.

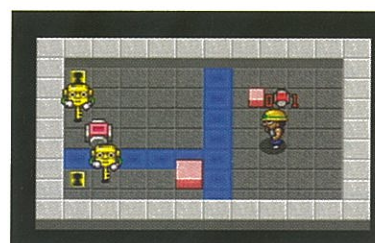
NÍVEL 4



Agora vai ter de começar a pensar.

A primeira coisa que tem de fazer é colocar um bloco na mesma coluna da chave, mesmo no topo da sala (como vê na imagem). Coloque uma mola por baixo da chave e dê-lhe um pontapé, empurrando a chave para o bloco. Coloque outro bloco à sua esquerda e use-o para o empurrar para a fechadura. Muito bem!

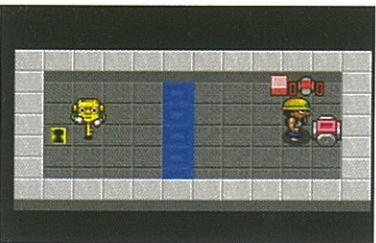
NÍVEL 5



É nestas alturas que as nossas dicas são úteis.

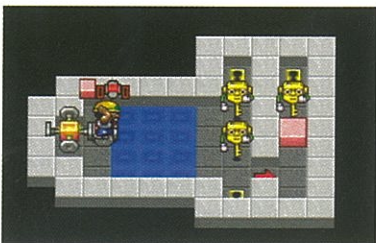
Coloque uma mola na coluna por baixo da chave mais alta e empurre-a para a esquerda. Quando bater na parede esquerda, empurrará a chave para a fechadura. Coloque o segundo bloco na mesma coluna que a chave mais baixa e empurre o bloco da esquerda – ele bate na chave e empurra-a para baixo.

NÍVEL 6



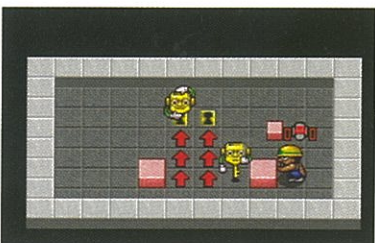
Agora é que lhe vai dar mesmo jeito saber como o jogo funciona. Lembre-se que, quando é lançado por uma mola, tem o poder de empurrar as chaves sozinho. Deixe a mola cair no local mostrado na imagem, coloque-se à sua esquerda e empurre-a. Voará por cima da água. Empurre a chave para o lugar dela – a fechadura.

NÍVEL 7



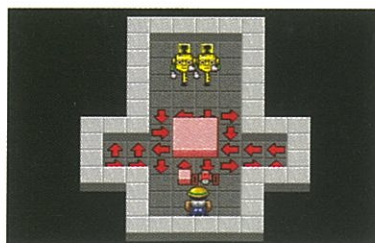
Este é o puzzle mais difícil, se não souber como o resolver. Deixe cair a mola para a direita da mola que já lá está e empurre-a para activar a outra. A mola dispara e atira-o pelos ares, por cima da água, e empurra as duas primeiras chaves para dentro das fechaduras. Atravesse a seta e empurre a outra chave para cima. Bom trabalho!

NÍVEL 8



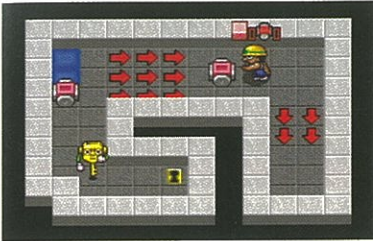
Aquelas setas são como tapetes transportadores que se deslocam entre si e os blocos. Deixe cair o primeiro bloco na fila da seta inferior e atire-o para as setas – isto deslocará o bloco para cima e empurrará a chave para o bloco. Faça o mesmo do outro lado, com o outro conjunto de setas e pronto! Já está!

NÍVEL 9



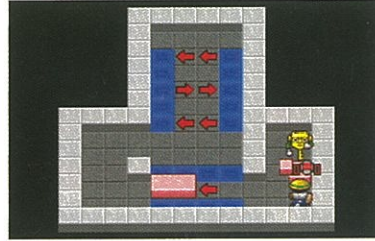
Este puzzle parece muito mais difícil do que realmente é. Crie um bloco 2x2 (como vê na imagem) e empurre-o em direcção às duas chaves, EXACTAMENTE como vê nesta imagem. Tem de construir o bloco mesmo por baixo da seta e de ter espaço (uma fila) por baixo, para caber entre ele e a parede e o poder empurrar. Percebeu?

NÍVEL 10



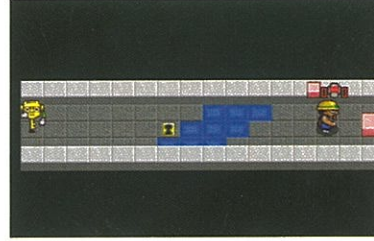
Se olhar para este puzzle durante muito tempo, pode começar a chorar. Coloque a primeira mola na parede abaixo e dê-lhe um pontapé para ser projectado no ar. Depois, coloque a mola no local que vê na imagem e empurre-a para a esquerda, passando por cima das setas e da água. Veja as reacções em cadeia e sorria quando a chave entrar no buraco.

NÍVEL 11



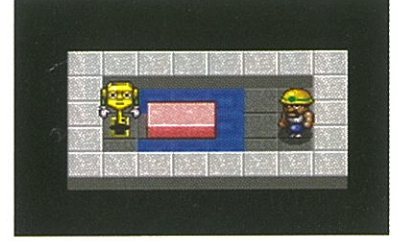
Os três conjuntos de setas não são problema. Vá andando para baixo e deixe-os para trás. Aquilo que tem de fazer é começar a usar os blocos no sentido contrário ao da seta. Coloque-se sobre a primeira seta e coloque um bloco – isto impedirá que seja empurrado. Coloque-se sobre as setas e use o último bloco para tratar da chave.

NÍVEL 12



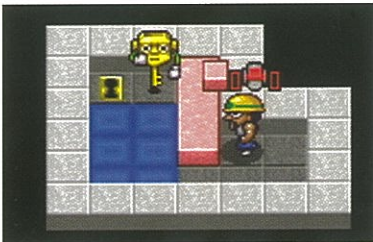
Este é o primeiro nível com blocos colantes. Tudo o que tem de fazer é colocar um bloco pegamento no meio (na mesma fila que a chave) e empurrá-lo para a direita. Você desaparecerá pelo lado direito e aparecerá do lado esquerdo. Depois, com alguns bons pontapés, conseguirá chegar à chave e enfiá-la no buraco como se fosse uma bola na baliza.

