

MEGA CONSOLAS

Suplemento gratuito da Mega Score 65. Não pode ser vendido separadamente.

PHANTASY STAR ONLINE

FANTASIA NA
INTERNET

GRAND TURISMO 3

TUDO À ESPERA

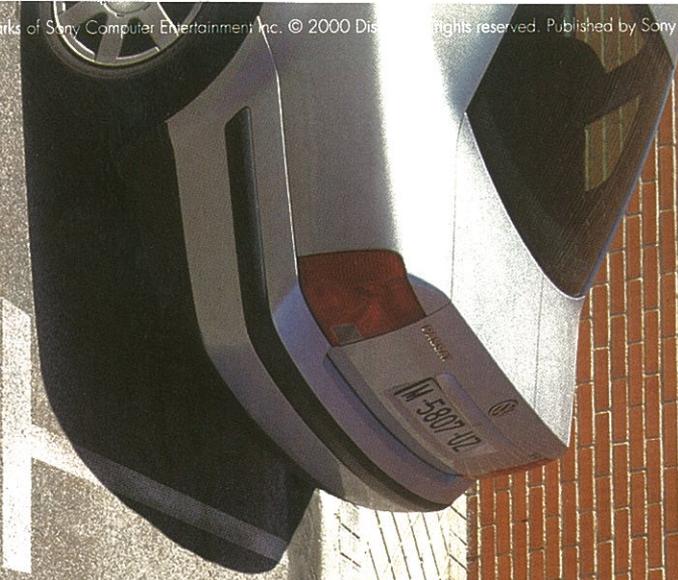
FIFA 2001

O PONTAPÉ DE OURO NA PS2

007 – THE WORLD IS NOT ENOUGH

BOND NO SEU MELHOR





Vai procurando um lugar. Qierrou Aladdin.

Aladdin já está na PlayStation.

Vive todas as suas aventuras e descobre mundos fantásticos.
Não penses mais. Põe um Aladdin na tua vida.

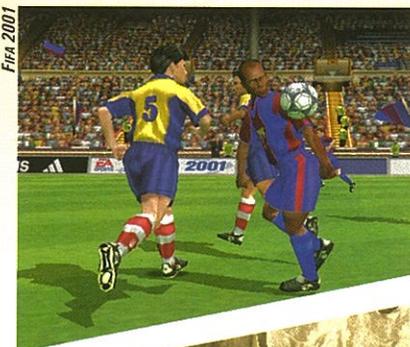
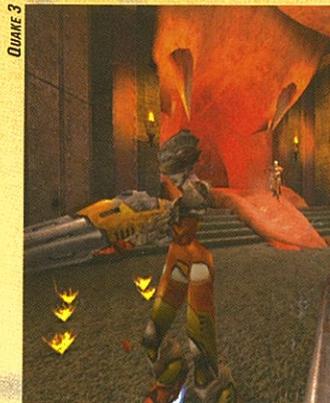


Somente o uso de periféricos oficiais da Sony Computer Entertainment garante o bom funcionamento da tua consola.



www.playstation.com

ÍNDICE



BETAS

- Silpheed (PS2).....4
- Buzz Lightyear of Star Command (PS).....4

PREVIEWS

- Dark Cloud (PS2).....8
- Gran Turismo 3 (PS2).....10
- Phantasy Star Online (DC)5

TESTES

- 007 - The World Is Not Enough (PS) 13
- Alex Ferguson's Player Manager 2001 (PS).....12
- Army Men: Sarge's Heroes (DC)14
- Batman Of The Future: The Return Of Joker (PS)16
- Chicken Run (PS)18
- Dinosaur (DC).....14
- Fifa 2001 (PS2).....19
- Formula Nippon (PS)24
- ISS (PS)24
- K-1 Grand Prix (PS).....17
- MTV Skateboarding (PS).....15
- NHL 2001 (PS2)17
- Planet Ring (DC)27
- Power Rangers Lightspeed Rescue (PS)...15
- Quake 3 Arena (DC)26
- Ready To Rumble: Round 2 (PS).....16
- Silent Scope (DC)23
- Super Bust-A-Move (PS2).....21
- The Emperor's New Groove (PS).....22
- Time Stalkers (DC).....25
- Tom & Jerry in House Trap (PS)20
- Tomb Raider Chronicles (DC)20
- Toy Story (DC)21

TRUQUES & DICAS

- Crash Bash (PS)28
- Dave Mirra Freestyle BMX (PS).....28
- Driver 2 (PS)29
- F355 Challenge (DC)30
- Jet Set Radio (DC)30
- Sega GT Homologation Special (DC).....30
- The Flintstones: Bedrock Bowling (PS)....30
- The Grinch (PS).....28
- This Is Football 2 (PS)30

SILPHEED

A velha guarda

b



Na sombra de Gran Turismo 3, Metal Gear Solid 2 e outras pérolas afins, a Capcom prepara-se para recuperar os velhos jogos de naves de animação vertical. A luta entre os homens e uma terrível raça alienígena é novamente o pomo de toda a discórdia, uma batalha repleta de vistosas explosões e monstros de arrepiar os cabelos. Silpheed coloca-nos aos comandos de um aparelho com o mesmo nome que tem por missão evitar a aniquilação da

vida na Terra. Inicialmente equipada com dois míseros canhões (colocados nas laterais da nave), esta máquina assassina rapidamente acede a armas mais devastadoras, como mísseis teleguiados e feixes de plasma, apetrechos que podem ser incorporados a meio de um nível graças à ajuda preciosa numa nave de reabastecimento. A Game Arts – a produtora do jogo – tem em carteira seis gigantescas missões que atravessam cenários como o

espaço sideral, a nave-mãe extraterrestre e luxuriantes paisagens vulcânicas, tudo ao melhor estilo das clássicas produções do género. Se isso vai ser suficiente para combater as grandes produções da PS2, só lá mais para meados de 2001 é que o saberemos.

JORGE VIEIRA

SISTEMA: **PLAYSTATION 2**
GÉNERO: **ACÇÃO**
EDITORIA: **CAPCOM**

BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND

Até ao infinito – Parte 2

b



O salvador de Woody está de volta. Depois de provar que tem capacidades para ser um grande herói, Buzz ganha direito a uma aventura com o seu próprio nome para a PlayStation. O Space Ranger mais corajoso deste lado do universo vai ter de correr atrás de alguns inimigos perigosíssimos para salvar a galáxia.

Cada nível é baseado numa perseguição (quase) interminável ao longo de caminhos

repletos de obstáculos e criaturas mecânicas que fazem de tudo para impedir a sua progressão. Infelizmente, Buzz continua sem conseguir voar, mas, como nem tudo podem ser dificuldades, há inúmeros power-ups que lhe fornecem armas, veículos especialíssimos, como uma prancha planadora que o faz, literalmente, deslizar pela estrada fora e um jetpack, e engenhos protectores que o fazem passar imune pelas ameaças inimigas. Nesta fase da Beta, o jogo sofre

de problemas, sobretudo ao nível do som. Os gráficos estão no bom caminho, mas devo avisar que o aspecto do jogo não tem nada a haver com o do filme, mas sim com os dos cartoons que normalmente se vêem na TV. Aliás, já sabem que Buzz vai ter a sua própria série de animação? A sombra de Woody não impediu o crescimento desta estrela, que tem tantos fãs quanto o xerife de madeira. Até ao infinito, Buzz e, se possível, mais além.

ERICA CUNHA E ALVES

SISTEMA: **PLAYSTATION**
GÉNERO: **ACÇÃO**
EDITORIA: **DISNEY INTERACTIVE**

PHANTASY STAR ONLINE



Fantasia... offline



Estou *piurso* (desculpem-me a grafia, mas dever ser qualquer coisa assim...) porque a promessa de uma experiência de Phantasy Star Online se ficou pelo offline. De novo, a Sega, trocou os pés pelas mãos, e fez com que os nossos CD-ROM cor-de-rosa (cor-de-rosa?) para teste do jogo chegassem atrasados. Acreditem, só sucedeu a nós, o que parece maldição divina... O meu *pink* entrou-me na caixa de correio numa segunda de manhã e, na tarde do mesmo dia, a Ecofilmes, que controla a vertente portuguesa da Sega, pedia-mo de volta. Ah, e a minha password nunca chegou, porque alguém trocou o e-mail, e enviou-me tudo para a conta da Telepac, que eu anulara há meses, cansado da ineficiência do ISP.

Recebi a password para um disco que já estava fora de prazo no fim desse dia, quando a fase de experimentação acabara na sexta... E como se não bastasse, uma fonte da Ecofilmes garantiu-me que ainda podia continuar a usar o disco, e a jogar, porque tudo estava online. ERRADO. Andei até a este último minuto (gaita, tenho uma revista para fechar, preciso de escrever isto) a tentar, sem qualquer resultado. E o prometido segundo "*pink*" não chegou, e ninguém me diz nada... Estou *piurso*.



Caçador de Guilda

Ah, não sou o único a queixar-me. O Jorge Vieira, com quem me preparava para viver aventuras online, também não conseguiu ligar-se, e ele até recebeu a password um pouco antes. Mas já fora de prazo, parece... Como resultado disso, só trocámos experiências da descoberta individual de Phantasy Star Online pelo telefone, de forma verbal. O texto dele está a seguir a este, dando uma outra visão do mesmo tema. O que parece ser uma forma interessante de abordar este jogo, que afinal pretende juntar pessoas em torno de uma mesma missão.

Offline, Phantasy Star Online não aparenta ser muito diferente, em termos de experiência, daquilo que oferecerá na web. De facto, o que na web se testaria era a capacidade das ligações, e, claro, aquele sentimento de estar a tratar-se com um humano, mesmo que escondido atrás de uma figura de bits. O jogo gira em torno de uma misteriosa explosão e o desaparecimento dos primeiros colonos, da nave Pioneer 1. A chegada da Pioneer 2 ao planeta Ragol deposita o jogador numa viagem que o leva à Guilda de Caçadores, onde pode seleccionar, de entre as missões disponíveis, a que deseja cumprir, para receber



PHANTASY STAR ONLINE



► a recompensa que permite adquirir novos bens. Ou acumular uma fortuna no *banco* central do Central Dome, espécie de *centro comercial* de onde se parte para a acção.

Sega para as massas

Online existem outras áreas para visitar, mas fora esse aspecto, o jogo offline toma a mesma forma. E como um leque de missões para experimentar, eis que, vestida a pele de uma personagem, de nove matrizes que podem depois ser configuradas a bel-prazer, numa multiplicidade de representações que tornam



cada figura única, se aceita um desafio, para cedo descobrir que, caso seja mesmo necessário, o programa gera um NPC (Non Playing Character) que acompanha o jogador. Online até quatro jogadores podem juntar-se numa missão, numa espécie de Diablo japonês.

A variedade de missões, mesmo na limitada escolha de oito que a versão testada apresenta, atrai. O jogo é simples, divertido q.b. e mesmo os problemas de posicionamento da câmara não inibem o jogador de querer continuar. Há qualquer coisa de mágico em Phantasy Star Online que se suspeita poder crescer avassaladoramente... online. O jogo é simples, aberto aos menos experientes – calcula-se que por opção deliberada da Sega, que pretende conquistar massas – e empurra-nos a querer jogar mais uma vez, quando se regressa ao abrigo da Guilda.

Ficamos à espera da versão final, e de uma ligação – finalmente – à Internet, mas a Sega é bem capaz de ter entre mãos a concretização de algo que pretende fazer desde os tempos das consolas de 16bit: criar um vasto e mágico universo. A saga Phantasy Star, que criou anteriormente, parece apta a atingir, agora, na versão da Dreamcast, esse ponto. O Online é a cobertura do bolo...

PREÇO PARA CAÇAR

Segundo a publicação japonesa Famitsu.com, a Sega anunciou que os japoneses têm de pagar uma *licença de caçador* para poderem jogar online. É coisa pouca, cerca de quatro dólares (perto de mil escúdos) por 30 dias, ou 9.27 dólares (dois mil e quinhentos escúdos em números redondos) por três meses. Para aliciar jogadores, os primeiros 30 dias são grátis. No Ocidente, porém, as coisas são diferentes. Basta comprar o jogo e jogar. O que é capaz de coadunar-se melhor com aquilo que por

cá sucede, como o leitor pode descobrir se passar os olhos pelo artigo sobre o futuro do online, nesta mesma edição. Voltando a Phantasy Star Online, o parto japonês foi algo conturbado, com jogadores a perderem as personagens criadas, ligações em queda frequente, e outros horrores. Os americanos, que quando o leitor ler esta revista estarão a descobrir o jogo, já não terão esses problemas, o que quer dizer que por cá só pode ser melhor. Vamos rezar para isso...



Heróis com pés de barro?

Parece uma epidemia à escala mundial. Toda a gente fala nele, da forma como vai revolucionar os jogos online e cativar uma série de pessoas que não sabem distinguir um cabo de rede do estendal para a roupa. Será que Phantasy Star Online merece todo este alarido à sua volta?

