



# PlayStation® 2

N.º 4 • Janeiro 2003 • € 7,00

Revista Oficial – Portugal

## PRIMAL

### O melhor jogo de aventuras de sempre

DVD COM  
**7**  
DEMOS  
JOGÁVEIS

#### TESTES

- Grand Theft Auto: Vice City
- BMX XXX
- Harry Potter e a Câmara dos Segredos
- Tony Hawk's Pro Skater 4
- The Getaway
- Battle Engine Aquila
- Sly Raccoon
- James Bond: NightFire
- Kingdom Hearts
- Treasure Planet

**É AINDA...**  
Antevisões, Notícias,  
Dicas, Bastidores, Filmes...

### Passatempo WRC

▶ Concorre e ganha

Pág. 93



## SUPER GUIA PRISONER OF WAR

PRESS MUNDO



# CONTROLE A BOLA E CONTROLA O JOGO

O FIFA FOOTBALL 2003 tem um novo motor de IA.  
Mude completamente o modo como joga. A bola  
porta-se como uma bola. É melhor voltar ao treino.

Entre em campo. Assuma o controlo. Seja o numero 12.



[www.fifa2003.ea.com](http://www.fifa2003.ea.com)



## O MODELO DE FREEKICK DE 2003

Bola parada não significa jogo parado. A dinâmica das novas situações de bola parada dão-lhe controlo total. Pode rematar e colocar a bola a baixo da trave, jogá-la calmamente através dos seus jogadores na barreira, ou reventá-la como o Roberto C: um efeito apimentado com um toque de malícia.



## O MODELO DE STICK DIREITO DE 2003

O EA Sports Freestyle Control é um modo de controlo da bola totalmente novo. O stick direito dá-lhe movimentos individuais para jogadores individuais. O tipo de movimento que envergonha um defesa. O tipo de movimento que faz com que o porem no limite da grande área. A jogada é sua, Roberto.



PlayStation 2  
GAME BOY ADVANCE



(C) 2002 Electronic Arts Inc. Todos os direitos reservados. EA SPORTS, o logotipo EA SPORTS e a expressão "It's in the game" são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou outros países. Todos os direitos reservados. Produto oficial licenciado pela FIFA. EA SPORTS é uma marca Electronic Arts. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE e o selo oficial são marcas comerciais da Nintendo. (C) 2001 Nintendo. Todos os direitos reservados. "Playstation" e o logotipo da Família "PS" são marcas comerciais registadas da Sony Computer Entertainment, Inc. Microsoft, Xbox e o logotipo Xbox são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Microsoft Corporation nos EUA e/ou outros países.



## O MODELO DE PASSES DE 2003

Novo jogo de equipa e novas tácticas de equipa. Para arrasar o adversário é necessário mais do que passes e movimentos de precisão. Para saber mais, contacte o Edgar Davids



## O MODELO DE FISICA DA BOLA DE 2003

Toques da cabeça perfeitos, fintas incríveis, passes precisos – se não tiver cuidado, pode fazer tudo isto. A nova física da bola significa que a bola não fará todo o seu trabalho. A bola irá reagir como a bola que o Davids ganha, a bola que o Giggs atira e a bola que o Roberto Carlos usa para furar paredes. É aqui que se separam os homens dos putos.



## O MODELO DE FINTAS 2003

Inverta a Cinemática radicalmente. A bola não se cola a si, é você que se deve colar à bola. O Ryan Giggs sabe fazer isto. E você?

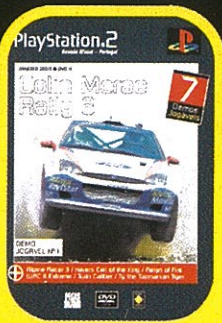


Official FIFA Licensed Product. © 1977 FIFA™



It's in the game™

# PlayStation®2



## ÍNDICE DO DVD 2



### DEMOS JOGÁVEIS

- Alpine Racer 3
- Colin McRae Rally 3
- Haven: Call of the King
- Reign of Fire
- WRC II Extreme
- Twin Caliber
- Ty The Tazmanian Tiger

### Vídeos

- Activision 02 Compilation
- Formula One 2002
- The Getaway
- James Bond 007 Nightfire
- Kingdom Hearts
- The Lord of the Rings: The Two Towers
- Rayman 3
- Spyro: Enter the Dragonfly
- Way of the Samurai
- Zapper



### Extras

- Spider-Man Movie  
DVD Trailer





PRODUTOS LICENCIADOS

**4 em 1**  
Adaptador para ligar acessórios  
Psx/Ps2/Xbox/Gamecube  
€ 39,95

**Gamecube**

Cabo de ANTENA RF AUTO-switch,  
Compatível c/ Gamecube/Xbox/PS2  
€ 19,95

Cabo extensão para Gamecube € 9,95

Super Cabo RGB c/Audio e Video  
€ 19,95

Comando sensível à pressão  
GAME PAD  
€ 29,95

**X BOX**

Super Cabo RGB c/Audio / Video  
para Xbox € 14,95

Comando Xpad  
€ 29,95

**PC**  
Comando Duplo  
analogico PC USB € 34,81

**PSone**

**NOVO**  
Adaptador externo Universal  
**Action Replay**  
PSX, PS2, PS ONE,  
permite jogar  
todos os jogos importados,  
USA, JAP, etc.  
Também a video infinitas e outros.  
DESCR... 3555 euros

**ECRÃ**  
5,6" O MAIOR ECRÃ DE SEMPRE  
€ 149,95

**Dreamcast**

C. MEMÓRIA  
4 MB (800 blocos)  
p/ DREAMCAST  
€ 24,84

Thunder  
VIBRATION  
PACK DC  
€ 9,88

VGA BOX Dreamcast  
19,86

**Gba**

Luz Mágica p/ GBA  
€ 9,88

BATERIA+TRANF. p/GBA  
€ 14,95

TRANSFORMADOR  
p/GBA € 9,88

Lupa + Luz  
p/ GBA  
€ 9,88

Cabo Link  
4 jogadores  
€ 12,95

Mala de TRANSPORTE  
p/ GBA  
€ 7,95

**PSX / PS2**

**4 em 1 compatível**  
Dreamcast, PSX, PS2, Xbox  
e Gamecube

**Volante Diablo F1 PSX/PS2 FORCE FEEDBACK REALISTICO  
& VIBRAÇÃO EM TODOS OS JOGOS DE CORRIDAS € 99,95**

em 1 compatível  
Dreamcast, PSX, PS2, Xbox  
e Gamecube

**GT4**  
o 1º volante e ÚNICO  
COMPATÍVEL COM PLAYSTATION,  
PSONE, PS2 e PC COM VIBRAÇÃO,  
saída USB+25 pin, da  
velocidade (KM/H)  
€ 49,95

Vertical  
Platform PS2  
€ 6,93

CABO RGB SCART  
c/ cabos  
Audio/Guncon  
€ 8,79

Pistola+Pedal c/ Vibração  
(todos os jogos, Guncon)  
PSX / PS2  
€ 34,81

Mala de TRANSPORTE Ps2  
€ 19,95

Adaptador p/ligar acessórios da PSX  
e PC a DREAMCAST (teclado, volante,  
dual shock, etc.)  
€ 24,84

Adaptador p/ligar  
acessórios PSX ao PC (USB)  
€ 24,84

MULTI-TAP  
(Adaptador  
4 jogadores) PS2  
€ 34,81

COMANDO  
STANDARD PSX  
€ 4,93

CARTÃO  
DE  
MEMÓRIA  
1MB  
€ 4,93

Dual Shock PS2  
Botões e D-Pad, sensíveis à pressão  
€ 24,84

Comando  
Dual Shock analógico  
oficial WGL € 14,87

Cabo Antena RF  
Auto-Switch  
PSX/PS2  
€ 9,88

DVD REGION  
X-MULTIREGIÃO,  
permite ler DVDs  
de todas as Regiões  
na PS2.  
€ 49,95

CARTÃO  
de MEMÓRIA  
16MB, PS2  
c/ COMPRESSÃO ATÉ 80 MB  
(10 MEMÓRIAS EM 1)  
€ 49,95

Memo 8 MB  
s/COMPRESSÃO  
Magic Gate  
Oficial Playstation  
€ 34,95

CONTROLO REMOTO  
infravermelhos DVD  
inclui PORTA "Pass Thru"  
€ 19,86

**OFERTA VERTICAL STAND**

# PlayStation®2

Revista Oficial – Portugal

## PlayStation®2

Propriedade da editora PRESSMUNDO

DIRECTOR Nuno Paixão Louro  
PROJECTO GRÁFICO Eduardo Sousa  
CONSULTOR EDITORIAL Pedro Tadeu  
REDACTORES E COLABORADORES António Sarmento, Fernando Brandão, Jorge Reis, Marco Santos, Miguel Falcón, Nuno Perestrelo, Paulo Portugal, João Vicente, Vanda Lopes  
FOTOGRAFIA António Fazendeiro  
EDITOR DE ARTE Rui Lisboa  
REDACÇÃO Av. 5 de Outubro, 17, 5.º 1050-047 Lisboa  
PRODUÇÃO António Cunha, Emanuel Lage, Fernando Costa, João Paulo Pires, Juvenal Carvalho  
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDADE Inês Vasconcelos e Sá *directora de contas* [ivasconcelos@pressmundo.pt](mailto:ivasconcelos@pressmundo.pt)  
Jorge Guedes *coordenador de contas* [jguedes@pressmundo.pt](mailto:jguedes@pressmundo.pt)  
Cláudia Martins *secretária*, [publicidade@pressmundo.pt](mailto:publicidade@pressmundo.pt)  
Olívia Reis *secretária*  
DELEGAÇÃO PORTO Tel: 21.721.73 30 / Fax: 21.727.23 95  
Carmen Sílvia Mello *directora de contas* [carmen\\_mello@netc.pt](mailto:carmen_mello@netc.pt)  
Rua Simão Bolívar, 87 – 11.º esq., 4470 – Maia  
Tel: 229476870 Tlm: 916646619



EDITORA DE PUBLICAÇÕES, SA  
Rua Vera Lagoa, n.º 12 – 1649 – 012 LISBOA  
Tel: 21.721.73 00 – Fax: 21.727.23 32  
Contribuinte n.º: 504 328 204  
e-mail: [playstation2@pressmundo.pt](mailto:playstation2@pressmundo.pt)

DIRECTOR-GERAL Paulo Ferreira  
ASSISTENTE DE direcção Helena Abreu  
DIRECTOR COMERCIAL Luís Ferreira  
DIRECTOR DE MARKETING DIRECTO Miguel Faustino  
DIRECTOR ADM. FINANCEIRO Luís Nabais  
DIRECTOR DE PRODUÇÃO António José Carvalho  
DEP. DE COMUNICAÇÃO Ana Barbado, Cátia Antunes

REVISTAS DA PRESSMUNDO Adolescentes!  
Evasões  
Grande Reportagem  
National Geographic  
PlayStation2  
Viagens  
Viver com Saúde  
Volta ao Mundo

ASSINATURAS Maria Isabel Pinto  
Tel: 351.21.721.73 73/4 Fax: 351.21.727.36 89  
E-mail: [assinaturas@pressmundo.pt](mailto:assinaturas@pressmundo.pt)  
Atendimento ao assinante das 10h00 às 13h00 e das 15h00 às 17h00  
PREÇOS DA ASSINATURA ANUAL, (12 NÚMEROS) – sem brinde:  
Portugal: € 67,20 ; Europa - € 98,90 ; Guiné-Bissau, S. Tomé e Príncipe, Macau e Timor - € 106,70 ; Outros países do Mundo - € 129,50

PRESSMUNDO, SA: Conselho de Administração: Miguel Ribeiro e Silva, Paulo Ferreira e Pedro Araújo e Sá; Detentores com mais de 10% de Capital Social: Lusomundo Média SGPS, SA; Pré-Impressão: VI-Fotocomposição; Impressão e Acabamento: Avenida Grafica, Severo Ochoa, 5, 28914 Leganés. Madrid – Espanha; Papel miolo: Galerie Fine 75gr. Fornecido por Forest Alliance Ltd; Embalagem: M.G.M. - Serviços; Circulação e Distribuição Porta-a-Porta: MLD – Marketing, Logística e Distribuição; Tel.: 219 488 153. Fax.: 219 488 156; Distribuição em Portugal: VASP.

Depósito Legal n.º 183 053/02  
Registado no Instituto de Comunicação Social n.º 124072 de 01 de Agosto de 2002

and

INTERDITA A REPRODUÇÃO DE TEXTOS E IMAGENS POR QUAISQUER MEIOS.

6 PS2

## EDITORIAL



Nuno Paixão Louro

## Bom Natal

É quase Natal e passo a vida aos tiros, a roubar carros e a fugir da bófia. Não está certo, bem sei, mas em Miami está muito Sol e esta quadra por aquelas bandas é bem diferente. Calor, camisas floridas, miúdas em patins e quase em pêlo, cavalos e mais cavalos escondidos sob os capots... Enfim, é outro mundo.

Agora a sério, a poucos dias do bacalhau com grelos estar na mesa de jantar (e ainda me falta comprar as velas!) é chegada a altura de começar a pensar nas inevitáveis resoluções de Ano Novo. Do tipo "este ano é que tem de ser: deixar de fumar, ter uma alimentação mais equilibrada, ser mais organizado, arrumar os dvds dos jogos nas caixas certas, não esquecer de dar comida à gata todos os dias, não deixar tudo para o último dia, pagar a conta da electricidade dentro do prazo, etc., etc.". Estão a ver a onda.

Agora que já provei que sou um bom tipo, e que até tenho preocupações sociais e que gostava de viver num mundo melhor e mais pacífico onde a violência fosse apenas virtual, vamos lá ao que interessa. Alguém consegue passar a noite de Natal sem meter um jogo novo na PlayStation2? A sério, conseguem? Logo vi que não.

Conheço, no entanto, e só por acaso, uma pessoa que tem a super-consola e é capaz disso. Mas este ano vai ser diferente. Ai vai, vai. E isto porque decidi oferecer-lhe um joguito e pô-lo a jogar durante a Missa do Galo. Ainda não sei qual vai ser mas, numa época propícia à introspecção, a um olhar mais humano da sociedade e a uma maior compreensão dos problemas que tentamos ignorar diariamente, talvez lhe dê um título menos sério. Do tipo para se descontrair e esquecer, ainda que por momentos, os problemas que assolam a maioria da Humanidade. Mas ainda não sei qual vai ser. Talvez qualquer coisa com tiros ou pancadaria, ou uma aventura mais animada, para não ter de se chatear muito a descobrir o que tem de fazer. Mas tenho tempo, afinal ainda faltam cinco dias!

Bom Natal. □

## A MINHA ESCOLHA:

### GTA: Vice City

Não há hipótese, é do melhor que há. Violência gratuita, roubos, mortes, tiros, fugas... é o triunfo do politicamente incorrecto.

Página 36

### The Getaway

Como não tenho tempo de ir a Londres, mato saudades e sempre dou uma mãozinha ao Mark.

Página 48

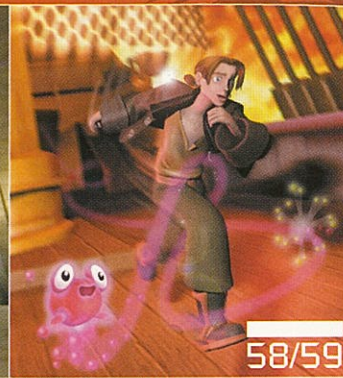
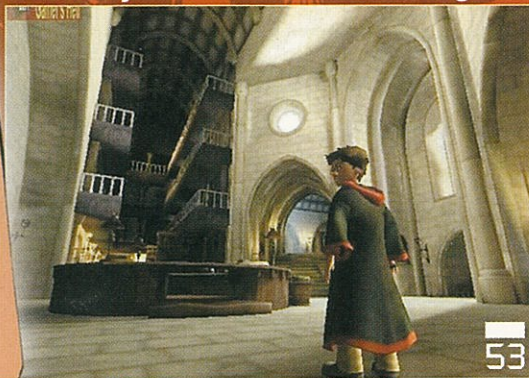
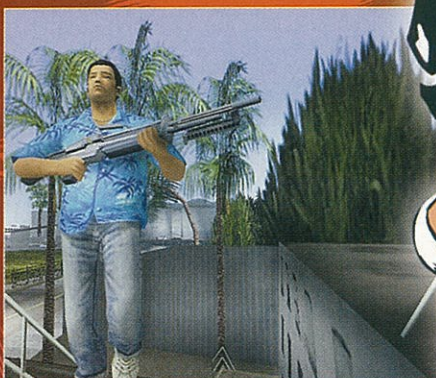
### Formula One 2002

Prego a fundo e não há cá Schumacher nem meio Schumacher. Estou quase imbatível.

Página 60

Harry Potter e a Câmara dos Segredos

Treasure Planet



53

58/59

Grand Theft Auto: Vice City

36/38

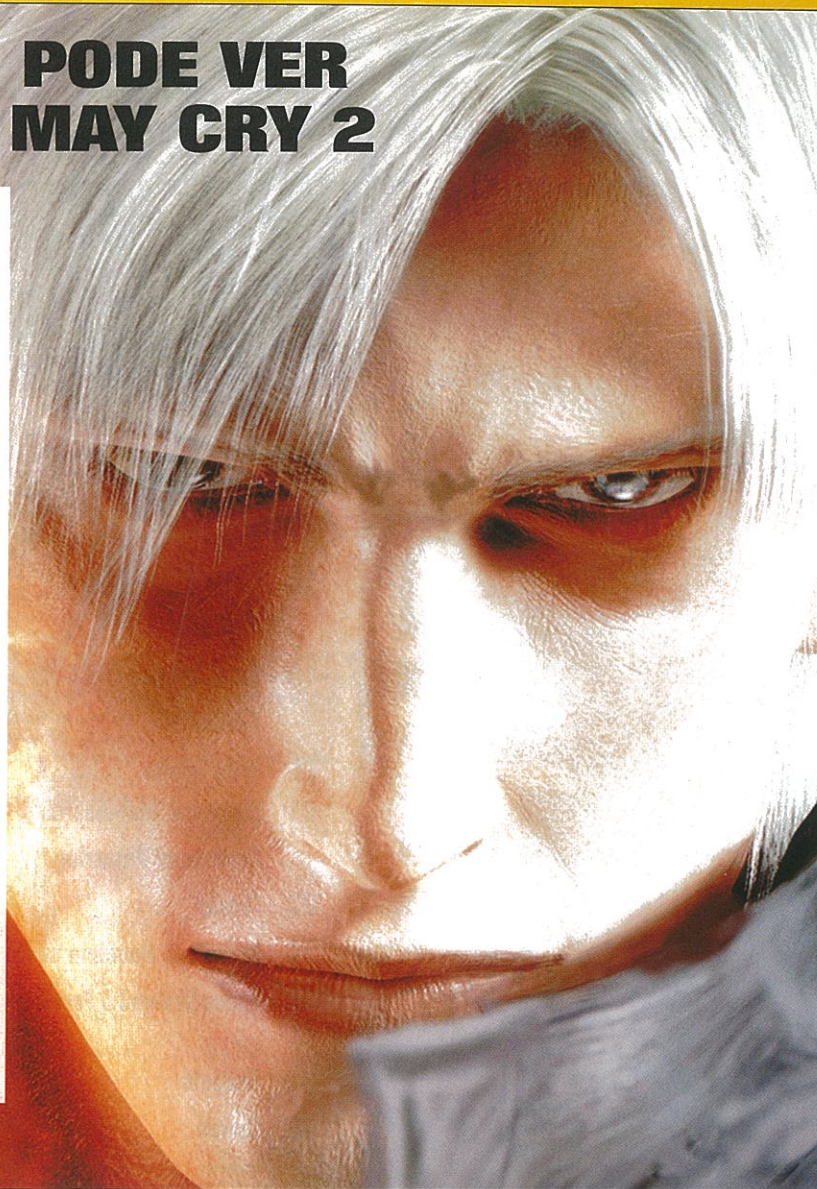
# Índice

8	<b>NOTÍCIAS</b>	63	Dragon Ball Z Budokai
12	Dentro do DVD	64	Alpine Racer 3
	<b>GENTE PS2</b>	65	Riding Spirits
16	Pedro Miguel Ramos	66	SEGA Soccer Slam
	<b>BASTIDORES</b>		<b>SUPER GUIA</b>
18	Como se fez o FIFA 2003	67	Prisoner of War
	<b>ANTEVISÕES</b>	72	<b>DICAS</b>
20	Rally Fusion		<b>E AINDA...</b>
21	Simpsons Skateboarding	76	PS2 Net
	Legends of Wrestling II	78	Cinema PS2
22	Primal	80	Filmes DVD
26	Rayman 3: Hoodlum Havoc	88	Música
28	Space Channel 5 Part 2	90	TOP Jogos dos Leitores
	<b>CULTO</b>	92	Passatempo
30	Gadgets	94	Cartas dos Leitores
32	Carros	98	Crônica
	<b>TESTES</b>		
36	Grand Theft Auto: Vice City		
40	BMX XXX		
42	Kingdom Hearts		
44	Tony Hawk's Pro Skater 4		
46	Haven Call of The King		
47	The Sum of All Fears		
48	The Getaway		
50	Battle Engine Aquila		
52	Sly Raccoon		
53	Harry Potter e a Câmara dos Segredos		
54	Ape Escape 2		
55	Legiaia 2		
56	LMA Manager 2003		
58	Treasure Planet		
60	Formula One 2002		
62	007 NightFire		
			<b>Kingdom Hearts</b>
			42/43



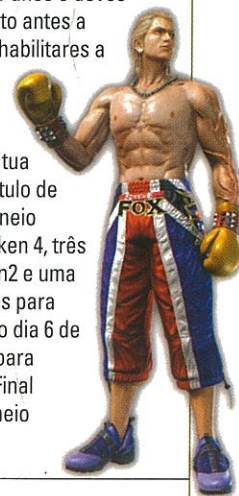
## O QUE SE PODE VER DE DEVIL MAY CRY 2

**E**nquanto esperamos pela chegada de Devil May Cry 2, damos uma vista de olhos pelas luxuosas imagens deste grande jogo. Para além dos cenários da cidade onde decorre a acção, podemos conhecer também Lúcia, a nova colega de Dante. O mesmo se diga de uma misteriosa personagem, supostamente o arqui-inimigo deste herói cool. Desde já se saiba que Dante está treinado para aumentar a capacidade de combate, devido à inclusão de novas armas e golpes e terá até direito a uma nova indumentária. O universo do novo jogo será também diverso. Os cenários góticos daquele castelo serão agora substituídos pelo design de uma enorme cidade que se encontra dividida em duas partes, uma mais europeia e outra mais com arranha-céus.



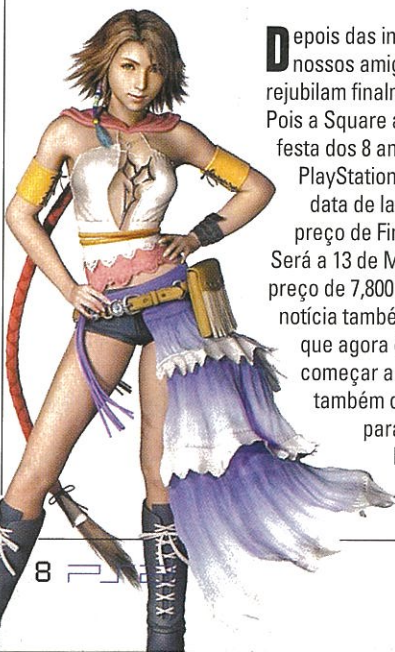
## TORNEIO TEKKEN 4

**Q**ueres ser o campeão nacional de Tekken 4? Então, se és um fervoroso adepto do jogo e se pensas que tens habilidade suficiente para carregar nos botões para derrotares alguns dos melhores talentos nacionais concorre e, talvez, possas ser o novo Campeão do Torneio Nacional Tekken 4. As inscrições para o Torneio vão arrancar por estes dias e, para ficares a saber tudo sobre a prova deverás estar atento ao programa Curto Circuito, na SIC Radical, e consultar o site no endereço [www.curtocircuito.tv](http://www.curtocircuito.tv). De qualquer forma, adiantamos-te já que terás de ter mais de 11 anos e deves começar o quanto antes a praticar para te habilitares a ser um dos 16 finalistas que disputará a grande final. E à tua espera terás o título de Campeão do Torneio Nacional de Tekken 4, três jogos PlayStation2 e uma viagem a Londres para duas pessoas, no dia 6 de Março de 2003, para participares na Final Europeia do Torneio Tekken 4.



## DETALHES DE FINAL FANTASY X-2

**D**epois das indecisões, os nossos amigos japoneses rejubilam finalmente de alegria. Pois a Square aproveitou a festa dos 8 anos da PlayStation para precisar a data de lançamento e o preço de Final Fantasy X-2. Será a 13 de Março e terá um preço de 7,800 ienes. Uma boa notícia também para nós, já que agora deverão começar a definir-se também os lançamentos para a América e Europa. Ficamos à espera.



## THE SIMS NA PS2

**S**omos uns sortudos! Já jogámos o fabuloso The Sims na PlayStation2 mas, para isso, tivémos de ir a Madrid à sede da Electronic Arts para pôr as mãos neste título absolutamente fenomenal. Mas valeu bem a pena e, ainda

por cima, tivémos um mestre a receber-nos e a explicar-nos alguns dos truques do jogo: Sean Dexter, o produtor do jogo. Conclusão, o jogo totalmente em 3D e com gráficos soberbos está fabuloso, muito mais realista,

mais fácil de jogar e vai fazer as delícias de todos a partir de Fevereiro. E que bom que é jogar contra um amigo no modo multiplayer. Fica atento porque vamos contar-te tudo ao pormenor sobre estes Sims na PlayStation2.







O Natal não tem de ser sempre igual.  
 Personalize o seu telemóvel com imagens de Natal myTMN.

Imagens

TMN   10749	TMN   10806	TMN   10808	TMN   10767	TMN   10791	TMN   10766	TMN   10810	TMN   10771	TMN   10788	TMN   10833
TMN   10835	TMN   10795	TMN   10801	TMN   10836	TMN   10837	TMN   10754	TMN   10753	TMN   10763	TMN   10807	TMN   10805
TMN   10787	TMN   10755	TMN   10774	TMN   10765	TMN   10792	TMN   10839	TMN   10827	TMN   10847	TMN   10757	TMN   10772
TMN   10846	TMN   10773	TMN   10776	TMN   10829	TMN   10762	TMN   10793	TMN   10775	TMN   10831	TMN   10825	TMN   10828

Códigos disponíveis para telemóveis Nokia (excepto 8110i e 9000i).

O seu telemóvel também merece uma decoração de Natal. Para ter uma imagem de Natal no seu telemóvel, envie um SMS com o respectivo código para o nº 22200. Ex: Para pedir a imagem "Candles", envie a mensagem TMN | 10749. Visite [www.mytmn.pt](http://www.mytmn.pt) para mais imagens de Natal TMN.





## VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION JÁ MEXE

A Sega anunciou que irá produzir Virtua Fighter 4 Evolution, o sucessor de Virtua Fighter 4 para a super-consola da Sony. Nesta nova versão estão incluídas todas as funções presentes na versão arcade, para além da junção de novos itens, níveis e personagens originais. Contudo, a característica mais interessante na PS2 será a versão "quest mode", em que movimentamos o nosso lutador num mapa onde irá tomar

parte em diversos torneios até vencer o campeonato nacional. Parece fácil, mas não é. Ao todo existem cinco centenas de lutadores experientes. O grau de exigência é tremendo. Mas a recompensa vale bem o sacrifício, já as vitórias convertem-se em dinheiro que nos permite criar a personagem à medida do nosso gosto. No Japão, VF4 Evolution será lançado apenas em Março próximo.

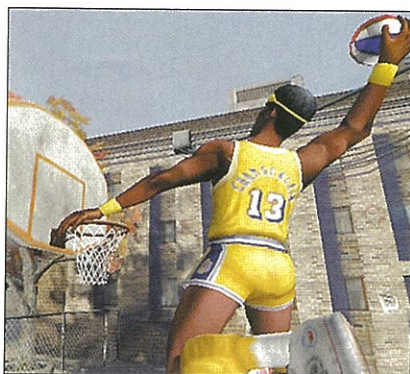
## DRAGON QUEST VIII NA PS2



Dragon Quest, o único jogo da PSX a vender quatro milhões de unidades no Japão, vai ver a sua sequela convertida para a PS2. Graças a uma revista de comics japonesa, podemos ver alguns screens do que será Dragon Quest VIII, ainda sem data de lançamento. O que se sabe é que será um jogo desenvolvido pela Level-5, responsável por Dark Chronicle e True Fantasy Live Online.

## NBA STREET 2 CONFIRMADO

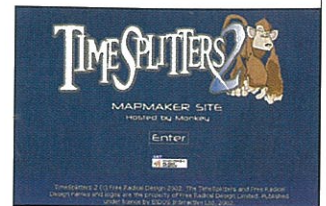
Está confirmada a sequela do NBA Street, da Electronic Arts, para a PS2. Apesar de estar ainda numa fase pouco adiantada de produção, podemos já dar esta boa notícia aos fãs do jogo. Prevê-se que esteja pronto para o lançamento na Primavera. Contudo, a EA BIG deverá fazer um anúncio formal nas próximas semanas. Confirmam-se também as presenças de muitos cromos dos anos 70 e 80, como Dr J, Magic Johnson e Larry Byrd, num total de 150 jogadores.



## TIMESPLITTERS 2 COM SITE OFICIAL DE MAPAS

A acabou a espera. Os fanáticos de TimeSplitters 2, o radical jogo da Free Radical, já podem delirar com o site oficial da Eidos, onde se podem criar novos mapas para o jogo. Ainda que, de momento, não estejam concluídos todos os tutoriais para criar os diferentes estilos. Numa outra secção intitulada, bem a propósito, Monkey Maps, os jogadores poderão usar os novos mapas.

O endereço na net é este: [www.eidosinteractive.com/gss/legacy/timesplitters2/mapmaker/](http://www.eidosinteractive.com/gss/legacy/timesplitters2/mapmaker/)



O Natal não tem de ser sempre igual. Personalize o seu telemóvel com imagens de Natal myTMN.

#### Wallpapers



Códigos disponíveis para telemóveis Nokia 3510i, 6610, 7210 e 7650.



Códigos disponíveis para telemóveis Sony Ericsson T68i e T300.

#### Screensavers



Códigos disponíveis para telemóveis Nokia 3410, 5210 e 5510.



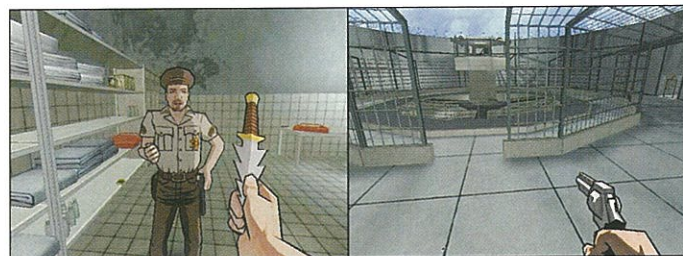
Códigos disponíveis para telemóveis Sony Ericsson T68i e T300.

A cores ou a preto e branco, neste Natal as decorações são outras. Para ter um wallpaper ou um screensaver de Natal no seu telemóvel, envie um SMS com o respectivo código para o nº 22200. Ex: Para pedir o wallpaper "Pai Natal", envie a mensagem TMN W 10017. Visite [www.mytmn.pt](http://www.mytmn.pt) para mais imagens de Natal TMN.

Custo por wallpaper: €1,5 + custo de uma chamada WAP (IVA incluído).

Custo por screensaver: €1,5 + custo de uma chamada WAP (IVA incluído).

Para outras marcas, ou para saber se o seu telemóvel suporta esta funcionalidade, ligue 1250 ou vá a [www.mytmn.pt](http://www.mytmn.pt).



## XIII SÓ NO OUTONO DE 2003

Más notícias. Quem já se deliciou com as belíssimas imagens de XIII, o shooter na primeira pessoa com efeito impressionante do filtro cel-shading, pode ficar calmo e tranquilo porque a Ubi Soft veio anunciar que o lançamento do jogo ficará congelado até ao próximo

Outono. A ideia é garantir que a qualidade exibida nos screens seja mesmo real. Já agora, recorde-se que em XIII, assumimos o papel de um homem com amnésia cuja única pista que possui é uma tatuagem no braço com a marca XIII... Vai valer a pena esperar.

## WILD ARMS 3 EM JANEIRO



A Sony Computer Entertainment e a Ubi Soft já anunciaram que vão lançar no mercado europeu Wild Arms 3. Com edição prevista para Janeiro, Wild Arms 3, o fabuloso sucessor de uma respeitada série de RPS, chega finalmente à Europa. Que venha, que nós já estamos à espera dele...

## CLÁSSICOS DA SEGA NA PS2

Foi recentemente anunciado pela Sega e pela D3 Publisher, em Tóquio, a reconversão com gráficos e jogabilidade modificados de uma série de jogos antigos, em exclusivo, para a PS2 e a um preço de

combate. A Sega Ages tem preparada uma grandiosa campanha para o verão que inclui os seguintes clássicos: Space Harrier (1985), Fantasy Zone (1986), Phantasy Star (1987, Master System), and Golden Axe (1989). Outros títulos ainda sem data se seguirão. São os casos de: Monaco GP (1979), Alex Kidd in Miracle World (1986), Gain Ground (1988), Bonanza Brothers (1990) and Streets of Rage (1991). E numa terceira leva: Phantasy Star 2 (1989), Virtua Racing (1992), Phantasy Star: End of the Millennium (1993) and Last Bronx (1996). E tudo a preços imbatíveis.





## KINGDOM HEARTS

Kingdom Hearts conseguiu a proeza de capturar o espírito da Square e da Disney num único jogo. Vale mesmo a pena.