NÍVEL 13



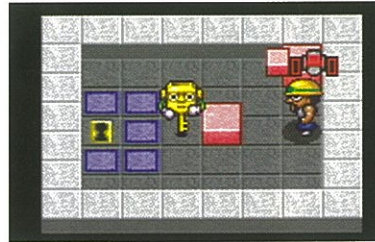
O truque aqui é saber como colocar os blocos enquanto ainda está em cima deles. Tem que colocar dois blocos lado a lado na horizontal e depois empurrá-los por cima da água para atirar a chave para baixo. Terá de colocar o bloco esquerdo primeiro. Depois, quando estiver à direita dele, coloque outro bloco no local onde estava e empurre ambos.

NÍVEL 14



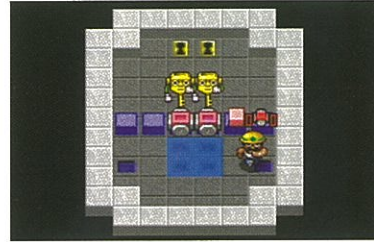
Mais uma vez, este puzzle não requer muita perícia, mas tem de colocar os blocos pela ordem certa. Primeiro, coloque um à direita da chave e construa um bloco vertical de três, como vê na imagem. Empurre o objecto cor-de-rosa e o nível será destruído como uma parede depois de ser atingida por uma bala de canhão.

NÍVEL 15



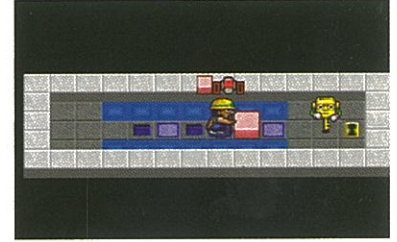
Este nível baseia-se em interruptores, que são outro novo elemento. Em primeiro lugar, coloque o primeiro bloco em cima do interruptor de chão azul para baixar a parede de tijolos que está à volta da fechadura. Depois, use o seu segundo bloco para atirar a chave para o buraco. Nunca dissemos que era difícil – basta saber usar a tecnologia ao seu dispor!

NÍVEL 16



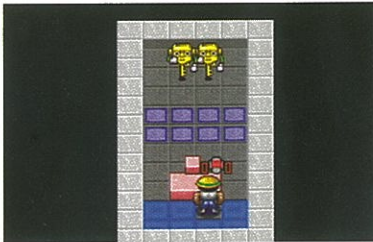
Este puzzle quase deu cabo de nós. Não que seja muito complicado, mas demorámos algum tempo a perceber o que era preciso fazer. Coloque a sua mola à direita da que já lá está (conforme vê na imagem) e coloque-se em cima do interruptor azul. Esta acção accionará as duas molas, enviando ambas as chaves para o lugar delas.

NÍVEL 17



Outro puzzle maluco, que é mais doloroso do que uma cama de pregos. Dirija-se para os interruptores, até chegar ao local que vê na imagem. Coloque um bloco (conforme a imagem) e, a partir dessa posição, empurre-o em direcção à chave. É um nível complicado – basta uma simples distração com o bloco para deitar tudo a perder.

NÍVEL 18



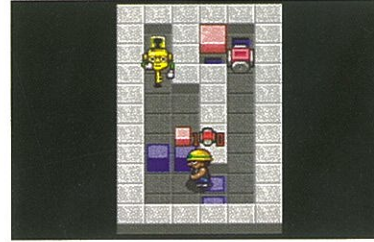
Mais um puzzle que requer uma colocação EXACTA dos blocos. Terá de criar uma longa linha horizontal de dois blocos e atirá-la para as chaves, mas tem de colocar o da esquerda primeiro e, depois, o da direita, de modo a que fique numa posição que lhe permita ficar por baixo e atirá-los para cima.

NÍVEL 19



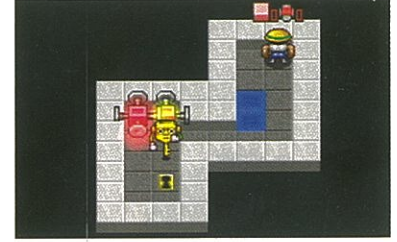
Surpreendentemente, para 19º nível, é tão fácil que até pensámos que estavam a brincar connosco. Crie uma coluna com dois blocos de altura e empurre-a para a esquerda, em direcção à mola. Um bloco esmagar-se-á com o impacto e o outro empurrará a chave para a fechadura.

NÍVEL 20



Embora não seja o mais difícil, este puzzle requer alguma rapidez inicial. Coloque e empurre o bloco. A mola dispara para o canto superior direito do ecrã, mas, logo a seguir a accioná-la, tem de correr para os blocos, antes que eles subam. Se for suficientemente rápido, poderá utilizar o seu único bloco para tratar da chave.

NÍVEL 21



Diz-se que uma imagem vale mil palavras e como só temos 50 palavras para falar sobre este puzzle... Vamos deixar que a imagem fale por si. Vamos deixar que a imagem fale por si. Vamos deixar que a imagem fale por si. Vamos deixar que a imagem fale por si. Vamos deixar que a imagem fale por si. Os restantes quatro puzzles ficam a seu cargo. Não queremos estragar-lhe o jogo!



TOP SECRET



Ele é o Daddy... estes são os truques do Daddy... meta-se em confusões e habilita-se a levar um soco...

Truques do Daddy

Eu fui piloto em tempos. Devia ter usado um capacete para proteger a cabeça...

COLIN MCRAE RALLY

O ORIGINAL E O MAIS FANTÁSTICO JOGO DE CORRIDAS DE RALI!

Introduza um código em vez do seu nome:

- PEASOUPER**Adiciona neveiro
- BUTTONBASH**Acelerador rápido
- HELIUMNICK**Co-piloto soa como um chimpanzé
- DIRECTORCUT**Editar o replay
- KITCAR**Turbo Boost (pressione **□** quando a barra verde estiver cheia)
- MOREOOMPH** ..Duplica a potência do motor
- FORKLIFT**Tracção traseira
- TROLLEY**Tracção às quatro rodas
- BLANCMANGE**Carro feito de gelatina
- NIGHTRIDER**Condução nocturna
- SILKYSMOOTH**Modo 60fps
- HOVERCRAFT** ...Voa e mantém-se a salvo
- MOONWALK**Reduz gravidade
- DIDDYCARS**Micromachines
- SKCART**Pistas invertidas



- WHITEBUNNY**Pistas espelho
- INFOILED**Carro cromado
- OPENROADS** ...Aceder a todas as pistas
- TROLLEY**Condução de trolley
- BUTTONBASH** .Velocidade estilo Track & Field
- BACKSEAT**Co-piloto conduz

SUPER DICA

AIR COMBAT

Quando o logótipo do pássaro aparecer no ecrã de carregamento, segure **□** + **○** para mudar o ecrã de carregamento para uma imagem de um CD. Agora, pode aceder aos seguintes truques:

- Mudar a cor do seu avião**
↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, **□**
- Mudar a cor do avião do seu asa**
Segure **→** e pressione **▶**
- Estabelecer cores**
Pressione **↑**, **↓**, **←**, **→**, **↑**, **↓**, **←**, **→**, **□**. Uma personagem

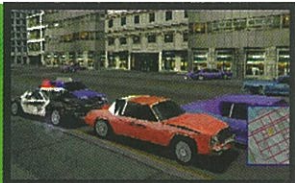
COLIN MCRAE RALLY 2.0

AINDA MELHOR DO QUE O MELHOR!