Bom, confesso que inicialmente fiquei algo desiludido com o jogo. Os gráficos são excelentes, sim senhora, o processo de selecção da personagem é intuitivo quanto basta, mas a aventura propriamente dita não oferece nada de novo aos veteranos dos videojogos.

As missões (quando disputadas a solo) revelam-se algo lineares e o sistema de combate deixa, por enquanto, muito a desejar, sendo por vezes difícil alinhar o herói com os inimigos que se lançam no seu encalço.

Nem o gatilho esquerdo do gamepad consegue resolver os problemas de posicionamento da câmara durante a acção, o que me leva a suspeitar que a Sonic Team ainda estará a meditar sobre o melhor

modo de não nos deixar completamente perdidos a meio de uma batalha.

Mais simples é impossível

Mas Phantasy Star Online promete apresentar igualmente algumas virtudes. A maior de todas será, porventura, a facilidade com que os jogadores poderão participar numa aventura a quatro. Chega-se a um lobby, mete-se conversa com as pessoas e, num abrir e fechar de olhos, lá estamos nós de sabre em riste a combater, lado a lado, com japoneses, franceses e americanos.

Outro ponto forte desta próxima edição da Sega reside no excelente equilíbrio de forças entre as diversas personagens. Neste aspecto, o jogo até faz, de certa forma, lembrar Diablo 2, com a definição de estratégias complexas para atacar as criaturas mais poderosas.

Avançar pelos flancos, ficar alguém a disparar a longa distância, Phantasy Star Online permite um vasto conjunto de



táticas que colocarão jogadores de todo o mundo em acesa discussão entre si. Pelo que pude observar, o teclado vai ser um apetrecho essencial para conseguirmos conversar com os companheiros. Mesmo assim, não consigo deixar de sentir algum desconforto relativamente aos balões de diálogo que surgem sobre as cabeças das personagens: será que não seria melhor colocar as frases a desfilar em rodapé no ecrã? Reservo uma opinião mais conclusiva para a versão final do jogo.

O que é inegável é o desejo da Sonic Team em produzir uma aventura cativante para quem não está habituado a estas coisas dos jogos na Internet. Nesse capítulo, Phantasy Star Online tem tudo para ser um sucesso: é simples, é barato (se jogarem em horário económico!) e poderá vir a dar milhões... à Sega.

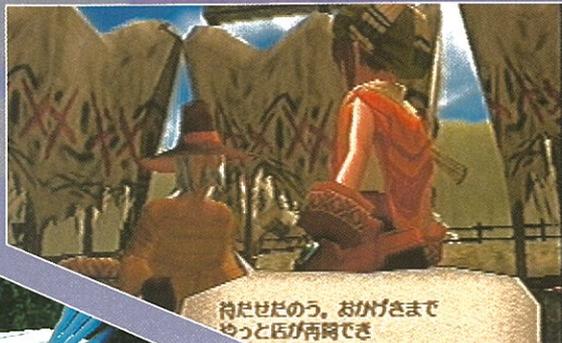
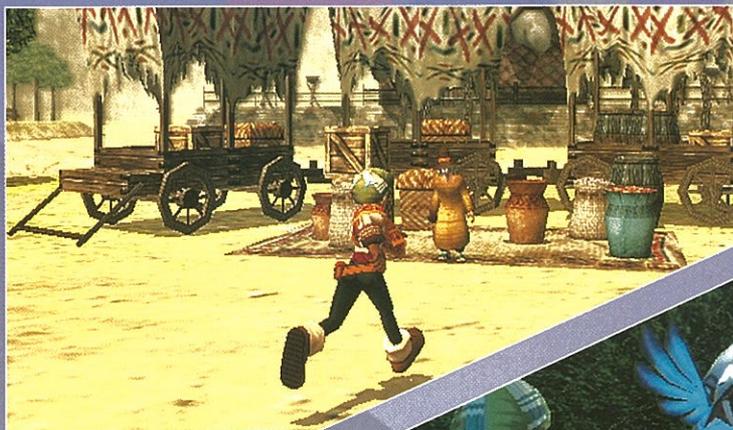
JORGE VIEIRA

SISTEMA: DREAMCAST
GÉNERO: AVENTURA
EDITORIA: SEGA



DARK CLOUD

O RPG do costume



Toan é o herói em que todos confiam para devolver o mundo ao seu justo estado. Por isso, de espada em riste, ei-lo a defrontar inimigos e a fazer amizades, num RPG que nos lembra, em primeiro contacto, 6323 outros RPGs saídos da mente dos autores nipónicos. De facto, Dark Cloud não difere, em primeiro contacto, do RPG habitual, com todos os tiques e truques a que género nos habituou.

Mas o jogo promete mais do que os visuais, bons mas nem por isso fazendo uso de todos os recursos da PlayStation 2.

De facto, salvo pela maior quantidade de polígonos aplicada aos personagens, o que os torna mais detalhados, este jogo quase podia estar na PlayStation.

Quase, se não fossem os cenários que rodeiam o herói e outras figuras de jogo, que demonstram um, aparentemente maior, empenhamento dos autores na descrição visual desses espaços. O que, de facto, se percebe, porque um dos pontos altos do jogo é a construção, pelo herói (o jogador), de um mundo tridimensional, em que pode de imediato imergir, explorando-o. Antes, porém, há que começar

no vale deserto, onde se é saudado pelo rei dos espíritos, defensor do continente ocidental e uma entidade que acompanha Toan desde o princípio da demanda e lhe dá o conhecimento e o poder para reconstruir a sua *aldeia*. A história de Dark Cloud gira em torno da invasão da aldeia de Norn, terra natal de Toan por um exército vindo da oriental Lagoon Republic, liderado pelo Colonel Flag, mas ajudado por um demónio libertado pelos invasores. Um festival em honra das estrelas, celebrado no momento na aldeia, é interrompido pela chegada das tropas. Flag liberta o demónio do vaso em que a besta está encerrada, e esta, um imenso Djinn voador, uma vez solta cobre o Sol, destruindo a aldeia. Toan é um dos poucos sobreviventes, como convém numa boa história. O vale onde começa a história era o lugar da sua aldeia...





Espectáculo 3D?

Ficar por ali a espreitar o Sol cair no horizonte e a noite chegar permite apreciar a qualidade dos efeitos visuais de Dark Cloud, mas não é esse o intuito do jogo, pelo que é de bom tom aceder ao único lugar de abrigo em redor, uma estranha construção, onde se encontra a única personagem viva das redondezas, para além do Mestre dos Espíritos.

A única saída visível da área é por um labirinto subterrâneo, que empurra o jogador para um dos aspectos capitais do jogo: os combates com diversas criaturas, única forma de recuperar objectos necessários ao avanço da história. Os combates são facilitados pela capacidade de *marcar* um adversário, movimentando-se então o herói em função desse inimigo, mas com alguns dos monstros, como

os morcegos, é difícil levar a melhor, e acaba-se por regressar ao exterior, para nova investida, um *efeito* típico em RPG.

Recolhidas as primeiras peças da construção, o jogo toma outra direcção, que pode ser a mais interessante da história: o jogador tem acesso a um sistema de construção de mundos, Georama, que lhe permite conceber variados elementos - caminhos, pontes, ribeiros, casas - para reconstrução da sua aldeia. Que pode ser moldada segundo os desejos de cada jogador, o que transforma Dark Cloud numa espécie de *godgame*.

É este aspecto do jogo que o encaminha por um percurso distinto de outras obras, se bem que esteja ainda por confirmar se a concepção de um mundo 3D, que se pode fazer e visitar num processo aparentemente sem fronteiras, não é mais do que uma forma de mostrar as capacidades técnicas da PS2. Torna-se necessário percorrer mais passos dentro do jogo para perceber até que ponto a aldeia criada influi no decorrer a história, e se realmente torna Dark Cloud em mais do que um RPG como tantos outros, com *dungeons* que culminam num boss, repetindo-se até nos rebentarem com a paciência.

JOSÉ ANTUNES

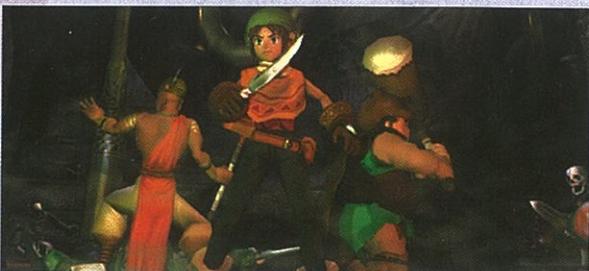
SISTEMA: PLAYSTATION
GÉNERO: AVENTURA
EDITORA: SONY



GESTOS VERSUS PALAVRAS

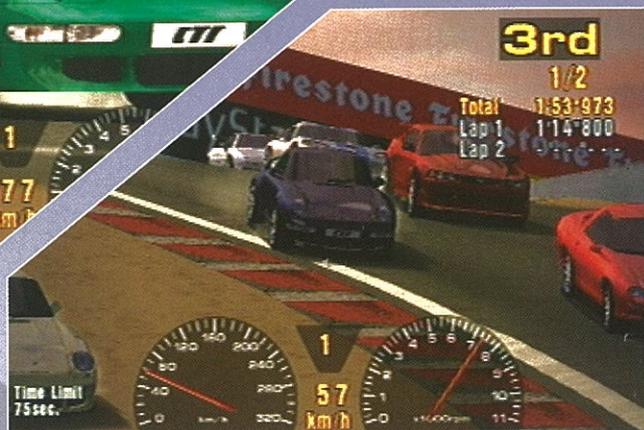
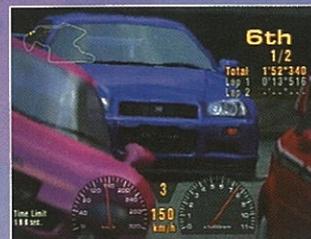
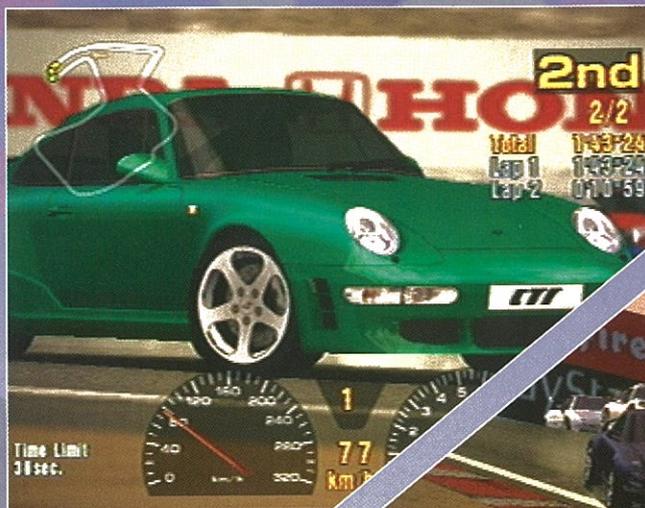
Existe um conceito diferente de aventura nos RPGs japoneses, ao mesmo tempo irritante e desconcertante, com alguma dose de *misterioso e místico orientalismo* que cria um misto de admiração e, ao mesmo tempo, esboça um sorriso nos lábios, pela ingenuidade de algumas soluções. É isso que se sente ao penetrar em Dark Cloud, e verificar como repete, numa imensa linha de RPG de Leste, a mesma dicotomia entre uma gestualidade quase mágica, digna de uma peça de teatro clássico chinesa

ou japonesa, e diálogos que parecem proferidos por um jovem que melhor se veria a tagar paredes. Ou algo se perdeu na transposição do original - um exemplo dessa antonímia entre gesto e palavra é visível em Time Stalkers, por exemplo - ou então estes RPGs de aventura são demasiado plásticos, sem a mesma qualidade épica dos diálogos que podemos encontrar nos modelos ocidentais, como, por exemplo, em Baldur's Gate 2.



GRAN TURISMO 3

Uma corrida para durar



Ao olhar para a primeira versão jogável do jogo da Polyphony Digital, é difícil não pensar que a Namco devia ter esperado para lançar o seu Ridge Racer para a PS2. Ou que, talvez, pensando bem, tenha feito bem em lançá-lo logo que a consola surgiu no mercado. É que, quando Gran Turismo 3 (GT3) acelerar no interior da consola da Sony, restará pouco espaço para qualquer outra simulação de condução. Na PS2 ou em qualquer outro sistema, de facto.

Torna-se difícil não soltar um *ah* de espantação ao apreciar as primeiras imagens de GT3. Pois, já tinha sido possível apreciar o jogo em movimento, e até se desejava jogá-lo, nos certames da indústria, mas outra coisa é sentar em casa, diante do televisor, e deixar-se levar pelo envolvente ruído dos motores, e as imagens fluidas no ecrã. E sentir a vibração do

jogador quando se força o motor no momento da largada. Para quem esperava somente uma versão mais bonita de GT2, Gran Turismo 3 vai ser uma surpresa: não é somente mais bonita, como mais tudo. Um verdadeiro campanhe das corridas que, dos replays das corridas ao comportamento em estrada, inova, de forma segura, dentro da qualidade a que a série nos habituou.