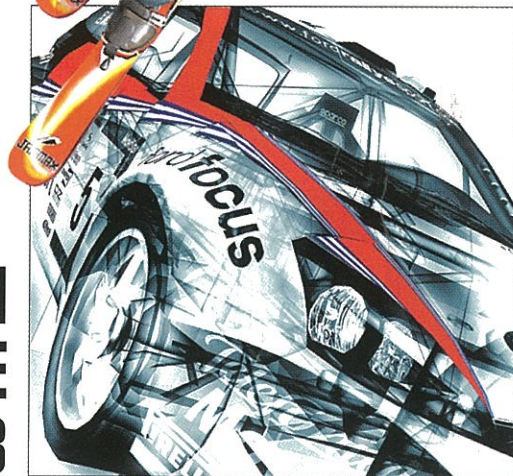
## COLIN MCRAE RALLY 3

Eis um dos jogos de culto de todos os apreciadores de grandes corridas de carros. Mais: os verdadeiros fanáticos de Colin McRae não risonam, fazem vrummmmm! E aqueles que fazem de Colin McRae um objecto de culto têm mesmo toda a razão: carros de rali recreados com a respectivas licenças dos construtores, 58 etapas em oito países, modo multiplayer, por aí fora. Por aí fora, sim - mas a conduzir um Mitsubishi Evo 7, um Subaru Impreza 44S ou um Ford Focus RS WRC. Mas há mais, muito mais...

## Alpine Racer 3

Se não lhe apetece conduzir um carro, que tal tornar-se um alpinista e esquiar por montanhas repletas de neve e obstáculos? É esse o desafio de Alpine Racer 3. Os gráficos são magníficos, a sensação de velocidade é vertiginosa. E tem a vantagem de, por mais trambolhões que se dê, nunca partimos os ossos! Melhor: jogar Alpine Racer 3 em pleno Inverno com o aquecedor juntinho às pernas é tão bom...

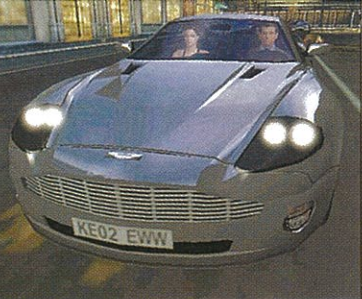
■ Pág. 64



## WRC II EXTREME

World Rally Championship II - Extreme. E está tudo dito, não é? Basta ouvir o título para começar a sentir comichão nos dedinhos e ficar com ganas de pegar no volante e carregar o pé no acelerador. Tá no DVD? Posso experimentar? Claro que sim, amigo, a porta do carrinho já está aberta, agora é só entrar e fazer-se à estrada...





## James Bond 007 Nightfire

O agente mais pintado do Universo está de volta com todo o seu poder de fogo. E tanto despacha os mais terríveis adversários como aquece as meninas...

■ Pág. 62



## Haven: Call of the King

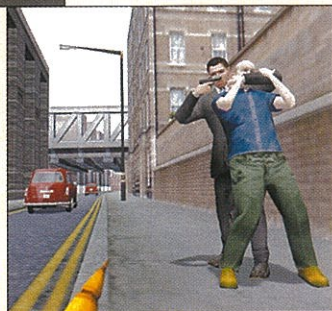
Este é um jogo enorme, uma verdadeira saga - mas não é uma chaga. É ambicioso, combina dúzias de estilos de jogos, as aventuras são intermináveis, e arrisca tornar-se um verdadeiro clássico. Experimente-o...

■ Pág. 46

## Formula One 2002

Quem gosta de corridas de Formula 1 vai adorar ver esta demonstração de um dos melhores jogos disponíveis para a PS2.

■ Pág. 60



## The Getaway

Este é, se calhar, o primeiro filme virtual feito em exclusivo para a PlayStation2.

E, surpresa, das surpresas: o actor principal é você.

■ Pág. 48/49

# SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY

Spyro, o Dragão, está de regresso! E desta vez algo correu terrivelmente mal...



## REIGN OF FIRE

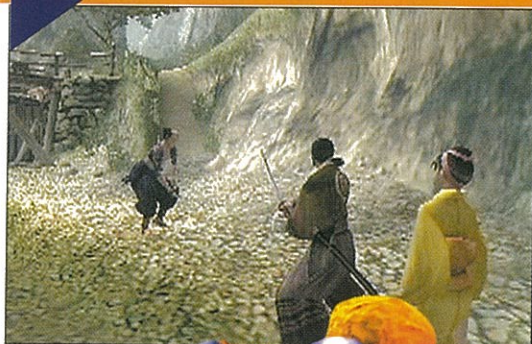
Este jogo é baseado no filme "Reign of Fire". Estamos em 2084 e o mundo está praticamente dominado por uma terrível raça de dragões cuspidores de fogo. Não é bem ficção científica, é mais "fricção" científica. Cabe a um pequeno número de soldados salvar o pouco que resta. E você vai fazer parte dos Kentucky Irregulares, um grupo de tropas sob o comando de Denton Van Zan.

## TY THE TAZMANIAN TIGER

É visto como um jogo para putos - e ponto final. Mas não é bem assim. Na verdade, é um típico jogo de plataformas em que é preciso descobrir o ponto X para conseguir chegar ao ponto W que por sua vez nos fará alcançar o ponto Z, e por aí fora. Mas os bonecos são giros e você vai gostar, mesmo que agora esteja mais interessado em descobrir o ponto G... Não percebeu a piada? Então não penses mais no assunto e joga, miúdo, joga...

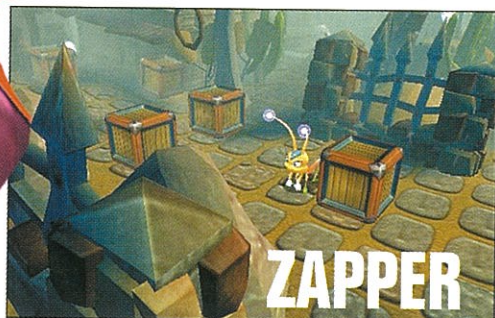


# DENTRO DO DVD



## WAY OF THE SAMURAI

Aventura e acção na terra dos samurais. Pegue na espada e destrua os mais terríveis inimigos que possa imaginar...



## ZAPPER

Eis um jogo de acção muitíssimo bem feito e perfeitamente viciante. As armadilhas que aguardam Zapper são perigosas e difíceis de ultrapassar...

## THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

Sequela de "A Irmandade do Anel", jogo baseado no filme que, por sua vez, se baseava na magnífica trilogia de Tolkien "O Senhor dos Anéis".

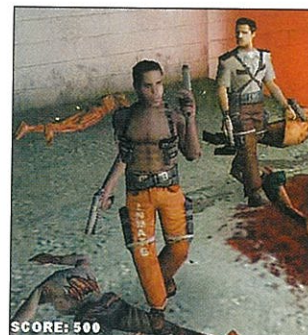


## RAYMAN 3

Magnífico jogo de plataformas com um grande ênfase no combate.

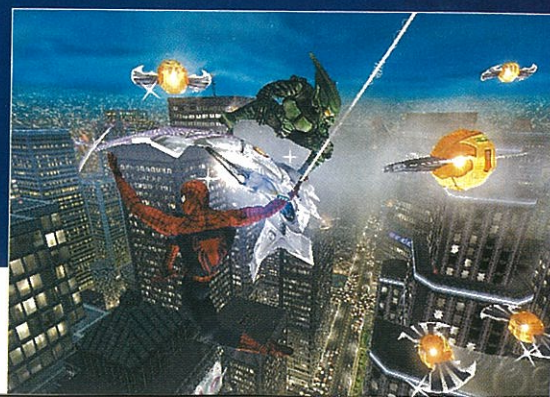
## TWIN CALIBER

Arte pura e dura. É o que apetece dizer sobre este jogo tiro-neles. Pode ser jogado com os amigos (em modo cooperativo) e permite-nos controlar duas armas ao mesmo tempo para ajudar a abrir caminho através das ruas de uma das mais misteriosas cidades que já observámos em jogos PS2. Objectivo: descobrir os segredos de um culto maléfico.



## SPIDER-MAN MOVIE/DVD TRAILER

Quem não gosta das aventuras do Homem-Aranha? Oferecemos-lhe o trailer DVD que vai sair já este mês. Let's look at the trailer...



Natal Vodafone

Estou maravilhada.

Neste Natal, ofereça mais do que um presente.  
Ofereça um Vodafone Live.

How are you?



Vitamina P  
Sharp GX 10



Vitamina P  
Panasonic GD 87



live!

Agora é o momento



**Nome completo**

Rui Miguel Guerra Unas

**Idade**

28

**Data de Nascimento**

23/02/74

**Profissão**

Apresentador de televisão

**Outras Actividades**

Jornalista, Actor, Palhaço





# "Fico stressado quando a máquina é mais esperta"



A PlayStation2 foi ao Cabaret da Coxa, programa da SIC Radical, para jogar com o apresentador de televisão Rui Unas os seus títulos favoritos. Divertido

como sempre, confessou-nos que o seu maior desejo era jogar um Beat' em up com o papagaio Baixinho, para lhe tirar as peneiras. Mas como o bicho ainda não aceitou o desafio, Unas vai jogando com amigas...

Quando está sozinho é que é pior: fica stressado se a PS2 é mais rápida ou esperta do que ele. E como os seus jogos preferidos são de luta, já estamos a imaginar em que estado anda a coitadinha da máquina!

**PS2 – Jogar PS2 é uma boa terapia para descontrair do stresse da televisão e do cinema?**

Rui Unas – Ahm... pode ser... mas às vezes acontece que fico ainda mais stressado, quando o raio da máquina é mais esperta ou rápida do que eu!

**PS2 – Que tipo de jogos gosta mais?**

R. U. – Mais uma vez depende. Mas os jogos de porrada, estratégia e acção são os meus preferidos.

**PS2 – Qual a figura pública que escolheria para travar um combate num jogo de luta, numa disputa saudável para mostrar as habilidades? E porquê?**

R. U. – O papagaio baixinho... para lhe tirar as peneiras.

**PS2 – Prefere jogar sozinho ou com amigos?**

R. U. – Nem uma coisa nem outra. Prefiro jogar com amigas... É mais saudável.

**PS2 – Quais são para si os três melhores jogos para a PS2?**

R. U. – Na minha opinião são o Final Fantasy X, The Getaway e o Tekken 4.

**PS2 – Utiliza a PS2 só para jogar ou também para ver filmes?**

R. U. – Para as duas coisas, mas agora é mais filmes...

**PS2 – O Cabaret da Coxa daria um bom jogo de Shoot'em up?**

R. U. – Então não... e mais uma vez vem o Baixinho à cabeça!

**PS2 – Quais são os jogos que passa mais tempo a jogar?**

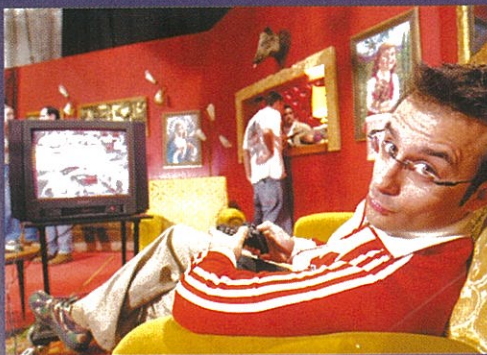
R. U. – Ultimamente não tenho jogado muito... tenho me entretido mais nos jogos de bastidores da Televisão. Mas um bom jogo de luta vem sempre a calhar.

**PS2 – Fica desmoralizado se não consegue acabar um jogo?**

R. U. – Passo-me da cabeça e fico stressado à brava!

**PS2 – O Natal está a aproximar-se. Quais os jogos que gostaria de receber como prenda?**


R. U. – Gostava de receber o Grand Theft Auto III, do gajo que rouba carros e que dá porrada às pessoas a torto e a direito, o Onimusha 2 Samurai's Destiny e, mais calminho, mas ainda assim com muita acção, podia ser o James Bond 007: NightFire. Ah! E já me esquecia... The Lord of the Rings: The Two Towers e Minority Report. □ **António Sarmento**





# FIFA 2003

## Trabalho por detrás das cortinas

 Durante cinco meses a equipa responsável pela criação de FIFA 2003 trabalhou sete dias por semana e 20 horas por dia. Este tempo foi aproveitado para transpor para linguagem informática toda a informação que foi sendo recolhida nos mais diversos cantos do mundo, renderizar estádios e caras de jogadores, introduzir várias modificações, ver como funcionava o todo e eliminar a

maior parte dos "bugs". Todo o processo começou há quatro anos, quando Edgar Davids se dirigiu à Electronic Arts com a proposta de colaborar de perto com a equipa do FIFA. A intenção de Davids era tornar o jogo o mais real possível. E como era um grande fã do título, a sua proposta foi logo aceite, confidenciou Bill Harrison à PlayStation2, em Madrid. O responsável por este projecto afirma que "só agora se tornou

possível transportar grande parte das ideias de Davids para o mundo dos jogos. A constante evolução tecnológica tornou possível formalizar esta autêntica revolução na série FIFA e este é o primeiro fruto desta união de esforços".

Durante o tempo que mediou os contactos com Davids e a saída para as lojas da última versão do FIFA houve tempo para realizar muitas tarefas. Uma das primeiras a ser realizada foi espalhar por esse mundo fora várias equipas de filmagens para captar todos os pormenores relativos aos jogadores que aparecem no jogo. Os seus pormenores de como transportam, passam e chutam a bola estão arquivados no centro de comandos de Vancouver, no Canadá.

Não basta reproduzir os tiques dos jogadores para conseguir que um jogo de consolas e de PC transmita a beleza que há num desafio de futebol. Foi necessário também rever toda a Inteligência Artificial que estava por detrás do FIFA. O novo motor permite que os jogadores actuem como os artistas na vida real. Quando uma equipa adversária se encontrar a ganhar por 1-0 não se espere cavalgadas loucas em direcção à nossa baliza. Contenção de bola e uma postura mais defensiva até ao fim do encontro é uma visão muito mais verdadeira do que realmente se passa por todos os campos onde se joga futebol.

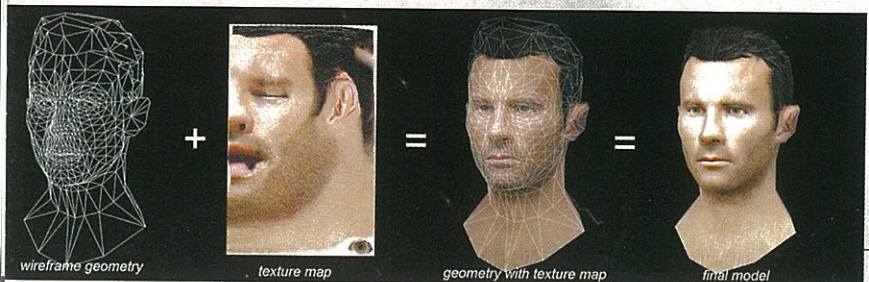
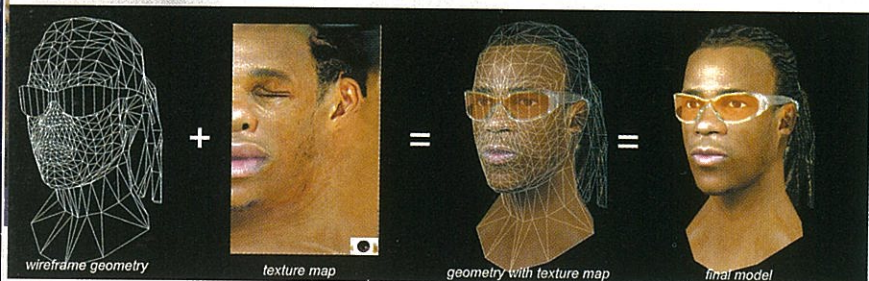
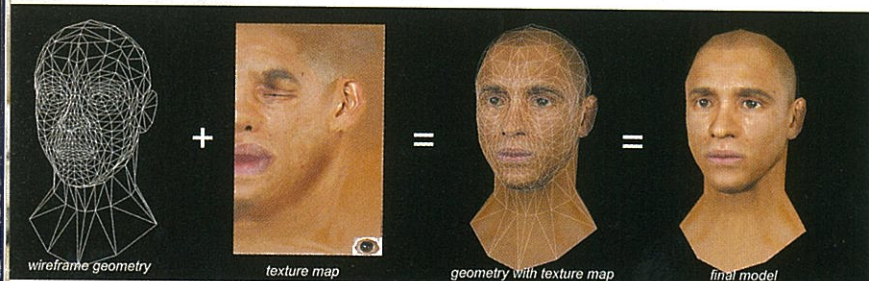


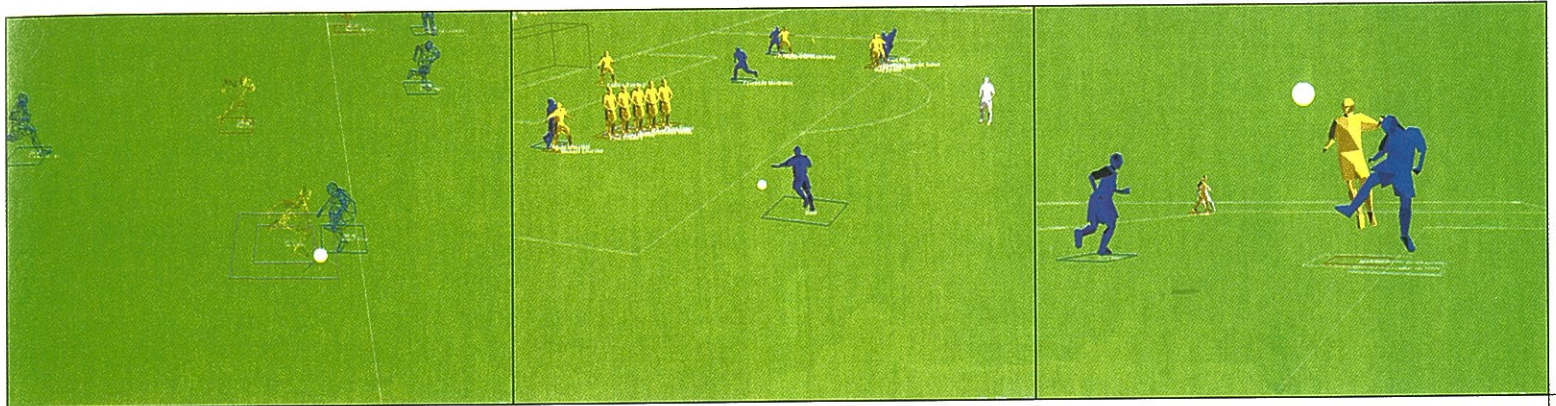
Davids contou com ajuda de Roberto Carlos e Ryan Giggs para conseguir transmitir ideias mais precisas, sobre o modo como um jogador finta, marca livres e controla a bola. FIFA 2003 apresenta

inovações em todos estes campos e quem já teve possibilidade de jogar este título não deve ter tido muitas dificuldades em reconhecer Roberto Carlos, pela sua forma inconfundível de marcar livres. Esta é uma das imagens de marca do jogo – transportar para o mundo virtual alguns dos tiques dos jogadores da vida real. Para isso foi preciso captar os movimentos dos jogadores – Davids, Carlos e Giggs são facilmente reconhecidos –, através do uso de sensores. Os jogadores dispuseram-se a fazer algumas sessões com estes aparelhos no seu corpo e o resultado não podia ser melhor.

As informações foram recolhidas e começou o trabalho de passar tudo para computador. E foram cinco meses de trabalho duro. Construir os estádios, dar vida aos jogadores, estudar a forma como a luz devia ser utilizada e conceber todas as sequências animadas, envolveu muitas pessoas em todo este processo e os resultados foram animadores. Como Bill Harrison afirmou, "esta nova versão marca a entrada de uma nova etapa na vida do FIFA. O próximo capítulo será ainda melhor". Esperamos para ver.

□ João Vicente





## Três perguntas a...



Joaquin Rivera é o novo responsável pelo marketing da EA em Portugal. Aproveitámos a nossa ida a Madrid para recolher a sua opinião sobre o mais recente produto FIFA.

### Quais os pormenores mais importantes de FIFA 2003?

As modificações foram muitas, mas é justo destacar a forma como conseguimos tornar reais os movimentos da bola. Também não podia de deixar passar em claro os efeitos gráficos e os movimentos das câmaras que possibilitaram uma reprodução fiel de todo o ambiente vivido à volta de um desafio de futebol. Por fim, as melhorias na

jogabilidade foram executadas para que o utilizador pudesse tirar partido de todas as alterações verificadas.

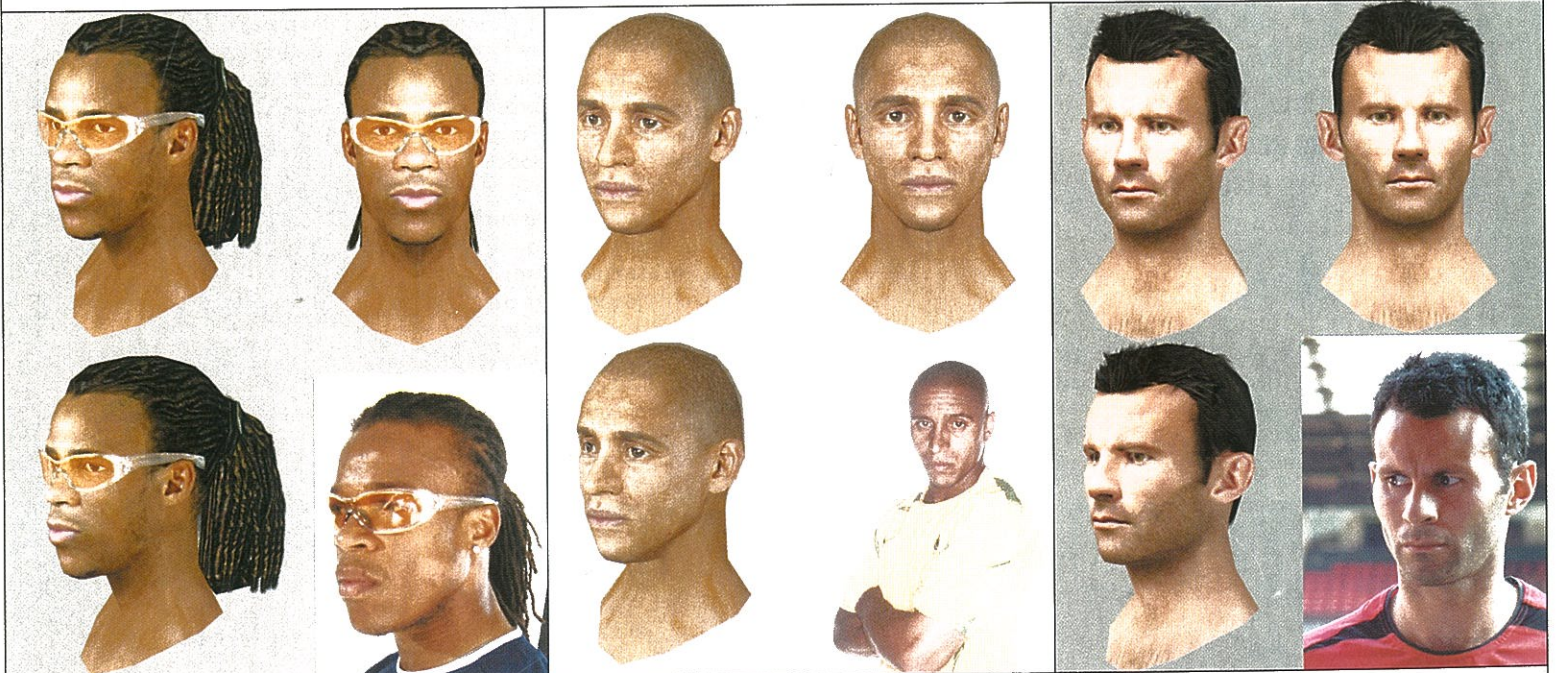
### Se tivesse de eleger a fase mais difícil na produção deste jogo, qual seria a sua escolha?

A construção digital do jogo foi feita num espaço de tempo muito curto. Alcançar uma qualidade semelhante em cinco meses, deve ser um recorde no mundo dos videojogos. A construção do novo motor gráfico foi um dos passos mais decisivos em todo este processo. Também demos conta que quem sabe realmente de futebol são os jogadores e pedimos a três deles para nos transmitirem os seus

conhecimentos na matéria.

### Para onde vai evoluir o FIFA?

Este ano construímos as bases para introduzir significativos melhoramentos nos próximos títulos. O objectivo é conseguir produzir o jogo mais completo, realista e com melhor jogabilidade em toda a história dos videojogos. Haverá agradáveis surpresas na versão de 2004, tendo a equipa do FIFA já começado a trabalhar nesse sentido. Se conseguimos dar um grande salto qualitativo em cinco meses de trabalho, imaginem o que poderá oferecer a versão de 2004 com 12 meses de trabalho exclusivo e dedicado somente a esta tarefa. □ J.V.



## ÍNDICE ANTEVISÃO

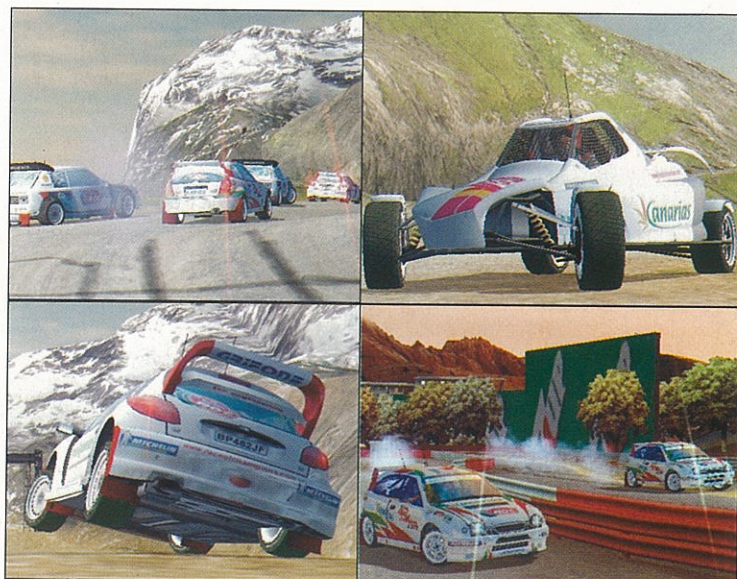
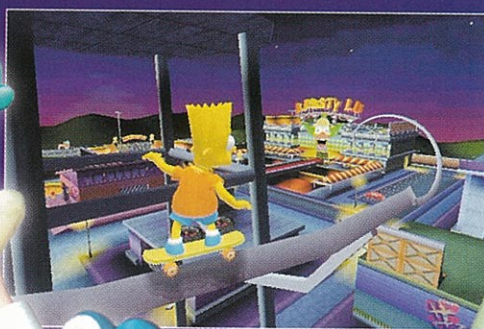


● **The Simpsons  
Skateboarding** \_\_\_\_\_ 21

● **Primal** \_\_\_\_\_ 22/24

● **Rayman 3:  
Hoodlum Havoc** \_\_\_\_\_ 26/27

● **Space Channel 5 Part 2** \_\_\_\_\_ 28



## Rally Fusion: Race of Champions

**E**ste não é um jogo de rally igual aos outros. É bem mais simples e mais divertido.

Claro que, também não tem o rigor dos seus consagrados rivais, como Colin McRae Rally 3, WRC II Extreme e GT Concept mas, a verdade é que se está na presença de um dos mais espetaculares títulos da Activision que, bastante mais ao estilo arcade, apresenta bons gráficos e cenários convincentes.

Baseado no evento motorizado que tem lugar anualmente na Grande Canária "The Race of Champions", RF:RoC apresenta vários modos de jogo e carros que prometem agradar a todos os entusiastas do volante.

Quanto às modalidades de jogo, Rally Fusion: Race of Champions permite jogar contra três adversários em vez de se tentar apenas vencer a corrida

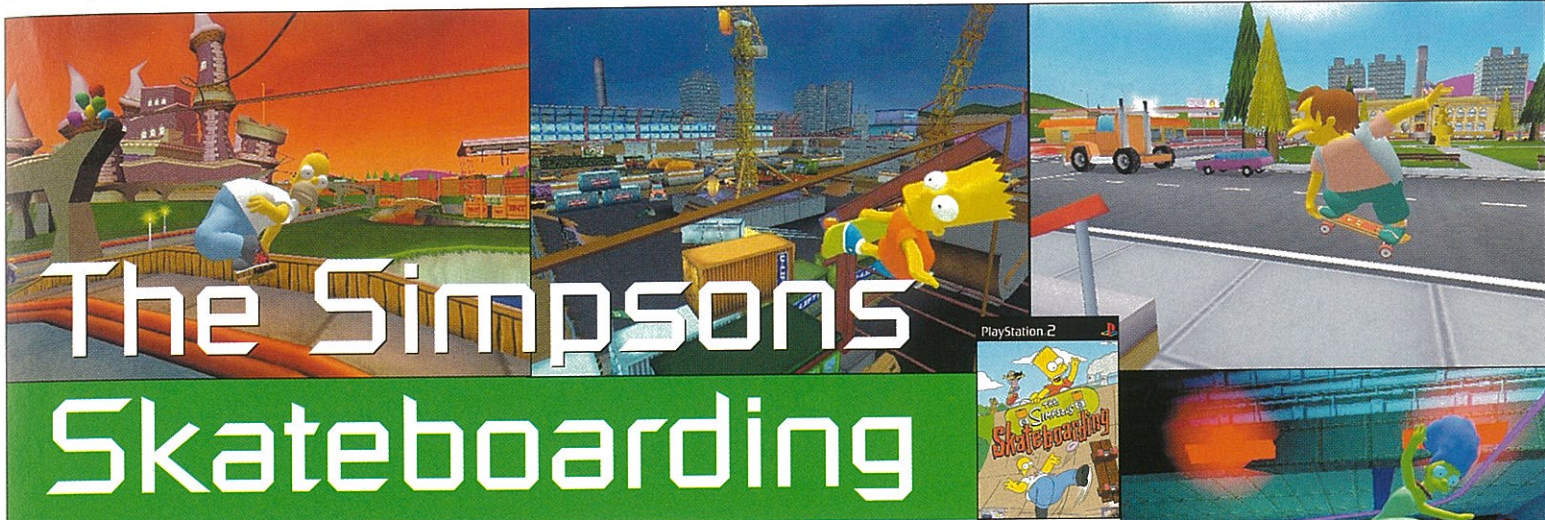
contra o tempo. A prova Race of Champions é uma das mais exuberantes e mais participada mas, para os aceleras mais sossegados, há sempre a hipótese de competir apenas contra a consola ou, então, contra adversários humanos no modo Frente a Frente, Desafio de Circuito, Rally Cross, Subida de Montanha, Seguir o Líder, Eliminação e Volta ao Mundo. Os cenários das provas vão das tórridas pistas no deserto às florestas tropicais, passando pelos glaciares árticos. Ou seja, temos 20 bólideis topo de gama, 20 pistas em nove cenários diferentes e, como não podia faltar, acidentes e mais acidentes pela frente. É puro gozo. □



**Companhia Climax** Editora Activision  
**Editora Ecofilmes** Género Corridas

# ANTEVISÃO

The Simpsons Skateboarding / Legend of Wrestling II



**Ponha o Bart, o Homer e companhia a fazer mirabolantes acrobacias em cima de uma tábua com rodas**

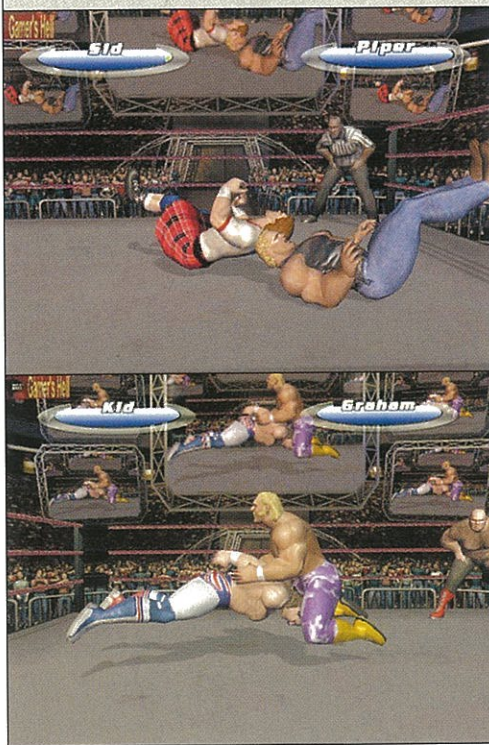
A melhor invenção de Matt Groening está de regresso à PlayStation 2, desta vez num estilo mais radical e a fazer lembrar a arte de Tony Hawk sobre o skate. Quem os conheceu num ringue de boxe e a vadiar pela cidade dentro de um táxi, já sabe com o que pode contar: diversão até mais não com os inimitáveis Homer, Bart, Otto e restantes cromos de Springfield. Em *The Simpsons Skateboarding* o jogador controla as personagens e realiza alucinantes manobras sobre um skate em várias pistas diferentes.