- Selecione a opção Create New Driver, introduza qualquer nome de três letras e depois um destes códigos para activar o cheat correspondente:**
- GREATBALLSOF** ... Usar travão-de-mão para disparar bolas de fogo (modo Arcade)
- EASYROLLER** Rodas monstro (Time Trials e Single-Stage)
- RUBBERTREES** ... Colisões saltitantes (Time Trials e Single-Stage)
- PRUNEJUICE** Jogo mais rápido (Time Trials e Single-Stage)
- ROCKETFUEL** ..Modo turbo (Time Trials e Single-Stage)
- MOONLANDER** Baixa gravidade (Time Trials e Single-Stage)
- NEURALNIGHTMARE** IA de CPU agressiva (modo Arcade)

DRIVER

CONDUZIR COM UM PÉ-DE-CABRA! GIRO!



Introduza os seguintes códigos no menu principal para obter o truque desejado neste fabuloso jogo de corridas:

- Invencibilidade** ... **□**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△**
- Tracção traseira** . **□**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△**
- Minicarro** **□**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△**

- Modo Stilts** **□**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△**
- A policia não incomoda** . **□**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△**
- Suspensão longa** ... **□**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△**
- De pernas para o ar** ... **□**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△**
- Ver ficha técnica** ... **□**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△**



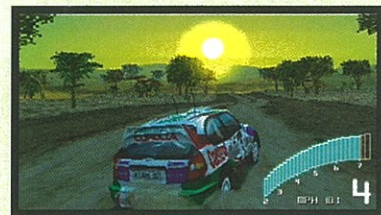
da Namco aparece no canto inferior esquerdo do ecrã a confirmar a introdução correcta dos códigos. **Jogar um jogo escondido** Pressione **↑**, **←**, **↓**, **→**. Uma personagem aparece no canto inferior esquerdo do ecrã. Na próxima vez que carregar um jogo, não pressione **□** e **○** - o jogo carregará automaticamente.

CHOCORO RACING Aceder aos níveis extra e ao modo Mirror: Vença o modo Story



Tente escrever estes nomes ecrã

- Create New Driver Profile:**
- ONECAREFULOWNER** . Todos os carros
- OFFROAD** ..Carro de competição Lancer
- JOBINITALY**Mini Cooper
- JIMMYS CAR**Sierra Cosworth
- COOLESTCAR**Ford Puma
- HELLOCLEVELAND** Todos os níveis



“Uma palavra aos mais sábios”

Andar depressa não é inteligente. Podemos prejudicar-nos a nós e aos outros.

CRASH TEAM RACING

O BANDICOOT A CONDUZIR? EH EH!

Introduza os seguintes códigos no menu principal. O som de uma campainha confirma a introdução correcta do código. Estes códigos funcionam nos modos Time Trial, Arcade, Versus e Battle.

Primeiro, segure **□**, **△** e **○** e depois pressione:

DR N TROPY .↓, ←, →, ↑, ↓, →, →
PINSTRIPES .←, →, △, ↓, →, ↓
PAPU PAPU .←, ←, △, →, ↓, →, ○, ←, ←, ↓
RIPPER ROO →, ○, ○, ↓, ↑, ↓, →
PENTA PENGUIN . . . ↓, →, △,

↓, ←, △, ↑
KOMODO JOE . . . ↓, ○, ←, ←, △, →, ↓
PISTAS EXTRA . . . →, →, ←, △, →, ↓, ↓
PAINÉIS DE SUPERTURBO . . △, →, →, ○, →
INVISIBILIDADE ↑, ↑, ↓, →, →, ↑
BOMBAS ILIMITADAS △, →, ↓, →, ↑, △
FRUTAS WUMPA ILIMITADAS ↓, →, ↓, ↓
MÁSCARAS ILIMITADAS .←, △, →, →, ←, ○, →, ↓, ↓
VER CONTADOR DE TURBO .△, ↓, ↓, ○, ↑

FORMULA 1'97

OBTENHA OS CARROS MAIS RÁPIDOS SEM TER DE OS COMPRAR!

Edite o nome do seu piloto para um dos códigos abaixo e veja os efeitos:

TOO EASY Acesso a todas as pistas
BILLY BONUS . . . Três pistas de bónus
VIRTUALLY . . . Gráficos estilo Virtual VR
SWAP SHOP . . . Nova música de fundo e efeitos especiais
LITTLE WHEELZ . Pneus supercheios para o seu carro
PI MAN Modo Wipeout
ZOOM LENS . . . Ver a corrida da perspectiva do helicóptero
BOX CHATTER . . Comentários de Murray e Martin
CATS DOGS . . . Chove sapos em vez de água
OEAN ALESI . . . Avançar para o round 16 do campeonato



SUPER DICA

duas vezes para aceder aos circuitos Fantasia e Final Fantasy VIII. juntamente com Squall e Bahamut. Seleccione o modo Grand Prix e termine a corrida em primeiro lugar nos oito circuitos originais para aceder às classes de Chocobo e Behemoth. Agora, termine os oito circuitos originais do modo Grand Prix pela segunda vez, utilizando a classe Behemoth para aceder à classe Bahamut. Faça o mesmo mais uma vez utilizando a classe Bahamut para aceder ao modo Mirror (através do menu de Opções). O modo Mirror funciona em todas as opções, excepto no modo Story.

DAVE MIRRA'S FREESTYLE BMX: MAXIMUM REMIX

Use **○** para saltar e ganhar mais altitude num bunny hop e depois pressione **△** (grind), **○** (grandes truques aéreos) ou **○** (truques modifier). **□** e **△** podem ser utilizados para girar e obter melhor pontuação.

MEDIEVIL 2

Durante o jogo, segure **□** e pressione **←**, **↑**, **○**, **△**, **→**, **○**, **↑**, **○**. Pause e pressione **↓** até aparecer outra opção. Isto permite-lhe escolher saúde e dinheiro ilimitado, todas as armas e saltar de nível.