Televisor, exige-se

O que primeiro espanta quando se instala o jogo e selecciona uma corrida é a visão, de fora, que se tem dos veículos. A imagem parece torcer-se no ar, desfocar-se aqui, focar acolá, como uma miragem.

Trata-se, de facto, do efeito do

calor saindo dos motores em aquecimento, e subindo no ar. Apesar de ser visível nos anteriores jogos, ganha um realismo único aqui, contribuindo para criar a ideia de assistir-se a uma largada de uma verdadeira corrida. Aliás, todo o replay das corridas (em que se pode saltar de carro para carro) pode, facilmente, para o menos atento, confundir-se como uma transmissão televisiva de uma prova automobilística, sobretudo se visionada num televisor decente. O que sucedeu com GT3, visionado na mais recente máquina da Philips, o televisor 32PW9616, que ganhou o prémio de *televisor do ano* da EISA – European Imaging and Sound Association, graças à tecnologia de ponta que apresenta. É-se sugado para dentro da corrida...

Sei-o porque mostrei o jogo a algumas visitas, num destes fins-de-semana, e de repente os meus dois interlocutores, que nem sequer são muito dados a jogos, estavam





a fazer circuitos, entusiasmados. Foi em instantes que a sala se encheu, com as crianças, seis miúdos e miúdas de olhos colados ao ecrã, impressionados com o que viam. E escutavam, através do sistema de colunas Dolby Pro Logic sem fios (por emissão em FM) que acompanha o televisor. É que, em GT3, agora, pode-se escutar distintamente o motor de cada carro em redor e mesmo atrás do jogador. Enquanto em GT2 só se escutava um carro, agora é possível distinguir cada máquina, porque todos os sons de motores foram gravados de novo, de forma a que correspondam às máquinas em paradas, centena e meia delas, de um Mini até ao Honda S2000.

Condução real

Os carros parecem reais, o que se explica pelo número de polígonos em cada um: cinco mil contra cerca de 300 em GT2. Claro que cada carro demora perto de duas semanas a construir em vez de um dia, como sucedia em GT2, o que sugere, tal como sempre se disse, que a programação para a PS2 se torna mais onerosa e lenta. É necessário *sentar* dentro de um destes bólides e acelerar nas pistas para perceber quão melhor GT3. O controlo dos carros foi optimizado, para uma maior aproximação à realidade, mas também os traçados foram *passados a pente fino*, para se adequarem melhor à nova

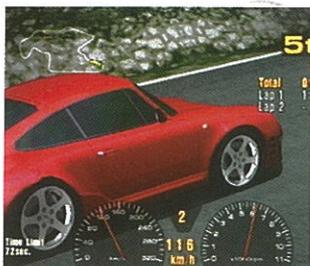
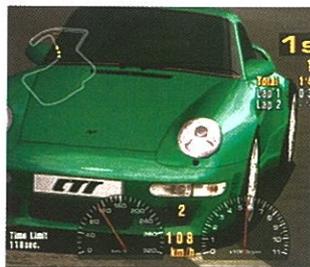
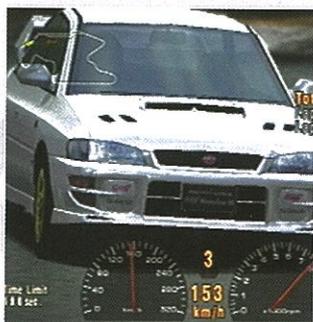
realidade vivida aos comandos de GT3. Assim, uma simples mudança de tipo de piso (basta pisar a berma) modifica a condução, com o carro a responder de outra forma.

A condução é mais realista, pelo que vai ser ainda mais difícil (se bem que a dificuldade seja ajustável) subir aos lugares cimeiros da classificação.

Competidores que, na versão final, reflectirão a forma de condução do jogador, que, se os *apertar*, pode esperar uma resposta, estão prometidos, assim como algumas surpresas, que tornarão a descoberta de Gran Turismo 3 mais do que uma volta a casa. De facto, ao apertar na mão o comando da PS2, tentando segurar um bólido numa curva, é difícil não pensar que se está a jogar o mais belo simulador de carros de sempre.

JOSÉ ANTUNES

SISTEMA: PLAYSTATION 2
GÉNERO: SIMULAÇÃO
EDITORIA: SONY



VOLANTE, PRECISA-SE

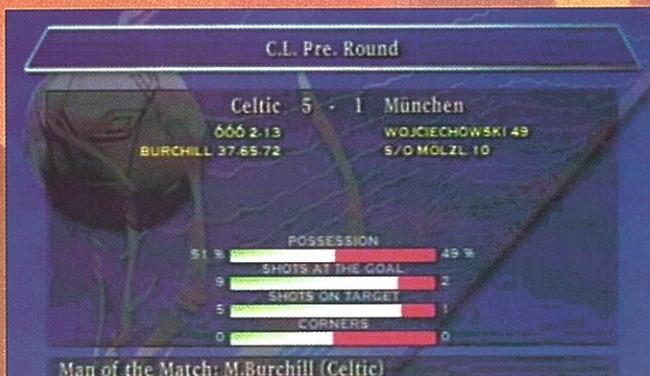
Uma simulação com a qualidade de GT3 faz pensar na necessidade de ter um bom volante para a PS2. Kasunori Yamauchi, da Polyphony, afirmou na ECTS que a sua visão do jogo inclui um volante com forte feedback, mas ainda não está confirmado se a Logitech será a empresa fornecedora de um periférico capaz de insuflar um maior realismo na descoberta do jogo. O modelo Wingman Formula Force GP, da marca, é um sério candidato a volante em Gran Turismo 3. De facto, é pouco provável que a Sony se queira aliar à Microsoft — que vai ser a quarta das consolas — com os volantes de forte feedback Steering Point ou que procure na Thrustmaster, ao contrário de o Sullistmo, a par de uma melhor condução, a par de uma melhor qualidade de imagem.



ALEX FERGUSON'S PLAYER MANAGER 2001



Há um treinador em todos nós



Com esta proposta da 3DO, acabaram-se as desculpas para qualquer um de nós querer continuar a ser um mero treinador de bancada. Alex Ferguson's Player Manager 2001 (AFPM2001) faz a devida honra ao desporto-rei e coloca-nos a viver as emoções do futebol na pele de um treinador de uma equipa. Inglesa ou escocesa.

E aqui, as hipóteses são muitas e variadas. Podemos treinar o Aberdeen, o Celtic de Glasgow ou os Rangers ou, se optarmos pela liga inglesa, podemos vir a fazer a diferença em equipas tão carismáticas como o Liverpool, o Aston Villa ou o Arsenal.

Em AFPM2001 não é jogar em campo o que realmente interessa. Como dizia uma das personagens mais famosas de Herman José, José Estebes, o importante é a *táctica*.

Uma vez escolhida a equipa que vamos levar à glória, ficamos a saber o que nos espera. À nossa chegada, é-nos dado a posição da equipa na liga, a reputação que o clube tem, a capacidade do estádio, os fundos que temos que gerir e os dinheiros

que podemos pedir emprestados e quais as expectativas do novo treinador. Ou seja, nós. Mas, à medida que vamos ganhando (ou perdendo) jogos, estas variantes vão sendo alteradas. Por exemplo, experimentem perder muitos jogos de seguida e ficarão a saber que a nossa confiança junto de instituições bancárias ou privadas desceu a pique.

Gerir a equipa

Graças às sugestões de Alex Ferguson que dá a cara pelo jogo, esta proposta da 3DO não só se assume como um título credível, como, por outro lado, vai bem fundo na estratégia que um treinador usa para vencer os desafios que se colocam à sua equipa. Assim sendo, e antes do jogo, há toda uma série de pormenores a tratar. Enquanto treinadores, temos que saber do bem-estar da nossa equipa, escolher quem será o capitão, estar atento às

movimentações do mercado e, naturalmente, andar em cima das notícias que fazem parte deste mundo do futebol. Por outro lado, antes de entrar na competição a sério, convirá convencer uma equipa a fazer um jogo amigável. Porque, nestes 90 minutos, uma vitória ou derrota não são decisivos para a classificação final e, aos poucos, podemos começar a entrar na gestão do jogo em si: qual a tática a usar, que substituições a fazer e descobrir qual a melhor forma para vencer o adversário. Uma vez treinados nesta arte, podemos então enfrentar os campeonatos. E, naturalmente, tentar fazer o que todos os treinadores desejam: ganhar muitos jogos para não serem despedidos.

FRANCISCO MOTA FERREIRA

SISTEMA: PLAYSTATION
 GÉNERO: SIMULAÇÃO
 EDITORA: 3DO
 CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★



007 – THE WORLD IS NOT ENOUGH

Uma recriação perfeita



Criar um jogo a partir de um filme é, por regra, uma tarefa ingrata. Se se juntar a este pressuposto o facto de que, e neste caso concreto, se está perante um grande sucesso de bilheteira, o desafio é ainda maior. A Electronic Arts pegou na última aventura do agente secreto britânico mais conhecido da actualidade com um resultado, pura e simplesmente, avassalador. *The World Is Not Enough* recria todas as emoções do filme e transporta para a nossa consola um título que, seguramente, irá dar que falar.

Ao longo de vários níveis, James Bond tem, mais uma vez, uma missão quase impossível: impedir que o mundo seja dominado por agentes do mal. Para isso, o nosso herói vai ter que disparar (e muito), correr e agir de uma forma quase mecânica e irracional. Mas atenção: às vezes, os objectivos podem não ser alcançados, se fizermos algo pouco digno de um agente secreto. Por exemplo, se, no meio da troca de tiros, matarmos inocentes, o jogo acaba e temos de recomeçar o nível uma vez mais. Ou seja, nem sempre a

táctica de disparar em tudo o que mexe resulta. A história do jogo é, naturalmente, fiel ao filme. James Bond vai ter que descobrir porque é que um agente do MI6 foi morto e qual o interesse dos inimigos num relatório confidencial do Departamento Russo de Energia Atómica. Pelo meio, e para descobrir a verdade, Bond vai ter que andar pelo Cazaquistão, por Espanha, pela Suíça e, naturalmente, por terras de Sua Majestade.

Bond, James Bond

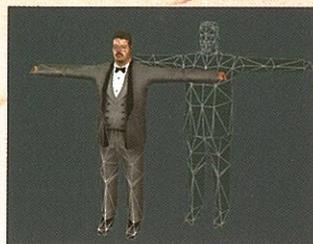
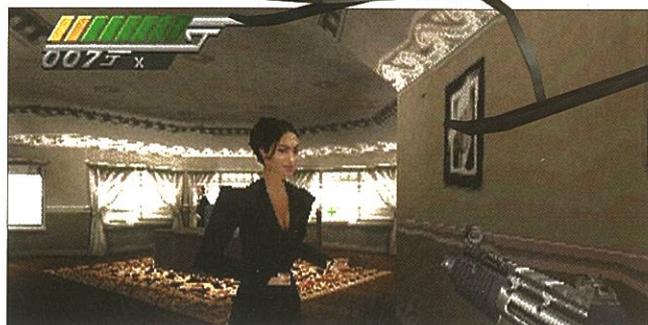
Nesta proposta da Electronic Arts, as novidades ainda não acabaram. O agente britânico vai ter que perseguir vilões com

todos os meios ao seu alcance (leia-se barcos velozes, carros fantásticos e todo o manancial de armas que Q disponibiliza), num jogo onde a acção é uma constante e com o perigo a espreitar por onde menos se espera.

Em termos técnicos, há uma diferença abissal entre esta proposta da Electronic Arts e o jogo anterior de 007 (*Tomorrow Never Dies*). Por exemplo, diga-se que, neste título, os inimigos reagem, comunicam entre si e, quando o nosso ataque os pode colocar em perigo, chegam mesmo a bater a retirada. Em resumo, pode-se dizer que este novo jogo da Electronic Arts supera todas as expectativas e proporciona, para quem é adepto de títulos deste género, longas horas de muita emoção. Ou não se tratasse de um jogo onde Bond... James Bond, é o herói.

FRANCISCO MOTA FERREIRA

SISTEMA: **PLAYSTATION**
GÉNERO: **ACÇÃO**
EDITORA: **ELECTRONIC ARTS**
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★



ARMY MEN: SARGE'S HEROES

Um jogo para derreter



Depois de surgir na PlayStation, Sarge e o resto da Companhia Bravo retornam para um previsível desastre nos 128 bits. Demasiado difícil para um público infantil e tecnicamente pobre para outros gostos mais apurados, Sarge's Heroes é um bom exemplo de como não se deve produzir um jogo de acção para Dreamcast. O general Plastro (o sanguinário líder do exército Amarelo) descobriu alguns portais que o conduziram a um mundo alternativo onde se encontravam armas arrasadoras para o vulgar soldado de plástico. Plastro enceta uma guerra

contra a armada Verde, assassinando centenas de combatentes e raptando todos os elementos da Companhia Bravo. Todos menos o sargento Hawk, o homem que procura, ao longo de 16 missões, salvar os seus companheiros e aniquilar de uma vez por todas o lunático general. Apesar do vasto arsenal bélico colocado à nossa disposição (metralhadoras, lança-chamas, minas e caçadeiras, por exemplo), Sarge's Heroes oferece-nos um dos piores motores de animação dos últimos meses: os soldados caminham de forma desengonçada e, por vezes, o jogo parece que está a correr em câmara lenta!