**Companhia** The Code Monkeys  
**Editora** Electronic Arts  
**Distribuidora** Electronic Arts  
**Género** Desporto

O início do jogo dá logo uma ideia de pequenez da cidade Natal dos Simpsons: o que está em jogo é um campeonato de skate cujo exorbitante prémio é de... 99 dólares. Uau! Os cenários mostram os locais mais turísticos da cidade, como a Central Nuclear, a Escola Primária, o Kwik-E-Mart, entre muitos outros. Cada personagem pode executar, pelo

menos, 40 manobras diferentes, incluindo alguns truques específicos de cada personagem como "In Your Dreams" de Bart e o "Stinkyfish" de Homer. Ao todo, existem cinco modos diferentes – Freeskat, Skate Fest, Trick Contest, Skillz School e H-O-R-S-E – onde podemos demonstrar a nossa perícia. ■

# Legends of Wrestling II



Ora aqui está um desporto que divide as pessoas. Metade da malta não conhece nada desta luta que parece que é a fingir, e a outra metade delira com a violência extrema destes combates. Todos eles, a partir de agora, vão poder meter as contas em dia com o Wrestling graças à PS2. Apresenta 65 dos maiores lutadores de todos os tempos, como Big Daddy, Hulk Hogan ou Jim Dugan e vai permitir ainda que se conheça e que se tome a pele de alguns dos maiores empresários lá da terra. Desta forma podemos disputar todas as provas do calendário mundial, à procura da faixa de Campeão e

**Seja um lutador profissional da luta preferida dos americanos. O Wrestling está a chegar**

devemos ainda competir pelo prazer da luta e da exibição, noutra dos modos disponíveis. Pode ainda optar-se por desenhar por completo o seu homem ou mulher do ringue, preocupando-se com detalhes como as tatuagens e o fato de entrada em cena, além das triviais cor de pele, olhos e forma de rosto e corpo. Os gráficos, bem como a jogabilidade, são do melhor. Para quem gosta, claro. □ **FB.**

**Companhia** Acclaim  
**Editora** Acclaim  
**Distribuidora** Ecofilmes  
**Género** Beat' em up



# Primal

**D**efinitivamente, o próximo ano vai ficar marcado por meia dúzia de títulos que elevam a forma de jogar na televisão lá de casa a um nível completamente diferente. Acabaram-se as aventuras com histórias previsíveis, percursos da treta e pouco para pensar. GTA III, Vice City e The Getaway deram o mote e agora está a chegar Primal, um desafio adulto, que confirma a tendência de evolução. Tem uma história consistente, criativa e apaixonante, aliada a um motor gráfico fluido e funcional elaborado pelos criadores dos fabulosos "MediEvil" e "MediEvil 2". E tem ainda uma heroína que é a antítese da roliça garota convencional. É mal-educada, tem mau feitio e acredita pouco naquilo que está a viver. Convém nesta altura dizer que a aventura começa com Jennifer em estado de coma e acabada de mergulhar num Universo Paralelo na companhia de uma Gárgula. Juntando a isto a responsabilidade de repor o equilíbrio nessa terra de sonho para salvar o namorado, será igualmente fácil concluir que qualquer pessoa duvidava do que lhe estava a acontecer. A nossa amiga Jen, nome porque prefere ser tratada, surge na história quando ao assistir a um concerto da banda do seu namorado Lewis é atacada por uma estranha criatura. O músico é raptado e a garota é deixada num estado de coma a inspirar cuidados. Ao ficar inconsciente, Jen é levada para o

mundo astral de "Oblivion" onde conhece Scree, uma gárgula que lhe fará de "dama de companhia". Esta personagem torna-se aos poucos o mentor de Jen e explica-lhe a missão dela nessa terra. E claro, acaba por, ao mesmo tempo, nos explicar a nossa tarefa neste jogo. Que é "apenas" atravessar os quatro domínios demoníacos de Oblivion. De seu nome "Solum", "Aquis", "Aetha" e "Volca", cada um é dominado por um elemento diferente e esconde seguidores do Caos que querem dominar a ordem e governar pelas trevas esta terra paralela.

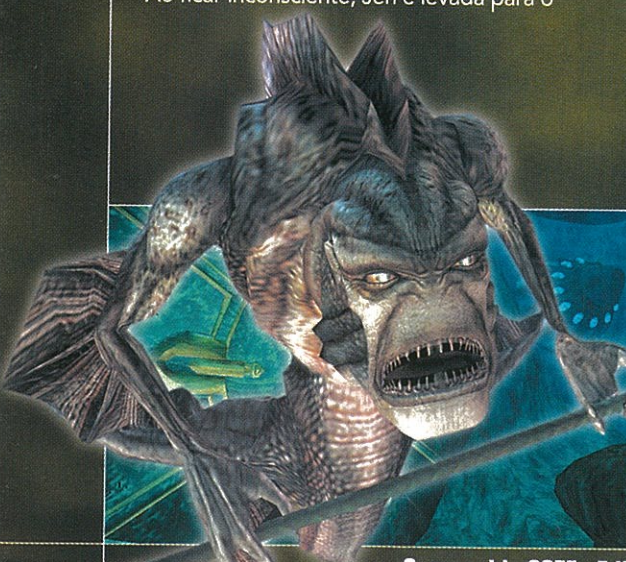
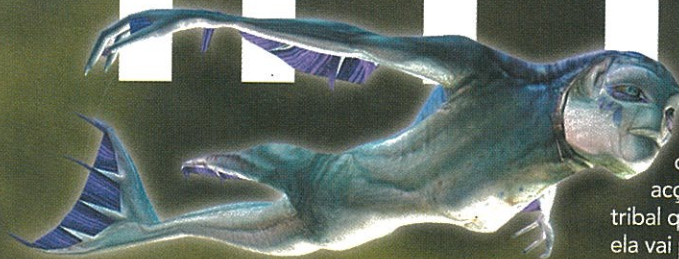
Num misto de acção aventura e enigmas, Primal tem um enredo fortíssimo com personagens com carácter e versatilidade, sendo que ambos são controláveis pelo jogador. Quando se comanda Jen, a gárgula vem sempre atrás e nos, casos mais complicados, como subir paredes e passar por buracos, com um simples toque no triângulo passa-nos para as mãos Scree e uma série de vantagens. Nomeadamente, Scree pode possuir outras estátuas das redondezas em qualquer dos mundos e usar o seu corpo para lutar ou remover obstáculos. E pode ainda ir buscar energia aos inimigos durante os combates que depois pode transferir para Jen nos momentos de aflição. E convém já agora que falamos de energia, avisar que pela primeira vez não há barras

de potência ou saúde a estragarem o fantástico cenário onde decorre a acção. Jen tem nas costas uma tatuagem tribal que vai perdendo o brilho à medida que ela vai perdendo as forças para prosseguir a aventura. Por isso, nas primeiras vezes não se espantem se ela cair redonda no chão, pronta a começar tudo de novo. Com a prática isso resolve-se mas é importante ter atenção. A nível de inovações tecnológicas, a equipa da Sony Europa de Cambridge não se limitou à sinalética da energia. O jogo foi criado para formato panorâmico, utilizável ainda assim em pleno em qualquer televisão, e os espaços para carregamento de informação foram reduzidos ao mínimo permitindo, assim, mais tempo de jogo seguido sem parar.

A nível gráfico foram precisos dois anos para arrumar tudo no ecrã e o motor que gere a acção demorou um ano a desenvolver. Merece ainda destaque as fabulosas transformações de Jen em cada um dos universos de Oblivion, graças a umas garras verdes que lhe nascem nos punhos, e o ambiente aterrador que, por vezes, se esconde atrás de cada frame. Os interiores dos locais onde Jen e Scree se movem são ainda mais fantásticos do que os cenários do exterior e igualmente extensos, o que garante horas seguidas de pura aventura.

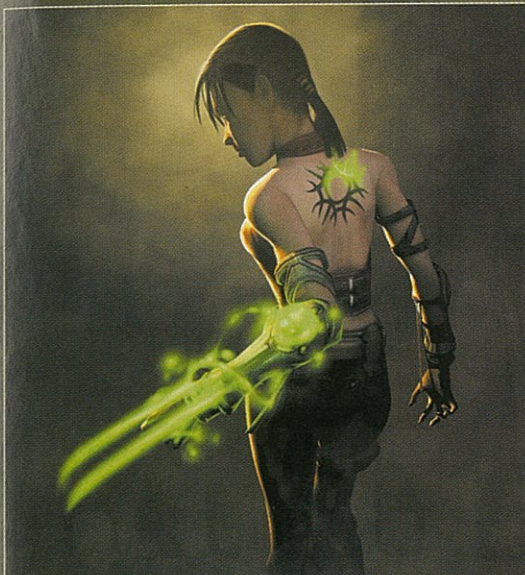
Enfim, Primal é mesmo um título para todos os jogadores que se viciaram em jogos de acção e aventura. Mas, acima de tudo, é para jogadores de bom gosto.

■ Fernando Brandão



Companhia SCEE Editor SCEE Distribuidora Lusomundo Género Acção/Aventura

DATA  
PREVISTA  
**FEV 2003**  
PS2



**Negro, sombrio  
e fantástico.  
Com três  
palavrinhas  
apenas retrata-se  
uma aventura  
que vai alterar  
a forma de jogar  
na televisão.  
Primal está quase  
a chegar**





*Os desenhos criados pela equipa liderada por Mark Gibbons foram buscar inspiração a vários lados. Aos jogos de consolas, como MediEvil e a filmes do realizador de "Marte Ataca". O ambiente Tim Burton é uma das grandes novidades de Primal*

## O estranho mundo de Jen

**É** num fantástico reino, paralelo ao nosso, que a heroína desta aventura se vai movimentar, na companhia da sua Gárgula de pedra. Para chegarem a este detalhado cenário, escuro e místico, os autores de "Primal" foram beber inspiração a uma montanha de locais que passam do cinema à literatura e ao imaginário da Sétima Arte.

A mais evidente de todas, assumida pelos seus autores, é a influência de Tim Burton e do filme "O Estranho Mundo de Jack". Sendo a equipa de Cambridge igualmente autora dos sucessos MediEvil e MediEvil 2 para a PlayStation, não é por isso de estranhar esta aposta acertada na continuidade. Da fita "A Lenda do Cavaleiro sem

Cabeça" também foi retirada alguma influência, tendo o mesmo acontecido com várias séries de televisão, com destaque para "Buffy, a Caçadora de Vampiros" que a SIC já transmitiu e cuja maneira de ser foi utilizada para desenhar Jen. Ao nível dos cenários nota-se igualmente uma influência, se bem que mais discreta, de Riddley Scott. O Coliseu que aparece na acção foi inspirado no épico Gladiador que assim contribuiu para a realização de um dos mais detalhados cenários até agora encontrado. E quanto aos jogos, também aí há umas pinguinhas de inovação que serviram que nem uma luva a Primal. Foi o caso de "Soul Calibur" que cedeu o movimento de oito direcções à personagem principal. ■ F.B.



### Lewis

Tragicamente, Lewis ficou órfão também em criança. Foi graças a esta desgraça que se tornou num homem apto para todo o serviço, mas é na música que se sente

realizado. A sua experiência como vocalista libertam-no verdadeiramente e a dedicação da namorada fá-lo sentir que está quase lá. Um dia, no final de um concerto, algo de estranho acontece e Lewis é levado para um universo paralelo e fica nas mãos de Jen para um dia regressar.



### Jen

É, diz o seu perfil, uma lutadora. Órfã ainda pequena, desde cedo que Jen se viu obrigada a desenvolver um mecanismo de auto-defesa que hoje lhe permite enfrentar o que quer que seja.

Encontrou a sua alma gémea em Lewis,

o cantor de uma banda Rock, com que mantém uma relação intensa. Jen sabe mesmo que, aconteça o que acontecer, ficaram sempre juntos graças à ligação que têm e ao passado triste e solitário que é o seu denominador comum. Nesta aventura o amor por Lewis vai-a fazer enfrentar perigos e ameaças que nunca imaginou que existissem.

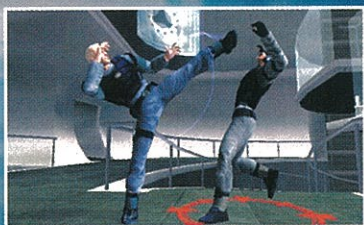


# MINORITY REPORT™ O VIDEOJOGO

REVIVE A EXPERIÊNCIA DO FILME



## TODOS NÓS FUGIMOS



Enfrenta inimigos humanos e robotizados com movimentos de combate corpo a corpo e um arsenal de armas explosivo.



Uma novíssima aventura como Chefe do Pré-crime, John Anderton.



Deixa-te envolver por mais de 40 níveis de acção/aventura imparáveis com armas e dispositivos futurísticos extraídos do filme.



GAME BOY ADVANCE

DREAMWORKS

ACTIVISION

# Rayman 3

## Hoodlum Havoc

**S**e pensarmos um bocadinho, chegamos facilmente à conclusão de que há por aí meia dúzia de jogos que são um sucesso à escala planetária. Em todos eles, ou pelo menos naqueles que têm um herói como protagonista, há uma mão cheia de coisas que obrigatoriamente cada um deles tem, seja de que galáxia for. Nomeadamente, pernas, braços e outros traços anatómicos que desenham um corpo, aqui ou nas Maldivas. Isto tudo é tão verdade como é também real que há sempre uma excepção à regra. Neste caso, a excepcional criatura chama-se Rayman e apresenta-se como um autêntico campeão. Quase pronto para fazer o seu regresso, trás no

curriculum um impressionante número de mais de dez milhões de jogos vendidos, desde 1995 em episódios anteriores. Este ano vai aterrar em tudo quanto for máquina de jogos, mas, como diz a outra, isso agora não interessa nada. Interessa sim que corre na PlayStation2 e promete ter tudo e mais alguma coisa para agarrar milhares de destemidos heróis ao comando em frente à televisão. Seja para quem já o conhecia, seja para quem ousar meter a mão neste jogo. Está em causa, adivinhem lá, salvar o Universo e derrotar a terrível ameaça de uns estranhos bichos que agrupados são conhecidos como Hoodlums. E quase sem ajuda nenhuma. Mantendo a clássica estrutura dos jogos de acção, nível após

### Ajude Rayman a salvar o Universo de uma praga de bichos estranhos

nível, ao longo de dez ambientes diferentes, vai ser preciso ultrapassar 44 dificuldades onde podem aparecer mais de 20 inimigos diferentes. E para quem já conhece a sensação, desta vez Rayman pode andar para qualquer lado dos detalhados cenários, ao contrário do habitual disparar e andar para a frente e para trás. Aliás, vai precisar de toda a ajuda que lhe puderem dar nesta aventura. A Inteligência Artificial dos inimigos é nebulosa e nunca se sabe que perigo espreita por detrás das moitas. Convém, por isso, não deixar para trás nenhuma lata das várias que aparecem espalhadas pelo percurso.

Mas isto só se estiver interessado em sobreviver. No interior desses objectos encontram-se vários itens que Rayman pode trajar, e se não foram desenhados pela Fátima Lopes, são pelo menos práticos em dezenas de situações. Por exemplo, uma das prendas enlatadas a que o nosso aventureiro terá direito é um míssil que pode ser telecomandado, ou uma força especial que lhe permite dar um murro mais forte, ou ainda uma espécie de helicóptero para voar dali para fora. Uns verdadeiros mimos que, aliados a um cuidado desenho, mais próximo da animação tradicional, fazem de Rayman 3: Hoodlum Havoc um título a seguir com atenção.

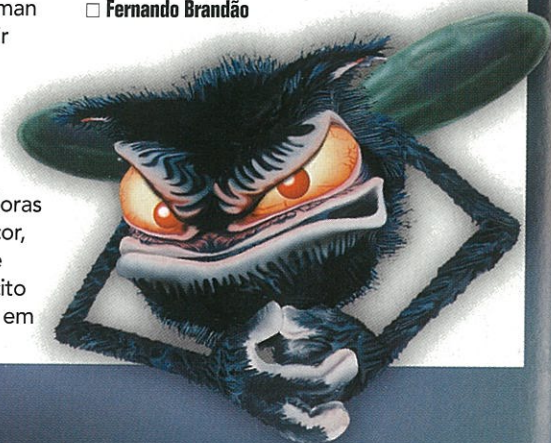
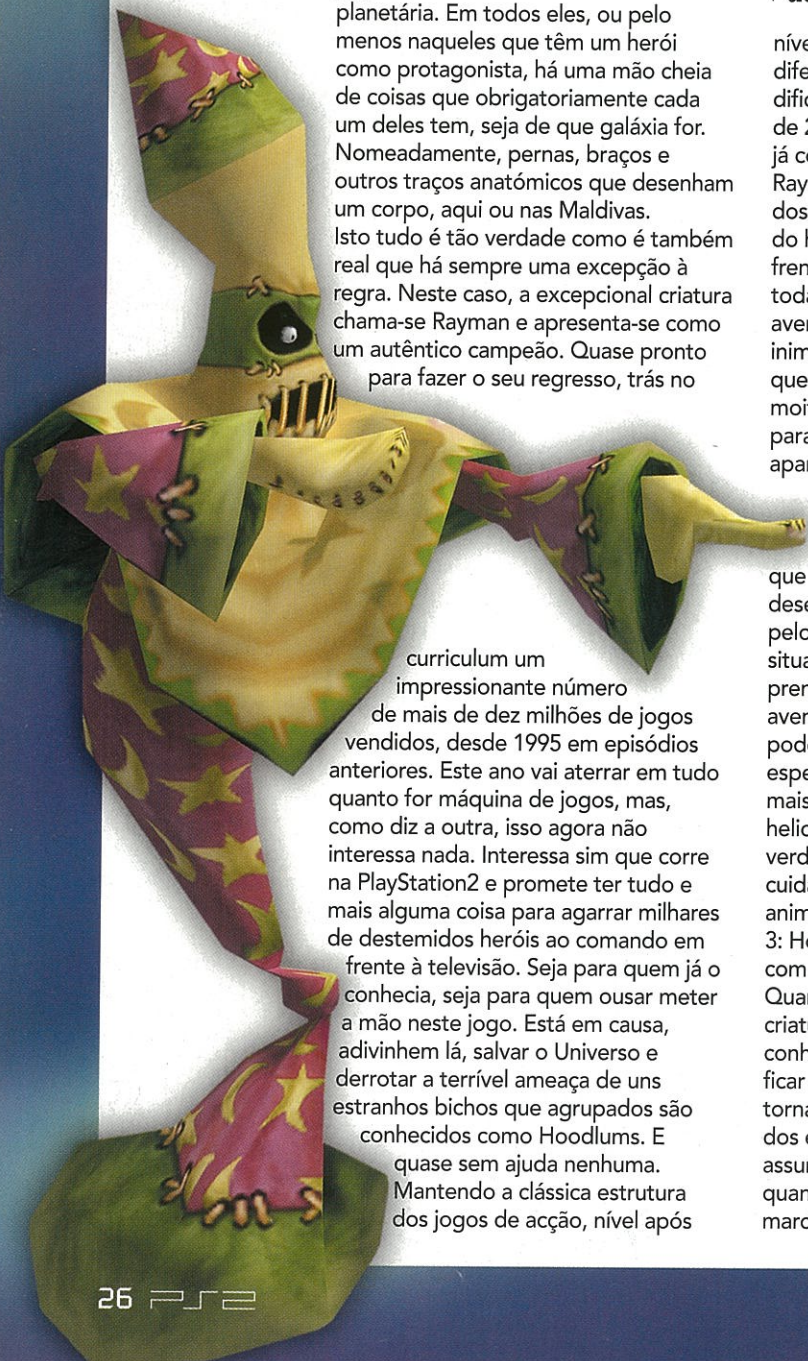
Quanto à história, ela diz que umas criaturas de energia positiva conhecidas por Lums começam a ficar às escuras e, vejam lá bem, tornam-se más e obsessivas. Seguidoras dos ensinamentos do mal graças à cor, assumem o nome de "Dark Lums" e quando conseguem reunir um exército marcham para o coração do Mundo em

sua conquista. No entanto, (e há sempre um "no entanto" nestas coisas), Rayman e o seu amigo Globox sabem do plano e decidem acabar com todas estas intenções e derrotar os malfeitores.

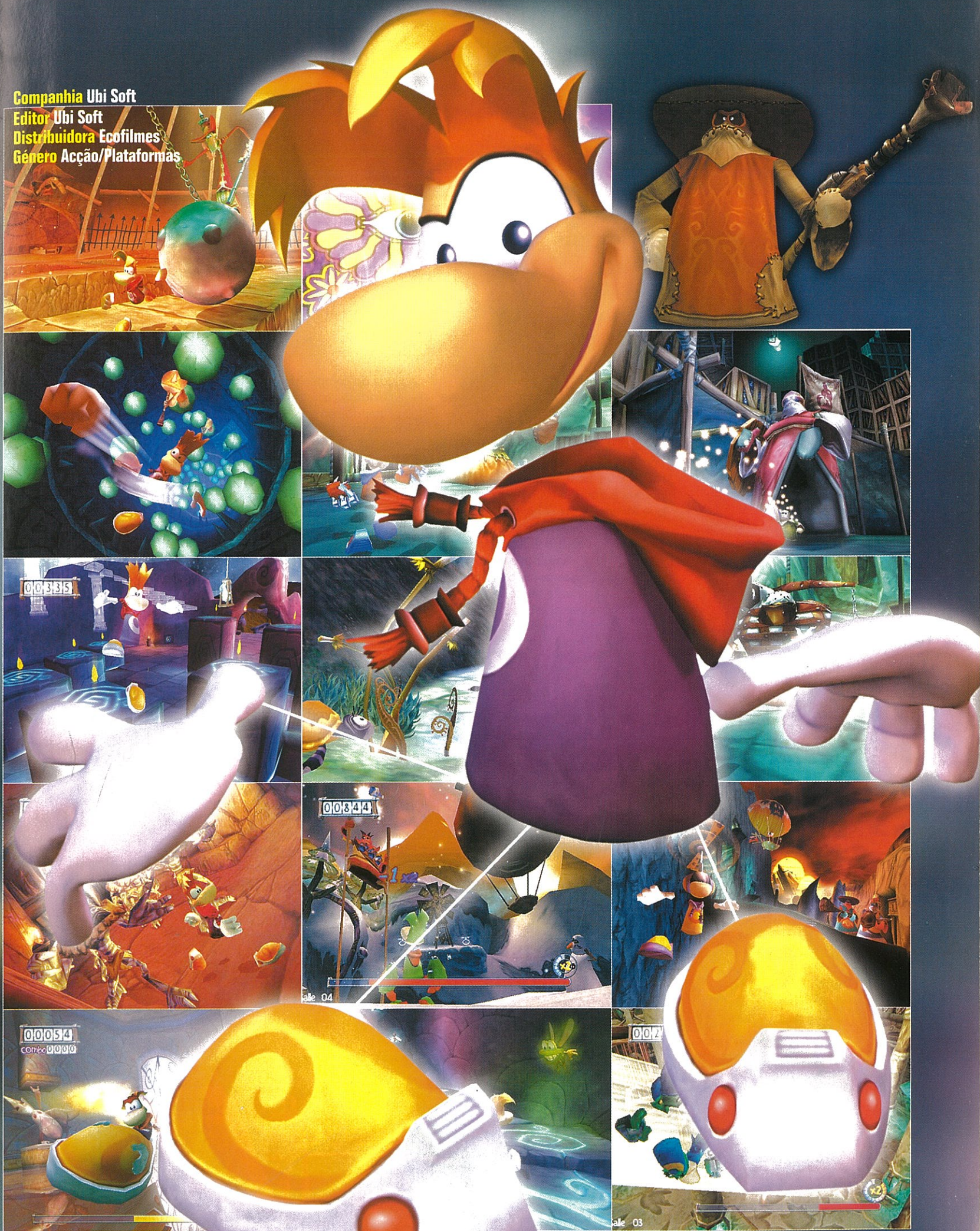
Na sua longa jornada, a nossa personagem terá de viajar por locais tão longínquos que já ninguém se lembra deles e manter-se sempre atento aos mais variados perigos que espreitam por toda a parte. E para dar alguma dificuldade à coisa, cabe a Rayman zelar pela saúde de Globox que, acidentalmente, come o líder dos Lums e apanha a conseqüente indigestão. E isto é apenas uma pequena parte de tudo o que nos espera pela frente quando abraçarmos este título.

Há ainda mais inimigos, mais emboscadas e até novos mundos que, por enquanto, a UBI Software ainda não quer revelar, dizendo apenas aos conhecedores desta saga que uma grande parte da terra onde Rayman habita será apresentada ao público pela primeira vez neste jogo. Tal com também vão aparecer mais amigos e companheiros sem os quais não seria possível sair-se da história com o sinal de vitória na testa. Esses, só a seu tempo é que vão chegar. Até lá, o melhor a fazer é deliciar-se com os fantásticos desenhos criados para esta aventura épica, bem ao estilo dos desenhos animados da televisão.

□ **Fernando Brandão**



Companhia Ubi Soft  
Editor Ubi Soft  
Distribuidora Ecofilmes  
Género Acção/Plataformas



# Space Channel 5 Part 2



**A**qui está outro fenómeno sobre o qual, um dia, ainda se vão escrever livros. Chama-se Space Channel 5 – Part 2 e nele a tarefa e dançar para eliminar uma horda de alienígenas movidos pelo ritmo. E leu bem quem leu dançar, porque é disso se trata neste jogo que foi um sucesso, iniciado no Japão com a Dreamcast, que entretanto acabou. Os seus criadores quando se viram confrontados com o óbito decidiram fazer renascer o título na 128 bits e, aparentemente, fizeram bem que aí está Space Channel 5 Part 2.

No papel principal do jogo está Ulala, uma rapariguinha que ganha a vida a fazer reportagens em directo para um programa emitido pela estação televisiva Channel 5, que aparece sempre com as câmaras atrás quando há confusão. Neste jogo a invasão chama-se "Rhythm Rogues" e esta malta quer dominar, à laia de piratas do espaço, a Galáxia inteirinha à custa de passos de dança. Cabe então a Ulala repetir os movimentos dos extraterrestres e, um a um, dar cabo do canastro a todos. Como se de um duelo se tratasse, Ulala terá

a ajuda de companheiros de emissão e animadores com quem fazer equipa, executando com elaboradas coreografias hordas de maus dançarinos. Com a vantagem de o poder fazer ao ritmo das mais fortes batidas de dança e com a roupita da moda. Consoante vai ultrapassando níveis, Ulala passa a dispor de um vasto guarda-roupa que dará ainda mais brilho a cada uma das suas

reportagens. Isto já no modo "Ulala's Dance", que juntamente com o modo carreira fazem as opções do jogo. Destinado essencialmente a um público feminino, Space Channel 5 pode, ainda assim, agradar bastante a alguns rapazes. Quanto mais que não seja, a pretendentes a Boy's Bands. □ **Fernando Brandão**

## Ulala em directo

**Nome:** Ulala  
**Profissão:** Repórter do Channel 5  
**Tipo de Sangue:** B  
**Data de Nascimento:** 30 de Maio  
**Idade:** 22 anos  
**Curriculum:** Salvou acidentalmente a galáxia, mas apesar disso, é tratada como uma simples estagiária pelo chefe de redacção

Companhia SEGA Editor SEGA  
 Distribuidora Lusomundo Género Musical





Jogos para Java™

# Estou a treinar.

Com a Vodafone Live chegou uma nova dimensão de jogos. Utilizando a tecnologia Java™ com animações a cores em 2D e 3D, sons e vibração, a sua experiência vai ser praticamente real. Com a Vodafone Live pode divertir-se com jogos super conhecidos como Space Invaders, PacMan ou Puzzle Bobble e com os inovadores Bowling, Stormy Sight e Dragon Fire. Para ter acesso a tudo isto, basta fazer um simples e rápido download do seu próprio Vodafone Live e já está. Faça start game e divirta-se. Agora é o momento.

Vá a uma loja Vodafone e experimente.

# How are you?



MMS



Toques Polifónicos



vodafone™

live!



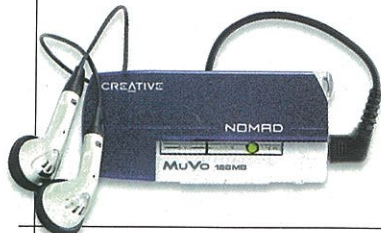
## Xentex Flip-Pad Voyager Revolucionário

É um assombro. Pelo menos para aqueles que gostam de computadores e, mais precisamente, de portáteis. Esta maravilha da Xentex dá pelo nome Flip-Pad Voyager e é o supra-sumo da tecnologia que pode ser usada por dois utilizadores em simultâneo. Isto porque, permite que duas pessoas naveguem na Internet, consultem o correio electrónico, trabalhem num qualquer projecto ou, ainda, desafiem o parceiro para um jogo. Com um ecrã de meio metro (sim, são 50 centímetros) de largura, o Voyager divide-se em dois e obedece a cada um dos donos mas, caso seja um dono possessivo, pode sempre escrever de um lado do ecrã e navegar na Net no outro. O preço é que é um pouco salgado (cerca de 5000 euros) por um AMD Athlon 1,6 GHz com 512MB de memória RAM e um disco rígido de 40GB. Mas claro que tem DVD e todas as ligações de topo de gama. Disponível em [www.xentex.com](http://www.xentex.com). □

Creative MuVo  
128MB

## Memória dilatada

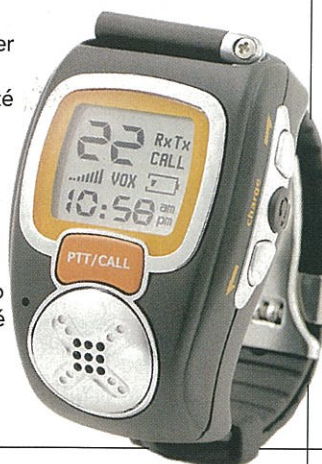
É só chegar a qualquer computador com porta USB, encaixar o Creative MuVo na porta, copiar até 128MB de dados e levá-los consigo no bolso. Depois, quando quiser ter acesso às músicas, textos, vídeos e programas, só tem de meter a mão ao bolso e descarregar os dados para outro computador. Mais simples é impossível. Esta é a grande vantagem do Memory Stick com leitor MP3 que possibilita ouvir até duas horas de música. E tudo isto num aparelho do tamanho de um isqueiro. □



Xact WristLinX X2X

## Estilo Dick Tracy

Ora aqui está um relógio que faz sonhar qualquer um que queira viver como Dick Tracy e falar através do relógio com os amigos que estejam até uma distância de até 2,5 quilómetros. Claro que terão de ter também um relógio destes ou, então, um walky-talky. Para além de dar as horas, o X2X é um sistema de comunicações de duas vias através de ondas rádio e que, por acaso, tem bracelete. E é isto que faz dele um relógio. O preço até é baratinho (49,99 dólares) e pode ser adquirido na página do fabricante em [www.xactcommunication.com](http://www.xactcommunication.com). □



Samsung S100

## A cores e com Java

O novo Samsung S100 é o primeiro telemóvel a cores do mundo com tecnologia Java, que possibilita a criação das mais avançadas aplicações e os jogos mais realistas, além de contar com ecrã STN que reproduz 65000 cores, com capacidade para reproduzir 16 sons polifónicos e GPRS. Mas o ponto forte do S100 é a VM (Virtual Machine) Java que possui e possibilita jogos e mensagens multimédia mais ricas. Além disto, a possibilidade do SGH-S100 efectuar download de fotografias e screensavers é outro dos atractivos deste telemóvel com apenas 92 gramas e que conta com uma teclado alargado para uma melhor utilização e que vem equipado com duplo ecrã. O Samsung S100 está disponível por 500 euros. □



Samsung SyncMaster 241MP

## Monitor e televisão

O novo modelo SyncMaster 241MP da Samsung tem tudo para fazer babar os entusiastas da tecnologia. Com 24 polegadas, o ecrã TFT plano, para além de trazer colunas de som de grande qualidade, permite a ligação a vários dispositivos e ainda a montagem em diferentes posições. Ou seja, o monitor já traz sintonizador de TV, controlo remoto e PiP, permitindo a ligação a TV, DVD, VCR, camcorder e, claro, a um PC. Está disponível no mercado pelo valor recomendado de 5.999 euros. □





FujiFilm Nexia Q1

## Vanguardismo ao peito

É gira, pequena e com quatro cores disponíveis. A nova FujiFilm Nexia Q1 APS é a câmara ideal para quem vive a vida a cem por cento e está sempre pronto para a aventura. Basta colocá-la ao peito e partir sem preocupações para quaisquer destinos na certeza de que, quando se quiser

imortalizar uma cena, a pequena e Nexia está sempre pronta a disparar. Com uma lente de 22 mm e autofocus para não distorcer a realidade, as fotografias obtidas são de soberba qualidade e, caso não haja luz, o flash com mecanismo anti-olhos vermelhos nunca o deixará ficar mal. □

Sony NR70V

## PDA com controlo remoto

É o cúmulo do requinte, este PDA que até tem, pasme-se, controlo remoto. E para que é que alguém querera uma super agenda de bolso com comando à distância? Não sabemos, mas lá que impressiona, isso impressiona. Com o nome PEG-NR70V, esta criação da Sony supera as expectativas mais exigentes: funciona como MP3 player, câmara digital e já vem com uma parafernália de programas como,

Address Book, Date Book, Organizer, Mail, Calculadora, Palm Desktop v4.0.1, Clié Audio Player, Clié Paint, Clié Remote Commander, Picture Gear v4.5 Lite, PictureGear Pocket, SonicStage LE, Sound Converter v1.0, World Alarm Clock, Jogos, Acrobat Reader v5.0, Intellisync Lite v4.0 e, uff!, o QuickTime v5.0.2. E vê-se tudo num ecrã táctil, TFT com 65536 cores e retroiluminação. □



Compaq Projector MP2810

## Ultraportátil e competente

É leve, pequeno, competente e com um design muito agradável. O MP 2810 é o primeiro projector profissional realmente portátil que faz as delícias de qualquer utilizador caseiro. Graças à tecnologia de ponta DLP, o projector pesa apenas 1,36 Kg e, embora possa ser guardado e transportado numa pasta (como a da PlayStation2, pois então), a emissão de luz melhorada do projector garante

imagens nítidas em quaisquer condições de iluminação

e uma imagem de uma nitidez consistente em toda a superfície da imagem. O excelente som do MP2810 é também um factor a ter em conta e, através de um adaptador multimédia opcional, liga-se à consola PS2, a um vídeo, a uma câmara ou computador. A duração da lâmpada é de 1500 horas. □



SIM2 Grand Cinema HT300Plus

## Projecções profissionais

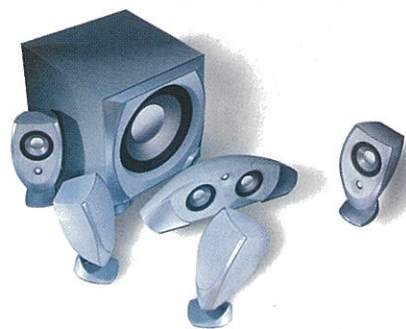
Não será para todos devido ao elevado preço (cerca de 13.500 euros) mas é, sem dúvida, um projector de eleição para uso profissional e com uma qualidade soberba. O SIM2 HT300Plus oferece um contraste assombroso de 1800:1, devido ao novo chip HD2 da Texas e também ao último DCDi

Faroudja (desinterlaçador e interpolador de pixels). O melhor que se pode arranjar sem ser CRT's. Daí o elevado preço mas, ainda assim, menos que muitos plasmas e, além disso, a duração da lâmpada é de 6 000 horas. E já pensaram o que é poder jogar o Grand Theft Auto Vice City numa parede de três ou quatro metros? □



Infinity Modulus Home-Theater System Platinum

## Soberbas e elegantes



Tirar partido de um boa televisão passa sempre pelo sistema de som e, com as colunas Infinity Modulus Home-Theater System Platinum, esse é um prazer garantido e que nos transporta para uma sala de cinema, mas em casa. Com um design simples mas atractivo, o sistema surround é composto por um subwoofer blindado de 300 watts, uma coluna central e quatro satélites que garantem uma qualidade de som envolvente e cristalina.