GRAND THEFT AUTO 2

DÊ UMA VOLTA E GANHE UMAS MASSAS!

Introduza estes códigos como nome da sua personagem quando começar um jogo novo:

ITSALLUP Seleção de nível
NAVARONE Todas as armas e munições
BIGSCORE 1 milhão de pontos
MUCHCASH 750.000 euros
LOSEFEDS Desactivar a polícia
HIGHFIVE Multiplicador 5x



GRAND THEFT AUTO

CONDUZIR E FALAR, ACELERAR E COMPRAR!

Introduza estes códigos como nome para ganhar estes bónus:

BSTARD Seleção de nível, todas as armas, munições infinitas, multiplicador de pontuação 5x, armadura e cartão para sair da prisão
WEYHEY \$9.999.990
GROOVY Todas as armas
WEYHEY 9.999.990 pontos
BLOWME Coordenadas
EATTHIS Nível máximo de Wanted
CHUFF Sem polícia
TURF Todas as cidades
MADEMAN Todas as cidades e armas
FECK Liberty City parte 1 e 2
TVTAN San Andreas parte 1 e 2



“Ouçam-me bem!”

Tenham cuidado no próximo mês. Fiquem atentos ou eu vou surpreender-vos pelas costas. Deus vos proteja!



Uma leitura

diferente



GENTE Jovem

RGB

N.º 06 • Maio 2004 • Ano 1 • Mensal • Preço: € 2,50

GENTE Jovem

e informada

**É GUERRA
CONTRA A ACNE!**

**ELE quer CURTIR?
ou NAMORAR?
DICAS PARA DESCOBRIR**

**OS 15 MAIORES
erros sobre
SEXO**

**SEIOS?
JÁ CRESCERAM
O SUFICIENTE**

Perfumes J. Lo

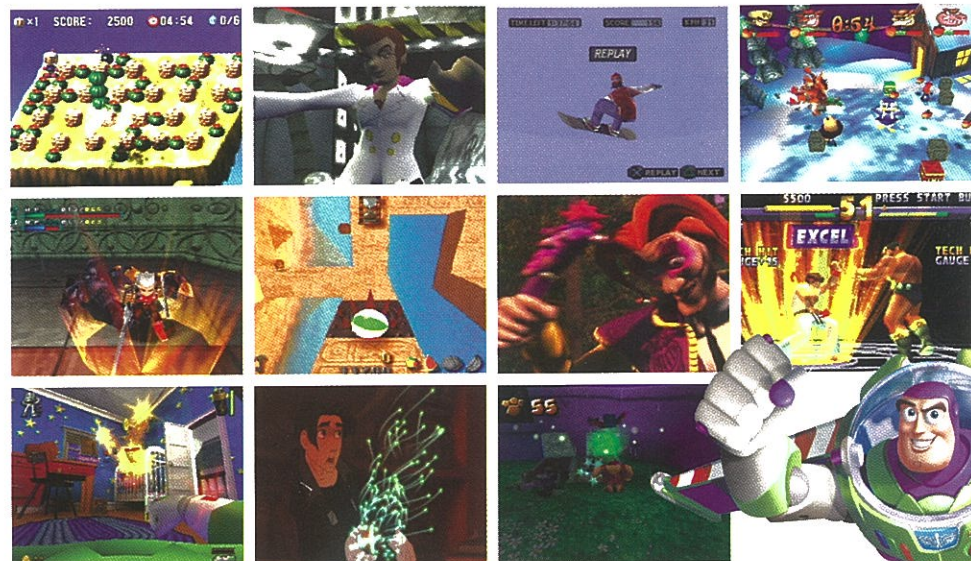
**PARA
Ti**

Vida de superstar

J. Lo a NU

DownLoad

Ⓜ Demos Jogáveis Ⓞ Vídeos ⓧ Exclusivos Ⓚ Clássicos



Maravilhas de Inverno!



Rápido! Vá buscar tudo o que precisa para o resto do dia para não ter de se levantar mais. Chegou a hora de experimentar o nosso disco de demos.

Sim, mais uma maravilha da Revista Oficial PlayStation. Divirta-se numa viagem a **Treasure Planet**, aproveite a neve de **Cool Boarders 4** ou alinhe num jogo empolgante de **Crash Bash**...

VIAGEM DE DISCO-BERTA

Usar o CD é fácil! É exactamente como carregar um jogo. Coloque-o na sua PlayStation, depois percorra o fabuloso menu usando ← e →, e carregue em ⓧ para seleccionar a demo que pretende. Depois de jogar algumas das nossas demos, terá de reiniciar a consola.

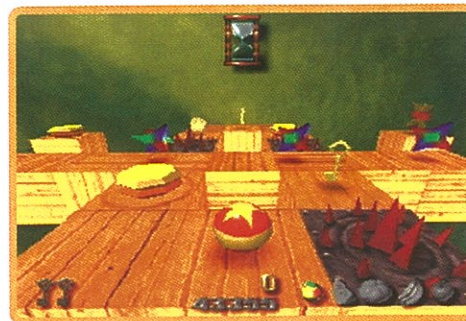
JOGUE

Caso ainda não tenha percebido, é Inverno! E estamos tão cheios de frio que achamos que vamos desmaiar. Mas antes disso, vamos dar-lhe demos de **Toy Story 2**, **Pandemonium 2**, **Treasure Planet**, **Kula World**, **Cool Boarders 4**, **Crash Bash** e muitas mais!

Kula World

JOGUE

A partir do momento em que o herói é uma bola de praia, estamos dispostos a aceitar tudo.



Bomberman World

JOGUE

Coloque uma bomba, fuja, apanhe itens; coloque bomba, fuja, mate inimigos. Um dos produtos mais viciantes da PS!



LIGUE, SINTONIZE E FAÇA GIRAR O SEU CD DE DEMOS!