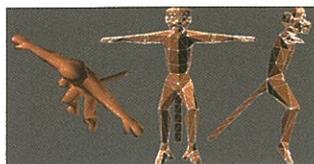
A opção para dois ou quatro jogadores simultâneos ainda nos proporciona alguns momentos divertidos mas a campanha solitária é simplesmente para esquecer.

JORGE VIEIRA

SISTEMA: DREAMCAST
GÉNERO: Acção
EDITORA: MIDWAY
CLASSIFICAÇÃO: ★★

DINOSAUR

Amizade jurássica



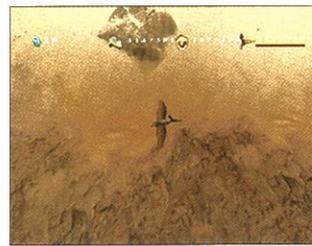
Desenvolvido pela Sandbox Studios, o jogo Dinosaur, inspirado no filme da Disney com o mesmo nome, chegou à Dreamcast. Esta versão apresenta algumas diferenças em relação à de PlayStation, não só no visual, que é obviamente de qualidade superior à vista na consola de 32-bit da Sony, como em alguns aspectos menores do jogo, em que apresenta algumas sequências ligeiramente diferentes. A história já deve ser conhecida

de todos: um meteoro atingiu o planeta Terra e os três dinossauros que protagonizam a aventura – Aladar, Zini e Flia – têm de trabalhar em conjunto para se conseguirem salvar. Cada uma das personagens tem características únicas, que devem ser usadas para resolver as diversas situações que se apresentam. Esta aventura é baseada sobretudo na resolução de puzzles relativamente simples e tem também algumas cenas básicas de combate. No entanto, a mensagem que Dinosaur se esforça por transmitir é sobre a importância do trabalho de

equipa. Infelizmente, e por mais meritória que seja a intenção da Disney, o problema é que, enquanto jogo, Dinosaur não satisfaz inteiramente e os jogadores mais exigentes vão cansar-se ao fim de pouco tempo.

ERICA CUNHA E ALVES

SISTEMA: DREAMCAST
GÉNERO: Acção
EDITORA: UBI SOFT
CLASSIFICAÇÃO: ★★★



POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE



À velocidade da luz?



De certeza que não é à velocidade da luz. Estes Power Rangers precisam de tomar uns *speeds* com urgência. A esta velocidade, nunca conseguirão salvar o mundo das garras da terrível Rainha Bansheera.

Os cinco Power Rangers de uniforme colorido têm de dar o seu melhor para a derrotar, o que pode até implicar unir forças com um amigo, através do modo para dois jogadores. Esta opção é bem-vinda, mas não compensa o grande problema da lentidão dos ditos super-heróis. Pelo andar da carruagem, o mundo acaba antes de eles conseguirem chegar ao final dos 15 níveis do jogo. É claro que os fãs incondicionais dos Power Rangers podem ter tendência para ser mais compreensivos, mas confesso

que não é o meu caso, porque sou muito pouco compreensiva e não perdo jogos de acção onde a acção é a primeira coisa a falhar. Power Rangers Lightspeed Rescue cai no erro habitual das grandes licenças ao pensar que o nome vale tudo. De resto, os gráficos até não são maus, há uns efeitos engraçados e há uma mais-valia no campo sonoro, com as vozes originais da série de TV americana. E não, elas não são tão más quanto o horror a que assistimos nas dobragens em português!

ERICA CUNHA E ALVES

SISTEMA: **PLAYSTATION**
GÉNERO: **ACÇÃO**
EDITORA: **THQ**
CLASSIFICAÇÃO: ★★



MTV SKATEBOARDING



Radical q.b.

Junte-se um desporto radical, mais uns quantos nomes de alguns profissionais da modalidade e associe-se a isso uma conhecida estação de televisão norte-americana e o que é que se tem? MTV Skateboarding, uma das propostas mais divertidas e aliciantes do momento no domínio deste desporto que há já muito tempo deixou de ser apenas um hobby de uns quantos radicais para ser um evento que junta milhares de pessoas em todo o mundo. A proposta da THQ é, neêssa medida, uma aposta ganha. Qualquer que seja a opção de jogo que está ao nosso dispor, há duas certezas: a música que acompanha o jogo assenta-lhe que nem uma luva (Deftones e os Cypress Hill são duas das

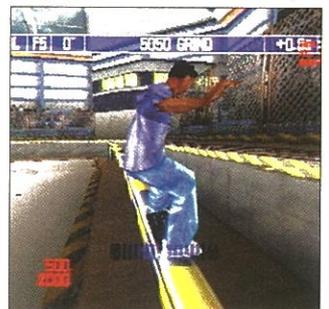
bandas que fizeram questão de estar presentes) e garante-se, igualmente, um sem-número de manobras radicais capazes de deixar qualquer um de boca aberta. Andy MacDonald é a cara do jogo, numa variedade de nomes onde também se encontram Scott Johnston e Keith Hufnagel. O que, se, por um lado, dá a necessária credibilidade a este título, também mostra que muito ainda há para fazer pelo skate enquanto desporto, uma vez que, para a maioria das pessoas, estes nomes pouco ou nada dizem. No restante, pouco mais há para dizer. A versão PlayStation não varia da que é apresentada para a versão PC (de que é feito o teste nesta edição), mas como se trata de um



jogo para consola, há certos detalhes que nos dão mais prazer. Nomeadamente, quando estamos em pleno ar a rodar com o nosso skate.

FRANCISCO MOTA FERREIRA

SISTEMA: **PLAYSTATION**
GÉNERO: **SIMULAÇÃO**
EDITORA: **THQ**
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★



BATMAN OF THE FUTURE: THE RETURN OF JOKER



O regresso da banda desenhada



A meio do século XXI, Bruce Wayne (Batman) retirou-se do combate ao crime e descansou à sombra dos trunfos obtidos. Mas, e apesar da última aparição pública do homem-morcego ter acontecido há mais de 20 anos, o crime não deixou de estar sempre presente em Gotham City, nomeadamente através de jovens bandos, conhecidos como os Jokerz que, de quando em vez, espalham o terror na cidade. O roubo de componentes electrónicos de uma empresa de



computadores por parte destes gangs leva Bruce Wayne a suspeitar que há mais alguém por detrás destes assaltos. E, apesar do combate ao crime estar agora nas mãos de Terry McGinnis, o novo Batman, há mesmo coisas que só o velho herói pode resolver. Tal como, por exemplo, defrontar o seu arqui-inimigo Joker. Este é o enredo de Batman Of The Future, um jogo onde a acção nos é trazida em verdadeiro ambiente de banda desenhada.

Batman corre, salta e usa todo o seu manancial de armas fantásticas para derrotar os vilões e tornar novamente segura Gotham City. Esta recente proposta da Ubi Soft vale assim pela agradável sensação de nostalgia que traz consigo. Afinal de contas, são poucos os jogos que nos permitem viver as emoções de um livro de banda desenhada na nossa consola. Em resumo, pode-se dizer que este é um jogo onde a acção está garantida. Mesmo que tenhamos que cansar os nossos dedos à custa de muita pancada.

FRANCISCO MOTA FERREIRA

SISTEMA: **PLAYSTATION**
GÉNERO: **Acção**
EDITORIA: **Ubi Soft**
CLASSIFICAÇÃO: **★★★**



READY TO RUMBLE 2: ROUND 2

Quem bate por último, bate melhor



Quem não gosta de um bom jogo de arcade onde vale tudo menos arrancar olhos? A sequela de Ready To Rumble oferece-nos isso e muito mais: um motor gráfico mais detalhado e uma mão-cheia de novas personagens (com Bill Clinton e Michael Jackson à cabeça!) são os principais trunfos de uma obra repleta de momentos bem dispostos. Enquanto no modo Arcade procuramos sagrar-nos

campeões numa série de combates sorteados ao acaso, a prova de Carreira obriga-nos a treinar afincadamente entre os duelos com o objectivo de melhorarmos, por exemplo, os nossos índices de resistência ou a força dos golpes infligidos aos adversários. Os pugilistas (mais excêntricos do que nunca!) possuem estilos

de luta distintos que devem ser estudados até à exaustão para não nos causarem dissabores. Um murro bem encaixado garante uma letra da palavra Rumble no fundo do ecrã – coloquem-na a brilhar e observem os rivais a voar para as cordas ao ritmo dos vossos socos! Menos divertido a solo do que com uns amigos, Ready To Rumble: Round 2 retém todos os ingredientes que fizeram o sucesso da versão original. A novidade foi-se mas a acção continua tão divertida como anteriormente.

JORGE VIEIRA

SISTEMA: **PLAYSTATION**
GÉNERO: **Acção**
EDITORIA: **Midway**
CLASSIFICAÇÃO: **★★★★**



TOY STORY 2



Buzz em acção



Toy Story 2 traz o famoso Space Ranger em grande forma para a Dreamcast. Buzz é o herói desta aventura, tal como foi o do filme, já que Woody foi raptado por um coleccionador de bonecos. Para tentar salvar o seu amigo, Buzz vai enfrentar inúmeros perigos e inimigos e terá de usar todas as suas capacidades de superagente espacial. Toy Story 2 é uma aventura em plataformas em 3D, concebida a



pensar nos mais pequenos, mas o seu grau de dificuldade é, ocasionalmente, demasiado elevado para estes. Muitos dos saltos, para atingir locais elevados ou distantes, são missões quase impossíveis e o sucesso só é conseguido à custa de algum esforço e persistência. Isto pode afastar os jogadores menos pacientes, que procuram algo que lhes dê diversão imediata e não um desafio aos seus nervos.

Ao longo dos seus 15 níveis, Toy Story 2 apresenta todos os elementos habituais do género, power-ups e itens para recolher, e alguns segredos para desvendar. Os gráficos recriam bem o ambiente do filme, bem como o som, que importou as vozes dos actores originais.

ERICA CUNHA E ALVES

SISTEMA: DREAMCAST
GÉNERO: ACÇÃO
EDITORA: ACTIVISION
CLASSIFICAÇÃO: ★★★



K-1 GRAND PRIX

Estadístico

K-1 é um desporto de luta originário do Japão que junta em si todos os estilos de artes marciais que têm a letra K: Karaté, Kung-Fu, Kenpo, Tae-Kwon Do e Kickboxing. Em teoria, tal quer dizer que, num combate a determinar, o número um (e daí ser denominado K-1) praticamente tudo vale, dentro das regras destas artes marciais, para se vencer. Mas se esta é a teoria, a prática fica muito aquém do que este jogo poderia vir a ser. A proposta da EON prima pela falta de originalidade, objectivos e movimento. A única mais-valia encontrada em K-1 foi apenas a possibilidade de jogar com um adversário humano, onde a regra a valer é apenas a de se

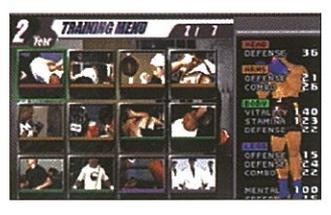
saber quem será o mais rápido a aniquilar o adversário. Quando jogado contra o computador, esta emoção perde-se no ringue. No fundo, tudo passa a ser apenas uma questão de sorte: na escolha do nosso jogador e nas potencialidades dos nossos adversários. Há, em K-1, várias maneiras de se vencer o jogo: ou por K.O. (ao fim de três idas ao tapete, o jogador perde), ou por pontuações dadas pelos juizes ao fim dos vários rounds. Mas, mesmo defrontando os adversários que seriam (teoricamente) os mais difíceis, somos confrontados com vitórias atrás de vitórias, sem que essas se traduzam nos golpes espectaculares que seria presumível ver-se neste tipo de jogos.



K-1 perde assim por querer ser mais do que realmente é. E, sejamos concretos, no caso específico deste título, não é nem sequer recomendado aos adeptos de jogos de pancada. Há, seguramente, no mercado jogos melhores e com mais ritmo.