Uma das características dos satélites é poderem ser acoplados ao televisor ou presos à parede através do sistema exclusivo da base das colunas. Enfim, são perfeitas e distintas. □



## PELO PRAZER DE INVENTAR

## Do país do Sol Nascente

**A** Mitsubishi, com o Pajero ou com a pick-up Strakar, a Nissan, com o Patrol ou com a pick-up Navara, e a Toyota, com o Land Cruiser, são três marcas japonesas que lutam entre si pela liderança no segmento dos veículos Todo-o-Terreno para competição. Nos últimos anos as leis têm sido impostas pela Mitsubishi, nomeadamente no Dakar, mas a concorrência promete não dar descanso à marca dos três diamantes. A "armada" da Mitsubishi no rali Paris-Dakar, que nos últimos anos tem contado com a presença do piloto português Carlos Sousa, tem no Pajero o seu carro de combate, adaptado às exigências do deserto de areias e pedregulhos, mas também aos trilhos de lama mais traiçoeiros. Transpondo então este modelo para o mercado, o cliente da marca pode adquirir o Pajero 3.6 V6 por 60 mil euros – cerca de 12 mil contos –, ficando com um TT capaz de desenvolver uma potência de 202 cv para uma velocidade máxima de 185 km/h e um consumo de 12,8 litros de combustível para cada 100 quilómetros.



Em face da acção do Imposto Automóvel no mercado nacional, o mercado dos TT's ficou praticamente limitado às pick-up's, surgindo na Mitsubishi a combativa Strakar, a mesma com que o piloto Carlos Sousa, tem vindo a participar nas últimas edições do Dakar e com que, em Portugal, se sagrou este ano, uma vez mais, campeão nacional de todo-o-terreno. No mercado, a Strakar, equipada com um motor de 136 cv de potência, com apenas duas portas para a cabine curta, pode ser adquirida por 27.431 euros. Não conseguirá circular a muito mais do que 150

km/h, mas pode aventurar-se por todos os caminhos.

Jeep... uma marca ímpar!

Se há marcas que ganharam o seu espaço entre os veículos de todo-o-terreno na competição, outras há que se impuseram na acção, primeiro, e no lazer, depois. Falamos do Jeep, um nome que é, desde logo, sinónimo de potência e capacidade únicas para enfrentar quaisquer obstáculos. No passado, o Jeep, modelo que deu lugar ao actual Wrangler, marcou uma geração ao aparecer associado a ambientes de guerra, nomeadamente no Vietname ou

nas ex-colónias portuguesas. Hoje, a marca, de origem norte-americana, inserida no grupo Daimler Chrysler, é mais conhecida pelos modelos Cherokee e Grand Cherokee, os quais estão vocacionados para uma franja de público que procura nos TT's um veículo capaz de permitir conforto em cidade, mas também o espaço para a evasão e alguma aventura fora de estrada.

Quanto a nós, tivemos oportunidade de conduzir estes dois modelos no bonito cenário da Herdade da Baracha, a poucos quilómetros de Lisboa, por entre oliveiras e pisos menos recomendáveis, mas que para qualquer um dos modelos foram sempre verdadeiras auto-estradas. A bordo do Jeep Cherokee Limited 2.5 CRD não encontramos um velocista – a velocidade máxima não vai além dos 164 km/h –, e o conforto nem sempre foi o melhor, mas a sua adaptação a qualquer piso, e a facilidade com que transpôs obstáculos, deixou-nos uma excelente impressão. Depois, na cidade, conseguiu transformar-se num agradável "utilitário" no

## A GERAÇÃO SUV

**Q**uando os adolescentes de hoje forem os condutores de amanhã vão recordar os nossos dias como a época em que surgiu uma nova categoria de veículos, os "Sport Utility Vehicles", ou apenas SUV, que apareceram como os irmãos mais

novos dos verdadeiros TT's mas a preços bem mais cómodos. Entre estes destacamos modelos como o novo Kia Sorento, o Nissan X-Trail e o Hyundai Santa Fé, ou algumas aproximações aos SUV, como o Audi Allroad, o Volkswagen

Touareg, o Suzuki Ignis Cross Road ou o novíssimo Porsche Cayenne, entre muitos outros. Todos

estes automóveis proporcionam boas cargas de adrenalina a quem os conduz, particularmente quando procuram os seus limites, podendo ainda assumir o papel de um simples veículo familiar se para isso forem escolhidos.





Falar de automóveis em Janeiro, principalmente para os apaixonados dos desportos motorizados, é sinónimo de falar do mítico rali Paris-Dakar, ou simplesmente "Dakar".

Nas areias do norte de África, pilotos e máquinas lutam contra os seus próprios limites, numa prova cujo o nome é já uma referência, mesmo quando, como este ano, nem irá terminar, ou sequer passar, na capital senegalesa, estando o final marcado para o Cairo, no Egipto. À distância, quem "inventa" estradas sem nunca ter ido ao "Dakar" usa os automóveis do mercado, à venda por preços mais pesados por força do Imposto Automóvel. Porém, se não tiver um TT terá que esperar por Fevereiro, quando for lançado o "Dakar II" para a PlayStation2



qual o único pecado foram os 10 litros de gasóleo gastos a cada 100 quilómetros.

Já em relação ao Grand Cherokee, encontra-se agora no mercado uma versão mais acessível, denominada "Montana", equipada com um motor 2.7 CRD, e com uma imagem exterior próxima do Limited. Em relação ao Laredo, o seu antecessor, este novo Grand Cherokee Montana conta com um nível de equipamento de série reforçado, que passou a oferecer pára-choques na cor da carroçaria, faróis de nevoeiro e volante em pele. E quanto a preços, se para o "pequeno" Cherokee precisamos de desembolsar 45.707 euros, já o Grand Cherokee Montana é proposto no mercado nacional por 50.480 euros. O único senão deste modelo terá eventualmente a ver com a fiabilidade do motor pois, segundo alguns técnicos, a sua estrutura em alumínio pode ceder após os 200 mil quilómetros. □ Jorge reis



## TT'S NA HISTÓRIA

**N**a História da indústria automóvel há veículos que terão sempre o seu lugar, seja qual for o segmento em que se encontram. No caso dos TT's esta realidade é inegável com alguns modelos a conquistaram o direito

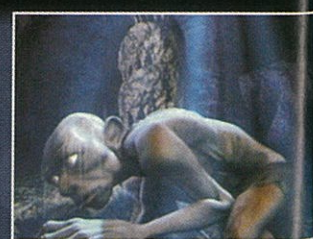
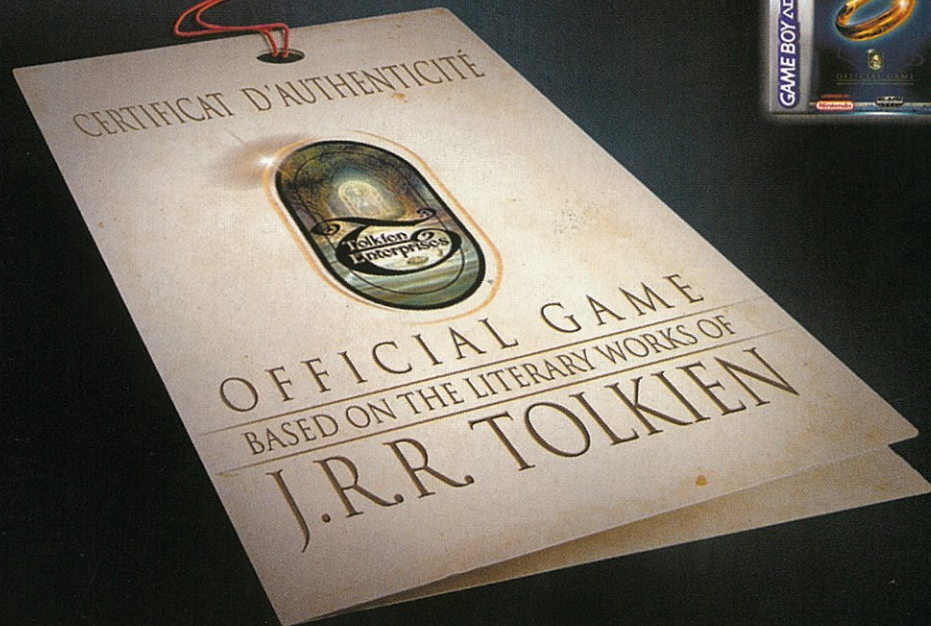
a serem chamados pelo nome próprio. Independentemente do modelo, a marca Land Rover é uma das históricas com nomes como o Range Rover a surgir como topo de gama ao lado do Discovery, do mais modesto Freelander ou do

"pequeno" Defender. Ainda na história dos TT's encontramos um modelo específico dentro da marca Nissan, o Terrano, que encontrou o seu lugar na história após uma expedição ao Tibete. Magnífica.



# the LORD OF THE RINGS™

## THE FELLOWSHIP OF THE RING™



Representante Oficial



PC CD-ROM  
GAME BOY ADVANCE



PlayStation 2

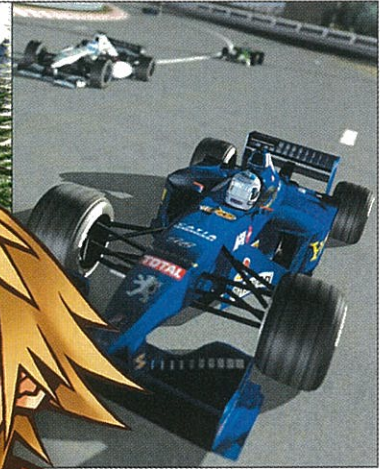


O jogo interativo "The Fellowship of the Ring" de J.R.R. Tolkien, "O Anel Único" de Tolkien Enterprises, "Lord of the Rings", "The Fellowship of the Ring" e os personagens, eventos, objetos e lugares são marcas comerciais ou marcas comerciais registradas da Tolkien Enterprises, Inc. ou de seus afiliados. "The Fellowship of the Ring" e "The Fellowship of the Ring" são marcas registradas de Sony Computer Entertainment, Inc. Nintendo e Game Boy Advance são marcas comerciais da Nintendo Co., Ltd. © 2002 Nintendo. "Microsoft", "Xbox" e os logótipos "Xbox" são marcas comerciais ou marcas comerciais registradas da Microsoft Corporation nos E.U.A. e em outros países e são usadas sob licença da Microsoft.

WWW.INFORJOGOS.PT

# ÍNDICE TESTES

The Getaway \_\_\_\_\_ 48/49    Alpine racer 3 \_\_\_\_\_ 64    Formula One 2002 \_\_\_\_\_ 60



Ape Escapa 2 \_\_\_\_\_ 54

Kingdom  
Hearts  
42/43

● BMX XXX \_\_\_\_\_ 40/41

● Tony Hawk's Pro Skater 4 \_\_\_\_\_ 44/45

● Haven Call of The King \_\_\_\_\_ 46

● The sum of all Fears \_\_\_\_\_ 47

● Battle Engine Aquila \_\_\_\_\_ 50/51

● Sly Raccoon \_\_\_\_\_ 52

● Harry Potter  
e a Câmara dos Segredos \_\_\_\_\_ 53

● Legaia 2 \_\_\_\_\_ 55

● LMA Manager \_\_\_\_\_ 56

● Treasure Planet \_\_\_\_\_ 58/59

● 007 NightFire \_\_\_\_\_ 62

● Dragon Ball Z Budokai \_\_\_\_\_ 63

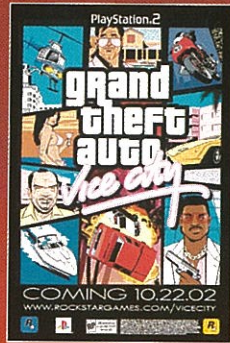
● Riding Spirits \_\_\_\_\_ 65

● SEGA Soccer Slam \_\_\_\_\_ 66

Grand  
Theft Auto:  
Vice City  
36/37

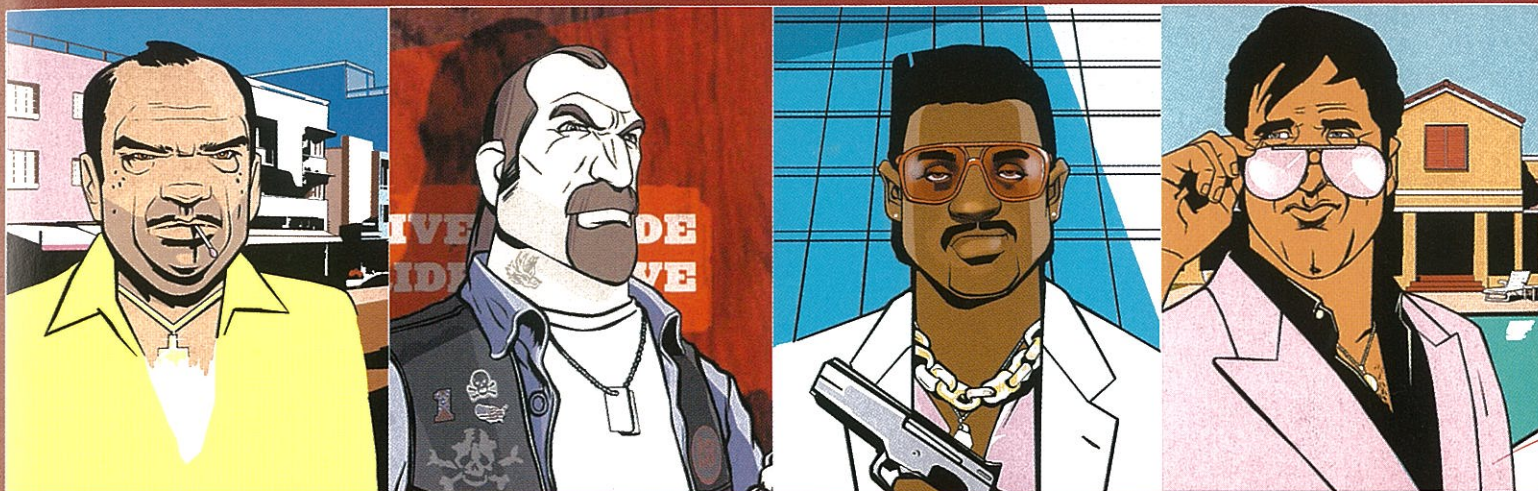


TESTE  
Grand Theft Auto: Vice City



Grand Theft Auto:

# Vice City



**N**ão será exagerado se dissermos que a saga GTA – sobretudo o GTA3 e este novíssimo Vice City –, é um jogo que possui tudo aquilo que sempre quisemos. Roubar carros, agredir transeuntes, atropelar vizinhas, conduzir de forma agressiva sem destino, explorar os cenários à vontade e, claro, cumprir os objectivos. É um gozo tremendo. Sempre com o melhor som dos velhos e delirantes 80's (dividido ao longo de sete CD's) que se escuta nas diversas estações de rádio sintonizadas nos vários veículos e espaços. E onde nem sequer escapam delirantes entrevistas do foro social e político da altura. Mas até onde se pode ir com este jogo, meu Deus?!...

A verdade é que para além de tudo o que já se disse, a Rockstar Games desenhou para "GTA: Vice City" a espectacular engenharia de jogo, aliada a um motor de jogo fabuloso, que se reveste de gráficos e animações de espantar. Ou seja, o jogo para adultos que os mais novos adoram jogar. Por isso dizemos que esta sigla será provavelmente uma fórmula de futuro e, por certo, dará origem a vários clones que explorarão as infundáveis potencialidades do motor deste título. Só de pensar que tudo começou com um jogo unidimensional visto de um plano superior... Uma coisa é certa, com a chegada de "Vice City", muitas PS2 vão pôr de lado todos os outros jogos até ver o final de um sério candidato ao jogo do ano. Uma vez mais – e não nos cansamos de

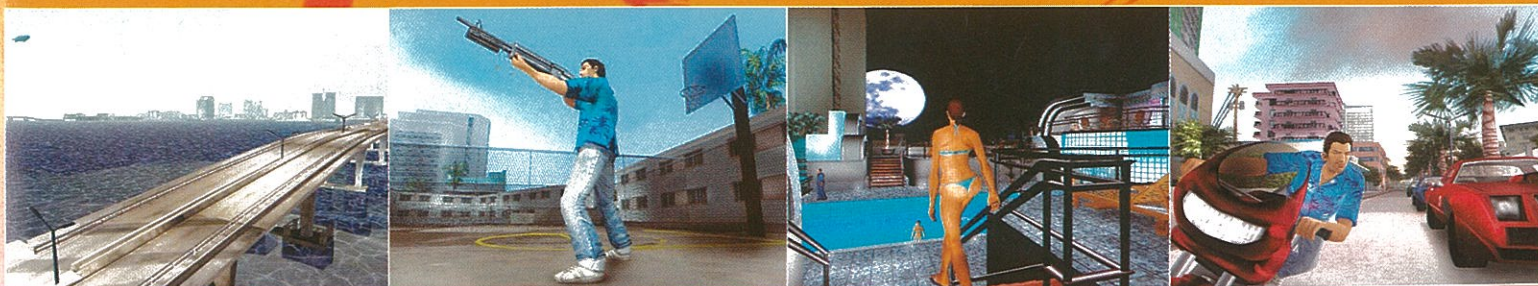
### Montados numa moto potente, o único receio que temos é de sujar a camisa no alcatrão

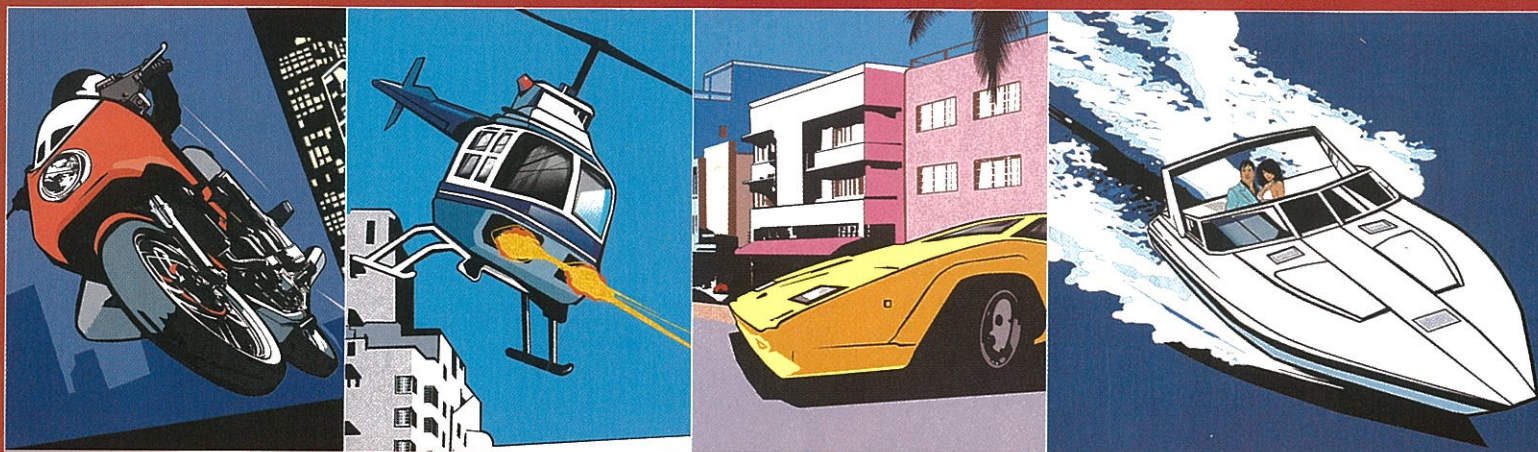
sublinhar –, a inspiração parece ter sido o cinema, ou neste caso, uma série, "Miami Vice", que fez furor nos anos 80, com Don Johnson no papel de agente de camisa de seda e cabelo ao vento. Mais interessante ainda é podermos fugir à polícia do que correr atrás de bandidos.

Graças ao sucesso de GTA3, a Rockstar nem sequer parece ter desejado conceber um jogo novo e antes preferido adaptar o motor do predecessor, com uma história nova, novos cenários (se bem que bem menores) e múltiplas possibilidades. Mas, mesmo assim, mantém-se o mesmo menu de jogo, movimentos, barómetro "fora-de-lei". No fundo, mais uma espécie de expansão do que propriamente um jogo novo. Com a diferença de que tanto as personagens como os automóveis, as luzes e as camisas às flores lhe dão um toque bem mais apelativo. Para já não falar da possibilidade de conduzir outro tipo de veículos, como vários modelos de motas, que dão uma mobilidade maior mas que também se tornam mais perigosas, pois cada queda rouba-nos preciosos pontos de saúde, o que não ajuda nada quando a polícia nos está a perseguir. Atenção que a lista inclui ainda helicópteros e barcos...

Quando à história, ficamos logo esclarecidos com um fabuloso filme de introdução, que mais parece uma adaptação de uma reunião de chefes de "famílias", como em "O Padrinho", em que se determina a evolução do negócio para a comercialização do famoso "pó branco". É aqui que entra em cena Tommy Vercetti, um italo-americano com a voz de Ray Liotta. Depois de participar num negócio estragado terá de vingar-se para não sofrer as consequências. No fundo, temos de subir na vida e na hierarquia da "cosa nostra" e levar a bom termo uma série de traulhices. Cá está uma mescla entre "O Padrinho", "Eram Todos Bons rapazes" e a série "Miami Vice". Estão preparados?

Para iniciar o jogo, a solução é mesmo ir para a rua e seguir o ponto do mapa que indica a localização do objectivo a cumprir. Um pouco como "Driver 2" viajamos pelo mapa da cidade tentando cumprir com rigor o que se nos pede. Ao contrário de em "GTA 3", agora ganhamos dinheiro por cada missão completada, o que nos permite comprar armas (na América basta ir a um qualquer armeiro, como se de uma loja de conveniência se tratasse). E não estamos a falar de bisnagas... Durante o jogo, nem falta um tanque que podemos pilotar... Mas esse dinheiro pode também servir para fazer investimentos que incluem, por exemplo, comprar um clube de strip, entre outras comodidades. Comparando com "GTA 3", temos de dizer





que as missões se tornaram mais interessantes, mas também mais difíceis (pelo menos, de crescente dificuldade). A este aspecto não será, por certo, alheia a variedade de veículos e armas disponíveis, ao contrário do que sucedia em "GTA 3", só com automóveis. E já era o que era...

Agora, para cumprir uma missão temos de usar combinações de veículos e entrar em edifícios. É precisamente neste aspecto que reside talvez um dos únicos defeitos. É que nos interiores, a câmara não reage da forma mais adequada, embora acabemos por nos habituar com o passar do tempo. Também com o passar do tempo e de acordo com a evolução no jogo passaremos igualmente a adquirir diversas

## A pé, de moto, de carro, de barco ou helicóptero, não há limites para a exploração de Vice City

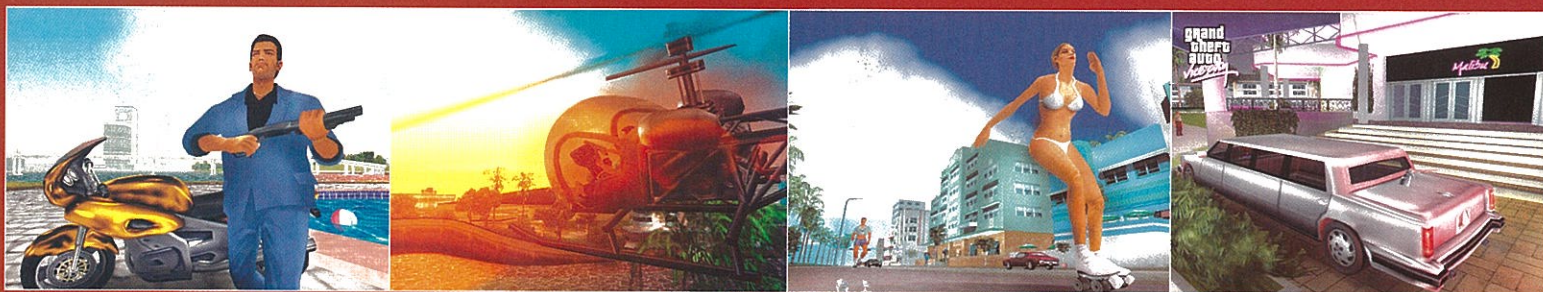
propriedades, negócios, estúdios de cinema, enfim... Serão os locais adequados para largar os objectos de que não necessitamos e também para gravar o jogo.

"GTA Vice City" não é só andar de carro de clube nocturno para iate. Tal como no anterior, existem inúmeras situações em que temos de usar armas e convém ter boa pontaria. Isto porque o sistema de pontaria continua a não ser "favas contadas". Temos de contar nestas

situações com o trabalho de câmara e com a mudança de terceira para primeira pessoa consoante o tipo de arma a usar, sobretudo se usarmos uma espingarda sniper, e ainda com as teclas a usar (L1 e L2). Bastante fácil de controlar, "Vice City" beneficia de uma dinâmica de jogo que recusa o ensaio e erro "pavlovianos" e antes promover a liberdade de movimentação e encontrar a forma pessoal de evoluir no jogo. Aliás, o puro gozo de circular por Vice City pode fazer-nos perder (ou ganhar) horas a fio.

Ou seja, é o jogo ideal para os hardcore gamers que os rookies não dispensam.

■ Paulo Portugal



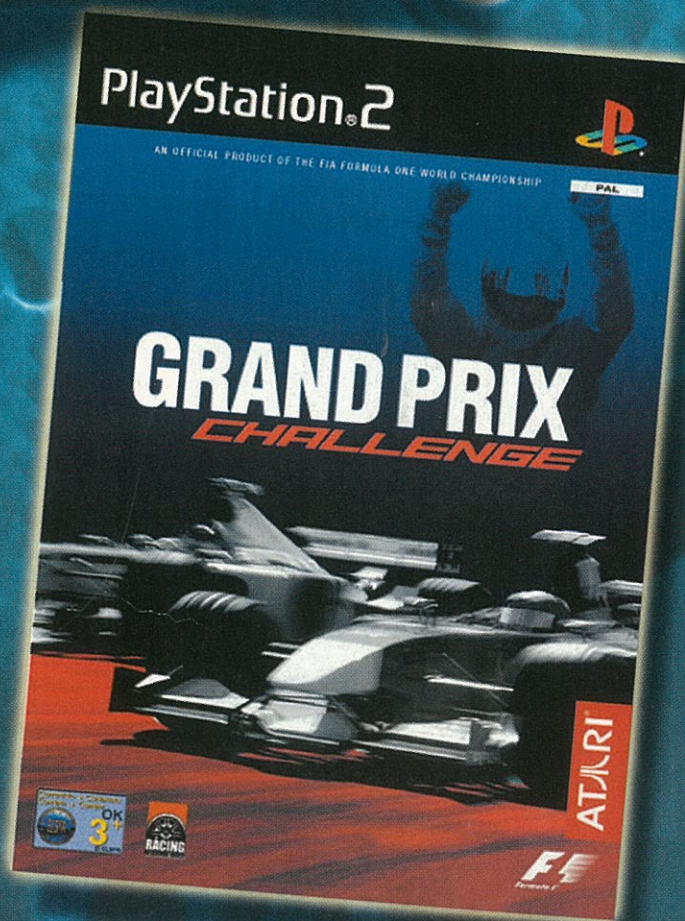
### Grand Theft Auto: Vice City

10

Gráficos	Todas as animações têm estilo e personalidade e cativam o jogador, ainda que não sejam um topo de gama	9
Jogabilidade	Tem tudo aquilo que sonhamos num videojogo: condução, liberdade de movimentos e uso de armas de fogo. Perfeito	10
Áudio	Actores verdadeiros têm diálogos específicos, cada veículo um barulho particular. E uma banda sonora que é um sonho	9
Duração	Não concordamos com quem diz que é menor que GTA 3. Pela dimensão e objectivos é um jogo que vai durar semanas	10



# GRAND PRIX



DIFF.

PlayStation 2



# BMX XXX

Já não há jogos como antigamente. E quem procura aqui uma oportunidade para andar de bicicleta depois do trabalho para perder umas banhas, tire daí o sentido. Lá por este título se chamar BMX não quer dizer que se trate apenas de um jogo de bicicletas. Se não reparou bem, veja de novo que a seguir ao modelo da "bicla" estão três letras X que juntas lado a lado significam "Hardcore 1º Escalão".

É obvio que os mais informados leitores sabem bem que esta classificação é normalmente utilizada naqueles filmes que dão noite dentro ao fim-de-semana num canal de cabo perto de si. Quem anda menos informado, passa a saber que isto quer dizer sexo, puro e duro como convém a quem gosta.

E afinal de contas, pergunta o leitor e com razão, que é que isto tem a ver com as bicicletas? Tem tudo a ver, já que este BMX XXX mistura o universo americano mais hardcore com radicais manobras de bicicleta em circuitos urbanos.

Cabe por isso ao jogador pedalar, por exemplo, no afamado Bronx de Nova Iorque, entre prostitutas descaradas e com generosos pedaços de carne virtual à mostra e polícias arrogantes que a todo o custo querem por na ordem quem anda a pedalar contra o trânsito. Tudo isto com a possibilidade de fazer cerca de 2000 truques diferentes em oito níveis distintos e cada um mais sujo do que o outro, num

**Os cenários, ambientes e banda sonora fazem deste "triple X" um jogo cheio de "pica"**

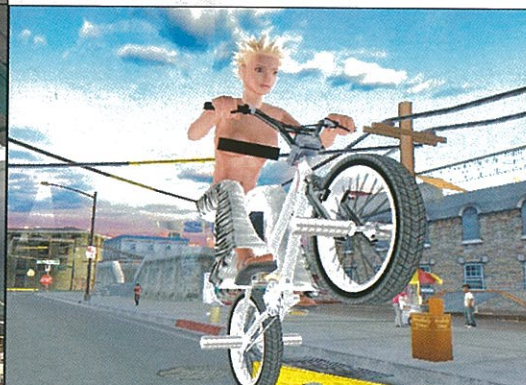
**Quem queria ver os provocadores corpos nus das meninas, vai ter de se contentar com roupa justa**

motor gráfico de 3ª Geração de simulação de BMX que faz deste o mais real jogo do género. A história e as situações que o jogador vai encontrar pela frente estiveram a cargo de alguns dos mais cómicos escritores de argumentos de Hollywood, e se juntarmos a este facto e aos anteriores a música, potente e de acordo com as listas das rádios Rock do Mundo, não é de espantar que estejamos perante um sucesso.

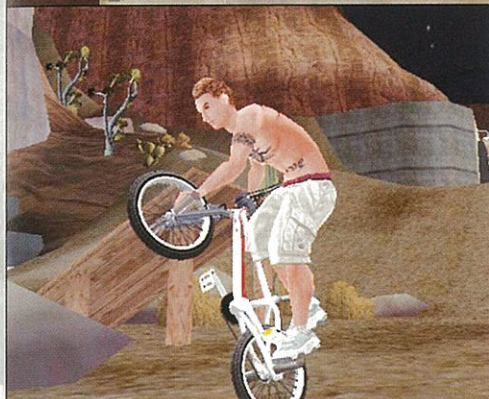
O que vai também ficar para a história deste jogo é a polémica que antecedeu o seu lançamento. Polémica esta que obrigou a que a versão PlayStation2 deste título tenha sido sacrificada em função da moral e dos bons costumes. Ao contrário de fartos seios bamboleantes em cima da bicicleta, o que vai aparecer são apenas volumosos altos na roupa larga das meninas, já que perante a ameaça de boicote dos grandes armazéns americanos a Acclaim preferiu dignificar o aspecto das piquenas.

Manteve o picante possível nos decors e ambientes, mas quanto às ciclistas ficaram-se pelas intenções.

Quando se inicia o jogo pela primeira vez, à frente no ecrã aparecem ao jogador as várias opções disponíveis inicialmente. São elas os modos de competição e as opções de jogo e de cenário. De todas elas, a que sinceramente surge mais interessante é a de personalizar por completo a personagem com que corremos no







reparou-se logo que afinal de contas não era preciso o nome da estrela para fabricar um sucesso. Foi, pela crítica especializada e até por jornais e televisões de referência, considerado como um dos jogos mais adultos da história que assinala a passagem deste género de entretenimento a uma idade de barba rija e calos nas mãos.