Toy Story 2 • Pandemonium 2 • Crash Bash • Dragon Valor • Cool Boarders 4 • Bomberman World • Treasure Planet • Kula World • Bust-A-Groove • 40 Winks • Street Fighter EX2




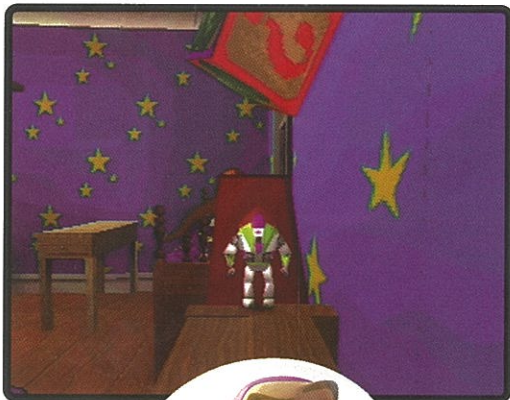


FACTOS GÉNERO PLATAFORMAS • DATA DE SAÍDA JÁ DISPONÍVEL • EDITORA ACTIVISION • PONTUAÇÃO REVISTA 54 8/10

JOGUE

O COMANDO ESPACIAL

 Se os brinquedos começassem mesmo a falar, nós eramos capazes de ficar aterrorizados e de os partir todos. Mas eles não falam, por isso ficamos satisfeitos por aceitar esta missão e salvar Woody, que foi raptado por Al, o colecionador de brinquedos. Nesta enorme demo, pode explorar toda a casa da família, incluindo o quarto de Andy, o sótão, a cozinha e a cave. Apanhe os cinco itens escondidos e converse com Rex se precisar de ajuda. ●



Toy Story 2

ZONA DE MIMOS



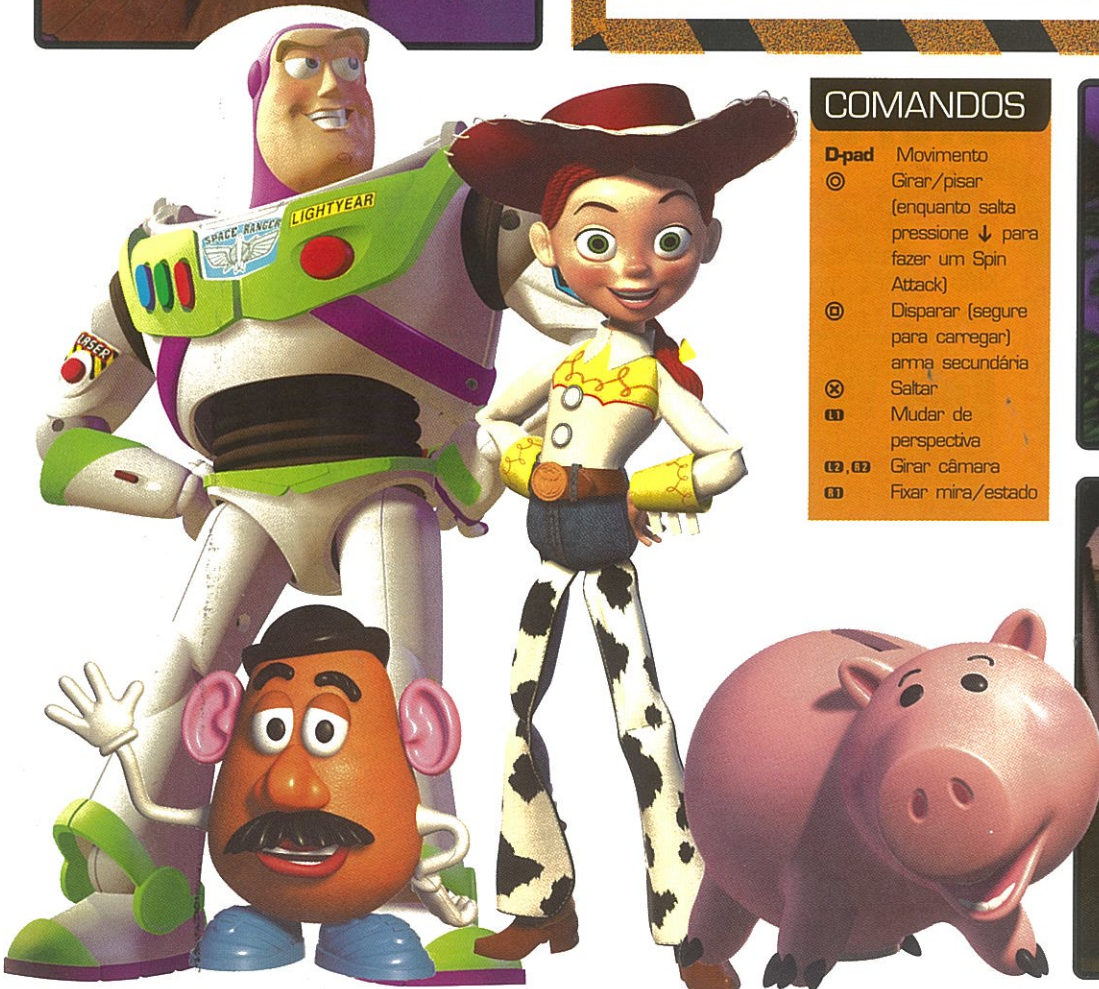
ELES ESTÃO VIVOS!

Até os brinquedos podem causar-lhe problemas e Tin Robot (que está mesmo por cima do T-Rex) faz isso mesmo. A melhor forma de o vencer é correr em redor dele até ele parar de girar. Agora, pode disparar contra ele com toda a sua energia.



VAMOS A ISSO!

Apanhar o terceiro item da pizza envolve-o na busca da orelha de Mr Potato Head. Dirija-se para o sofá da sala de estar e pressione **X** e **○** para chegar à prateleira do outro lado da sala. A orelha está mesmo atrás de si, mas tenha cuidado porque pode cair. Use o Protect Shield para subir às caixas.



COMANDOS

- D-pad** Movimento
- Girar/pisar (enquanto salta pressione **↓** para fazer um Spin Attack)
- Disparar (segure para carregar) arma secundária
- ×** Saltar
- L1** Mudar de perspectiva
- L2, R2** Girar câmara
- R1** Fixar mira/estado



FACTOS GÉNERO PLATAFORMAS • DATA DE SAÍDA JÁ DISPONÍVEL • EDITORA BMG • PONTUAÇÃO NÃO TESTADO

JOGUE

ANARQUIA PARTE 2

→ Se nunca jogou Pandemonium 2 antes, nem vai acreditar no que andou a perder este tempo todo. É um jogo de plataformas (quase) 3D, no qual pode jogar como Fargus, o mago (armado com a sua fiel varinha) ou Nikki, que pode saltar como um sapo. Como vê, é um jogo muito maluco. O nosso disco inclui o primeiro nível completo do jogo, no qual terá de atravessar plataformas bastante complicadas e chegar aos perigosos cumes cobertos de neve. ●



Pandemonium 2

ZONA DE MIMOS



O ATAQUE DE NIKKI!

Só alguém muito mal informado é que escolheria o rapaz, porque, como habitualmente, a personagem feminina é a melhor. As capacidades de salto de Nikki são essenciais para completar este nível sem grandes dificuldades. Fargus que vá brincar com a varinha para outro lado. Fique atento às plataformas para onde pode dar saltos duplos.