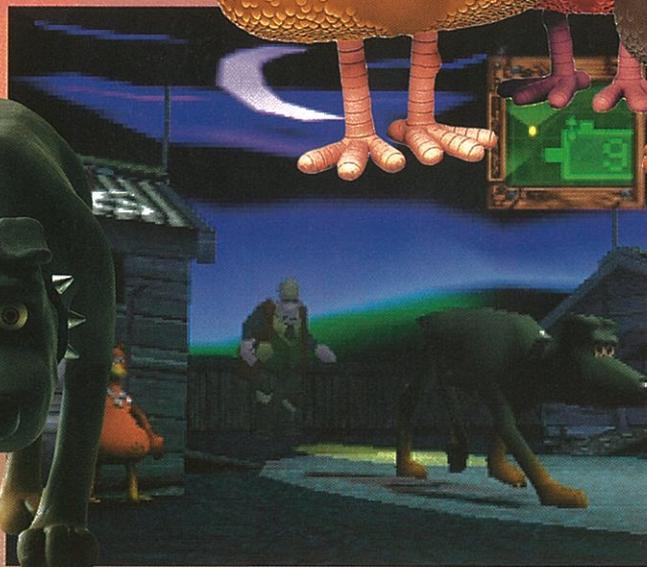
FRANCISCO MOTA FERREIRA

SISTEMA: PLAYSTATION
GÉNERO: SIMULAÇÃO
EDITORA: EON DIGITAL ENTERTAINMENT
CLASSIFICAÇÃO: ★



CHICKEN RUN

Solid Ginger



Um dos grandes filmes deste Verão foi protagonizado por galinhas. Ginger, a sua personagem principal, provou definitivamente que os galináceos não são estúpidos e pôs-nos, durante algum tempo, a pensar duas vezes antes de voltar a comer empadas. Agora, ela dá uma de Solid Ginger e prova, mais uma vez, que é a galinha mais corajosa da capoeira. As comparações a Metal Gear Solid são inevitáveis, mas há elementos suficientes para deixarem o jogo brilhar enquanto belo produto de aviário. Cada nível tem como objectivo reunir os itens necessários para levar a cabo um dos mirabolantes planos de fuga de Ginger. Para tal, ela vagueia pela quinta, tentando escapar aos cães e contando apenas com algumas couves para se defender. O aspecto furtivo é o mais importante porque, como devem calcular, as couves podem ser apetitosas, mas não servem de muito enquanto munição.

O seu principal auxiliar nas missões é o radar (importado descaradamente de MGS) que se situa num canto do ecrã e mostra os contornos do cenário, bem como a posição dos itens, dos cães de guarda e de Ginger. Em situações de alarme, ele muda de cor (de verde para encarnado), não voltando ao seu estado normal até ter passado o perigo de se ser capturado.

Liberdade!

Infelizmente, Mel Gibson estava com uma agenda muito sobrecarregada e não pode dar voz ao Rocky deste jogo. Mas, não é por não serem as originais que as vozes deixam de ser excelentes.

A representação é perfeita, respeitando todas aquelas inflexões típicas das personagens do filme, e o guião merece um prémio por estar tão bem enquadrado no espírito que caracteriza Chicken Run.

Visualmente, estamos perante um bom exemplo de como deve ser um jogo baseado num filme (ou série) de animação.

A quinta está fantástica, o design das personagens é muito bom e a interação, entre as cenas FMV e o resto do jogo foi extremamente bem conseguida, produzindo um resultado geral muito equilibrado.

A seu desfavor, Chicken Run só tem o facto de não ser um pouco mais Solid. É divertido andar à procura de coisas e fugir aos cães, mas é uma tarefa que acaba por cair numa certa monotonia e os mini-jogos e puzzles que há para resolver nem sempre são o suficiente para a quebrar.

ERICA CUNHA E ALVES

SISTEMA: PLAYSTATION

GÉNERO: ACÇÃO

EDITORIA: EIDOS

CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★



FIFA 2001

Desporto-rei



A versão para PS2 da edição 2001 do clássico de futebol da Electronic Arts é, incontestavelmente, a melhor da série. A equipa de desenvolvimento da EA estudou e explorou todas as potencialidades da mais recente máquina da Sony para produzir o jogo com que todos os futebolistas de poltrona sonhavam. Além das melhorias gráficas que se esperavam ver por cortesia dos 128-bit da PS2, FIFA 2001 conta com muitos elementos que aumentam o seu valor em jogabilidade. Os modos de jogo continuam a permitir diferentes tipos de desafio: os jogos amigáveis de Exhibition, as jornadas de Season, a participação em Tournament (que inclui o campeonato mundial), o treino mais ou menos específico em Training e a possibilidade de criar a sua própria liga ou campeonato em Custom. A verdadeira festa do futebol

pode ser vivida por até oito jogadores através do recurso a multitaps. O contacto ainda mais próximo com o que se passa dentro do relvado é feito através da opção de Gestão da Equipa, onde se pode fazer as alterações necessárias para um melhor desempenho.

Realismo

FIFA 2001 entrou com tudo no novo milénio. O realismo observado nestes relvados é o maior alguma vez visto num jogo do género. As animações dos jogadores estão quase perfeitas e eles contam com diversas expressões faciais

para melhor transmitir todas as suas emoções.

A fluidez de movimentos é incrível e até dá gosto ver aqueles passes mais artísticos a serem executados. A multidão vibra de acordo com o espectáculo que se desenrola em campo, exibindo toda a sua alegria de forma exuberante. O som também está fantástico. A EA captou o melhor do ambiente de estádio, com os gritos do público e bons comentadores, que, embora sofram do inevitável problema de se tomarem repetitivos ao fim de algum tempo, são sempre uma valiosa contribuição no campo sonoro.

A física de jogo atingiu o seu ponto máximo com esta edição e, até à chegada de um rival à sua altura, FIFA 2001 para PS2 terá de ser considerado como o rei do futebol de consola.

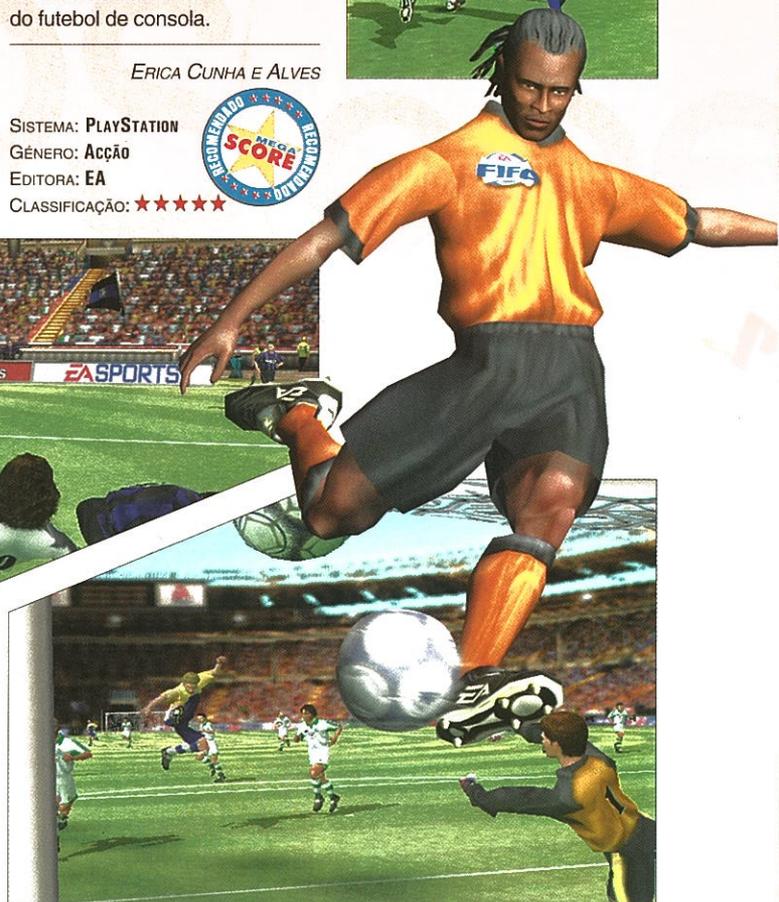
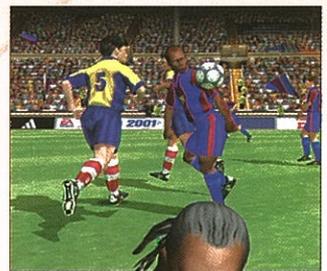
ERICA CUNHA E ALVES

SISTEMA: PLAYSTATION

GÉNERO: Acção

EDITORA: EA

CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★



TOMB RAIDER CHRONICLES

Não tinha morrido?

Cara Miss Croft, admiro imenso o seu espírito aventureiro e segui atentamente toda a sua carreira. Foi com alguma tristeza que a vi desaparecer por baixo daqueles escombros, mas depressa cheguei à conclusão que talvez fosse melhor assim. É preferível sair de cena em glória do que cansar a audiência. Convenhamos que já não

estava na melhor das formas na sua quarta aventura e que, por mais fantástica que a menina seja, até os seus fãs mais babados estavam a ficar descontentes. A título de "Reviver o passado na mansão Croft", a Eidos resolveu criar (mais) uma aventura de Lara, que conta alguns episódios inéditos que sucederam nos anteriores capítulos da saga. A introdução nos quatro níveis que compõem Tomb Raider Chronicles é feita através de uma história contada por um dos

amigos mais chegados de Lara, como o seu fiel mordomo Winston ou o Padre Patrick, e depois o jogador é transportado para o local que lhe serve de cenário. A partir daí, é o costume. Lara demonstra a sua boa forma física, que inclui algumas habilidades novas ao saltar e correr graciosamente pelo cenário, mata uns inimigos, apanha umas coisas e resolve uns puzzles. Basicamente, faz tudo aquilo fazia nas quatro aventuras anteriores, com a diferença de os gráficos estarem muito mais bonitos.

ERICA CUNHA E ALVES

SISTEMA: DREAMCAST
GÉNERO: ACÇÃO
EDITORA: EIDOS
CLASSIFICAÇÃO: ★★★



TOM & JERRY IN HOUSE TRAP

Salve-se quem puder

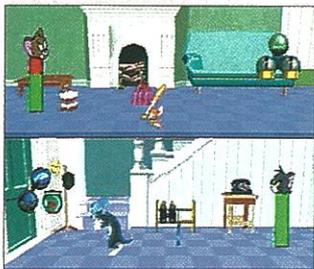
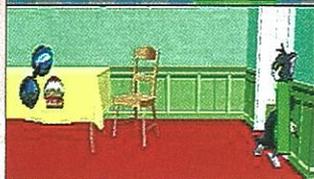
Desenvolvido pela Warhog, este título com duas das mais famosas estrelas dos cartoons da Warner Brothers, Tom e Jerry, revelou-se uma tremenda desilusão mal o ecrã de carregamento chegou ao fim. Este mostrava uma imagem clássica das personagens e, quando o jogo começou, elas viram-se transportadas para um ecrã dividido ao meio, cortado na horizontal. Sim, o split-screen é o habitual quando é seleccionada uma opção para dois jogadores em simultâneo (que até

existe em Tom & Jerry In House Trap), mas isto era o modo para um jogador. O que queriam eles então? Qual a razão disto? Tal como nos cartoons, Tom e Jerry pregam-se as partidas mais incríveis e perseguem-se pela casa fora. O ecrã está dividido para se poder visualizar a posição de ambos os bonecos em qualquer altura e assim decidir o caminho a seguir. Os jogadores com

mais anos de experiência podem recordar-se de já ter visto algo semelhante a isto num velho sistema de 8-bit. Se bem que há jogos antigos que ficaram para a história devido à sua extraordinária jogabilidade e que acabaram por ganhar o estatuto de clássicos, não é o caso deste. Tom & Jerry In House Trap acaba por ser o caso típico de uma licença falhada e isto é extremamente frustrante para os fãs desta dupla que ansiavam por uma aventura com a sua presença. Mais valia terem feito o habitual jogo de plataformas...

ERICA CUNHA E ALVES

SISTEMA: PLAYSTATION
GÉNERO: ACÇÃO
EDITORA: UBI SOFT
CLASSIFICAÇÃO: ★★



NHL 2001

Hóquei a 128-bit



Os fãs da série NHL da EA Sports têm agora oportunidade de jogar hóquei no gelo a 128-bit. Enquanto jogo em si, NHL 2001 não apresenta grandes diferenças em relação às edições de anos anteriores excepto as esperadas melhorias técnicas, que são ainda mais notórias devido ao facto de esta versão correr no novo sistema da Sony. Com a habitual variedade a que os títulos da etiqueta de desporto

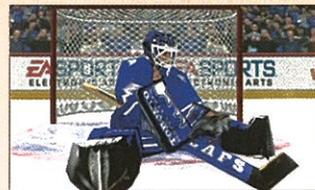
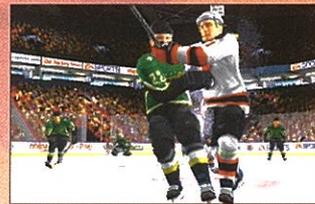


da Electronic Arts, NHL 2001 conta com vários modos de jogo, de Quick Game, a Season, Playoff, Tournament e Shootout, 30 equipas oficiais da NHL, 20 seleções nacionais (com todos os jogadores incluídos) e ainda a opção de criar a sua própria equipa ou atleta personalizado. No gelo, o jogo comporta-se bastante bem, embora haja, ocasionalmente, alguns abrandamentos que destoam do panorama geral

(principalmente, nas opções multiplayer, que permitem a participação de dois a oito jogadores em simultâneo), sobretudo porque não se esperava ver tal suceder na PS2. Quanto ao resto, os gráficos são um espanto, principalmente no que concerne ao design dos jogadores, para o qual foi utilizada uma nova técnica de captura de movimentos que permitiu incluir nos modelos várias expressões faciais e outros pormenores de animação verdadeiramente surpreendentes.