Na linha do filme "American Pie", este jogo teve em conta que os utilizadores de consolas estão cada vez mais crescidos e quem se deixar cair em tentação chega facilmente à conclusão de que tudo isto é verdade. Assim o dizem o "The Wall Street Journal", o "The New York Times", o "USA Today" e ainda a "CNN" e o "Howard Stern Show". Todas estas publicações dizem ainda que é o mais "quente" jogo do ano. Convenhamos que, no que toca a cenários, ambientes e banda sonora, estamos de facto perante um jogo excepcional. Mas no que diz respeito à jogabilidade, é preciso alguma prática e algum saber para desfrutar dos tais 2000 truques diferentes. Porque senão, o chão é o destino certo. E neste caso fala a experiência. □ **Fernando Brandão**



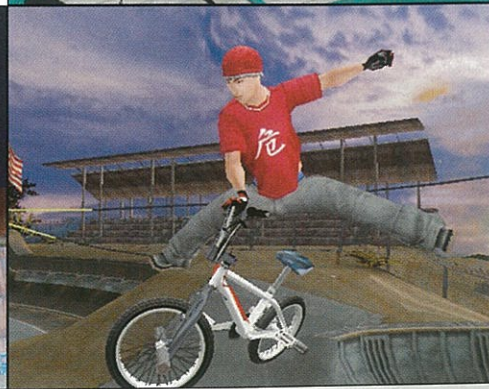
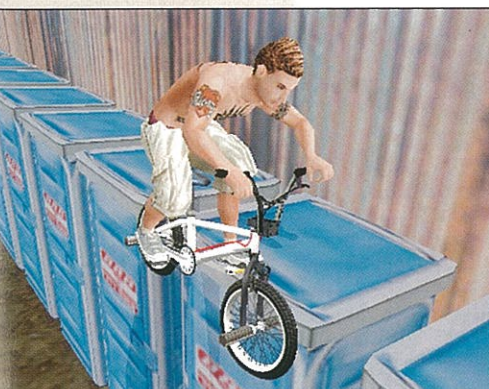
asfalto. Das tatuagens às joelheiras, passando pela roupa da moda ou por um fato de astronauta, é possível desenhar um competidor à nossa imagem ou semelhança, ou então, criar aquela figura que muitos gostariam de ser, por detrás do fato e da gravata. Quando foi lançado, BMX XXX esteve quase a chamar-se Dave Mirra BMX XXX, mas por causa do conteúdo adulto preferiram não meter o nome do campeão ao barulho. Quinze dias depois de ter sido lançado na América,

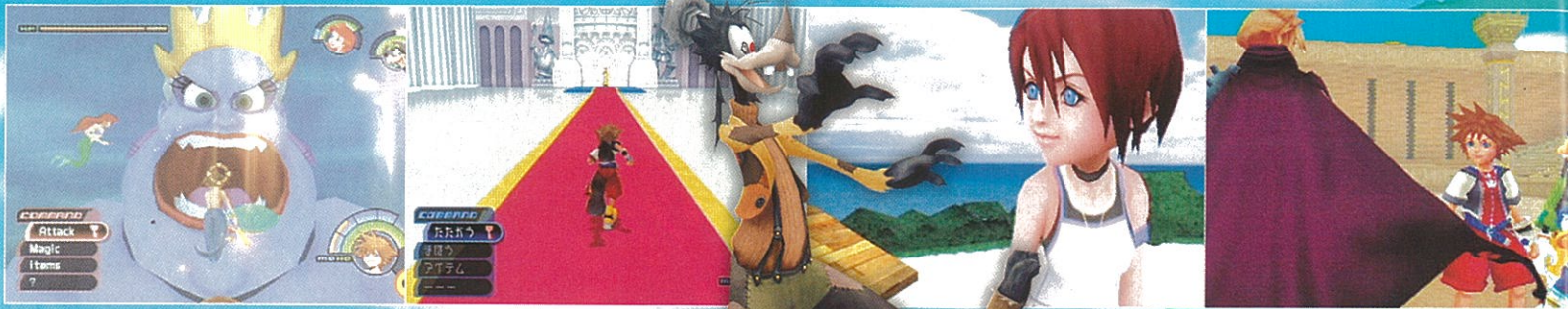
**Companhia Z-Axis**  
**Editor Acclaim**  
**Distribuidora Lusomundo**  
**Género BMX**



**BMX XXX**

<b>Gráficos</b>	Extremamente interessantes. O ambiente suburbano americano está retratado na perfeição com os cenários degradados	<b>8</b>
<b>Jogabilidade</b>	Convém alguma dedicação, caso não se esteja familiarizado com o género de jogo. Para os outros, faz-se com uma perna às costas	<b>7</b>
<b>Áudio</b>	Tem uma das melhores bandas sonoras. Os diálogos e os insultos das prostitutas e dos chulos está perfeito	<b>9</b>
<b>Duração</b>	Virtualmente infinito. A forma livre de condução da bicicleta permite que se possam ver muitos quilómetros quadrados de cenário	<b>8</b>





# Kingdom Hearts

**A**lguém já imaginou o que seria juntar a imaginação fértil da Disney, com a habilidade de produzir magníficos videojogos da SquareSoft? Para quem ainda não se deu ao trabalho de debruçar-se sobre este tema, também não há razão para perder tempo em conjunturas. Basta dirigir-se a uma loja de videojogos e comprar Kingdom Hearts. O jogo é simplesmente delicioso e apaixonante. Tem a capacidade de nos transportar para um universo maravilhoso, onde voltamos a descobrir como podem ser belos os sonhos de uma criança. Por este caminho, a SquareSoft arrisca-se a ganhar o título de porta-estandarte da indústria dos videojogos, tamanha é a sua capacidade em inovar e em explorar novos caminhos. O argumento conta a história de um jovem – Sora – que é transportado misteriosamente para um mundo ameaçado por uma força do mal: Heartless. A intenção do vilão é conquistar esse mundo, mas já houve um herói – Mickey, o rato mais famoso do mundo – que tentou colocar um travão nas intenções. Infelizmente ninguém sabe o que lhe aconteceu. Donald e Pateta começam à procura do seu amigo.

No caminho encontram Sora e mais dois amigos – Kairi e Riku – e contam-lhes todos os acontecimentos passados.

Conscientes da importância da missão, Sora, Kairi e Riku aliam-se a Donald e Pateta para

encontrarem Mickey e colocar um ponto final nas aspirações de Heartless. A partir daqui, entramos no mundo encantado da Disney e, até encontrar o Mickey, iremos deparar com inúmeras personagens – desde Aerith de Final Fantasy, até Tarzan da Disney. Só a introdução do argumento é uma garantia da mais pura e completa diversão. Um RPG onde se juntam os heróis da SquareSoft e da Disney só pode proporcionar grandes momentos aos comandos da PS2.

Para adoçar ainda mais este produto, os gráficos são simples mas ao mesmo tempo muito bonitos. Todas as personagens parecem ter saído de uma banda desenhada. Os cenários são baseados em histórias da Disney, onde o uso das texturas é feito de uma forma exemplar. Os efeitos especiais são espectaculares e a conversão dos heróis da Disney para ambientes 3D foi realizado de uma forma muito convincente.

O único senão neste ponto é algumas falhas verificadas no motor gráfico. A mais importante é sem dúvida o abrandamento da acção quando existem demasiadas personagens no ecrã.

A banda sonora é épica e outra coisa não seria de esperar da SquareSoft. A canção que introduz o jogo é simplesmente espectacular e abre o caminho para uma série de melodias que encaixam na

perfeição em cada fase do jogo. As vozes não se ficam atrás. A cabeça de cartaz é o actor Haley Joel Osment (Sexto Sentido e Forest Gump) que dá voz a Sora, mas ainda podemos nos deliciar com as presenças de James Woods e Sean Austin (Senhor dos Anéis).

O modo de jogar combina o familiar sistema de menus de Final Fantasy, com a liberdade de percorrer cada cenário em 3D de Jak and Dexter. Logo, ninguém irá ter dificuldades em se adaptar à forma de jogar.

Os meios disponíveis para controlar as personagens são do mais simples que há. O movimento está atribuído ao joystick esquerdo, enquanto os cursores estão destinados a seleccionarem as acções que pretendemos realizar. O botão "círculo" é para saltar mas também pode ser utilizado para defender ou rolar. O botão X é para atacar, R2 e L2 está destinado a movimentos de câmara e R1 permite seleccionar o alvo desejado. Por fim, o Start oferece acesso ao menu quando a personagem não está a lutar e o Select para visualizar na primeira pessoa toda a área ao redor. Nada mais fácil, nada mais simples.

Kingdom Hearts é o primeiro resultado da colaboração entre a SquareSoft e a Disney. Ao olharmos para a obra realizada fica-se a desejar que esta união dê muitos e bons frutos.

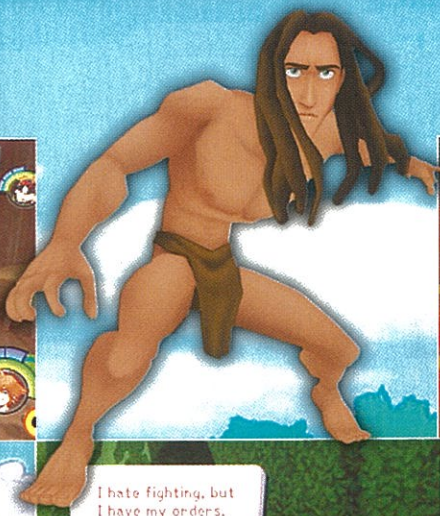
Imprescindível e viciante.

□ João Vicente

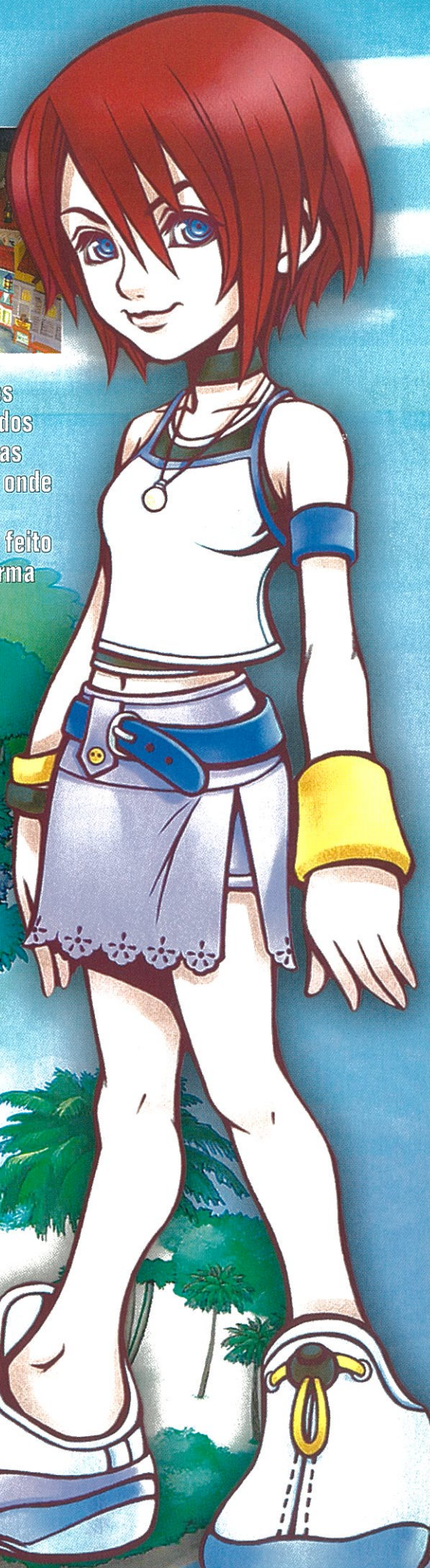
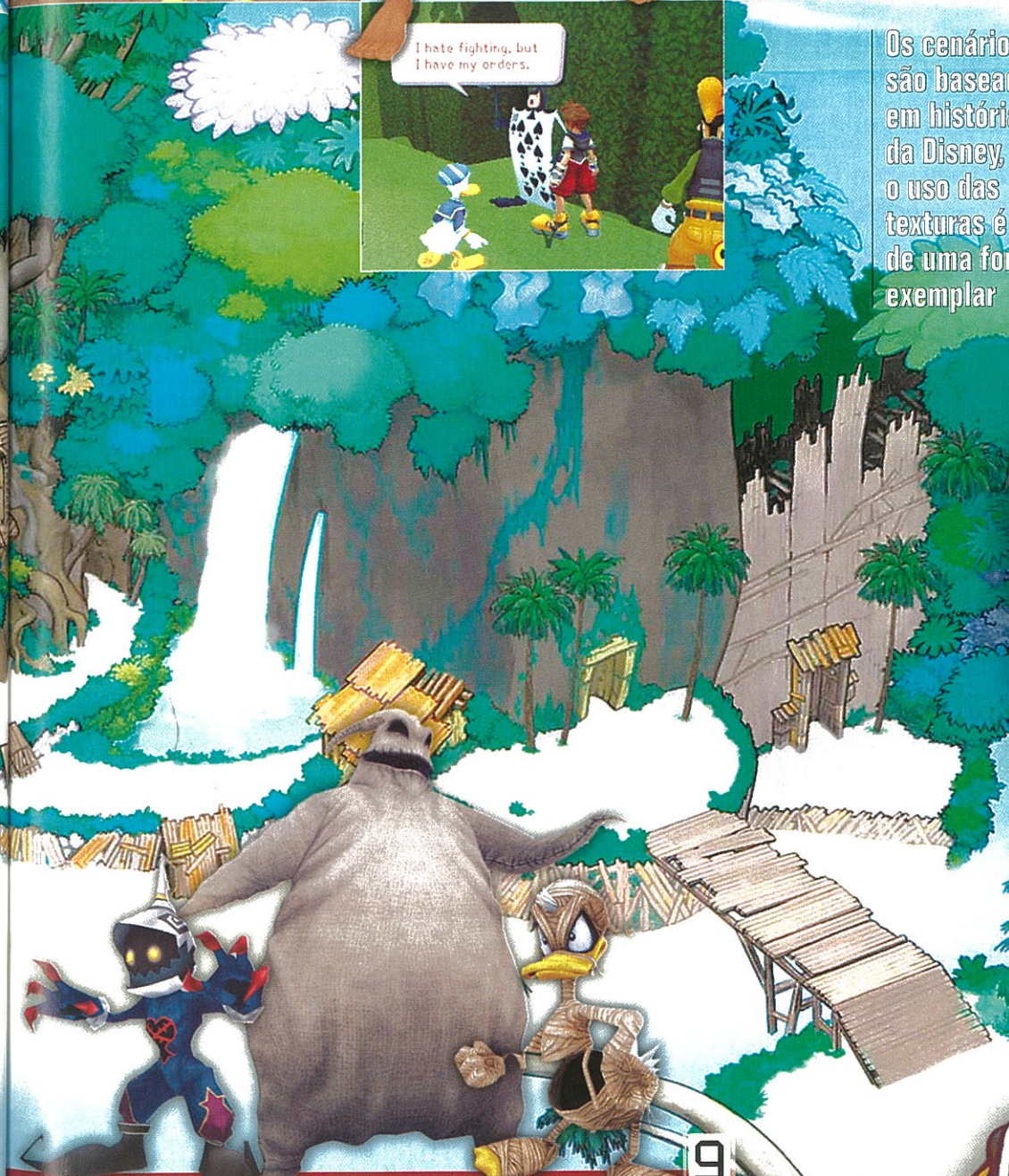


Companhia  
SquareSoft  
Editor  
SquareSoft  
Distribuidora  
Lusomundo  
Género  
RPG





Os cenários são baseados em histórias da Disney, onde o uso das texturas é feito de uma forma exemplar



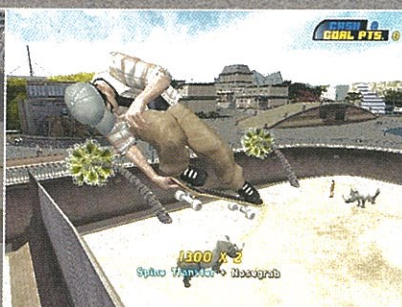
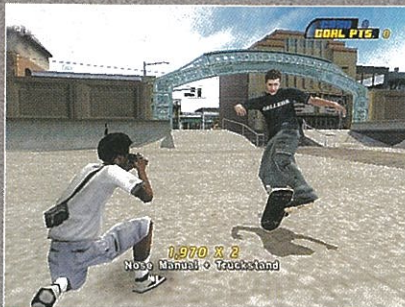
Kingdom Hearts

9

<b>Gráficos</b>	Simples, mas ao mesmo tempo muito bonitos. Rico em efeitos especiais e no uso das texturas	8
<b>Jogabilidade</b>	Fácil, fácil e fácil. Quem conhece Final Fantasy não irá ter problemas para avançar nesta aventura	9
<b>Áudio</b>	Simplesmente espectacular. A SquareSoft anda a habituar-nos a bandas sonoras geniais	10
<b>Duração</b>	Muitos mundos para explorar, opções para serem tomadas e inúmeros puzzles são um selo de garantia quanto à vida do jogo	9

# TESTE

## Tony Hawk's Pro Skater 4



**São os figurantes assinalados com uma seta que nos informam dos vários objectivos a cumprir em cada nível**

**S**ejamos claros: Tony Hawk's Pro Skater 4 é ainda melhor que o antecessor, o já excelente THPS3, e um verdadeiro passo em frente no domínio dos simuladores de desportos radicais. Pois é, e esta chegada ao mercado vem baralhar-nos o orçamento das compras de Natal. Pois é, lá terá a avozinha de levar uma prenda mais modesta...

Tony Hawk, Bob Burnquist, Steve Cabellero, Kareem Campbel, Rune Glifberg, Bam Margera, Chad Musk, Andrew Reynolds, Elissa Steamer, entre outros, são autênticos reis da prancha. Mal abrimos o jogo, somos dominados pela intro ao som frenético do tema TNT, dos AC/DC, num perfeito momento de antologia. E, diga-se, os suspeitos do costume continuam em forma. Os truques são basicamente os mesmos, mas o fio de jogo mudou radicalmente. Agora, em vez dos dois minutinhos para cumprir com sucesso cada nível e assim evoluir para o seguinte, dispomos do tempo que quisermos para treinar os saltos, reconhecer o espaço,... E que espaço, meu Deus!

Aparentemente inspirados em Agressive Inline, os programadores da Neversoft criaram zonas amplas que agora exploramos livremente antes de atacar os objectivos. Aliás, ou muito nos enganamos ou está criado um precedente que irá ser estendido aos jogos com este perfil. Agora, original mesmo é a possibilidade de colhermos as notas espalhadas pelo jogo. Lindo.

Mas há mais: interagimos com uma série de personagens que nos informam dos variadíssimos

objectivos a cumprir. Desde coleccionar as famosas letras com a palavra SKATE, passando por fazer uma corrida com um polícia em moto ou, até mesmo abortar um rapto iminente. Original, não? Isso faz com que se aprecie ainda mais a acção e não se tenha de reiniciar o jogo cada vez que o cronómetro o ordenava. Agora o modo carreira, de longe o mais apetecido, está ligado a cada transeunte desse nível que nos fornece os diferentes objectivos. Basta circular e entabular conversa com cada um deles para activar esse objectivo. Já agora, saibam que existem nove níveis, cada um com dezasseis objectivos para cumprir e que vão aumentando de dificuldade. Para além do College, temos ainda San Francisco, Alcatraz, Kona, Shipyard, London, Zoo, Carnival e Chicago.

Se no início a tarefa parece ser relativamente facilitada, à medida que progredimos as dificuldades agravam-se. Só que o desespero dos anteriores títulos é agora minorado, já que essa progressão é acompanhada pela aprendizagem de como ultrapassar as fases posteriores. Por outro lado, o humor e a imaginação instalaram-se definitivamente. Em vez de coleccionarmos itens ou apenas desactivar ou destruir certos elementos, pedem-nos para cumprirmos tarefas bem diferentes: como superar os 40 mil pontos, coleccionar as letras da palavra C-O-M-B-O ou S-K-A-T-E numa só tentativa, fazer os truques propostos por um grupo de miúdos ou até impedir o rapto de uma criança estão entre os objectivos a cumprir no primeiro nível...

# PRO TONY HAWK'S SKATER 4

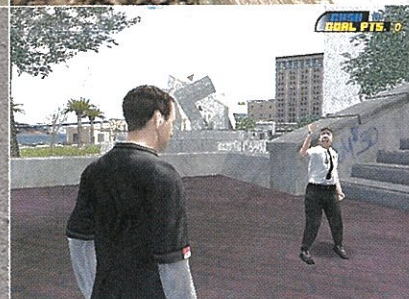


Se já olharam para as belas imagens que publicamos, por certo repararam que não existe grande diferença relativamente a THPS3. Embora o designs dos skaters, as animações e os truques estejam melhorados. Em todo o caso, o nível alcançado já era suficientemente bom para suportar uma sequência um ano depois.

E este jogo corre sem "saltos" devido a uma "framerate" estável. Por isso, as alterações gráficas são sobretudo na arquitectura dos espaços. Em vez da claustrofobia do anterior, temos agora um enorme "open space". Como não podia deixar de ser, a banda sonora é de arrasar. Aliás, deveriam ter uma edição em CD, como no jogo anterior, com licenças de grandes bandas – mesmo daquelas que já não ousamos ouvir, como os já velhinhos AC/DC, mas aqui, ui, sabem tão bem... Mas há mais: o hip-hop dos De La Soul, o metal frenético dos Aesop Rock e dos Iron Maiden. Isto para só citar alguns nomes. E multiplayer? Está-se bem, já que estão disponíveis mais possibilidades online, com possibilidade de jogo em equipa e possibilidade de fazer download de parques criados na função "create-a-park" para treinar à vontade.

□ Paulo Portugal

O espaço aberto e a ausência de cronómetro é o que primeiro nos chama a atenção



#### Tony Hawk's Pro Skater 4

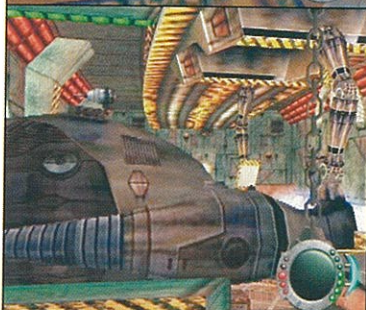
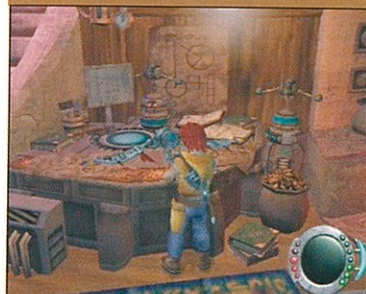
Gráficos	Continuam brilhantes, mesmo sem grandes upgrades. E as imagens dos "open spaces" são tudo menos claustrofóbicas	8
Jogabilidade	Com os comandos do anterior e o nível de aprendizagem que o jogo permite, não há concorrência à altura	10
Áudio	Excelente banda sonora sempre a bombar e efeitos especiais irrepreensíveis. É impossível não vibrar com a música	9
Duração	Tudo depende do tempo que cada jogador investir. As possibilidades são ilimitadas e podem ser, até, online	9

9



Companhia  
Neversoft  
Editor  
Activision  
Distribuidora  
Ecofilmes  
Género  
Desportos radicais

# Haven Call of The King



As metas colocadas pela editora foram de tal forma elevadas que é impossível não ficar um pouco desolado com o resultado final

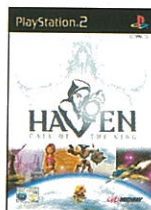


Nos dias que correm muitas são as editoras a apostar em jogos de plataformas. Infelizmente, a quantidade nem sempre é sinónimo de qualidade, tornando muito difícil a tarefa de encontrar um título neste segmento que faça crescer água na boca. Não é que Haven Call of the King seja um jogo mau, muito pelo contrário, mas as metas colocadas pela editora foram de tal forma elevadas que é impossível não se ficar um pouco desolado com o resultado final. O argumento é baseado na personagem Haven, um escravo cujo principal problema é ter sonhos demasiado estranhos. Preocupado com esta situação, o nosso herói recorre aos conselhos de um sábio que o alerta para a possibilidade de ser o escolhido para acordar o "Golden Voice". Caso consiga completar todas as tarefas, Haven conseguirá libertar o seu povo da escravidão. Como era de se esperar, a tarefa desta personagem irá ser posta à prova por um vilão, de seu nome Vetch. HorrORIZADO com a perspectiva de ver a sua lei tirana acabar, coloca todos os meios ao seu alcance para impedir Haven de conseguir terminar com sucesso a sua missão. Os problemas começam quando ficamos com a sensação de que foram criados primeiro todos os elementos que se queriam



Companhia  
Midway  
Editora  
Traveller's  
Tales  
Distribuidora  
Ecofilmes  
Género  
Plataformas  
Aventura

explorar e só depois é que foi encontrada uma história para justificar o seu uso. Depois é necessário referir que nem sempre há uma razão clara para executar uma determinada função. Os jogadores vão descobrir que é preciso recolher alguns objectos e conseguir



desempenhar determinadas tarefas.

A parte boa deste jogo está centrada nos gráficos e na banda sonora. O motor gráfico utilizado é excelente. Permite trabalhar com inúmeros polígonos e os

mundos explorados são impressionantes. O uso de alguns efeitos visuais torna a acção muito excitante, tal como o uso da luz. As canções utilizadas são muito boas, dando sempre a sensação de serem as ideais para cada tipo de situação e as vozes das personagens são também muito boas. □ João Vicente



O motor gráfico utilizado é simplesmente excelente



## Haven Call of The King

Gráficos	Excelentes imagens, óptima utilização dos polígonos e da luz. Só é pena que um jogo não se faça apenas pelos gráficos	9
Jogabilidade	Os comandos não oferecem grandes dificuldades de aprendizagem. Requerem alguma habituação	7
Áudio	Excelente banda sonora e grande qualidade das vozes que dão vida às personagens virtuais	9
Duração	Há uma quantidade apreciável de níveis que prolongam o divertimento por muitos e bons dias	7

7

**TESTE**  
The Sum of All Fears



# The Sum of All Fears

**N**ão há muito a saber sobre este shooter. Baseia-se no filme com o mesmo nome. Huumm...

Atenção, nem por isso. Serve-se, isso sim, do nome de Jack Ryan e do tema do terrorismo e do pânico de uso de armas de destruição maciça. E estamos conversados. Embora, neste domínio, estejamos mais perto da realidade do que da ficção. Posto isto, voltamos ao início.

The Sum of all Fears é mais um óptimo título da já mítica Red Storm, responsável pelo que de melhor saiu em termos de simuladores de tropas especiais no formato CD-ROM, e agora também em PS2. Falamos de Rainbow Six e Rogue Spear, mas também outros títulos baseados com a chancela de Tom Clancy (autor de The Sum of all Fears e criador da personagem Jack Ryan), como Ghost Recon. Algo que os entusiastas dos shooters tácticos na primeira pessoa vão delirar.

As primeiras missões não têm muito a

ver com a personagem que, mais tarde, se irá revelar como um dos grandes operacionais do FBI. Nas várias missões, comandamos uma pequena equipa de operacionais com a missão de recuperar reféns, impedir que bombas deflagrem, eliminar focos de pressão, etc. O costume. Graficamente irrepreensível, SOAF comporta-se à altura dos pergaminhos da casa-mãe. O jogador também terá sucesso, se seguir à risca as indicações e usar da maior cautela. É que, normalmente, estes terroristas rufiões não dão grandes abébias...

Ao todo, esperam-nos onze missões, já planificadas, embora com alguma história que acaba por nos envolver na trama. Depois é só avançar. Bom, é natural que a papinha feita nos possa retirar parte do apetite em escolher armas e equipamento, correndo mesmo o risco de ao fim de algumas missões parecer monótono. Felizmente, os nossos "alvos" também não são muito móveis, o que nos dá espaço de manobra e reduz o factor surpresa. No fundo, é a tentativa de adaptar para a PS2 jogos que triunfaram no PC. □ Paulo Portugal

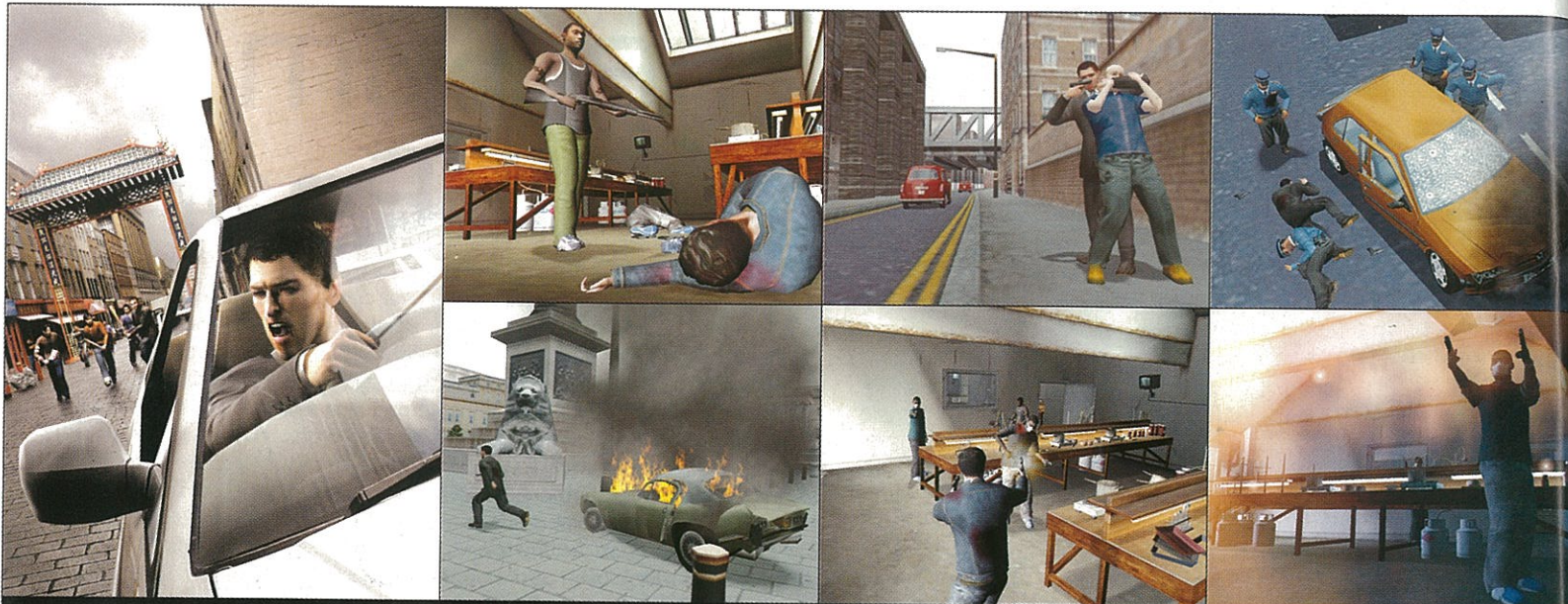
**8**

<b>Gráficos</b>	Sobretudo os espaços interiores são detalhados ao mais ínfimo pormenor	9
<b>Jogabilidade</b>	A ausência do rato pode causar alguns problemas aos jogadores menos habituados	6
<b>Áudio</b>	É no meio do silêncio que se captam os ligeiros pormenores das excelentes reproduções dos disparos das várias armas	9
<b>Duração</b>	Não é um jogo muito longo. O que, se calhar, até nem é má ideia para não se arrastar e tornar-se aborrecido	7

**Estás aqui  
estás a dormir  
o sono  
eterno**



Companhia  
Red Storm  
Editor  
Ubi Soft  
Distribuidora  
Ecofilmes  
Género  
Acção/FPS



# The Getaway

**N**em podia ser por menos. A aposta deste ano da Sony bate-se direitinha ao primeiro lugar da lista dos melhores jogos do ano. Quatro anos de desenvolvimento e milhares de libras depois, eis que aí está The Getaway. Tinham prometido um jogo adulto, envolvente, que iria esbater a fronteira entre os filmes de animação computadorizada e os jogos de acção e conseguiram-no em pleno. Este título pode muito bem ser considerado uma espécie de filme no qual o jogador tem o papel principal. São horas e horas de animação digital com uma qualidade extrema. Desde já são inevitáveis as comparações. E este é uma mistura entre Max Payne e Great Theft Auto, com uma clara vantagem para o lado de The Getaway. Desde já, tem os melhores gráficos até hoje criados para qualquer jogo. E depois, comparando mais de perto, tem personagens com rosto, passado e presente, e uma história que se chegasse aos consumidores pelo cinema iria esgotar bilheteiras. Baseado no ambiente londrino dos filmes de Michael Caine, The Getaway é a história de Mark Hammond, um esperto e rico ladrão de bancos que uma bela manhã acorda com um tiro na rua que lhe rouba a mulher para

## The Getaway é um jogo essencial que ficará para a história das emoções criadas para a PlayStation2

sempre e o filho para as mãos do dono do sub-mundo de Londres. Obrigado a voltar a frequentar as lamacentas vielas de quarenta quilómetros quadrados da cidade, digitalizados e ultra realistas, Mark vai conhecer Charlie Jolson e os seus acólitos na maior história de crime, traição e pistolas. O jogo começa depois do rapto da criança e da morte da mulher. Ao volante de um carro pelas movimentadas ruas da cidade, cabem aos dedos da mão esquerda comandar a viatura por entre autocarros turísticos, veículos todo-o-terreno e os inevitáveis transeuntes. E já que falamos na condução, convém lembrar que Mark pode conduzir qualquer carro que lhe apareça pela frente. Durante as várias ocasiões em que terá de o fazer, basta dirigir-se ao carro que quiser e pôr o condutor no olho da rua. Simples. Depois, caso sobreviva ao trânsito pela esquerda, tem de seguir a pista do carro dos raptadores e, de arma em punho, procurar saber tudo o que puder sobre quem foram os bandidos. Do interior de casas degradadas a bares

com garotas de generosos seios à mostra, muitos e perfeitos vão ser os cenários pelos quais Mark passará. A meio do jogo, depois de ter feito o trabalho sujo de Charlie para resgatar o filho, entra em cena o polícia Frank Carter que irá descobrir a ponta à meada e dismantelar a quadrilha. Em Inglaterra foi classificado para maiores de 18 anos devido ao teor da linguagem e da acção representada.

E, de facto, esta classificação é merecida. É que este é um jogo de adultos, não só pela complexidade da história, mas também por causa de toda a prática e devoção que uma obra destas merece. Difícil de controlar nos primeiros instantes, em especial na hora de dar tiros e de decorar todos os movimentos, esta é uma aventura que vai demorar horas seguidas a concluir. Sim, porque o nosso homem em Londres, apesar de saber espriear, baixar-se atrás de caixotes ou balcões ou de disparar com duas fuscas, terá primeiro de aprender a andar para depois poder correr, coisa que não é particularmente fácil. E terá de ter muita atenção porque neste filme, perdão, jogo, não há indicadores de energia. E Mark ou Frank, à medida que vão sendo maltratados, vão ficando cada vez mais debilitados e, se não se tiver atenção, acabam por morrer.

■ Fernando Brandão

Companhia Team Soho Editor SCEE Distribuidora Lusomundo Género Acção/condução





## Pequenos detalhes

São as pequenas coisas que fazem de *The Getaway* um excelente jogo. Os desenhos, o ambiente e, claro, a magnífica paisagem de Londres.

De Piccadilly Circus à Tower of London, é possível reconhecer cada um destes locais a bordo de mais de cinquenta carros diferentes.

O Lexus IS200, o Saab 900 e o Nissan Micra vão aparecer aos pontapés, mas será possível também levar nas mãos um Vectra da polícia ou um autocarro de dois andares.

Vários fabricantes recusaram aparecer porque os carros sofrem acidentes danificando-se.

Anna Edwards é a má da fita na fase inicial do jogo. A actriz britânica até aparecer em *The Getaway* só tinha feito filmes indianos. Agora já aparece no último 007.

Não há barras de nível de saúde ao longo de toda a acção. Os personagens cansam-se e ficam feridos sem que nenhuma indicação seja dada ao jogador.

A história do jogo decorre ao longo de 24 horas e foi criado um mecanismo que ilumina a acção de maneira a que as sombras sejam reais e condizentes com a altura em que decorrem.