PIADA DA NEVE

Um homem sábio disse um dia: "A neve pode parecer bonita e fofa, mas pode matá-lo num instante! Arranje uma prancha Ouija e pergunte a qualquer pessoa que tenha morrido numa avalanche." Isto aplica-se perfeitamente a Pandemonium 2. Tem de estar constantemente atento aos picos que tentam meter-se à sua frente ou morrerá.

COMANDOS

- ← Esquerda
- Direita
- ⊙ Saltar
- ⊗ Disparar
- ⊕ Especial



FACTOS GÉNERO PUZZLE • DATA DE SAÍDA JÁ DISPONÍVEL • EDITORA SONY • PONTUAÇÃO REVISTA 34 8/10

Kula World

JOGUE

A VIDA É UMA BOLA DE PRAIA

→ Imagine como seria transformar-se subitamente numa bola de praia. Não poderia gritar, pois não teria boca. Mas quem precisa de gritar quando pode rolar pelos níveis a alta velocidade? Semelhante a **Super Monkey Ballbag**, da GameCube, mas melhor, Kula World põe-no a atravessar labirintos, enquanto apanha chaves, amulhetas, para prolongar o tempo, óculos de sol, para revelar secções secretas, entre muitas outras coisas. Tenha cuidado com os saltos ou cairá em desgraça. ●

ZONA DE MIMOS

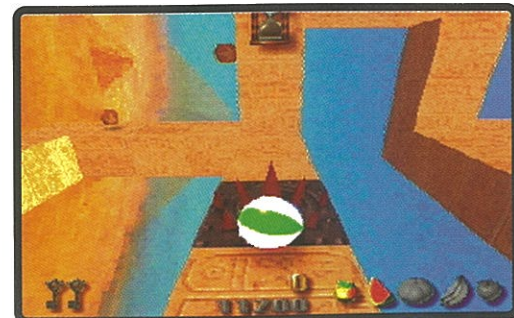
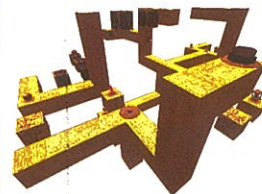
BOLAS PARA TODOS

Se tentar jogar isto de ânimo leve, ficará completamente desorientado porque a disposição 3D é mais confusa do que uma conversa com esquimós analfabetos. Aquilo que tem de fazer é estar atento às plataformas secretas. Quando apanhar os óculos, procure parapeitos com um ar suspeito.



COMANDOS

- D-pad Movimento
- ⊗ Saltar
- ⊕ / ⊖ Mudar de perspectiva





FACTOS GÉNERO PLATAFORMAS • DATA DE SAÍDA JÁ DISPONÍVEL • EDITORA INFOGRAMES • PONTUAÇÃO REVISTA 52 7/10



40 Winks

ZONA DE MIMOS

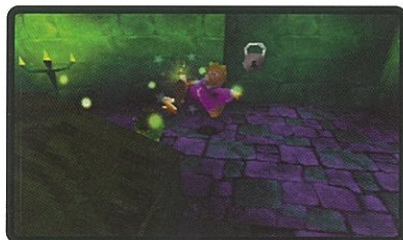
JOGUE

CABEÇA PARA BAIXO



Se pensa que coelhos de smoking são giros, então este jogo vai deixá-lo deliciado.

Jogando como os gémeos Ruff & Tumble, você tem de salvar os 40 winks (40 coisinhas que fazem sonhos felizes) de NiteKap, um patife que gosta de dar pesadelos às pessoas. Aqui, pode jogar como Ruff e salvar alguns winks recolhendo peças. O Jack-in-the-box transforma-se num Ninja. Ah, a loucura! ●



NINJA RUIVO!

Os ninjas podem ser capazes de viajar no tempo e de apanhar moscas com pauzinhos em que nem estão a segurar, mas costumam ficar tontos.

Se fizer o movimento Spin durante demasiado tempo enquanto está no modo Ninja, vai começar a tropeçar como um tonto.

COMANDOS

- ▶ Pausa/opções
 - △ Mover câmara/vista na 1ª pessoa
 - ⊕ Atacar (x3 para ataque triplo)
 - ⊙ Ataque de longo alcance
 - ⊙ Movimento Spec (correr)
 - ⊙ Pisar (saltar)
 - ⊗ Saltar
 - Ⓛ Câmara esquerda
 - Ⓧ Câmara direita
- Stick esquerdo**
Controla personagem
- Stick direito**
Controla câmara

FACTOS GÉNERO JOGO DE GRUPO • DATA DE SAÍDA JÁ DISPONÍVEL • EDITORA SONY • PONTUAÇÃO REVISTA 66 7/10

JOGUE

CRASH AND BURN



Fazer uma festa sozinho não tem graça nenhuma, por isso reúna alguns amigos para jogar esta proposta para múltiplos jogadores do marsupial.

Polar Panic e **Pogo Painter** são os dois jogos desta demo, ambos jogáveis nos modos Battle e Adventure. Há muito gelo e tinta para todos e, se completar os dois, poderá jogar **Pogo A Gogo!** ●

Crash Bash

ZONA DE MIMOS



PARTIR O GELO

Em Polar Panic (no modo Adventure), tem de partir o gelo em redor da arena antes de se preocupar com os seus adversários. Isto requer uma abordagem extremamente agressiva, por isso a melhor tática é utilizar o poder de Tiny para pregar um bom susto a toda a gente.

COMANDOS

- D-pad Movimento
- ⊗ Saltar
- ⊙ Apanhar/atirar
- ⊕ Atacar
- ▶ Pausa



FACTOS GÉNERO BEAT 'EM UP • DATA DE SAÍDA JÁ DISPONÍVEL • EDITORA VIRGIN • PONTUAÇÃO REVISTA 59 7/10



Street Fighter EX2 Plus

JOGUE

BATIDAS DE RUA



Manter um registo de todas as diferentes actualizações de Street Fighter já se tornou cansativo, por isso, oferecemos-lhe um simples combate entre Ryu e Sagat. Nesta encarnação 3D, ao estilo de Tekken, pode escolher um dos dois lutadores e bater no outro até o pôr KO. ●

COMANDOS

- ↑ Saltar
- ↓ Agachar
- ← Recuar/bloquear
- Aproximar
- ⊙ Soco fraco
- ⊕ Soco médio
- ⊖ Soco forte
- ⊗ Pontapé fraco
- ⊘ Pontapé médio
- ⊙ Pontapé forte



ZONA DE MIMOS



O ATAQUE DE RYU

Se está a jogar como Ryu (e deveria estar!), o ataque mais forte que pode fazer é Meteo Shin Shouryuuken. Pressione ↓, ↘, →, ↓, ↘, → e os três botões de pontapé. A destruição que se segue será suficiente para fazer a televisão tremer. A não ser que falhe o golpe e faça figura de parvo...