ERICA CUNHA E ALVES

SISTEMA: **PLAYSTATION 2**
 GÉNERO: **AÇÃO**
 EDITORA: **EA SPORTS**
 CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★



SUPER BUST-A-MOVE

Nada de novo

Mais uma versão de Bust-A-Move, desta vez para a nova consola de 128-bit da Sony. Desenvolvido pela Taito, este título mantém as suas características de quebra-cabeças viciante, mas não traz nada de inovador. As bolhas são disparadas por um mecanismo que se encontra na parte de baixo do ecrã, que cabe ao jogador orientar de modo a colocar as ditas bolhas junto a outras da mesma cor, que se encontram no topo, para que estas rebentem e caiam. O aspecto visual desta versão Super é, obviamente, de qualidade superior à das anteriores, com panos de fundo de um colorido mais vibrante e novas e divertidas personagens, como Mog, Catch, Pukadon e Pinky, cada

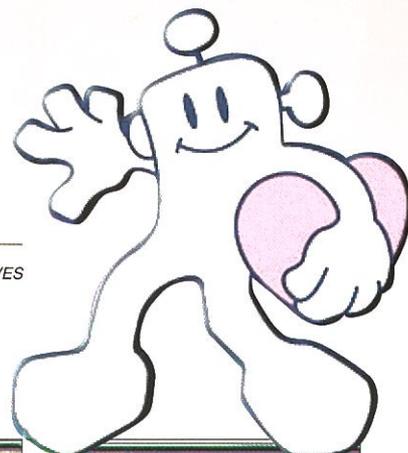


qual com um tipo de ataque personalizado. Entre os modos de jogo pode-se encontrar o tradicional Classic, Training, Normal e a frenética opção para dois jogadores em simultâneo. Para os fanáticos dos quebra-cabeças que já possuem uma PS2 e nenhum título Bust-A-Move, este pode ser considerado um título obrigatório na sua colecção, mas quem já tiver

uma versão para outro sistema, deve pensar seriamente se está disposto a investir num título que é pouco mais do que um simples upgrade do mesmo jogo de sempre.

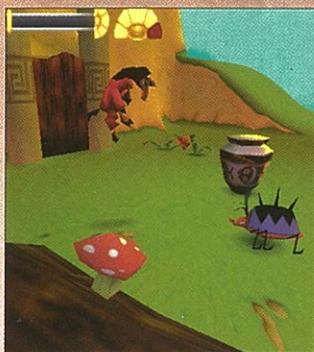
ERICA CUNHA E ALVES

SISTEMA: **PLAYSTATION 2**
 GÉNERO: **AÇÃO**
 EDITORA: **ACCLAIM**
 CLASSIFICAÇÃO: ★★★



THE EMPEROR'S NEW GROOVE

Hilariante



Mesmo que não se goste do género das aventuras em plataformas, vale a pena jogar esta nova proposta da Disney só pelos comentários. O filme ainda não estreou por cá (fez parte da lista de filmes de Natal nos EUA), mas a avaliar pelo que o jogo mostra, deve ser de chorar a rir. O jogador veste a pele de Kuzco, um imperador que foi transformado em lama por uma feiticeira como castigo pela sua extrema arrogância. Vivendo como um animal, é suposto que aprenda a ser humilde e mais compreensivo para com todas as criaturas. A lição vai demorar

muito a ser aprendida. E ainda bem, porque os comentários sarcásticos do lama são um dos pontos altos do jogo. Também, com o grau de ignorância dos camponeses que andam pelos cenários, como seria de esperar que um imperador reagisse? E assim, Kuzco andar, nível após nível, a tentar recuperar a sua forma original. O seu companheiro nesta aventura (à semelhança do que acontece no filme) é Pacha. Em certos níveis, a presença do pastor é apenas figurativa, mas em outros, assume um papel mais relevante.



Primo de Spyro

São inevitáveis as comparações a Spyro the Dragon. O lama move-se de forma semelhante ao famoso dragão púrpura e a estrutura dos níveis também é semelhante à vista nas aventuras deste. Mas, *The Emperor's New Groove* está longe de ser um clone de qualquer título. O seu herói tem múltiplas habilidades e até consegue transformar-se em outras criaturas, como tartarugas e coelhos, o que contribui bastante para uma maior variedade de jogo. Há algumas cenas que também quebram a rotina, apresentadas sob a forma de mini-jogos, como os (clássicos) *tiro ao alvo* e *perseguição*. Graficamente, não é um daqueles casos em que se diz *Disney no seu melhor*, mas não anda longe disso e os aspectos principais são cumpridos. Os olhos só ficam a queixar-se depois de serem premiados com uma das maravilhosas sequências do filme, que fazem perceber que o visual jogo não é tão polido quanto poderia ser se a Argonaut tivesse puxado um pouco mais pelas potencialidades da PlayStation, que, apesar de velhinha, mas ainda tem conseguido surpreender ocasionalmente.

ERICA CUNHA E ALVES

SISTEMA: PLAYSTATION

GÉNERO: ACÇÃO

EDITORA: SONY

CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★



SILENT SCOPE



Perícia assassina

Como converter uma máquina de arcade equipada com espingarda a rigor para uma pequena consola de 128 bits? Este foi o dilema que se colocou à Konami quando decidiu adaptar Silent Scope para a Dreamcast, um jogo que nos coloca na pele de um atirador furtivo com a missão de salvar a família do presidente dos EUA. As maiores dúvidas residiam na interface que seria implementada na versão caseira mas, felizmente, o gamepad chega para as encomendas. A mira telescópica da nossa espingarda é accionada por um simples botão que, quando solto, nos permite investigar o cenário em busca dos terroristas. O resultado é extremamente eficaz e introduz uma lufada de ar fresco num estilo de produções onde, normalmente, a anarquia triunfa sobre um raciocínio mais estratégico. A trama de Silent Scope transporta-nos das ruas de Chicago até ao covil secreto dos criminosos, permitindo-nos, em momentos-chave da aventura, escolher entre vários trajectos alternativos. Em alguns cenários, o principal objectivo é abater um determinado cabecilha do gang cujo ponto fraco reside na cabeça: um tiro certo e poupamos vidas preciosas para o final do jogo.

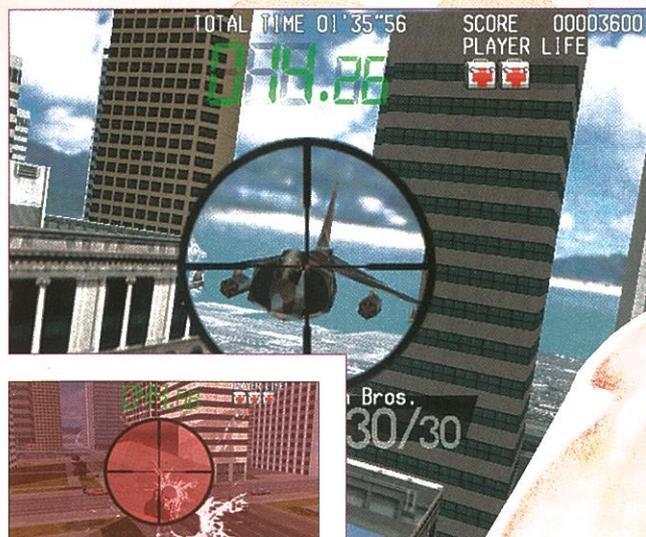
À sombra da bananeira

O maior problema desta conversão é a ausência de modos de jogo que prolonguem, de forma satisfatória, uma aventura demasiado curta para sistemas caseiros. Os jogadores mais ágeis levarão pouco mais de dez minutos a terminar a campanha principal e, depois disso, terão de contentar-se com uma série de treinos onde os alvos a abater se resumem àquelas figuras de cartão típicas das provas de tiro das academias policiais. É verdade que é sempre aliciante tentar bater os nossos próprios recordes em competições onde temos de eliminar o maior número possível de criminosos num tempo limite ou alcançar séries consecutivas de tiros certosos,

mas falta a adrenalina de uma aventura onde os adversários reagem aos nossos disparos com um realismo digno de menção. E a opção para dois jogadores simultâneos também ficou esquecida na gaveta! A Sega provou com Crazy Taxi e Dynamite Cop que é possível adaptar grandes sucessos das máquinas de arcade incorporando-lhes novas opções que ampliam a vida destes jogos no conforto dos nossos quartos. A Konami desleixou-se e limitou-se a copiar a versão original: pode ser que se redima num eventual Silent Scope 2.

JORGE VIEIRA

SISTEMA: DREAMCAST
GÉNERO: ACÇÃO
EDITORIA: KONAMI
CLASSIFICAÇÃO: ★★★



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Um passo atrás



Ainda estávamos nós a deliciarmo-nos com o formidável ISS Pro Evolution e já nos caía na mesa de trabalho a nova proposta futebolística da Konami para os primeiros dias do milénio. International Superstar Soccer (ISS para os amigos) fica alguns degraus abaixo do seu antecessor. Como é isso possível? Muito simples, este novo trabalho foi produzido pela Major A (a equipa que programou a velhinha versão da Nintendo 64) e, como tal, aposta numa vertente mais de arcade em detrimento do realismo da simulação. Para além de incluir uma série de seleções representadas pelos seus jogadores oficiais (graças à licença obtida junto da FIFPro), ISS comporta uma série de provas – de campeonatos do mundo a torneios livremente parametrizáveis – que garantem longas horas de divertimento defronte do televisor. Uma das opções mais divertidas do jogo reside num conjunto de cenários especiais onde

pegamos numa equipa a meio da partida e tentamos chegar ao triunfo nas mais diversas situações. Marcar uma grande penalidade a um minuto do fim e aguentar o resultado, defender com unhas e dentes um empate na casa do adversário, enfim, aguarda-nos uma mão-cheia de missões onde somos premiados com alguns brindes surpresa.

Chuta estúpido, chuta!

Conhecido como o Tekken dos jogos de futebol, ISS retém o complexo sistema de passes que faz as delícias dos amantes do desporto-rei. No entanto, esta sequência peca por uma menor precisão nos movimentos dos jogadores, especialmente nas aberturas em profundidade que requerem agora um treino intensivo de modo a não enviarmos constantemente a bola para fora do campo. Os remates exigem igualmente muita prática até conseguirmos colocar o esférico nos ângulos da baliza, um claro retrocesso comparado com a intuitividade com que chutávamos à baliza em ISS Pro Evolution. Quatro bons jogadores (o máximo permitido por partida) vão assemelhar-se, durante alguns dias, ao João

Pinto em tarde desinspirada: finta toda a gente mas na hora do remate é um desastre! Na vertente táctica, esta nova edição da Konami é um exemplo a seguir por companhias rivais com um leque de escolhas que abrange não só a definição pormenorizada da posição que cada atleta deve ocupar no terreno até às marcações defensivas aos adversários: um autêntico espectáculo! ISS é um excelente título mas, se procuram a melhor simulação futebolística da PlayStation, não percam mais tempo: corram à loja mais perto de vocês e comprem ISS Pro Evolution. Já tem um ano mas continua fresquinho como novo.

JORGE VIEIRA

SISTEMA: **PLAYSTATION**
 GÉNERO: **SIMULAÇÃO**
 EDITORA: **KONAMI**
 CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★



TIME STALKERS

Um mundo à parte



O novo RPG da Dreamcast apresenta um mundo de fantasia, que é descoberto por Sword, o protagonista desta aventura, ao ler um estranho livro. O herói é então lançado nesse local, composto por diversas camadas que parecem ter sido recolhidas de diferentes períodos temporais. Neste universo imaginário é possível encontrar as coisas mais estranhas porque ele próprio é um pouco incompreensível. Quem o terá criado? E porquê? É mesmo isso que o jogador terá de descobrir ao longo desta complexa aventura de role-play. O problema é que é fácil perder a paciência depois de ter tempo de jogo suficiente para fazer um balanço dos prós e dos contras. Do lado

positivo, temos os argumentos habituais dos bons RPGs – um mundo de fantasia, mistérios para desvendar, muitas personagens, feitiços, mini-jogos e inimigos para enfrentar em incríveis batalhas, tudo isto desenrolado ao longo de nove masmorras multiniveladas – e alguns elementos que distinguem Time Stalkers dos seus congêneres, como o medidor de agressividade dos monstros, o medidor de fome das personagens, o enorme número de criaturas que pode rodear o grupo de heróis, a possibilidade de as capturar em vez de eliminar, entre outras pequenas particularidades. O que falta então?