### The Getaway

**Gráficos** São o que de melhor tem este jogo. Perfeitos como nunca tinham sido em nenhuma outra aventura virtual. O grau de detalhe é total **10**

**Jogabilidade** A acção pode ser considerada lenta para quem não gosta de longas projecções cinematográficas. Mas a história que se conta é, de facto, importante **8**

**Áudio** A orquestra clássica contratada para tocar a banda sonora do jogo conseguiu colocar lá todo o ambiente sinistro dos filmes **9**

**Duração** Apesar da história demorar apenas 24 horas a terminar, cada jogador vai precisar de muito mais tempo para fazer tudo. Tem horas seguidas de jogo para percorrer **9**

**TESTE**  
Battle Engine Aquila

# Battle



Companhia **Lost Toys**  
Editor **Infogrames**  
Distribuidora **Infogrames**  
Género **Ação / FPS**

O futuro do Mundo  
está nas mão  
do jovem Hawk  
que tem a seu cargo  
o poderoso  
super-robot Aquila



# Engine Aquila

As condições climáticas da Terra alteraram-se por causa da poluição atmosférica e os oceanos subiram de nível. O pouco espaço que resta é precioso e as duas civilizações sobreviventes (Muspel e Forseti) lutam entre si pelo controlo de cada porção de terreno.

Os Muspel (de quem não estamos obrigados a gostar mesmo nada) até levam vantagem na guerra, mas não sabem que os Forseti reservaram uma surpresa para virar o rumo da história (não, não é nenhuma bomba atómica). A surpresa é Hawk (ou nós, os felizes compradores de Battle Engine Aquila) e a poderosa "máquina" que lhe é confiada: O Aquila, robot-transformer que é, "apenas", a arma mais sofisticada do planeta. Com capacidade para se mover em terra e para voar, o nosso "monstro" só não gosta mesmo de ir ao banho. Com algum treino e muita inteligência, acaba por ser fácil dosear a energia da máquina e assim voar de ilha em ilha para ajudar as tropas à vitória em cada batalha.

Battle Engine Aquila é um jogo que retoma a temática tradicional das guerras com "mech-warriors". Sentados ao controlo de um monte de lata ultra sofisticada, somos de repente os responsáveis por salvar o Mundo (ou pelo menos o nosso lado do Mundo). É um jogo cujo conceito é igual a tantos outros do género, mas ainda assim bom. BEA agarra no que têm de agradável títulos semelhantes, acrescenta-lhe gráficos e sons bem trabalhados e estende a acção por 40 níveis de pura adrenalina.

Ora, perguntem-vos. "Como é que eu vou comandar a máquina mais eficiente de guerra do planeta se nem o meu carro sei estacionar em condições?". A resposta é simples. É que antes de os amiguinhos Forseti nos confiarem o comando de tão apaixonante transformer, somos obrigados a frequentar um curso com



## Aos comandos da arma mais destrutiva do planeta, tentar derrotar os Muspel é um prazer

as várias situações de jogo.

O modo "tutorial", jogado com atenção serve para nos familiarizarmos com a movimentação do Aquila e, ao mesmo tempo, conhecer todas as situações de combate que se nos deparam. Não pensem que é muito agradável estar a tentar andar para o lado e de repente ouvir uma vozinha gritar que vem aí um míssil. Nada que não estejamos habituados, dirão. Afinal, quem nunca levou com um míssilzito na vida? O problema é apenas um: os escudos do Aquila não aguentam todos os maus tratos e a sobrevivência dos Forseti depende da eficácia do jovem Hawk.

O que tem de mais curioso este título é a forma como as batalhas se desenrolam. Consoante os objectivos determinados no início da missão, a criatividade de Hawk é determinante para o desfecho das mesmas. Com total liberdade, Hawk, que na prática somos nós já com uma crise de identidade por tantas horas frente à televisão, não precisa de seguir o ritmo de combate dos seus companheiros. Pelo contrário,

pode descolar para atacar o inimigo por trás, abrindo o caminho ao avanço das unidades terrestres ou, se preferir, varrer a frente de defesa dos Muspel com um ataque devastador.

Com um nível de inteligência artificial elevado, os nossos camaradas de armas reagem às vitórias e derrotas que o robot voador consegue. Outras vezes são mesmo eles quem nos abre caminho para uma vitória animadora. O sistema de comando é fácil e bastante intuitivo, o que não torna BEA forçosamente fácil. Torna-o, isso sim, jogável e emocionante desde o primeiro minuto.

Uma das grandes vantagens é que, à partida, não existe uma tática infalível para ultrapassar os obstáculos. Compete ao jogador definir a sua estratégia e, a partir daí, executá-la de modo a conquistar mais um pedaço de terreno aos Muspel. Os apaixonados por este género de jogo (First Person Shooter) há muito esperavam pelo lançamento do título desenvolvido pelos estúdios da Infogrames e da Lost Toys e por certo não vão dar o tempo de espera por mal empregue.

O prazer de observar um vasto campo de batalha, com milhares de unidades de cada lado, é suficiente para viciar qualquer um. Ainda por cima, à medida que a acção se desenrola a informação sobre o lado para o qual está a pender a guerra faz-nos querer sempre mais. É certo que o título Battle Engine Aquila não é dos mais "apetitosos" em tempo de Natal (parece o nome de um filme de série B), mas o que vem dentro da caixa vale o investimento pois garante muitas horas de pura diversão.

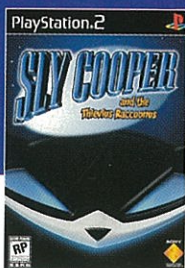
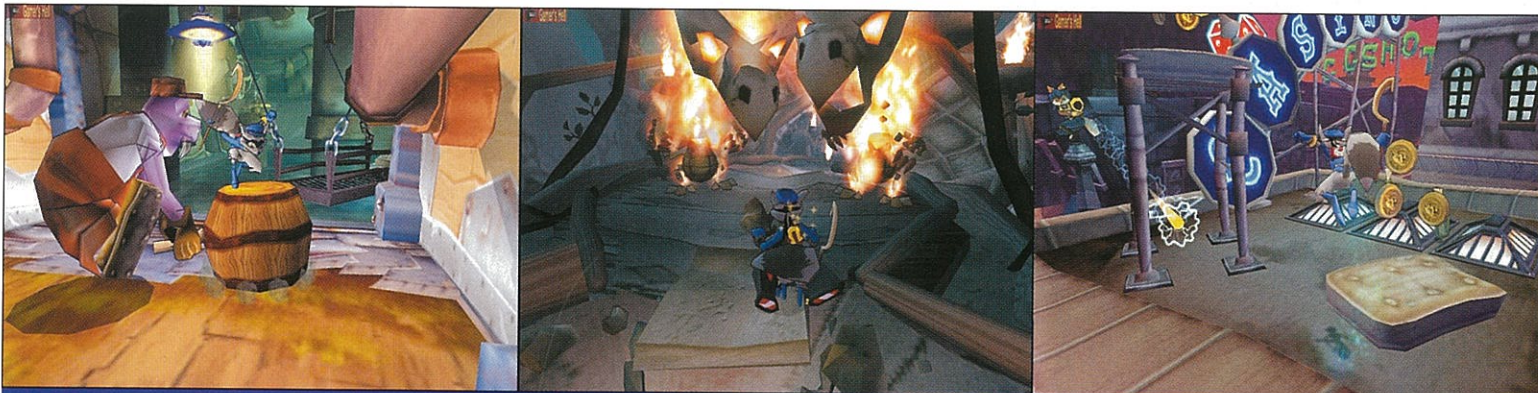
□ Nuno Perestrelo



### Battle Engine Aquila

Gráficos	As unidades militares e os cenários estão quase perfeitas e a fluidez da imagem confere grande velocidade ao jogo	9
Jogabilidade	Finalmente um jogo complexo no qual não é preciso tirar um curso de formação profissional para executar as tarefas básicas. Ou seja: disparar, destruir e matar	9
Áudio	A banda sonora épica e os sons do combate ajudam a aumentar o realismo da acção	8
Duração	Quando se começa a destruir os Muspel não dá vontade de parar. E existem muitas maneiras de vencer a guerra	9





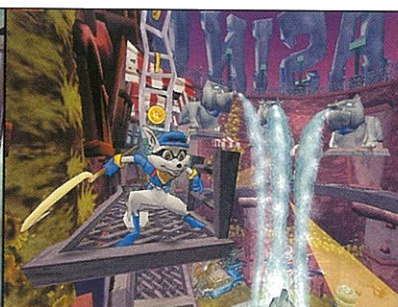
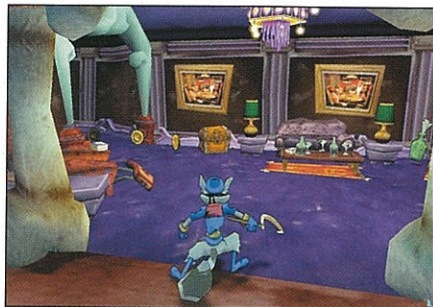
# Sly Raccoon

**A honra da família está em causa. O secreto livro que ensina a arte de bem roubar qualquer vítima foi gamado**

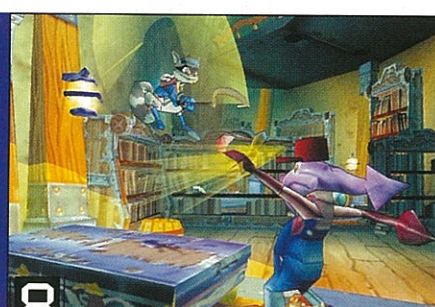
**L**adrão que rouba a ladrão tem cem anos de perdão. Diz o ditado e aplica-se que nem uma luva a este jogo de plataformas que dá pelo extenso nome original de Sly Cooper and the Thievius Raccoonus. Um jogo delicioso, empolgante e cheio de mistério em que comandamos a simpática espécie de Furão que assina Sly Cooper. Herdeiro de uma vasta geração de Raccoons, é uma mistura de agente secreto com agente infiltrado que tão depressa corre nos telhados como serpenteia nos canos de esgoto. Como se de um Ninja felino se tratasse, Sly conta com a ajuda de Bentley, uma tartaruga com queda para as engenhocas e de Murray, um hipopótamo que faz de motorista e que os leva às mais estranhas aventuras.

Os diabólicos "Fiendish Five" são as almas que vão criar toda esta confusão. Em circunstâncias mal explicadas sabe-se que o livro da família de Sly foi levado e dividido em cinco partes. Possuidor dos segredos milenares da família, que ensinam os da sua espécie a roubar, o livro é conhecido por Thievius Raccoonus e não pode cair nas mãos erradas. Como se calcarrear os cantos do Mundo fosse fácil, a perseguir Sly vem a Inspectora Carmelita, uma escultural raposa, matreira que trabalha para a Polícia de Partis. A tarefa do jogador é a de percorrer vários níveis a desvendar enigmas e a recolher pistas soltas pelo cenário de forma a localizar e recuperar cada uma das partes roubadas.

Não são necessárias todas as pistas, mas se o jogador as conseguir reunir, Sly torna-se mais poderoso e inteligente, bem como a sua companhia, o que dá sempre uma ajudinha. São cinco locais diferentes que se apresentam como desafio, cada um com sete níveis. O último é sempre com um dos "Fiendish Five" à laia dos bons jogos de combates. Para combaterem a monotonia deste tipo de jogos, os criadores de Sly Raccoon decidiram, e bem, fazer de cada etapa um desafio diferente para quebrar a monotonia. Desde conduzir uma carrinha a fugir e a entrar nos segredos de um computador na pele da tartaruga, este jogo tem tudo. E de monótono nunca poderá ser acusado. □ **Fernando Brandão**



**Companhia**  
Sucker Punch Studios  
**Editora**  
SCEA  
**Distribuidora**  
Lusomundo  
**Género**  
Acção/Plataformas

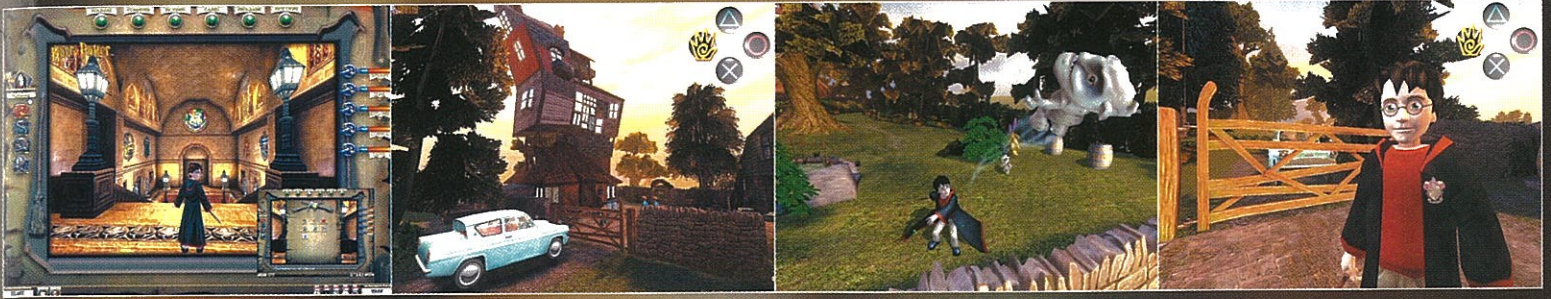


Sly Raccoon		8
<b>Gráficos</b>	Interessante o trabalho gráfico deste jogo que por vezes mais parece um bom desenho animado	8
<b>Jogabilidade</b>	Bastante razoável. A adaptação aos comandos é simples, bem como ao ambiente e aos sarilhos em que Sly se mete	8
<b>Áudio</b>	Eficaz. Cria suspense quando é preciso, dá emoção nas alturas certas, mas arrisca-se a ser previsível	8
<b>Duração</b>	São cinco partes vezes sete níveis. Ou seja, dá qualquer coisa como muitas horas a jogar. No mínimo, são 35 horas	8



# TESTE

Harry Potter e a Câmara dos Segredos



# Harry Potter e a Câmara dos Segredos

Depois do livro, o filme; depois do filme, o jogo. Depois do livro, do filme e do jogo, as respectivas sequelas. Foi assim no anterior e será assim no(s) próximo(s). E pelo que se vê, a coisa está para dar e durar. Não só Harry Potter é um absoluto fenómeno editorial, como bate recordes de bilheteira e se assume como campeão de vendas de videogames. Este ano chega às consolas de segunda geração. E, muito em particular, à campeã PlayStation2. A questão é saber se corresponde, ou não, às expectativas criadas. A resposta é positiva. Que o digam os aprendizes de jogadores que

**Companhia Electronic Arts**  
**Editora Electronic Arts/Warner Bros. Interactive**  
**Distribuidora Electronic Arts**  
**Género Aventura**

reclamam o game pad do irmão mais velho para tentar descobrir quem está por detrás dos estranhos acontecimentos em Hogwarts. Afinal de contas, tudo tem que ver com a faixa etária. Em todo o caso, percebemos inteiramente o fascínio, já que o motor do jogo que cria os fabulosos e detalhados ambientes em 3D, semelhantes ao filme, não deixa grande espaço para dúvidas. Em particular as reproduções de Diagon Alley, a sala de Magia, as catacumbas, bem como fantásticas escadarias animadas. Trata-se, no fundo, de uma óptima reprodução de Hogwarts. Depois, bem depois, é um fio de jogo que segue em paralelo a narrativa do livro e do filme, no início do segundo ano naquela escola de magia e feitiçaria.

É, sem dúvida um jogo que apela aos fãs de

Potter, já que lhes permite a Potter, mas também a Hermione e Ron explorar Hogwarts e tentar descobrir quem está por detrás do mistério da Câmara dos Segredos (pelo menos até ver o filme e saber a solução...). Contudo, o gozo supremo estará também em jogar Quidditch, realizar os inúmeros quests e derrotar os vários inimigos que se nos deparam. Com a particularidade de todos os diálogos e legendas serem totalmente em português. Por outro lado, o jogo está relativamente facilitado, já que os vários movimentos são demonstrados no ecrã. O que é útil para dominar os vários feitiços, que se aprendem nas aulas e que são sem dúvida a parte que chama mais atenção dos pequenos jogadores. Depois, cada vez que se completa um enigma recebe-se uma carta que deverá ser coleccionada. Mas será tudo bom neste jogo? Nem tudo, já que as passagens para cada nível diferente exigem constantes "saves" que duram mais do que o devido. O que torna, por vezes, o jogo um pouco aborrecido. ■ Paulo Portugal



**Potter, Ron e Hermione unem esforços para descobrir o mistério da Câmara dos Segredos**



**8**

Harry Potter e a Câmara dos Segredos

Gráficos	Reproduzem fielmente o ambiente vivido em Hogwarts. E são totalmente em 3D e com detalhes fabulosos	8
Jogabilidade	Está adequado a jogadores de todas as idades, já que todos os comandos são indicado dentro do jogo.	8
Áudio	Todo o som faz jus à qualidade desta óptima franchise. É do melhor que se pode ouvir neste tipo de jogos	9
Duração	Um jogador médio, deverá terminar o jogo com alguma rapidez. Mas mesmo assim demora mais que o filme...	7

# Ape Escape 2



**Vale tudo para acabar com o granel da macacada**



Antes de mais, começamos por dizer que este é um jogo de grande sucesso no Japão, razão pela qual este título de sucesso na PlayStation chega agora à 128bits da Sony. No primeiro Ape Escape, um invento destinado a dar mais inteligência aos macacos caiu na cabeça de um comedor de bananas com mais olhos do que barriga. Em vez de se deixar submeter à vontade dos humanos, esse tal primata revolta-se, lançando o caos no Parque dos Símios. Desta vez, a história quase que se repete. Os capacetes voltam a parar nos crânios da macacada, só que desta vez por acidente. Hikaru, o jovem de cabelo vermelho que ajuda o Professor, em vez de mandar calças para o parque manda os ditos protectores da cabeça e dá início a uma revolução. Por sorte, quando o jogador fica com o jogo na mão, o Professor sai do laboratório e

Hikaru tem que arrumar a confusão até ele regressar. Mas não vai ser tarefa fácil. Apesar de ter ajudas múltiplas, o nosso rapaz vai-se ver grego para levar a sua tarefa até ao fim. Começa por ter de apanhar três macacos e vai por aí fora, sempre com o número de presas a aumentar e o grau de dificuldade a crescer. Vão-lhe valer as inúmeras invenções do Professor e a fundamental ajuda de Natsumi, uma rapariga mais velha com a mania que sabe tudo. De tempos a tempos, quando se justifica usar o radar detector de macacos ou o bastão contra os porcos cor-de-rosa, surge no telefone a dizer como utilizar o aparelho. Natsumi ajuda-o ainda a ultrapassar obstáculos. O que se destaca neste jogo são os chamados "maus da fita". Specter é o líder, um símio branco que quando está de capacete quer governar o Mundo. Cheio de

maldade, tem nas suas costas sempre pronto a ajudá-lo os "Cinco Macacos Malucos" que se destacam por causa de uma dieta de bananas Vita-Z. O Azul é rápido, o Branco é cientista louco, o Vermelho é o mais forte, e o Amarelo é grande e gosta de lutas de Sumo. Para o fim fica a dama do grupo. É a Rosa que utiliza a voz doce para enganar o adversário. Cada um deles aparece no fim de um grupo de plataformas, calhando Specter como desafio final.

□ Fernando Brandão



Ape Escape 2

<b>Gráficos</b>	Chega a ser delicioso controlar o herói à caça dos macacos. As cenas animadas merecem ser vistas com atenção	8
<b>Jogabilidade</b>	Se não fosse preciso habituarmo-nos ao controlo do jogo esta aventura era tarefa fácil. Mas vai ser preciso e muito	9
<b>Áudio</b>	Banda sonora repetitiva. Quando se joga durante muitas horas fica-se com a sensação de se estar a ouvir o mesmo há muito tempo	8
<b>Duração</b>	Depois da fase de aprendizagem, faz-se bem toda a aventura. Mas temos jogo para nos ocupar umas boas dúzias de noites	7
		8

Companhia SCEE Editora SCEE Distribuidora Lusomundo Género Plataformas



# Legaia 2: Duel Saga



**L**egaia 2: Duel Saga é um Role Playing Game que roda à volta da Aqualith, uma pedra misteriosa, dona de um poder extraordinário, que flutua no lago que banha a aldeia de Nohl. Ela é essencial à vida dos aldeões, visto que mantém a pureza das águas. Mas o mal está prestes a cair sobre a pacata comunidade de Nohl. A pedra vai ser roubada pelo maquiavélico Gold Eyes (ou Avalon), um guerreiro que procura juntar as três pedras místicas (uma delas é o Aquailith), de forma a conquistar um poder tão grande, capaz de acabar com todos os humanos à face da terra. O chefe do Corpo de Vigilância da aldeia, Galvan, tentou impedir os objectivos de Gold Eyes, mas foi derrotado. A esperança para devolver de novo a pedra ao lago de Nohl recai sobre Lang, um guerreiro com poderes mágicos, que foi encontrado por Galvan ainda jovem. Os feitiços aplicados, bem como a animação das batalhas, estão bem conseguidos e apresentam-se bastante dinâmicos. Da mesma forma, os movimentos das personagens também são fluidos e naturais. Porém, este título faz lembrar outros jogos do mesmo

género como Star Ocean ou Wild Arms, nos diálogos, objectos e combinação de pistas.

Mas a verdade é que, em Legaia 2: Duel Saga, foram incluídos certos detalhes para aguçar o gosto ao jogador, diferenciando-o de outros títulos RPG. O ponto mais alto do jogo encontra-se no Tactical Arts Systems (TAS). Reeditados do primeiro título, o TAS consiste em introduzir diferentes combinações de ataques. A combinação mais eficiente será aquela que cause 20 hits e cem mil pontos de dano no inimigo, o que em termos de dificuldade se situa num patamar médio, mesmo para principiantes.

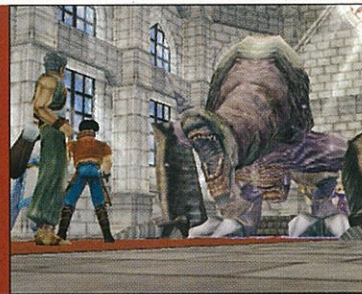
Outro aspecto a destacar é a música do jogo, que foi composta pelos mesmos autores da banda sonora do fabuloso Final Fantasy. Com uma história algo batida, mas no entanto engraçada, este jogo possui um interessante sistema de combate e oferece ao jogador uma longa cruzada. Os fãs do género Role Playing Game, especialmente a velha guarda, irão certamente divertir-se com este jogo. □ **António Sarmento**



**O enredo é interessante e o sistema de combate garante uma longa cruzada**



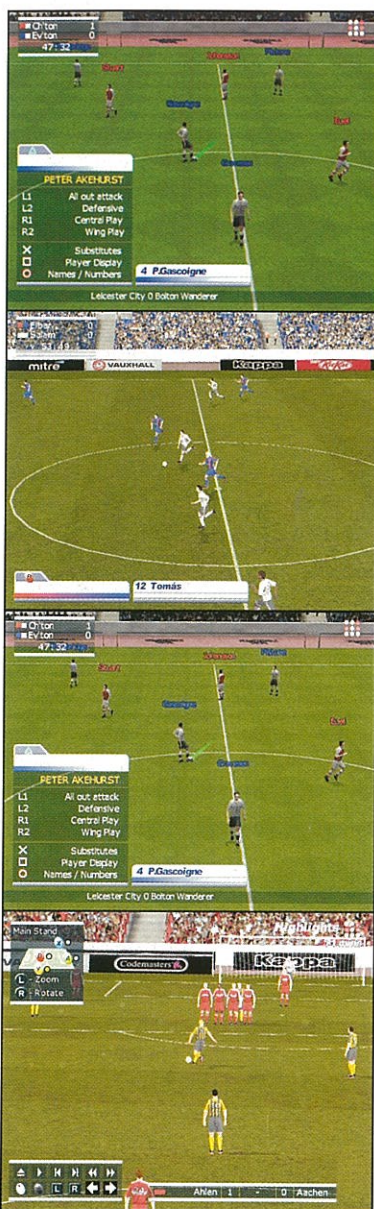
**Companhia  
Contrail  
Editora  
Eidos  
Distribuidora  
Ecofilmes  
Género  
Acção / RPG**



Legaia 2: Duel Saga

<b>Gráficos</b>	Esperava-se mais tendo em comparação outros jogos do género. Mas o aspecto singular deste título torna-o apetecível e engraçado	7
<b>Jogabilidade</b>	Boa. O Tactical Arts Systems, que transitou da versão anterior da série, é realmente o ponto forte deste jogo	7
<b>Áudio</b>	Bons efeitos sonoros e composições musicais, em contraste com as caracterizações vocais mal conseguidas	7
<b>Duração</b>	Jogo que retrata os primeiros tempos do género RPG. Entre na cruzada e deixe-se levar até ao fim	7





**Jogadores são 17 mil. Agora, só é preciso contratar os bons e vencer o campeonato. Simples. Não é?**



# LMA Manager

# 2003

Companhia  
**Codemasters**  
Editora  
**Codemasters**  
Distribuidora  
**Ecofilmes**  
Gênero  
**Estratégia/Futebol**

**E**stá aí LMA Manager 2003. A nova versão do melhor jogo de estratégia de futebol para a PS2 vem renovado e com muitas razões para nos prender à televisão durante várias horas. Se acha que pode fazer melhor do que fez Jesualdo Ferreira no Benfica, desengane-se. Quer dizer, pode até ser capaz, mas ainda não é desta que vai poder prová-lo. É que os rapazes da Codemaster não incluíram as Ligas portuguesas no jogo (aparentemente, o argumento de termos agora uma SuperLiga não os comoveu). Se quiser abraçar uma carreira de treinador tem bom remédio: assine contrato com um clube inglês, escocês, francês, alemão, italiano ou espanhol e arrisque a sua pele todos os fins-de-semana. O modelo de jogo não traz grandes inovações. Afinal, desde o tempo dos velhinhos ZX Spectrum que títulos como Track Suit Manager nos faziam perder

horas a decidir quem deveria ser o ponta-de-lança titular. Hoje, um bom jogo de estratégia é aquele que nos faz sentir que a tática por nós elaborada realmente funciona e, mais importante ainda, nos dá a possibilidade de fazer a diferença a favor do clube que nos paga ao realizar bons negócios de compra e venda de jogadores. Em LMA 2003, tal como nos antecessores, está lá tudo. Com uma simples (e rápida, o que é fundamental) busca na base de dados, escolhe-se entre os 17 mil jogadores disponíveis aqueles que mais nos convêm para reforçar o plantel. Depois de analisarmos as suas características, expressas em vários itens, podemos ainda mandar um olheiro observá-los. Depois é só dar o plano de treinos ideal, lançá-los na equipa e esperar que ajudem a encontrar as vitórias fundamentais. É justo que se diga, para que a crítica seja bem entendida,

que eu sou um fã incondicional do Championship Manager para PC. Que passo horas a fio a jogá-lo. E que sempre me queixei do facto de apenas ter acesso às exibições dos meus jogadores através da leitura das estatísticas do jogo. Ora, em LMA 2003 o mais aliciente é a possibilidade de assistir ao jogo, comodamente sentando no sofá, e com um "bloco de notas" à frente, para analisar quem foram os jogadores que cometeram erros. Assim, é mais fácil fazer substituições e acertos táticos. E o jogo ganha dinamismo, pois tudo o que fazemos tem resultados práticos (bons ou maus, só depende do nosso talento). LMA Manager 2003 é um bom exercício de raciocínio para todos os fanáticos de futebol. E ajuda-nos a perceber que mesmo os melhores treinadores precisam que os jogadores estejam inspirados. Não é professor Jesualdo?  Nuno Perestrelo

## LMA Manager 2003

<b>Gráficos</b>	As animações do jogo são bastante agradáveis e cumprem o que lhes é pedido	8
<b>Jogabilidade</b>	Não é preciso muito tempo para qualquer jogador se habituar ao sistema de comandos	8
<b>Áudio</b>	Não é fácil fazer uma banda sonora espectacular para um jogo de estratégia de futebol, mas isso também não é importante	7
<b>Duração</b>	Enquanto você gostar de ser treinador vai querer jogar. Por isso, dura até sair o LMA Manager 2004...	9





# Comida oficial do Campeonato do Mundo de Rallies

registadas da Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" e "PS" são marcas da Sony Corporation Inc. Todos os direitos reservados.  
World Rally Championship II Extreme © 2002 Sony Computer Entertainment Europe. Publicado pela Sony Computer Entertainment Europe.  
Desenvolvido pela Evolution Studios. Um produto oficial da FIA World Rally Championship licenciado pela International Sportsworld  
Comunicadores Limited.



*Grã-Bretanha*

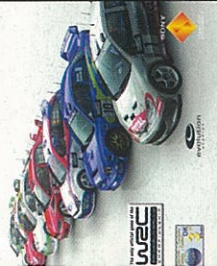


*Chipre*



*Espanha*

Tens que provar



21 pilotos oficiais. Todas as equipas. As 14 provas oficiais do Mundial de Rallies. Mais de 800 km de estradas. Gráficos recriados a partir de fotos captadas por satélites. Carrocerias totalmente deformáveis. Protótipos dos automóveis de rally do futuro. Opção multijogador. World Rally II Championship Extreme. O único jogo oficial do campeonato do mundo de rallies.



pt.playstation.com

PlayStation 2

DETERMINAÇÃO TENSÃO AUTOCONTROLO O OUTRO LADO

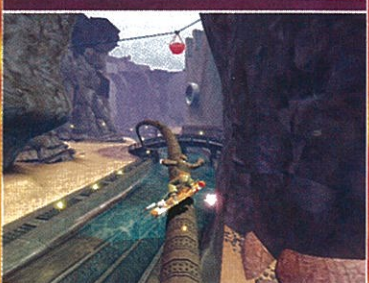
# Treasure



# Planet

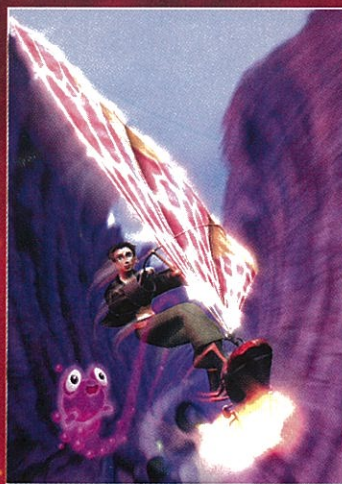


Companhia Bizarre Creations Editor Disney Interactive Distribuidora Lusomundo Género Acção/Aventura



Um dos principais defeitos de alguns jogos que aparecem no mercado com o título de grandes filmes em exibição é que condicionam as aventuras ao guião da fita. Tal como no grande ecrã, muitas vezes temos de mover os nossos heróis à vontade do realizador, sem grande espaço para novas emoções ou surpresas. Quando os jogos são de filmes de miúdos, essa verdade ainda é mais real e por norma, nunca são grandes desafios para a maioria dos jogadores.

Este "Treasure Planet" não é assim. Aproveita de facto o título do filme, as personagens principais e o ambiente, e coloca-os em situações completamente diferentes cinco anos depois da realidade que se vive no cinema. É então sessenta meses depois das palavras "The End" do filme que vamos encontrar Jim Hawkins, o herói do jogo, acabadinho de se formar na Royal Navy Academy e a iniciar uma carreira na Marinha. E que longa carreira esta. Jim terá vinte missões, com tamanhos variáveis que lhe vão permitir restabelecer a paz na galáxia. Nos registos históricos da época em que Hawkins se forma, um tratado de paz entre a Terra e os Procyons está prestes a ser assinado, só que estranhas movimentações de piratas galácticos ensombram as negociações. Cabe então ao nosso menino restabelecer a normalidade com tudo o que tiver à mão. Cada missão do modo Campanha é uma aventura com



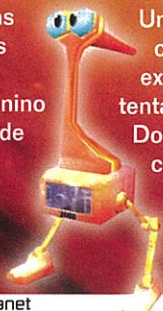
## Da Disney para a PS2. A Ilha do Tesouro renasce no espaço

arquitélagas a explorar, perseguições alucinantes pelo escuro espaço e lutas demoníacas com os piratas. Criado para ser um jogo para os mais novos, não há dúvidas de que tem a possibilidade de agradar a muitos jogadores mais velhos.

Uma das coisas que podem convencer os jogadores mais exigentes a caírem em tentação são as naves do jogo. Do mais pequeno e rápido cruzador de combate e fuga ao maior porta-torpedos, toda a armada tecnológica do filme aparece no jogo

com algumas evoluções. À medida que as exigências da luta estelar forem aumentando, a capacidade bélica das naves espaciais também se altera chegando o jogador a ter à disposição autênticas maravilhas da técnica. É que cada uma delas foi pensada para responder aos ataques inimigos e tem armas localizadas nos sítios que mais jeito dão para vencer as batalhas do espaço. Armas estas que são à vontade do freguês. Consoante se vai ganhando experiência e cumprindo missões, vão aparecendo alguns aparelhos suplementares mais eficazes e precisos que se podem colocar nas naves. Ao todo, são vinte naves que são comandadas por Jim, podendo meter quem quiser da sua corporação nestes meios bélicos de transporte. No entanto, esta fase do jogo só aparece lá mais para a frente. Nos cinco primeiros níveis, Jim tem de abrir igual número de portais cumprindo tarefas bem ao estilo Arcade. Coisas do género de apanhar determinado número de objectos e evitar ser apanhado por criaturas malignas. Mas tudo muito simples e acessível. Depois é que a coisa se complica. Ainda assim, no que toca a "Treasure Planet", não há dúvida de que estamos perante um excelente título. Primeiro porque consegue manter as crianças ocupadas. Depois, porque permitem que os papás fiquem até às tantas a surfar pelo espaço.