FACTOS GÉNERO BLOW 'EM UP • DATA DE SAÍDA JÁ DISPONÍVEL • EDITORA SONY • PONTUAÇÃO REVISTA 34 6/10



Bomberman World

JOGUE

TERRORISMO GLOBAL



... Tiquetaque, tiquetaque, BUM! Se mandar pessoas pelos ares é suficientemente divertido para Jazzy Jeff e o Príncipe de Bel-Air, também o é para nós e este é o local certo para o fazer. Um pequeno labirinto de tijolos e inimigos aguarda o seu reinado de terror bombista. Coloque uma bomba e, três segundos depois, ela explodirá, arrasando com tudo o que estiver por perto. Também pode jogar com um amigo, para duplicar a destruição. ●

COMANDOS

- D-pad Movimento
- ⊙ Colocar bombas

ZONA DE MIMOS



BOMBARDEIE A BASE

Se quer bombardear todos e dançar em cima das suas sepulturas, é melhor apanhar os power-ups. No início, só pode ter uma bomba activa de cada vez, o que faz com que rebentar as paredes seja uma tarefa demorada. Assim que os ícones começarem a aparecer, corra atrás deles e comece a colocar bombas em linha.



DOWNLOAD

Bust-A-Groove/Cool Boarders 4

FACTOS GÉNERO **DANÇA** • DATA DE SAÍDA **JÁ DISPONÍVEL** • EDITORA **SONY** • PONTUAÇÃO **REVISTA 38 8/10**

Bust-A-Groove

JOGUE

GROOVE ARMADA



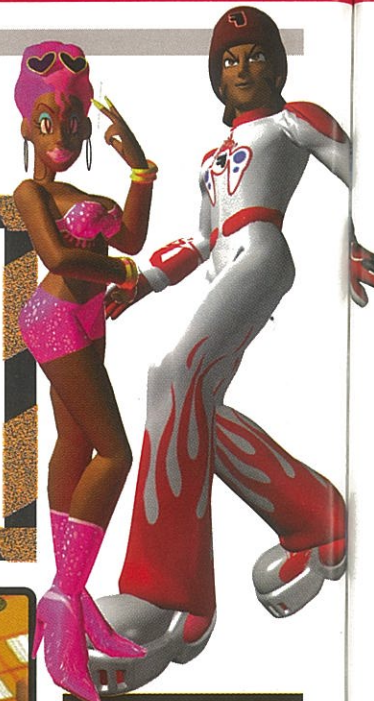
Títulos como Dance: UK fizeram com que este jogo parecesse mais antiquado do que uma dança de folclore, mas apesar de já ser velhinho, vale sempre a pena dançar um bocadinho. É o seu jogo de dança estilo "O Rei Manda", em que você tem de pressionar os botões que o jogo lhe diz. Com duas personagens por onde escolher (Heat e Pinky), ambos os sexos podem jogar sem sentir constrangimentos. ●

ZONA DE MIMOS



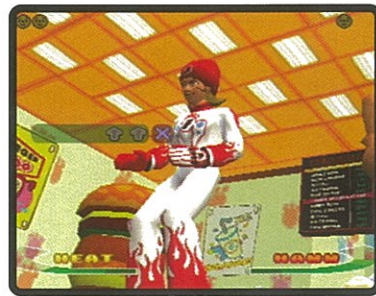
DOIS PÉS DIREITOS

Vá lá, não há muito que lhe possamos dizer além de que tem de pressionar os botões na altura certa. Deve ter os quatro dedos permanentemente em cima dos botões em vez de se limitar a usar o polegar, para conseguir pressioná-los mais depressa. Ah, e não desvie os olhos da TV.



COMANDOS

Siga os movimentos mostrados no ecrã e pressione os devidos botões.



FACTOS GÉNERO **SNOWBOARDING** • DATA DE SAÍDA **JÁ DISPONÍVEL** • EDITORA **SONY** • PONTUAÇÃO **REVISTA 56 7/10**

Cool Boarders 4

JOGUE

DESCENDO A ENCOSTA



Algumas pessoas gostam de ir para a montanha e arriscar-se a partir uma perna em pranchas de snowboard reais, mas nós preferimos ficar-nos pela modalidade virtual e isso, amigos, significa jogar esta demo. Começando no topo de um caminho branco de alegria, você joga como um homem de casaco laranja e pode fazer todo o tipo de acrobacias. Basta vencer os adversários para ganhar. ●

ZONA DE MIMOS

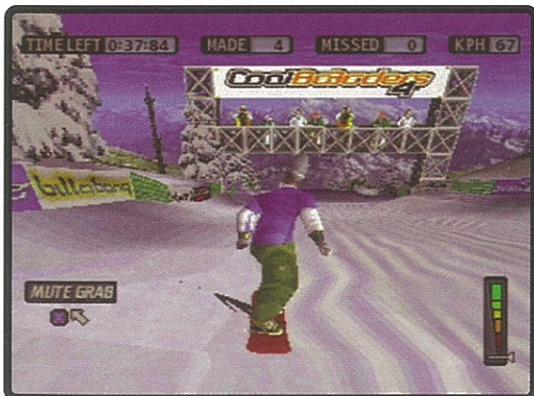
TRUQUES FANTÁSTICOS

À semelhança de **Tony Hawk's**, tem de utilizar o **D-pad** enquanto pressiona os vários botões de truques. Experimente com todas as direcções e, em breve, descobrirá um universo de movimentos radicais.