Os contras

Sword e seus amigos exploram as masmorras, recolhem itens, combatem monstros... para quê? Depois de enfrentar o boss final (que é a única que justifica entrar em confronto com os inimigos), toda a experiência recolhida pelas personagens é retirada e eles entram na masmorra seguinte tão *fracos* quanto estavam no início da anterior. Apesar de algumas qualidades não se perderem, o simples facto de ter de recuperar todos os HPs é extremamente frustrante, principalmente para os fanáticos de RPG que gostam de construir superpersonagens. Outro problema bastante grave é a pequeníssima capacidade de armazenamento do inventário. Sword só pode transportar quatro itens de cada vez, o que é absolutamente inadmissível para um herói de RPG que se preze. Quanto ao visual, apesar de possuir algumas qualidades, Time Stalkers não parece um jogo de nova geração. As sequências de batalha estão bem conseguidas e têm animações bem giras, o design de cenários e personagens revela toques de boa imaginação, mas falta polidez ao aspecto geral. O som não aquece nem arrefece, enquadrando-se no nível mais básico dos RPGs tradicionais.

ERICA CUNHA E ALVES

SISTEMA: DREAMCAST
GÊNERO: AVENTURA
EDITORA: CLIMAX
CLASSIFICAÇÃO: ★★★



QUAKE III ARENA

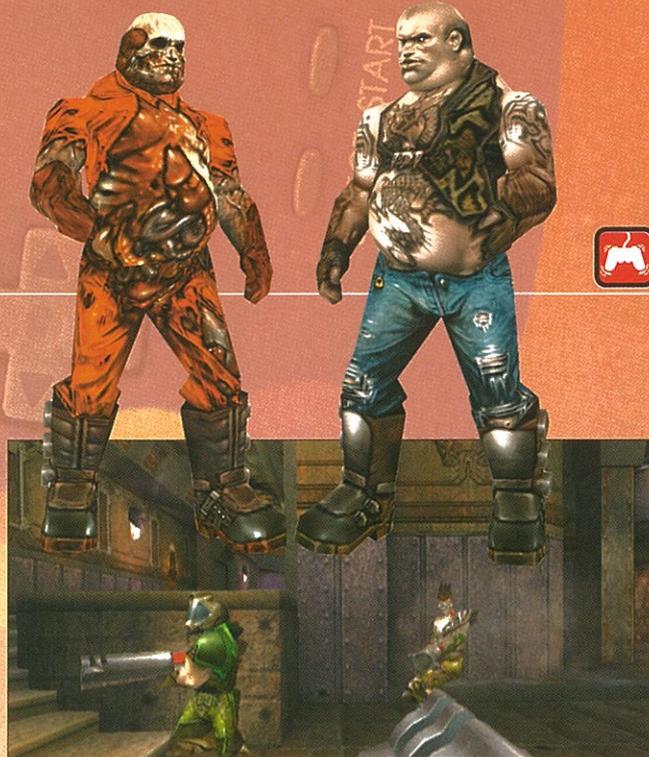
Quake na televisão



Eis um jogo sobre o qual não há nada para dizer. Já com rodamgem suficiente no computador, Quake III Arena chega à Dreamcast com opções próprias da consola, mas que, de facto, não acrescentam nada ao que se conhece da obra original. E claro que, aqui, estamos ante uma versão em *circuito fechado* a que não podem ser associados mods e outras iguarias que fazem de Quake III Arena um preferido para os jogadores da versão PC e online. E que fica limitada a quatro jogadores, mesmo online.

Não, não me interpretem mal, nem sequer quero fazer comparações.

Para quem possui uma consola da Sega, esta oportunidade de entrar no mundo de Quake é boa q.b. Há, nos 36 níveis presentes no jogo, espaço suficiente para perder horas a fio, em incrível matança que, na consola, tem uma vantagem: flui



sem qualquer emperro a uma velocidade que nos maravilha. No grande ecrã (e confesso ter jogado num televisor de generosa dimensão), Quake III absorve-nos para dentro daquele mundo criado pela id Software. No monitor, a experiência é menos empolgante em termos de imersão, mas ganha-se algo que falta no televisor: a noção exacta do detalhe gráfico que a Dreamcast consegue oferecer. É como jogar num PC, esfumando a diferença de qualidade gráfica entre consolas e computadores. Pena, somente, que a resolução se fique por 640x480, o que, curiosamente, me causou alguma náusea, algo que não costumo sentir neste tipo de jogos quando corridos a 1280x1024.

Quake Online

Quake III Arena pode ser jogado em casa, contra amigos, e com dois, mesmo dividindo o ecrã do televisor, o divertimento é seguro. As regras são as habituais, e tudo funciona tal e qual como se esperaria. Mas Quake III Arena foi pensado como um dos jogos

capazes de levar a Dreamcast para a Internet, e tem sido esse aspecto que mais tem sido referido quando se fala na chegada do jogo à consola. A experiência portuguesa – quando o acesso através do ISP que a Ecofilmes escolheu funciona... e o servidor não está em baixo – é idêntica à que se pode ter com a versão de PC. De positivo, a velocidade a que funciona – apesar de alguns irritantes *connection interrupted* que sucedem –, o que também se explica pela resolução baixa do jogo; de negativo, o deserto que a Quake Arena revelou sempre que se conseguiu ligar: seis ou sete jogadores, divididos em grupos de quatro, o máximo permitido por sessão. A ideia de jogar em equipa perde alguma consistência, a perder preferível falar em duetos...

JOSÉ ANTUNES

SISTEMA: DREAMCAST

GÉNERO: ACÇÃO

EDITORA: SEGA

CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★



DINO CRISIS 2

Terror à flor da pele



Depois do sucesso do primeiro Dino Crisis, surge-nos, pela mão da Capcom, a sequência de um título que nos faz pensar de uma forma diferente em relação aos dinossauros. Dino Crisis 2 (DC2) segue a sequência do anterior. Desta vez, passou um ano desde que surgiu a missão para capturar Dr. Kirk, um cientista brilhante que, há anos atrás, tinha sido dado como morto, quando se preparava para descobrir uma nova fonte de energia para o planeta. Nesta versão, esta investigação está nas mãos do Governo. Mas, naturalmente, algo não correu bem. Um acidente fez com que a metrópole investigadora, Edward City, desaparecesse e fosse transportada para o tempo dos dinossauros. O Governo organizou uma missão para

tentar recuperar os dados da investigação e salvar a equipa que trabalhava no local. Usando um dispositivo que ainda estava em estudo, Time Gate, uma equipa de várias dezenas de soldados desembarca no local para onde, presumivelmente, Edward City desapareceu. O jogo começa com o desembarque das tropas que, pouco tempo depois, são, na sua maioria, dizimadas por dinossauros. Sobram, para contar a história, Regina (a heroína do anterior jogo) e Dylan que têm como missão salvar todos os sobreviventes de Edward City e colocar em segurança os dados de investigação da Third Energy.

Dinossauros para todos

No jogo, assumimos em primeiro lugar o papel de Dylan, que se desloca pelo complexo para tentar descobrir onde estão os sobreviventes. Pelo meio, Dylan tem que salvar a sua pele, o que em DC2 significa matar muitos e muitos dinossauros.

À medida que estes vão sendo mortos, acumulam-se pontos que servem para, em determinadas salas do complexo, trocar esses pontos por armas, munições ou kits de saúde.

A determinada altura, a acção passa para Regina que terá que salvar Dylan, que ficou preso no complexo, para depois se prosseguir a missão inicial. DC2 mostra assim que tem todas as potencialidades para ser considerado um dos melhores jogos do género.

Muita acção e suspense estão mais do que garantidos e, graficamente, o jogo está perfeito. Uma vez mais, a Capcom volta a apostar em Shinji Mikami, o famoso criador de Resident Evil, o que por si só é uma garantia de qualidade.

Resta apenas dizer que as dificuldades para acabar o jogo fazem igualmente parte do pacote. Mas isso é mesmo uma mais-valia que faz com que DC2 seja uma proposta irrecusável para qualquer fã do género.

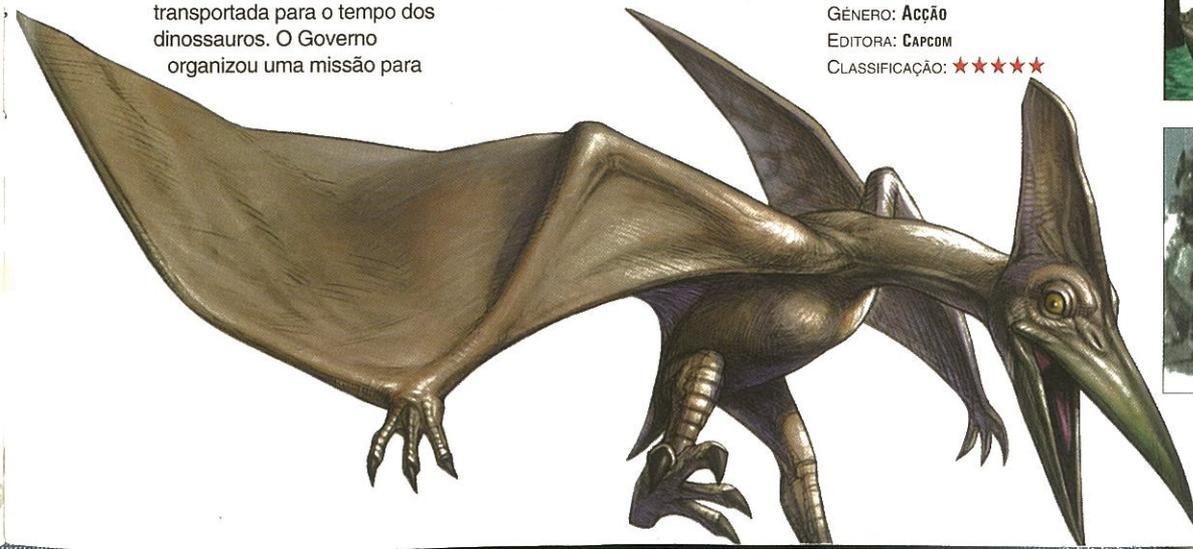
FRANCISCO MOTA FERREIRA

SISTEMA: PLAYSTATION

GÉNERO: ACÇÃO

EDITORA: CAPCOM

CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★



TRUQUES & DICAS

COME BOY

SELECT START



THE GRINCH

Presentes extra

Use o lança-ovos para matar os miúdos e fazê-los deixar cair os presentes.

Presentes escondidos

Procure no topo da árvore de Natal da cidade para encontrar um presente escondido.

Entrar em Town Hall

Use o lança-ovos para disparar para o relógio e entrar em Town Hall.

Encontrar os esquemas

Vá para o nível inferior de Town Hall e procure os três tapetes da parede que parecem diferentes dos outros. Puxe-os para encontrar os esquemas.



CRASH BASH

Demo de Spyro: Year Of The Dragon

Segure R1+L1+Quadrado e pressione Start, no ecrã de abertura.

Round da relíquia

Quando chegar a "Warp Room 4", volte a qualquer nível que já tenha visitado para encontrar uma relíquia (depois de pressionar X para escolher esse nível). Poderá então jogar uma versão mais difícil desse nível. Para ganhar, terá de vencer duas vezes seguidas.

Corrida da Relíquia de Platina

Depois de derrotar o último boss, poderá ir para a Sala Warp 5. Vença uma das taças e ganhará acesso às corridas da Relíquia de Ouro e Platina. Derrote o campeão desta pista três vezes. Pode voltar a outros mundos e participar na Corrida de Platina.

Nunca perder energia

Quando estiver a jogar em qualquer nível Ballistix, pressione Quadrado para chutar a bola com mais força para os outros

jogadores com mais força. No fundo da sua nave há três luzes de cada lado. Quando pressionar Quadrado, elas ligam-se e desligam-se. Mas, se pressionar Quadrado e o escudo não atingir a bola, o escudo será desligado durante um período de dois a cinco segundos. Para que isto não aconteça, pressione Quadrado apenas quando a bola estiver perto de si. Se não o fizer, ficará vulnerável a todas as bolas da arena.



DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Slim Jim

Pressione Baixo (2x), Esquerda, Direita, Cima (2x), Círculo, na selecção de personagens, no modo ProQuest. Em alternativa, complete o jogo com qualquer personagem para aceder a uma bicicleta de bónus e a Slim Jim. O efeito deste código será desactivado quando for escolhida uma nova personagem.

Amish Boy

Complete o jogo como Troy McMurray, Mike Laird, Chad Kagy, Tim Mirra, Kenan Harkin, Shaun Butler, Leigh Ramsdell, Joey Garcia, Ryan Nyquist e Dave Mirra.



Todas as bicicletas

Pressione Cima, Esquerda, Cima, Baixo, Cima, Direita, Esquerda, Direita, Círculo, no ecrã de selecção de bicicletas, no modo ProQuest. O efeito deste código será desactivado quando for escolhida uma nova bicicleta.

Todos os estilos e níveis

Pressione Esquerda, Cima, Direita, Baixo, Esquerda, Baixo, Direita, Cima, Esquerda, Círculo, no ecrã de selecção de estilos, no modo ProQuest. O efeito deste código será desactivado quando for escolhida uma nova bicicleta.