■ Fernando Brandão



### Treasure Planet

Gráficos	Encontram-se ao nível dos melhores. Mas também não é de estranhar. Metade do trabalho já estava feito para o filme de animação	8
Jogabilidade	Não é difícil levar a bom porto espacial as naves do herói. Apesar de poder ser aliciante para os adultos, é um jogo para adolescentes	7
Áudio	Mantém as vozes do filme original. Joseph Gordon-Levitt, o jovem Tommy Solomon da série "3º Calhau a contar do Sol" volta a ser Jim	8
Duração	Não obriga a noites e noites seguidas à procura da melhor forma de passar a outro nível. Faz-se com uma perna às costas	7

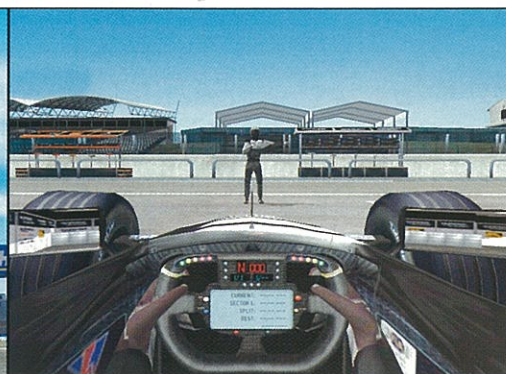
7





Companhia  
EA Sports  
Editor  
EA Sports  
Distribuidora  
Electronic Arts  
Gênero  
Simulação F1

# Formula One 2002



Sentir-se na pele de Michael Schumacher, Ruben Barrichello, David Coulthard ou Juan-Pablo Montoya durante uma corrida de Formula 1 é o aliciante desafio que a EA Sports nos propõe no jogo oficial do campeonato do mundo da modalidade. Mas aqui não existem pilotos favoritos à partida. A habilidade com que o jogador controla o volante pode valer-lhe um brilhante lugar no pódio, mesmo estando sentado no cockpit de uma marca de carros menos famosa. O realismo das corridas é muito bom, ainda para mais quando o barulho dos motores são, provavelmente, dos melhores conseguidos até hoje. Além disso, os carros respondem muito bem aos controlos, permitindo inclusive

derrapagens controladas. Os efeitos de fumo, as marcas de pneus, os mecânicos nos boxes e o público e a paisagem à volta da pista, recriam toda a atmosfera da Formula 1. E, para diminuir as hipóteses de se despistar, o condutor deve estar atento aos pontos de referência da pista, como as placas ou linhas de asfalto. Os mais fanáticos podem ainda avaliar todas as reacções do bólido em cada recta ou curva, através do sistema de telemetria. Se o jogador quiser passar as fases de qualificação e partir imediatamente para a competição, o modo Arcade é o mais adequado. Já o modo Spectator destina-se a quem prefere acompanhar o piloto dentro do cockpit, dos mais variados ângulos. Se prefere

testar as habilidades ao volante com outro jogador, num duelo Michael Schumacher – David Coulthard, deve escolher a opção Head to Head, do Arcade. Mas a adrenalina da competição sobe no modo Simulation. Aqui, o jogador sente-se exactamente como se estivesse a competir no campeonato do mundo. Pode praticar duas vezes por dia, na sexta-feira e sábado, de modo a estar bem preparado para o Qualify, que vai determinar o lugar na pole position. E, mesmo antes de começar a corrida, o piloto faz a volta de aquecimento. Depois, cai a luz verde e a começa a corrida. Pé firme no acelerador, mãos seguras no volante, e não se deixe ultrapassar!

□ António Sarmento



**Neste jogo pode contar com todos os pilotos e equipas da temporada disputada em 2002, além de uma vasta gama de opções de controlo e ajuste do carro**

Formula One 2002		8
Gráficos	Retrata muito bem o ambiente F1, desde o piloto às pistas, condução, condições climáticas e modos de visão da corrida	8
Jogabilidade	Excelentes controlos que permitem controlar bem o bólido a grande velocidade. As ultrapassagens são realistas	8
Áudio	Os efeitos sonoros dos motores são, provavelmente, dos melhores conseguidos até hoje neste género de jogo	9
Duração	O jogo é bastante profundo, tal como a temporada da Fórmula 1, e o jogador terá de completar todas as provas da temporada	8





Não te vamos contar o que acontece neste filme. Nem quem é o mau nem o bom da fita. Nem o enredo ou o argumento. E muito menos o final. Só que entra a Máfia e que tu estás metido nisto até ao pescoço. Sequências, acção e os ambientes de Londres reproduzidos ao milímetro. Em *The Getaway* tudo se passa como se estivesses dentro de um filme. E já sabes, os filmes não se contam.



pt.playstation.com

PlayStation 2

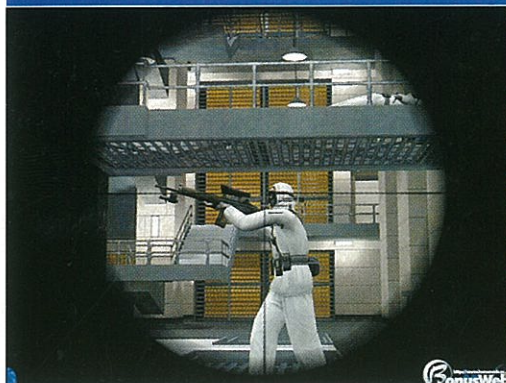
TENSÃO REALISMO INTRIGA O OUTRO LADO

PlayStation 2

*The Getaway*

18

# James Bond 007 NightFire



Cada vez mais, os jogadores de consola estão a adaptar-se ao uso do comando analógico nos shooters na primeira pessoa. Vale a pena esse treino já que são inúmeras as oportunidades de gozo. Como este Bond – mais um título da excelsa colecção Outono-Inverno lançada pela Electronic Arts que serve de réplica ao lançamento do próximo filme, 0007 – Morre Noutro Dia, em Janeiro próximo.

Logo a abrir uma alucinante sequência jogável para o pré-genérico (tão bom, ou até melhor, que o do próximo filme). Depois é o típico jogo de acção, com armas a rodos, gadgets para todos os gostos e... Pierce Brosnan. Bom, nem tanto. Apenas porque, infelizmente, o actor "emprestou" a sua imagem mas não a voz. Enfim, Nightfire tem quase todos os superlativos dos filmes de Bond – sim, as belíssimas (e bem desenhadas) Bond girls também lá andam.

Além de ser um shooter musculado, o jogo conta com alucinantes perseguições a bordo do Aston Martin Vanquish V12, mas também helicópteros, explosões, perseguições na neve, debaixo de água, etc. Mesmo sem a hipótese

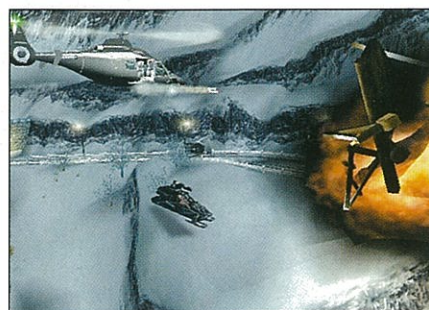


**Finalmente podemos dar umas voltinhas no famoso Aston Martin V12 Vanquish**

de planificar o que quer que seja, este conjunto de elementos fazem deste jogo um dos melhores da série 007 – a única dúvida que resta é o excelente GoldenEye.

A dar credibilidade à trama (aspecto de menos importância tanto nos filmes como nos jogos) estão as personagens bem desenhadas, como a agente secreta francesa, Dominique Paradis, que tenta infiltrar-se na organização do vilão Raphael Drake. Pois será esta babe que teremos de salvar logo no início. Contudo, não quiseram os programadores, ou os produtores, que ela pudesse agradecer convenientemente ao herói... Seja como for, Nightfire é um bom

título, ainda que a dúzia de missões seja relativamente fácil de cumprir. Sobretudo no modo "operative" mais acessível. Os entusiastas da componente multijogador, encontrarão novas possibilidades. Sobretudo depois de ultrapassada alguma complexidade com a configuração onde se selecciona número de jogadores e os mapas. Ainda assim, consideramos estar na presença de um jogo interessante que agrada ao jogador comum não muito exigente. Acção, música à maneira, mulheres bonitas, carros velozes estão lá. Só falta mesmo o martini agitado... □ Paulo Portugal



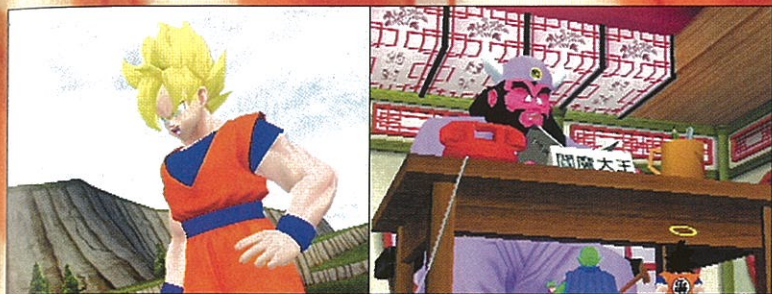
James Bond 007: Nightfire

<b>Gráficos</b>	Não se esperava menos de um jogo com a chancela de 007. Excelente a sequência do genérico	8
<b>Jogabilidade</b>	Apesar das múltiplas propostas de acção, os shooters na primeira pessoa não são talhados para o comendo analógico	7
<b>Áudio</b>	A parafernália de sons e efeitos especiais está razoavelmente bem produzida. Menos a voz de Bond, que fica muito aquém do original	7
<b>Duração</b>	Um pequeno senão, já que o jogo conclui-se num ápice. Afinal, tudo o que é bom acaba depressa...	7



# TESTE

Dragon Ball Z Budokai



# Dragon Ball Z Budokai



Confesso desde já que não perdi nem um episódio desta banda desenhada. Mas ao contrário de muitos dos fãs, o meu interesse centrava-se unicamente no elenco escolhido para dar voz às personagens. Os textos eram simplesmente geniais e as interjeições faziam-me sempre rir. Quanto às razões que atraíram as outras pessoas, nunca achei serem nada de especial. A animação era muito fraca e o argumento era como mastigar uma chiclete. E a maioria das personagens eram redundantes – excepção para Hércules e Bubu. Assim, foi com curiosidade que coloquei na PS2 o disco de Dragon Ball Z Budokai. A minha primeira surpresa foi arrasadora. As vozes utilizadas neste título eram as originais e não consegui deixar de ter uma sensação esquisita de desconhecer totalmente os heróis que desfilavam à minha frente. Passado esta desilusão, comecei a prestar maior atenção ao produto concebido pela Infogrames. O modo Story retrata

algumas das mais sensacionais batalhas contadas na série de desenhos animados. Boku terá de enfrentar as mais estranhas personagens para encontrar uma resposta sobre a sua origem. Claro que conta com ajuda de amigos e a diversão é garantida. No modo Tournament pode-se sentir o sabor da luta pelo título de melhor guerreiro do universo. Há algumas personagens a que não se acede e só com o tempo se poderá combater com elas. Todo o jogo centra-se, nas potencialidades de cada guerreiro em derrotar os outros. Por isso, é mais um título de murro e pontapé, cada personagem tem características próprias e há a possibilidade de explorar mais de 60 combinações de golpes. A diversão é garantida mas, infelizmente, os gráficos são muito fraquinhos e os movimentos reproduzidos são muito semelhantes aos da série televisiva – devagar, devagarinho, parados. O som também não alcança uma nota positiva, a não ser que se seja fã das vozes originais. □ João Vicente

**Boku irá ter que enfrentar personagens para encontrar uma resposta sobre a sua origem. A ajuda dos seus amigos é sinónimo de diversão**

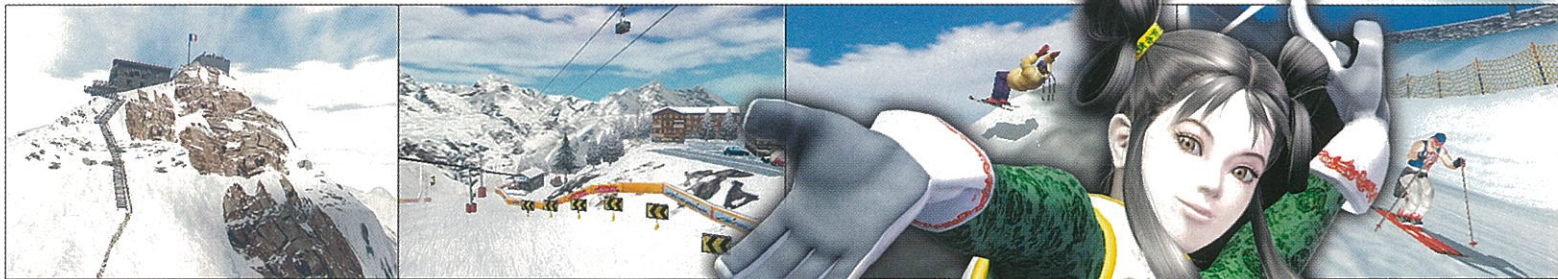
Dragon Ball Z Budokai

7

<b>Gráficos</b>	Personagens e cenários bem reproduzidos. Só peca na velocidade no processamento nos movimentos	5
<b>Jogabilidade</b>	Um bom tutorial e teclas bem semeadas não vão levantar grandes problemas no controlo das personagens	7
<b>Áudio</b>	Vozes originais e um fraco aproveitamento de efeitos especiais	5
<b>Duração</b>	Garantida pela presença de 23 personagens, 60 combinações de golpes e 29 níveis de história	8

Companhia: Interactive  
Editora: Eidos  
Distribuidora: Infogrames  
Género: Acção





# Alpine Racer 3

Com o frio que está, apetece a quem tem um espírito mais radical, uma descida

alucinante por uma escarpa de gelo montado nuns patins. O Inverno, e os seus jogos característicos, são o destino de milhares de praticantes e o sonho de ainda mais pseudo-esquiadores que gostavam de ir mas não vão. Para esses, o máximo de vertigem a bordo de um par de skis que se consegue arranjar é o novo Alpine Racer 3. E olhem que não ficam nada mal governados, pois esta é uma das melhores formas de experimentar este desporto, sem irmos parar às urgências com tudo fora do sítio.

A aprendizagem é rápida e o desafio, esse, começa logo nos primeiros momentos de jogo. Como toda a gente já reparou, este título vem acompanhado de um número, sinal evidente de que já não é o primeiro jogo a chegar às consolas. Mas é, sem sombra de dúvidas, o mais realista de todos os que até agora chegaram ao mercado e isso, pudemos constatar facilmente nesta primeira aproximação. E nem sequer duvidamos que as pistas que lá aparecem sejam idênticas às verdadeiras. São mesmo ou, pelo menos,

apresentam-se com um grau de detalhe e perfeição que, se não existem, deviam ser inventadas. Cheias de obstáculos e de apertadas curvas e trajectórias a seguir, seja no modo corrida ou no Campeonato, foi necessária alguma prática para levar a melhor aos adversários. Mas lá que a adrenalina subiu e se começou a pensar em aulas na neve, lá isso começou. Convém ter alguma atenção na hora de escolher o corredor com que nos vamos atirar pelo monte abaixo, porque cada um dos oito à disposição tem as suas características próprias e, por vezes, não são fáceis de guiar. Ainda assim, são garantidas horas seguidas de puro prazer agarrado ao comando e a aventurar-se pelas perigosas pistas de montanhas como os Pirinéus. Quem quiser mais realismo, meta uma ventoinha em cima da televisão. □ **Fernando Brandão**

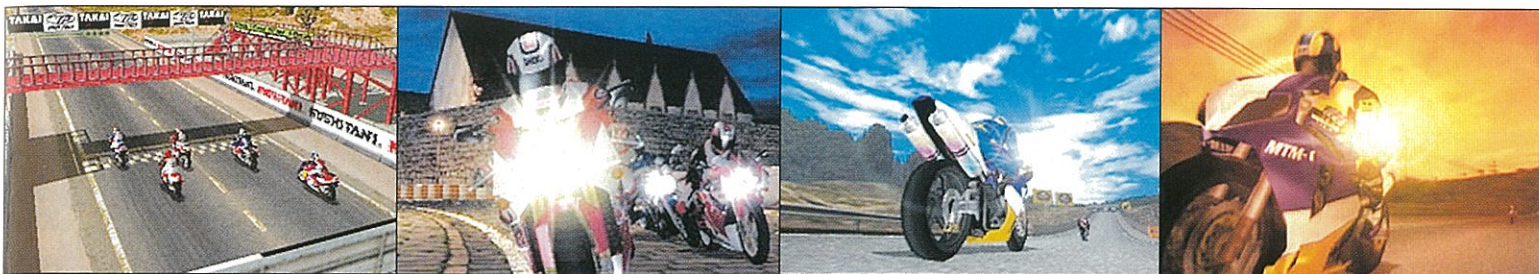
**Companhia**  
**Namco**  
**Editor**  
**Playstation**  
**Distribuidora**  
**Lusomundo**  
**Género**  
**Desportos radicais**

Alpine Racer 3		8
<b>Gráficos</b>	São os mais realísticos gráficos do género mas a velocidade é tanta que para ver o cenário só espalhando-se no chão	8
<b>Jogabilidade</b>	Adrenalina pura garantida para os primeiros dias de jogo. Tem uma habituação fácil mas a progressão é mais difícil	8
<b>Áudio</b>	Sons do momento, destinados a fazer o coração bater depressa. O barulho do gelo nos skies não merecem objecção	9
<b>Duração</b>	É mais do mesmo. Quem nunca jogou, pode desbundar bastante tempo. Quem já experimentou, faz o jogo só com um ski	8

**Esquiar montanha a baixo em pistas minadas de curvas é do mais radical que pode haver**







# Riding Spirits

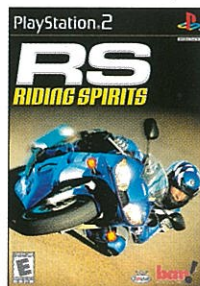
**A zona mais impressionante deste título irá deixar completamente louco qualquer adepto de melhorar cada parte da máquina**

Vamos colocar os pontos nos is. Riding Spirits é um jogo só para amantes de motos, todos os outros vão o achar demasiado complexo e chato até terem algum prazer com ele. Este jogo tem todas as condições para conquistar o mais fervoroso e fanático motard e é quase um manual de instruções sobre tudo o que há para saber sobre os veículos de duas rodas. Explorando o caminho já palmilhado por Grand Turismo, RS permite comprar e vender motos, aperfeiçoá-las com a compra de acessórios e testar a sua perícia como piloto ao guiar destas bombas. A zona mais impressionante deste título irá deixar completamente louco qualquer adepto ao melhorar cada parte da máquina. Nesta zona é possível escolher entre cinco tipos de suspensões e comprar dezenas de componentes – transmissões, jantes, pneus, radiadores, e tudo o mais. Para aguçar ainda mais o apetite, todas estas categorias são compostas por subcategorias prolongando assim o prazer e a dúvida sobre qual a peça mais importante para a máquina. A perfeição é levada de tal forma ao extremo que qualquer escolha menos acertada pode

aumentar o peso da moto e diminuir o seu desempenho. Só para ter uma ideia do nível dos detalhes tenha atenção quando for escolher um pneu para acompanhar as novas jantes que comprou. Caso opte por uma solução inadequada, o peso da moto aumenta. E neste

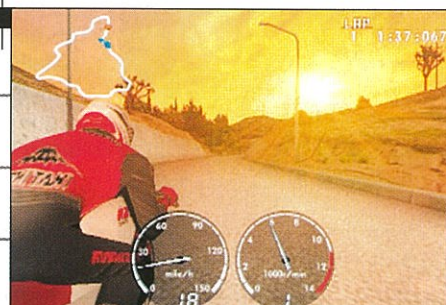
campo todos os cuidados são poucos. O cuidado posto ao nível dos detalhes, infelizmente não teve continuação a nível gráfico. O motor utilizado oferece-nos imagens muito semelhantes aos primeiros títulos de Grand Turismo para a PlayStation, não explorando as potencialidades da PS2. A banda sonora segue o mesmo caminho e é aconselhável baixar o nível do volume da televisão, caso contrário os seus ouvidos podem sofrer danos irreparáveis.

A condução das motos também é um pouco difícil mas este pormenor pode ser aliciante para quem gosta de desafios. Mesmo assim, tenha sempre em atenção que ao mais pequeno erro de condução sairá da pista e irá ao tapete. Tendo em conta tudo aquilo que foi dito, Riding Spirits é um jogo recomendado para quem gosta de motos e de um bom desafio. □ João Vicente



**Companhia**  
**BAM Entertainment**  
**Editora Spike**  
**Distribuidora Ecofilmes**  
**Género Simulador**

Riding Spirits		6
<b>Gráficos</b>	Muito pobres. Os cenários como as pistas são despidos de qualquer interesse e só se salvam os detalhes das motos	5
<b>Jogabilidade</b>	Os comandos são de fácil aprendizagem mas o mesmo já não se pode dizer sobre a condução das máquinas	6
<b>Áudio</b>	Imagine uma mosca a ser engolida por um aspirador e terá uma boa ideia do nível dos sons	4
<b>Duração</b>	A quantidade de acessórios e o número de máquinas ao nosso dispor prolongam a sua duração pelas 14 pistas do jogo	8

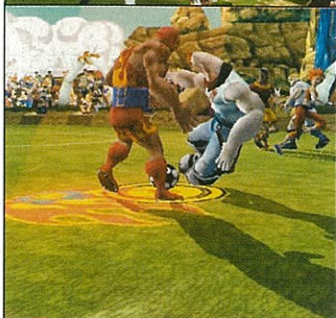
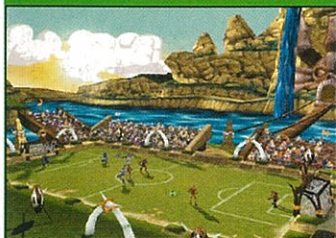




# SEGA Soccer Slam



Companhia Black Box  
Editora Sega  
Distribuidora Ecofilmes  
Género Desporto / Futebol



**J**oga-se com uma bola de futebol, num campo de futebol, e só se pode utilizar os pés para chegar à vitória. As equipas têm quatro jogadores cada e os estádios sempre cheios. O objectivo é marcar mais golos que o adversário e para isso só existe uma maneira: rematar mais e melhor à baliza, fazer uso adequado das características de cada futebolista e esperar que a defesa esteja inspirada. Ainda assim, é caso para dizer que cheira a futebol, sabe a futebol, parece futebol mas não é futebol...

Falamos de SEGA Soccer Slam, um título que chega para baralhar os consumidores.

Quem procura um jogo sério, com simulação real de tudo o que se passa nos 90 minutos de uma partida, deve riscar já da lista de opções este título. Mas se o realismo e o politicamente correcto de ver as faltas marcadas são coisas que o irritam, talvez tenha aqui algum ponto de interesse.

SSS é o futebol bárbaro, no qual os jogadores, com poderes próximos do sobrenatural, travam autênticas batalhas para levar de vencida a equipa adversária. Sem espaço para os sempre aplaudidos "fair-plays", o que convém fazer em SSS é mesmo bater nos adversários, fazê-los cair e aproveitar a oportunidade para marcar mais um golo e aumentar a vantagem para 10-6.

A jogabilidade é boa e a velocidade de adaptação

**Não, não se trata de uma partida de futebol mas sim de uma batalha sangüinária repleta de sadismo**

muito rápida, mas a verdade é que falta algo a este "arcade" para ser mesmo convincente. Afinal, a ideia de bater o mais possível nos adversários não é nova de todo (já antes Red Card nos havia convidado a imitar as extravagâncias de Eric Cantona).

Ao fim de pouco tempo aos comandos de SSS a repetitividade começa a ser preocupante e o que vai valendo a este título ainda é a incerteza no resultado dos jogos, o que deriva do elevado número de golos que se podem marcar.

GANHAR jogos implica ganhar dinheiro e esses prémios podem ser utilizados a adquirir novas características para os jogadores. Assim, a perspectiva de ver a equipa crescer funciona como um chamariz.

SEGA Soccer Slam não é o jogo ideal para uma pessoa só, mas jogar contra um amigo pode ser uma experiência divertida. SSS merece o benefício da dúvida, mas obriga a um aviso: atenção que este jogo não é sobre futebol, mas sim uma variante sangüinária do desporto rei. Os requintes de sadismo podem chamar algum público. □ **Nuno Perestrelo**

## SEGA Soccer Slam

<b>Gráficos</b>	É possível escolher a câmara e o zoom através do qual se vê o campo. Os "craques" estão bem conseguidos mas mal animados	6
<b>Jogabilidade</b>	Mal se pega em SSS percebe-se o que faz cada botão. Já fazia falta um jogo assim...	9
<b>Áudio</b>	É ambicioso mas deixa bastante a desejar. Tem músicas engraçadas, mas é incompreensível porque razão alguns golos não são festejados...	7
<b>Duração</b>	Jogar contra as equipas artificiais torna-se desinteressante. O melhor é pedir a um amigo para medir forças com a nossa super-equipa...	7

7

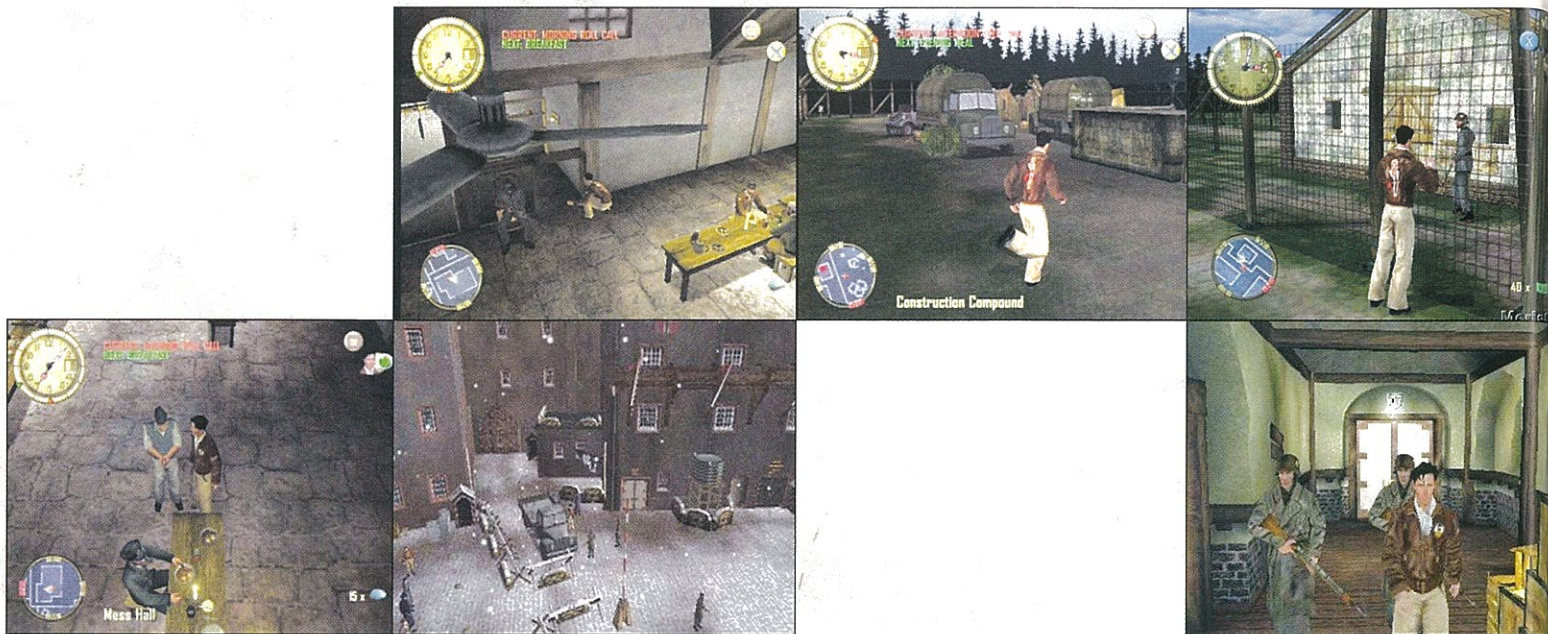


# Prisoner of War



Haverá coisa melhor que enganar um punhado de boches e escapar dos campos de prisioneiros mais guardados? Sobretudo, quando não corremos perigo de vida e... ahm, temos a solução debaixo dos nossos olhos. Vá lá, preguiçosos, divirtam-se, a papinha está toda feita.

# PRISONER OF WAR



## Missão 1: THE HOLDING CAMP

### Objectivos

1. Roubar 50 moedas da enfermaria e entregá-las ao "crava".
2. Roubar a chave das casernas alemãs.
3. Usar a chave para entrar na despensa e roubar o pé-de-cabra.
4. Abandonar o campo pela zona dos camionistas e esconder-se num dos camiões

1. Ok, o capitão Stone foi mais uma vítima da eficácia nazi e que passa a engrossar as fileiras deste campo de prisioneiros. A ideia é mesmo não o deixarmos aquecer o lugar e arquitectar uma grande evasão à boa maneira do clássico do mesmo nome, precisamente A Grande Evasão. O primeiro passo a dar na direcção certa é mesmo arrumar os poucos pertences na camarata e descobrir o lugar onde se vão esconder os objectos encontrados ou... surripiados. Esse lugar é o baú ao lado da cama. É também aí que se grava o jogo. Depois, é misturar-se com os

vários colegas de infortúnio, tentar descobrir pistas e, claro, conhecer o campo e as suas regras. Como não faltar às várias formaturas. O primeiro a dar pistas será o "crava", que nos pedirá 50 moedas em troca de objectos roubados. A melhor altura para roubar dinheiro é de manhã, à hora do pequeno-almoço. Entrar na messe pelas traseiras. O muro entre a messe e a enfermaria é fácil de trepar. Atenção aos guardas na torre. A porta da enfermaria não está trancada, por isso basta entrar e roubar o dinheiro. No regresso, o "crava" dá graxa para botas. Assim se completa o primeiro objectivo.

2. É nessa altura que chega o co-piloto que se perdera quando o avião foi abatido. Ele irá ajudá-lo a apanhar a chave. O melhor acesso para as casernas alemãs é durante o exercício da manhã. Enquanto o co-piloto distrai os guardas, entrar para as casernas pela vedação a norte. A chave está na parede a Este.

3. Melhor altura para operar é durante a noite. Preparar a vedação a Noroeste das

casernas, do lado oposto à despensa. Saltar e correr para o buraco na parede que dará entrada para a despensa. Manter-se o mais próximo possível do feixe do holofote e segui-lo. Entrar na despensa e agarrar o pé-de-cabra. Gravar jogo.

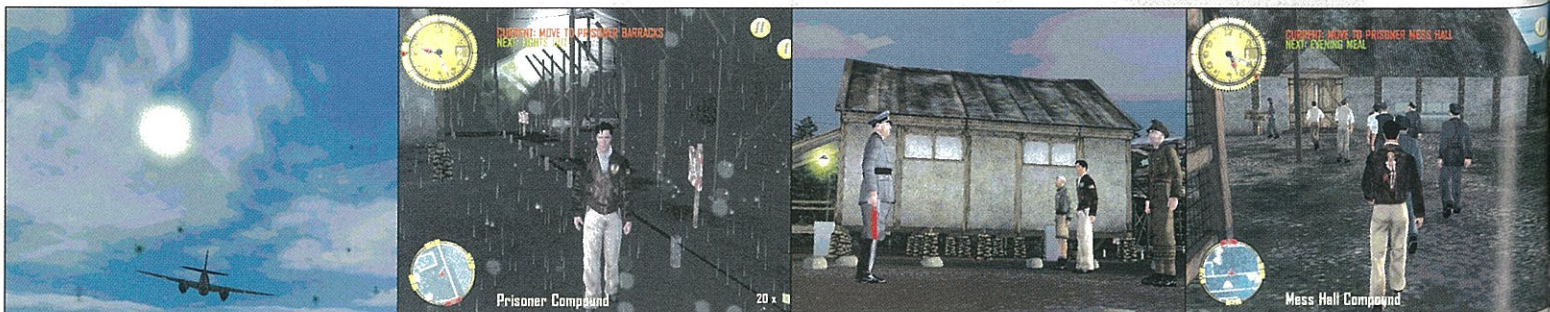
4. No parque das camionetas, esperar em frente ao quartel dos camionistas que o guarda se volte e depois abrir a porta com o pé-de-cabra. Rastejar por baixo do feixe do holofote em direcção ao camião. Este já está.

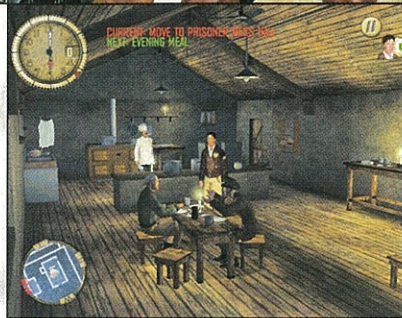
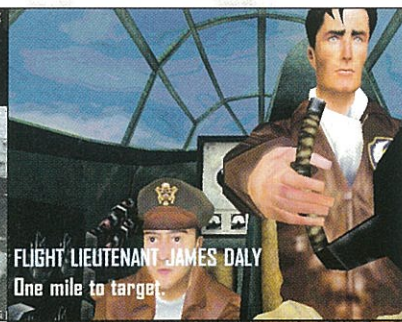
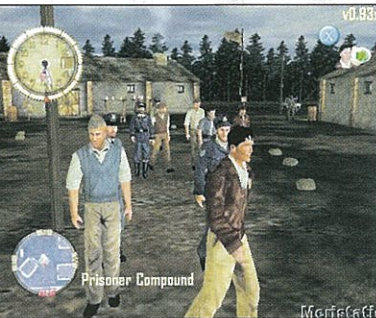
## Missão 2: Stalag Luft

### Objectivos:

1. Chegar ao Prisioneiro Escondido e informá-lo sobre o programa foguete.
2. Roubar um uniforme.
3. Roubar mais documentos.
4. Apanhar a ferramenta e fugir.

1. É indispensável ter uma gazua para circular melhor em Stalag Luft. Apanhá-la na mesa à porta da caserna, depois de apagadas





as luzes e de o guarda adormecer. Essa chave vai permitir abrir a porta do teatro no pátio. Arranjar 25 moedas para dar a um prisioneiro de blusão de cabedal. Entrar no teatro pelo pátio ocidental. De manhã fazer com que ele crie uma manobra de diversão perto da porta (do lado Oeste) e abrir a porta com a gazua. Seguir pela esquerda e evitar o guarda. Subir as escadas e atirar uma pedra ao jarro e entrar quando o guarda for investigar. Continuar a subir e esconder atrás de uma parede secreta. Atirar outra pedra a um frasco em cima de uma mesa. Correr através de teatro. Entrar na caserna do prisioneiro pela porta do fundo. À hora do almoço, entrar pela porta da direita.