COMANDOS

- ← Esquerda
- Direita
- ⊕ Adicionar truque
- ⊖ Deslizar
- ⊙ Flips (com o D-pad)
- ⊗ Saltar (segure para ganhar altura)
- Ⓚ Travar, rodar no ar
- Ⓛ Girar, girar no ar



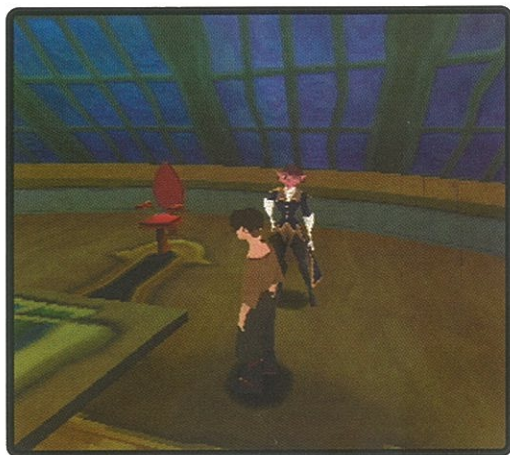
FACTOS GÉNERO A MAIORIA DELES • DATA DE SAÍDA JÁ DISPONÍVEL • EDITORA SONY • PONTUAÇÃO REVISTA 92 7/10

JOGUE

O X MARCA O LOCAL

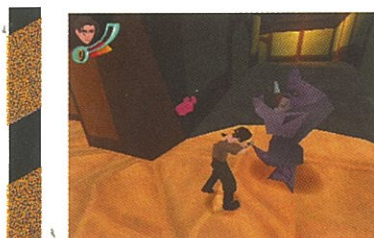


O nosso disco pesa o dobro este mês devido a esta enorme demo da Disney. Jogando como Jim, pode saborear três pratos relacionados com tesouros. Há um nível de plataformas onde pode correr, um nível de tiro ao alvo, para matar pássaros, e um nível com uma prancha de windsurf antigravidade. É um tesouro de jogo! ●



Disney's Treasure Planet

ZONA DE MIMOS



PIRATAS À VISTA!

Os piratas podem ser terríveis, principalmente quando tentam apunhalá-lo com uma espada. Eles atacam sempre primeiro, por isso a melhor tática é fazer um Jumping Slash, para se desviar da arma do vilão. Salte para cima dele, ataque e a luta acabará bem depressa.

COMANDOS

- | | |
|--------------|-------------------|
| D-pad | Movimento |
| △ | Deslizar (saltar) |
| ⊙ | Espada |
| × | Saltar |
| ⊗ | Arma de raios |
| ⊗+⊙ | Salto duplo |
| ⊗+△ | Ataque de salto |



FACTOS GÉNERO RPG • DATA DE SAÍDA JÁ DISPONÍVEL • EDITORA SONY • PONTUAÇÃO REVISTA 61 4/10

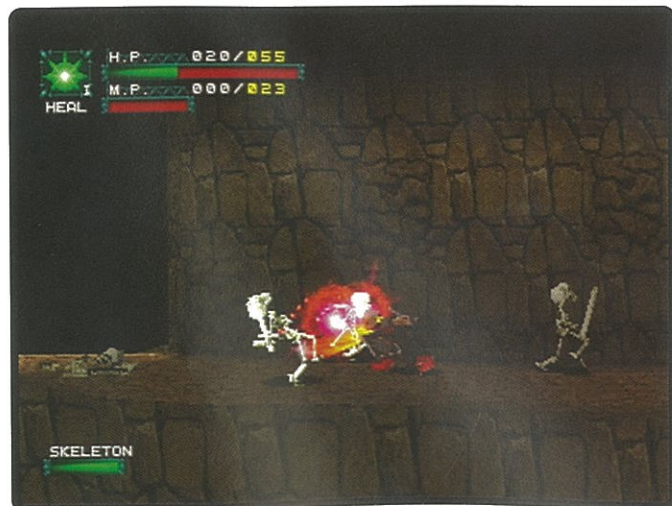
Dragon Valor

JOGUE

BAFO DE DRAGÃO



Embora FFVII seja muitíssimo superior a este título, isso não significa que Dragon Valor seja mau. Pode saltar entre poços de lava e desviar-se de bolas de fogo. Também pode apanhar coisas como potes e panelas, mas tenha cuidado com os cogumelos vermelhos porque são venenosos. ●



COMANDOS

- | | |
|---|------------------------------|
| △ | Inventário |
| ⊙ | Ataque com a espada |
| ⊙ | Ataque mágico |
| ⊗ | Saltar (x2 para salto duplo) |
| □ | Agachar |



ZONA DE MIMOS

MATAR DRAGÕES

Quando se deixar cair no buraco do final do nível, terá de enfrentar um combate. Este bicho com escamas vermelhas cospe fogo com a maior das facilidades e nem quer saber se pode magoar alguém. Salte por cima das labaredas e atinja-o imediatamente com alguns ataques mágicos. Depois, a demo acaba... como todas as coisas boas da vida.



Adquira já os números atrasados

Todos os meses com um CD exclusivo de demos dos melhores jogos.



Revista Oficial PlayStation® Edição portuguesa

Envie o seu pedido para: RGB Editora, Lda. Rua Laura Alves, 3 - 2745-152 Queluz

Este cupão pode ser fotocopiado.

89 90 91 92 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 Outro

Preço por Edição: 5,99 euros + Portes: 1 revista - 1,50 euros; 2 a 5 revistas - 2,70 euros

Sim, desejo adquirir os números atrasados que indico com

Não enviamos revistas à cobrança

Nome: _____

Telefone: _____ Data de nasc.: ____/____/____

Morada: _____

Junto envio cheque do Banco: _____

CP _____ — _____ Localidade: _____

Núm.: _____ ou vale postal nº: _____



http://pt.playstation.com

12+

www.pegi.info

PS2 e "PlayStation" são marcas registadas de Sony Computer Entertainment Inc. "12+" é uma marca comercial de Sony Computer Entertainment Europe. Desenvolvida por Cambridge Studios. Ghosthunter é uma marca comercial de Sony Computer Entertainment Europe.

0. S



¿Quem é a presa, quem é o caçador?
 Depende de ti. Tens que os encontrar
 e derrotá-los. Estes espectros não se
 levam com brincadeiras. Querem o teu
 corpo e se possível a tua alma.
 Não pestanejes, não respires fundo,
 não te distraias nem um segundo.
 Lembra-te que eles aparecem

e desaparecem, atravessam paredes e estão em todo o lado.

Tens que os caçar e fazê-los pagar tudo o que fizeram. São eles ou tu.

TOTALMENTE
 em PORTUGUÊS
 com voz de
 Diogo Infante
 entre outros.

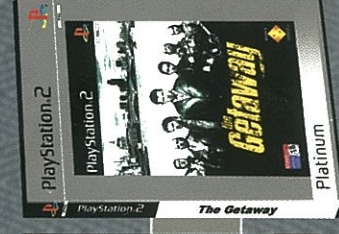
GHOSTHUNTER. ESTÁ ABERTA A ÉPOCA DA CAÇA.



¿alinhaz?
 PlayStation 2



Platinum.
Reservado para os melhores.



São os grandes êxitos da PlayStation.
São Platinum. E são os melhores.



¿alinhas?
PlayStation®2

*"Platinum" e "PlayStation" são marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos os restantes nomes comerciais (incluindo os nomes de jogos) são propriedade exclusiva dos seus respectivos proprietários. Todos os direitos reservados. IBM