Modo Exorcist

Complete o jogo como Troy McMurray para aceder à opção Exorcist, no ecrã de Cheat.

Vista na 1ª pessoa

Complete o jogo como Mike Laird para aceder à opção de vista na 1ª pessoa, no ecrã Cheat.

Grandes desastres

Complete o jogo como Leigh Ramsdell para aceder à opção Big Crash, no ecrã Cheat.

Atleta fantasma

Complete o jogo como Joey Garcia para aceder à opção Ghost Ridno, no ecrã de Cheat.



Grinds mais longos

Quando chegar ao final de um corrimão, ou outra plataforma, aterre com um Manual. Siga com o Manual até ao próximo corrimão e faça Grind. Tudo isto conta como um único truque devido ao Manual – pode fazer uns grinds bastante longos.

Mostrar movimentos especiais

Termine os três primeiros Hard Core e o jogo mostrará a combinação de movimentos especiais para a sua personagem

Andar na parede infinitamente e Fastplant

Use a bicicleta secreta para continuar a andar na parede ou a fazer um Fastplant.

Grind infinito

Vá para a Rua Acclaim Max Games. Desça a rampa até chegar ao salto. Vire à esquerda e vá para o outro lado. Depois, faça um Toothpick Grind (Cima, Triângulo) perto do final. Quando chegar ao fim, continuará a fazer o Grind, desde que se equilibre. Use este truque para quebrar recordes ou conseguir muitos pontos.





DRIVER 2

Sair de um carro voador

Pressione Triângulo+Cima quando conduzir e saltar. Sairá do carro e o carro continuará a andar a alta velocidade. Contudo, isto não pode ser feito se a polícia estiver a persegui-lo.

Fazer uma pausa

Pressione Triângulo quando estiver perto de uma cadeira. Depois da sua personagem se sentar, pressione o Stick Analógico para mudar o ângulo da câmara.



Parar mais depressa

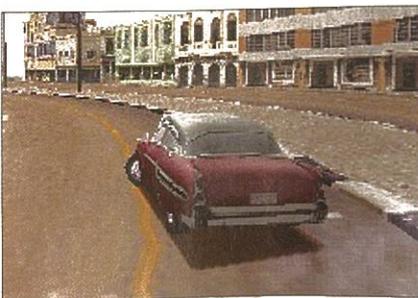
Pressione Triângulo+Círculo.

Roubar um carro da polícia em Chicago

Vá para Grant Park e explore esse local. O carro da polícia está de um lado do parque. Saia do seu carro e roube o carro da polícia da mesma forma que roubaria qualquer outro veículo. Também é fácil roubar um carro da polícia no nível Havana.

Roubar um camião de bombeiro em Chicago

Vire à esquerda e, quando chegar a um cruzamento, vire à direita. Vá a direito para ir para a bomba de gasolina e vire à esquerda. Guie até ao final da estrada. Vire à esquerda ou à direita e conduza pela rua acima e abaixo, até ver um camião de incêndio.



Vá para um cruzamento, vire à direita e suba a rua até ver uma bomba de gasolina. Vire à esquerda e suba a estrada até ver uma curva para a esquerda. Vire à esquerda, suba e desça essa rua. Eventualmente, aparecerá um camião de bombeiro.

Carro Secreto em Havana

Vá para o túnel que fica na ponta Oeste da cidade. Antes do túnel, há uma estrada à sua esquerda. Vá até ao final da estrada para chegar a uma parede. Vire à direita e, a cerca de 1/3 do caminho, encontrará o interruptor junto a algumas árvores à sua direita. Saia do seu carro, ande até ao interruptor e pressione Triângulo para abrir uma área secreta. Volte para o carro, vire e volte para a estrada de onde veio. Verá que o portão está agora aberto. Entre e desça, ignorando as curvas para a esquerda. Continue a guiar até ao fim, vire à direita e siga para baixo, dando curvas sucessivas para a esquerda. Quando chegar ao fundo, vire à esquerda novamente, depois à direita e, novamente, à esquerda. Siga por esse túnel até ao fundo para encontrar um carro secreto numa plataforma elevada. Verá o interruptor à direita da plataforma, na parede.



Conduzir no telhado em Havana

Vá para uma das ilhas. Olhe para o seu mapa e procure uma área cinzenta. Se não a vir, é porque está na ilha errada. Vá para a área, que deve ser um forte com canhões. Vá para o final da estrada para encontrar uma parede com duas rampas viradas de lado para si. Suba por uma delas. À direita deverá ver um pequeno edifício no chão. Entre pela abertura e aterre no telhado.

Carro secreto em Las Vegas

Vire na primeira à direita e siga até ao fundo. Vire à esquerda para ir para a área Tropicana. Vire à direita na segunda rua e vire na primeira à esquerda. Siga a curva em "S" e passe na passadeira. Olhe para a esquerda para ver um portão e um edifício.

Siga o edifício que tem quatro cones em frente. No final do edifício há um portão aberto. Vire af para ver o interruptor junto da vedação, no fundo do edifício. Saia do carro e vá até ao interruptor. Pressione Triângulo para abrir o portão que viu primeiro. Volte para o carro e ande pela nova área. O carro secreto deve estar do outro lado do edifício que está à sua frente.



Imunidade no Rio de Janeiro

O nível começa consigo virado para a estrada Interstate. Dê uma curva em U e siga pelo outro caminho. Vire à direita na terceira rua, que o leva para lá do lago grande. Depois do lago há um cruzamento. Vire à esquerda para encontrar um edifício com uma porta de garagem e uma porta normal. Esse edifício deve ter uma vedação de arame farpado no topo. Para abrir a porta, terá de ir para o edifício grande à sua direita. Este edifício é preto e tem janelas brancas. Há uma porta no lado esquerdo deste edifício, que fica virada para o outro edifício que está a tentar abrir. Pressione Triângulo nessa porta para aceder ao cheat de Imunidade e ficar sem polícia. Para aceder a este cheat, seleccione "Gameplay" e "Secrets", no ecrã de opções.

Evitar perseguições da polícia

Conduza como se fosse um dos carros da cidade e a polícia não o seguirá, a não ser que atinja um carro ou edifício.

Roubar carros da polícia

Geralmente, quando se vê um carro da polícia, ele também aparece no mapa. Se vir um carro da polícia que não apareça no mapa, poderá roubá-lo.



TRUQUES & DICAS

Cair pelo chão

Conduza a direito no nível Chicago, no modo Take a Ride, até chegar a uma ponte levadiça. Se ela estiver levantada, espere que ela comece a descer. Quando ela estiver a meio, vá a toda a velocidade para a atravessar. Pressione Triângulo+Cima para sair do carro enquanto ele está no ar. Veja o carro cair – parece que ele cai pelo chão.

Flutuar

Depois de obter o carro secreto em Havana, a plataforma levantar-se-á. Volte para trás, pelo caminho por onde foi para obter o carro secreto, e verá que a essa plataforma ainda está levantada. Olhe para a base da plataforma. Parece que, se andar na direcção dela, cairá uma pequena área. Mas, se andar nessa área, flutuará.

Paragem de carros da polícia

Siga um carro da polícia e, cerca de um minuto depois, ele parará.

THE FLINTSTONES: BEDROCK BOWLING

Pistas de bónus

Apanhe os três Dodo Birds que aparecem quatro vezes seguidas em cada pista. Uma pista de bónus ficará acessível depois de serem apanhados 12 pássaros.



THIS IS FOOTBALL 2

Sem camisolas

Pressione L2 (2x), L1, R1, Quadrado no menu principal.



SEGA GT HOMOLOGATION SPECIAL

Corridas WSK

Complete cada uma das corridas oficiais e corridas de evento para aceder à primeira sequência final e às corridas WSK. As corridas WSK são: Front Drive Car Cup, Rear Drive Car Cup e 4 Wheel Drive Car Cup.

Dinheiro fácil

Este truque requer dois VMUs. Grave o jogo em ambos os VMUs. Envie os carros que ganhou de um VMU para o outro VMU. Carregue o jogo a partir do VMU que tem os carros extra. Venda os carros extra para obter dinheiro fácil.



JET SET RADIO

Jogar como D.J. K

Escolha Piranha e pressione A, Y, X (2x), B, Y, enquanto ela está a dançar.

Jogar como Captain Onisima

Escolha Tab e pressione A, Y, X (2x), B, Y, enquanto ela está a dançar.



Gang Love Shockers

Complete os níveis Shibuya-cho com uma posição Jet.

Gang Noise Tank

Complete os níveis Benten-cho com uma posição Jet.

Gang Poison Jam

Complete os níveis Kogane-cho com uma posição Jet.

Goji Rokkaku

Ganhe acesso aos gangs Love Shockers, Noise Tank e Poison Jam e complete os níveis Grind City com uma posição Jet.



Pots (o cão)

Primeiro, aceda a todas as personagens de bónus (Noise Tanks, Poison Jam, Love Shockers e Goji). Depois de completar o jogo, jogue o nível "Monster of Kogane" antes de "Benten Boogie". Ao completar esses níveis, será desafiado por um Noise Tank depois do Capítulo 2. Vença o Noise Tank Challenge e poderá jogar como Pots.

Skate backward

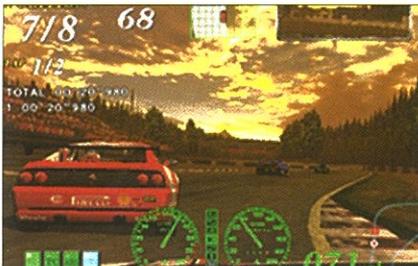
Pressione Baixo e Cima enquanto anda de skate.

F355 CHALLENGE

Mais pistas

Mantenha X + Y pressionados no ecrã de opções. Selecciona a opção "Password". Introduza uma das seguintes passwords para aceder à pista correspondente.

Pista	Password
Fiorano.....	CinqueValvole
Nurburgring	LiebeFrauMilch
Laguna-Seca.....	Stars&Stripes
Sepang	KualaLumpur
Atlanta	DaysofThunder



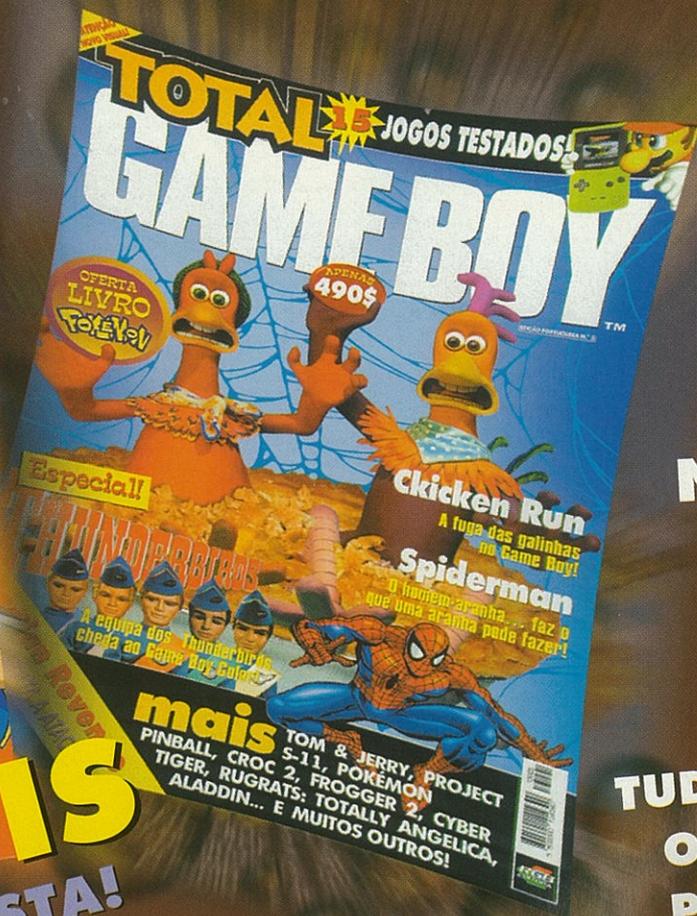
Tens Game Boy?!

VEM AÍ O GAME
BOY ADVANCE!

POKÉDEX
POKÉMON
O guia de todos os Pokémon



GRÁTIS
COM A REVISTA!

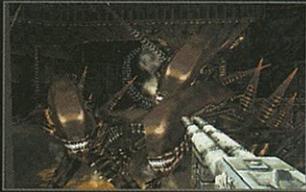


**BARBIE
NO GAME
BOY!**

**TUDO SOBRE AS
OLIMPIADAS
POKÉMON...**

**SPIDERMAN NO
GAME BOY!**

NÃO PERCAS A OPORTUNIDADE DE SABER TUDO
SOBRE A NOVA MÁQUINA DA NINTENDO...
PREVIEWS, TESTES, TRUQUES, NOTÍCIAS E MUITO MAIS...
NUMA REVISTA EXCLUSIVAMENTE SOBRE GAME BOY!



SENTE UMA
BATIDA FORTE?

REZE PARA QUE SEJA
O SEU CORAÇÃO.

ALIEN

RESURRECTION™

www.foxinteractive.com