2. O uniforme está na lavanderia do lado oposto ao teatro. Abrir a porta com a gazua e esperar que o guarda suba as escadas. Entrar na lavanderia e rastejar no sentido dos ponteiros do relógio detrás dos caixotes. Levá-lo e vesti-lo atrás da porta secreta. Dirigir-se ao quarto de Harding, que vestirá o uniforme e fugirá. Neste ponto,

há duas alternativas: ou apanhar os passaportes ou tentar fugir também.

3. Esperar pelo cair da noite e dirigir-se à messe. Passar pela porta à direita e seguir pelo corredor. A porta ao cimo permite aceder ao pátio alemão. Subir as escadas e rastejar junto às paredes baixas. Entrar na segunda porta e apanhar os passaportes.

4. Apanhar a ferramenta de cima da mesa nas traseiras do pátio alemão. Entrar no gabinete da administração pela porta da esquerda. Esconder-se debaixo das mesas e avançar até ao fundo à esquerda. Preparar pelo buraco de saída para encontrar-se com Harding e fugir.

## Missão 3: Colditz

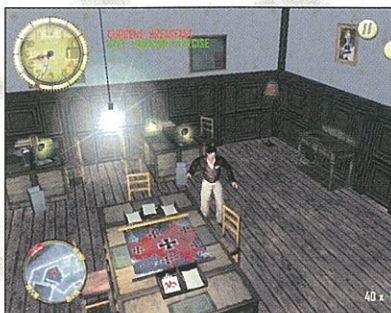
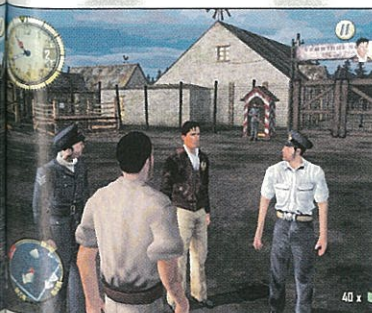
### Objectivos:

1. Pôr música a tocar no sistema Tannoy.
  2. Roubar os planos do foguete e devolvê-los à comissão de fuga.
  3. Roubar o fole.
  4. Dirigir-se ao túnel.
1. Desta vez, temos mais pessoas para

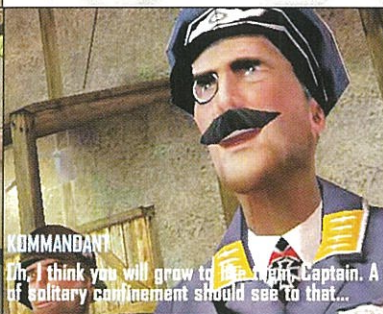
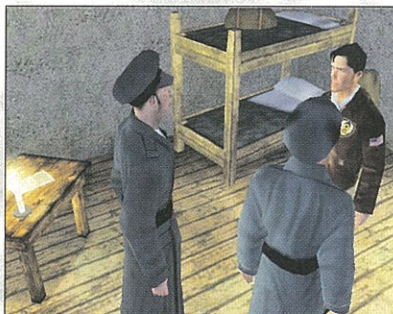
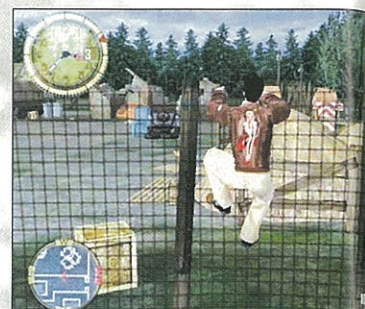
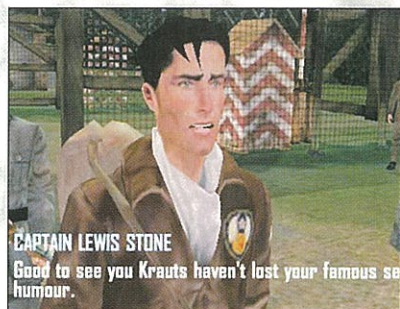
conhecer e uma área maior para operar.

Atenção, os guardas também são mais tesos. O primeiro objectivo está na camarata no 2. Levá-la e algumas pedras. Entrar na messe, passar por baixo do balcão e apanhar a chave que está na parede. Sair pelas traseiras e dirigir-se ao gabinete da administração. Saltar a vedação e esconder-se na parede do gabinete. Correr na direcção do monte de troncos e detrás dele atirar pedras para o tambor no canto. Entrar no edifício para apanhar as moedas espalhadas e pôr a fita a tocar.

2. Para roubar os planos secretos é necessário um uniforme. Arranjá-lo na despensa do lado ocidental do campo, à noite. Saltar a vedação, abrir a porta com a chave de latão, tirar o uniforme e vesti-lo e sair descontraidamente. Seguir para o gabinete do comandante. Para preparar pelo cano sem ser visto, contornar o edifício pelas traseiras, junto à parede Este e depois a Norte. Já dentro do edifício, descer pelas escadas e apanhar as moedas. Na cozinha,



# PRISONER OF WAR



passar discretamente pelo guarda e pelo tenente por detrás da estante. Os documentos estão numa secretária sob vigilância. Rastejar e apanhá-los, saindo devagar sem levantar suspeitas. Usar a falha no arame farpado da vedação a Este para ir para a zona dos prisioneiros.

3. Disfarçar-se de guarda e entrar com os prisioneiros na messe. Nas traseiras está uma porta que deve ser destrancada com a chave de latão. Entrar e apanhar o fole e passar ao modo ilegal. Esta operação deve decorrer durante o pequeno-almoço para ter tempo de regressar à zona dos prisioneiros.

4. Usar o pé-de-cabra para abrir a porta na zona dos veículos ou um método mais rápido: conversar com um guarda gordo durante os treinos da manhã e ele destrancará a porta. Passar pelo buraco na parede da zona dos veículos. Com uniforme, passa-se despercebido. Avançar para a porta do meio do edifício, rastejando debaixo dos carros. O buraco nessa sala permitirá a fuga.

## Missão 4: Sabotage!

### Objectivos:

1. Roubar o pacote dos correios.
2. Fotografar o foguete e roubar os documentos na zona de material bélico sofisticado.
3. Infiltrar-se nas casernas alemãs e usar o rádio para contactar Londres.
4. Destruir o rocket antes de ser lançado.

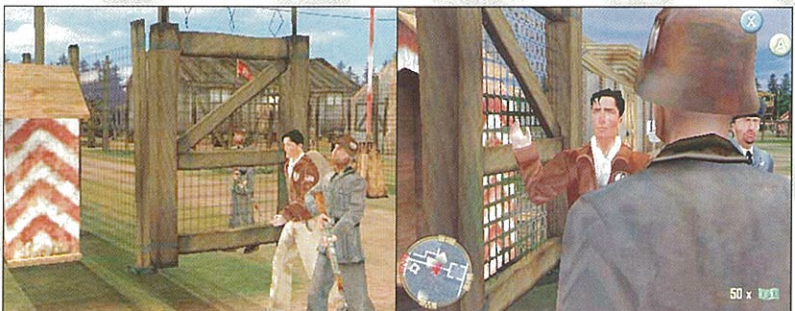
1. Regressamos a Stalag Luft. O campo está modificado e as camaratas dos prisioneiros no canto Sudoeste do campo. O espaço possui mais material bélico sofisticado. É aí que se encontra o rocket que queremos sabotar.

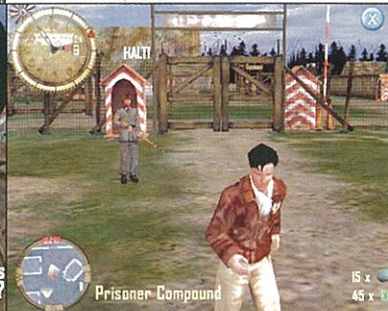
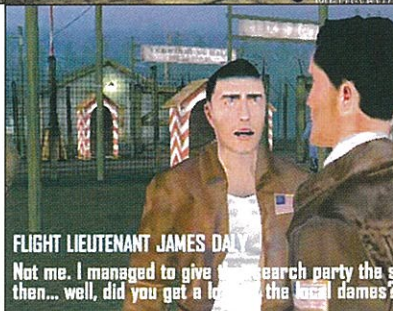
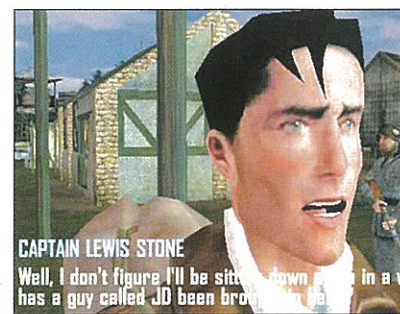
Apanhar a gazua no armazém alemão, no lado Oeste das camaratas. De noite subir as escadas entre os dois edifícios. Tantar não ser detectado pelos holofotes. Apanhar moedas espalhadas no chão. De regresso, apanhar uniforme perto do armazém alemão. Abrir a porta quando os guardas estiverem do lado de trás. Usar o uniforme para regressar. Para

chegar aos correios, aguardar pela noite e seguir pelo lado Este perto do armazém. Passar a cerca Este e entrar no buraco na parede tapada pela carrinha. Apagar as luzes atirando uma pedra. Quando os guardas se afastarem entrar nos correios. Atirar pedras pela janela para distrair os guardas.

2. Seguir pelo túnel junto à camarata 2 até ao armazém. Apanhar câmara, uniforme e gazua. É necessário apanhar os documentos e fotografar o rocket. Para melhor sucesso, dividir cada parte da missão em noites separadas. Seguir pelo túnel até à parede escalável. Apagar luz com a catapulta. Seguir pelas traseiras e subir escada. No telhado seguir pela esquerda até à escada. No topo, seguir para este e fotografar rocket.

3. Segunda parte da missão. Seguir pela entrada no telhado até ao interior do edifício. No topo esperar que o guarda se vire para descer as escadas. Seguir o tenente até ao rocket e esconder-se. Depois, seguir para o quarto. Cuidado com a janela. Regressar. Vestir o uniforme e usar o túnel até ao edifício. Apanhar a chave e abrir a porta do





quarto do tenente. Roubar uniforme. Aguardar pela hora da refeição para usar o rádio. Regressar pelo túnel.

4. Em apenas cinco minutos teremos de ir à zona de material bélico e impedir o lançamento do rocket. Apanhar cartão na parede à esquerda. Colocar cartão e seguir escada a baixo.

## Missão 5: Unfinished Business

### Objectivos:

1. Revelar o projecto secreto do SOE.
2. Descobrir e fotografar o espião.
3. Completar o glider e destruir o laboratório.
4. Fugir!

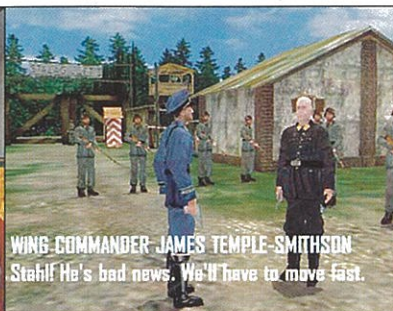
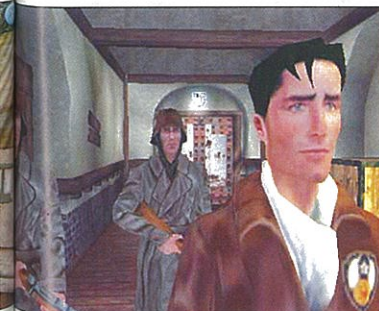
1. De volta a Colditz, notam-se algumas alterações. Agora ficamos "hospedados" nas camaratas do lado oposto. Investigar o que fez Harding antes de ser apanhado. Depois da chamada para o pequeno-almoço, apanhar pedras e durante a refeição seguir para a messe. Com cuidado seguir para a porta

Oeste. Atenção às patrulhas. Esconder-se debaixo da mesa à direita. Seguir para o canto à direita junto à porta. Apanhar chave no quarto seguinte e regressar à messe. Depois da chamada matinal, seguir para a camarata 1, mas não entrar. Esperar que passe a patrulha e correr para a terceira porta à esquerda e esconder atrás do pilar. Subir as escadas e esconder no armário. Depois, seguir para a livraria. Espreitar pela fechadura e usar radar para esperar guardas. Apanhar catapulta no quarto à direita. Subir as escadas. Seguir pelo corredor à esquerda. Passar pela janela aberta. Apanhar o gancho. Abrir outra janela. Relatar ao EC a descoberta de Harding a construir um glider. Seguir pela porta à direita até à torre do sino. Atirar gancho e descer. Pela esquerda até à enfermaria e depois pela lavandaria onde apanhamos um uniforme. Informar o EC da descoberta

2. O espião está a dar trabalho. Temos de o fotografar junto com o capitão. Apanhar gancho na torre. Comprar graxa ao "crava" e

pintar a cara de negro. Rastejar até à camarata. Seguir até à messe e ao edifício alemão. Distrair guardas atirando uma pedra aos cilindros de ar. Correr até à varanda do comandante. Subir usando o gancho. Regressar à torre, subir até ao glider. Descoberto o espião é tempo de completar o glider. São necessários lençóis, fio eléctrico e madeira. O pano pode ser encontrado no gabinete do comandante ao cimo das escadas num quarto cheio de guardas... Fugir pela messe. Na capela do lado Oeste encontramos madeira e a chave. Regressar à torre. Abrir a porta com a chave. Entrar na sala do glider. Apanhar fio eléctrico na sala à esquerda e completar o glider.

3. Sabotar o rocket uma vez mais. Regressar ao quarto vestido com o uniforme e abrir a porta que dá para o esgoto. Rastejar até às portas. Cuidado com a patrulha. Seguir pelo corredor do meio e pela porta à esquerda até ao rocket. Cuidado com patrulha em baixo. Destruir o rocket. Correr até à torre e à sala do glider. Buuummm! Acabou o jogo. □



## Hitman 2



**Munições extra** – Durante o jogo, encontram-se, por vezes, munições que o jogo não deixa apanhar. Para se conseguir agarrá-las, assim que nos aproximamos destes carregamentos, tem de se disparar uma vez com a respectiva arma e carregá-la para se obter o dobro das munições.

**Sem gravidade** – Para se jogar sem a

força da gravidade, carregar durante o jogo nas seguintes teclas do comando: R2, L2, cima, baixo, X, 2x L2.

**Saúde ao máximo** – Para se ter energia até mais não, carregar durante o jogo nas teclas: R2, L2, cima, baixo, X, cima, baixo.

**MODO SLOW MOTION:** Para se conseguir jogar em câmara lenta, tem de

se carregar durante o jogo nas teclas: R2, L2, cima, baixo, X, cima, L2.

**Invencibilidade** – Para se ser imbatível, carregar durante o jogo nas teclas: R2, L2, cima, baixo, X, R2, L2, R1, L1.

**Todas as Armas** – Para se ter acesso a todas as armas, carregar durante o jogo nas seguintes teclas: R2, L2, cima, baixo, X, cima, quadrado, X.

## Shinobi

**Jogar como Joe Musashi**

– Apanhar 40 Oboro Coins durante a aventura.

**Jogar como Moritsune** –

Apanhar 30 Oboro Coins durante o jogo.

**Desbloquear o modo Hard Difficulty** – Terminar o jogo

no modo Normal.

Desbloquear o modo

**Insane Difficulty** –

Terminar o jogo no modo Hard.

**Desbloquear o VR Stage** –

Apanhar 50 Oboro Coins durante a aventura.



## James Bond 007: NightFire



**Laser mais rápido** – Entrar com o nome de PHOTON como código.

**Desbloquear o Assassination Mode** – Escrever SCOPE no menu Secret Unlocks (só funciona no modo multiplayer).

**Desbloquear o Uplink Mode** – Escrever TRANSMIT no menu Secret Unlocks (só funciona no modo multiplayer).

## O Senhor dos Anéis As Duas Torres

Começar uma missão, fazer pausa e segurar nos botões L1, L2, R1, e R2 ao mesmo tempo que se carregam nos seguintes botões:

**Efeito demolidor** – quadrado, quadrado, círculo, círculo.

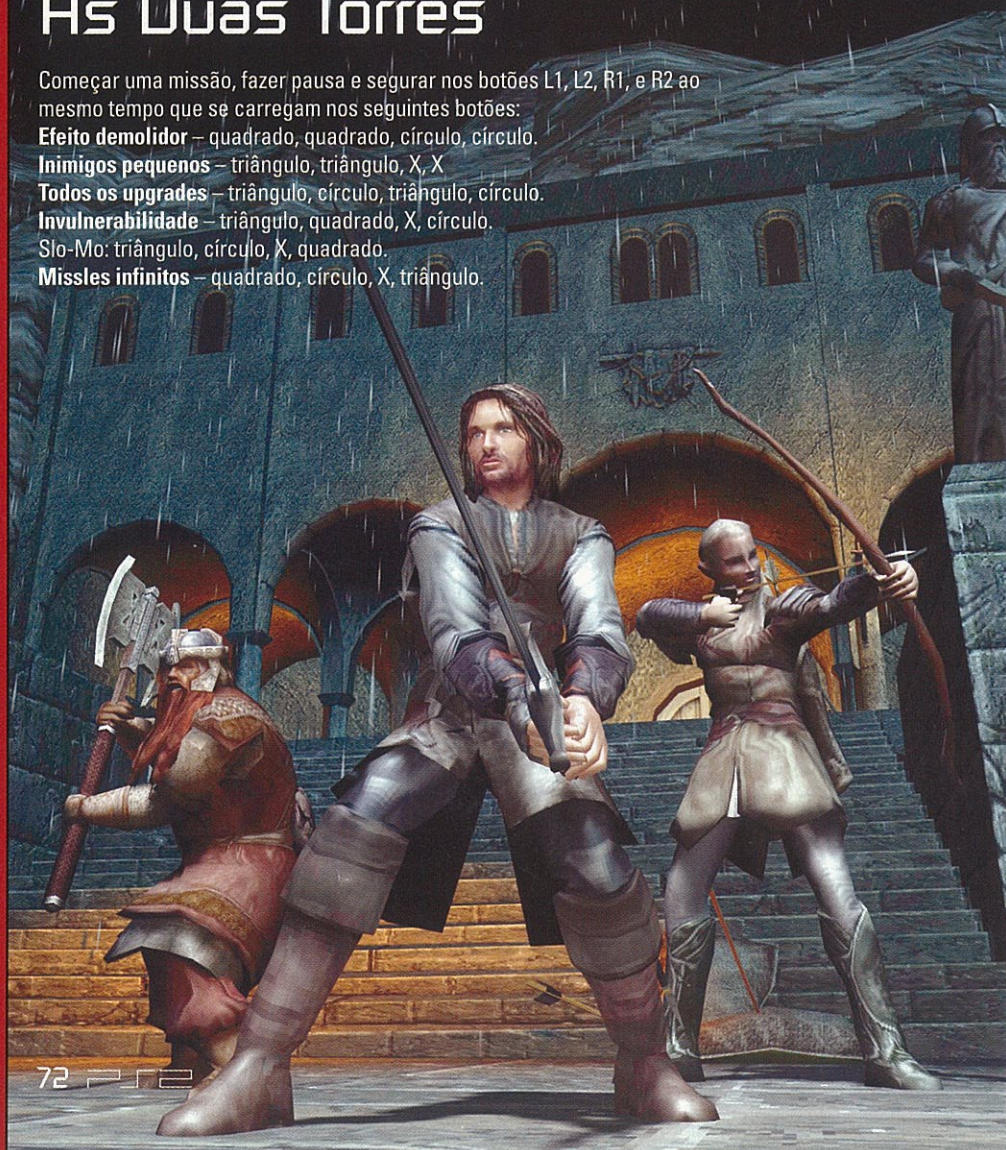
**Inimigos pequenos** – triângulo, triângulo, X, X

**Todos os upgrades** – triângulo, círculo, triângulo, círculo.

**Invulnerabilidade** – triângulo, quadrado, X, círculo.

**Slo-Mo:** triângulo, círculo, X, quadrado.

**Missiles infinitos** – quadrado, círculo, X, triângulo.



## BMX XXX



**Desbloquear todos os níveis** - CHAMPAGNE ROOM

**Desbloquear todos os filmes** - XXX RATED CHEAT

**Desbloquear o Amishboy** - ELECTRICITYBAD

## Tony Hawk's Pro Skater 4



**Gravidade Lunar** – Introduzir o nome "superfly" (sem as aspas) no menu de batotas acessível a partir do menu de Opções. Se o código entrar, ouve-se um som de moedas a confirmar.



# SUB REBELLION™

## CAÇAR OU SER CAÇADO



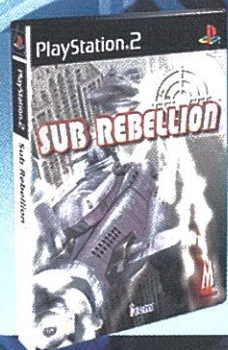
Espectaculares missões de profundidade e superfície.



Mais de 20 missões cheias de acção para completar.



Rasteie o inimigo com o sonar e elimine-o com cargas de profundidade e mísseis perseguidores.



Revolve o fundo dos oceanos na procura de itens e bónus para equipar e melhorar o seu submarino!

# "superb submarine shooter"

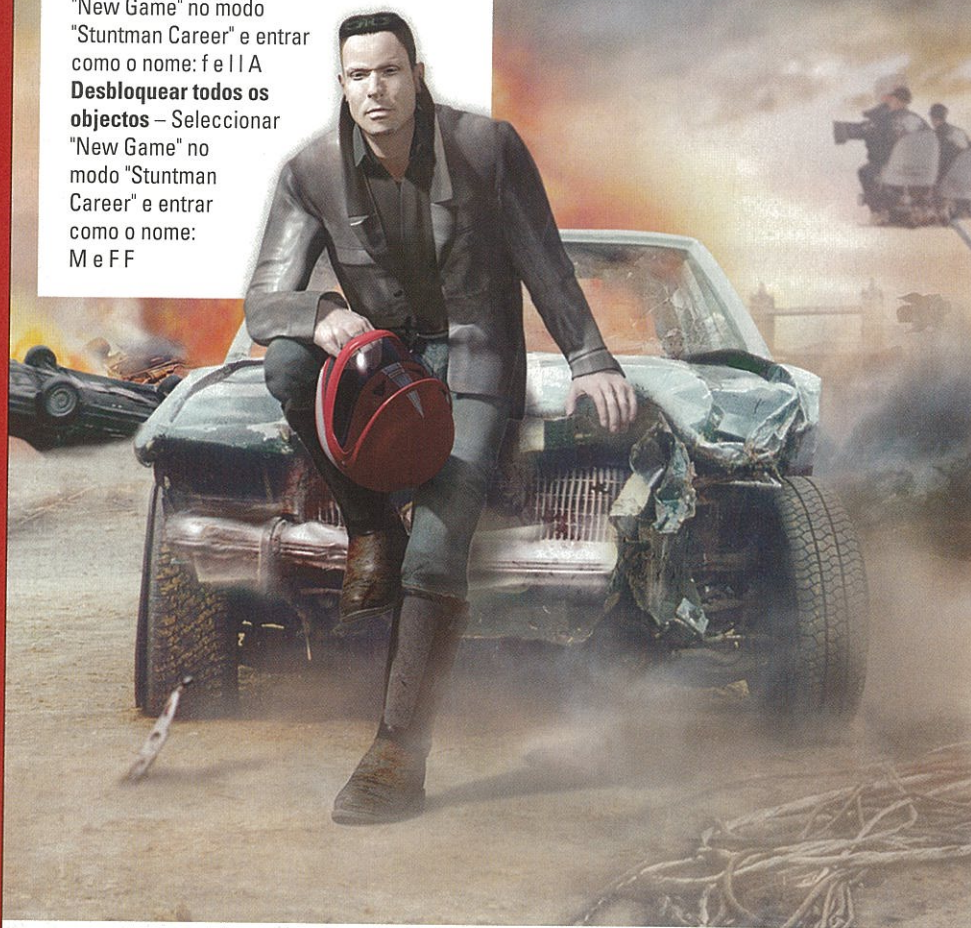
PS2 Magazine 8/10

## Stuntman

**Desbloquear todos os carros** – Seleccionar "New Game" no modo "Stuntman Career" e entrar como o nome: s p i D E R

**Desbloquear todos os níveis** – Seleccionar "New Game" no modo "Stuntman Career" e entrar como o nome: f e l l A

**Desbloquear todos os objectos** – Seleccionar "New Game" no modo "Stuntman Career" e entrar como o nome: M e F F



**Desbloquear o estádio da França** – Vencer o Club Championship.  
**Desbloquear o estádio de Seul** – Vencer o International Cup.

## Onimusha 2

**Easy Mode** – Começar um jogo e deixar-se morrer três vezes seguidas. Depois disso, aparece uma mensagem a dizer que um novo nível de dificuldade bastante mais fácil está disponível.

**Hard Mode** – Vencer o jogo no nível de dificuldade normal para aceder a um muito mais difícil.

**Equipamento e extras** – Vencer o jogo no nível de dificuldade Hard. Depois, quando se começar um outro jogo, tem-se à disposição a Blazing Fire Sword, 30 Intense Medicines, 20 mil unidades de dinheiro, 10 unidades de madeira e muitas armas, munições e skills que nunca mais acabam.

**Ouro e Almas** – Ir até à estrada que leva à mina de ouro e matar todos os guardas que deixarão cair ouro e almas. Continuar até à saída e voltar as



vezes que se quiser para recolher muito mais ouro e almas.

**Novo fato para Oyu** – Completar o jogo a cem por cento, fazendo sub-alianças com

todas as sub-personagens. Depois de estarem desbloqueados todos os cenários no Scenario Route, entrar no menu Special Features e activar a opção Extra Oyu, para vestirem a moça com umas roupas diferentes e mais ao estilo foleiro da década de 70.

**Novo fato para Jubei** – Recolher o item Fashionable Goods e terminar o jogo com um rank S. depois, há que seguir até ao menu Special Features e activar a opção Extra Jubei. Ele vai aparecer com óculos de sol e vestido de pele.



## LMA Manager 2002

**Sempre sem chuva** – Escrever "SUN BURN" (sem as aspas) como nome.

**Pilotos na sua equipa** – Entrar com o nome "FANTASY" (sem as aspas).

**Dinheiro extra** – Escrever "MINTED" (sem as aspas) como nome.

**Pista instantânea** – Escrever "QUICK

DRY" (sem as aspas) como nome.

**Equipa louca** – Entrar com o nome "WHO WANTS SOME" (sem as aspas).

**500 milhões** – No início do jogo, antes de se escrever o nome, colocar "MONEY TREE" para receber o dinheiro.

## Half-Life

**Modo slow-motion** – No menu das batotas carregar nos seguintes botões por esta ordem: direita, quadrado, cima, triângulo, direita, quadrado, cima, triângulo.

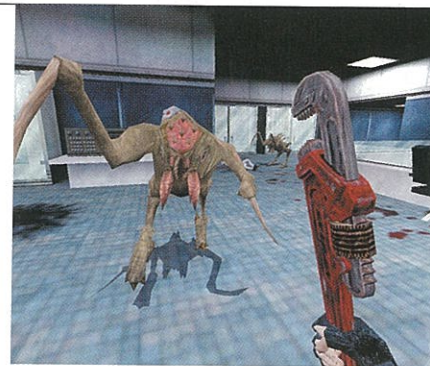
**Gravidade Xen** – No menu das batotas carregar nos vários botões pela seguinte ordem; cima, triângulo, baixo, X, cima, triângulo, baixo, X.

**Munições infinitas** – No menu Cheats carregar nos seguintes botões; baixo, X, esquerda, círculo, baixo, X, esquerda, círculo.

**Modo Alien** – No menu das batotas carregar nos seguintes botões por esta ordem; cima, triângulo, cima, triângulo, cima, triângulo, cima, triângulo.

**Invisibilidade** – No menu das batotas pressionar os seguintes botões; esquerda, quadrado, direita, círculo, esquerda, quadrado, direita, círculo.

**Invencibilidade** – No menu Cheats carregar nos seguintes botões; esquerda, quadrado, cima, triângulo, direita, círculo, baixo, X.



Disney SQUARESOFT

# KINGDOM HEARTS

Só tu  
podes ofuscar de Luz  
a Obscuridade



Uma sombra diabólica ameaça o universo. Tu és Sora, e terás que empunhar a chave espada, que te dará todo o poder para derrotar o mal dos Sem-Coração. Com mais de cem personagens da Disney e a presença dos protagonistas de Final Fantasy, KINGDOM HEARTS reúne dois dos nomes mais importantes no mundo dos videojogos, na maior aventura épica da história. A Chave é a Coração.

PlayStation, o PlayStation 2, o "PS2" e "PSX2" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" e "PS" são marcas da Sony Corporation Inc. © 2002 Disney, propriedade da Edger Rice Burroughs, Inc. Autorização de uso com Copyright © Edger Rice Burroughs, Inc. e Disney Enterprises, Inc. Todos os direitos reservados. © Touchstone Pictures. Caracteres da FINAL FANTASY video game series © 1990, 1997, 1999, 2001, 2002 SQUARE CO., LTD. Todos os direitos reservados. Desenvolvido por SQUARESOFT.



PlayStation 2





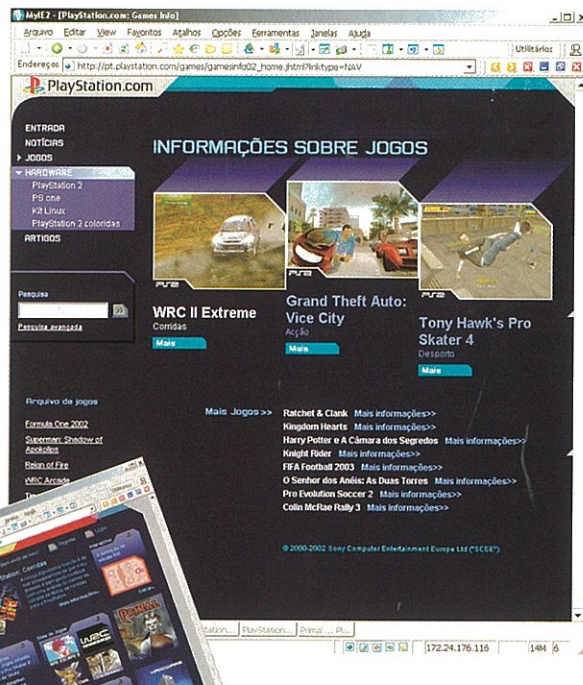
## A fonte de todos os jogos

O site oficial da PlayStation na internet é uma caixa de surpresas para ficares a saber tudo sobre o universo dos jogos PS2.

Desde o anúncio de um novo jogo, às últimas informações sobre as actividades da PlayStation no Japão ou nos Estados Unidos, passando pelas notícias de todos os jogos, seja em fase de produção ou que já estejam no mercado, o site da PlayStation oferece-te tudo isso e ainda muito mais.

Antevisões, testes, lançamentos e imagens de jogos é o que podes encontrar neste site.

Mas não penses que nesta página só encontras jogos da Sony Computer Entertainment, criadores da PlayStation. Aqui tens a informação de todos os jogos para a PlayStation feitos por todos os criadores. E queres saber quando é que vai sair, por exemplo, o Devil May Cry 2? Está lá tudo à tua espera. □



<http://pt.playstation.com/>



## Gamer's Hell Imagens à disposição

Gostavas de ver e ter as imagens dos teus jogos preferidos no computador? Então basta ires a esta página para veres milhares de imagens de tamanhos diversos dos melhores jogos do mercado. Estão lá (quase) todas à espera de um clique para serem descarregadas. E são mais de 300 jogos para a PlayStation2. Se quiseres descobrir ainda mais coisas sobre jogos, o Gamer's Hell é um bom sítio para procurares. □



[http://www.gamershell.com/game/Playstation\\_2.shtml](http://www.gamershell.com/game/Playstation_2.shtml)



# NETCABO

*A Internet de banda larga de quem tem TV Cabo*



*Agora só*  
**€75\***  
+  
**1ª Mensalidade**  
**GRÁTIS**  
*Válido para adesões*  
*até 31.12.2002*

**Kit NetCabo**  
**Entregamos**  
**em sua casa!**

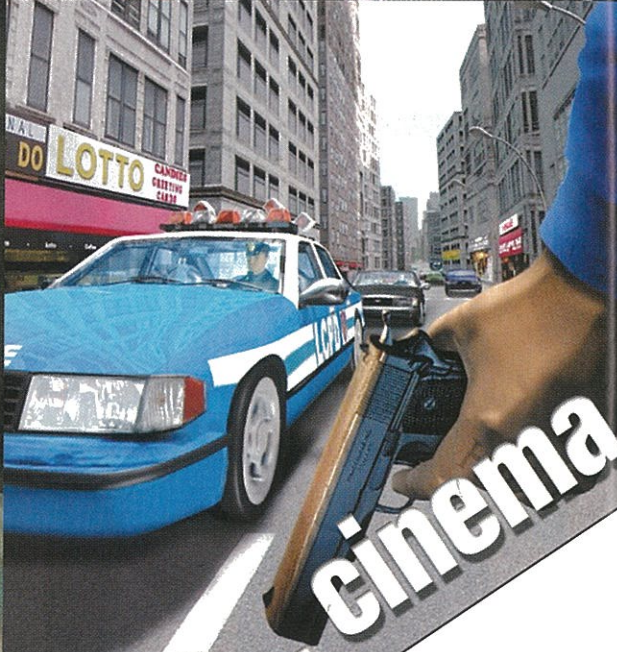
**Ligue já 808 200 400**

Também disponível nos pontos de venda:

El Corte Inglés, Fincitel, Excel, ENAC, Gigaset Store, Lumbo

\* Taxa de activação: €50 com a 1ª factura. 1ª mensalidade válida apenas na adesão ao Speed ON e para contratos de fidelização de 12 meses.





Tem de se ver para acreditar. A escala, brilho e dimensão da imagem dão outra qualidade aos nossos sonhos. Isto sim, é cinema em casa. Mas não só... Só o preço não agrada muito.

Assim é mesmo... cinema

Confesso que, para mim, cinema é na sala escura. Com ou sem pipocas, barulhos de telemóvel, risos na altura errada e bocas foleiras. Nada como pagar o bilhete, ir aos visionamentos de imprensa de manhã cedo ou às antestreias à noite. Cinema em casa? Por favor...

Pois é, contudo, a ideia de fazer um teste ao novo projectador da Philips – inteligentemente chamado Garbo, para seduzir os mais puristas –, deu-me até a curiosidade suficiente para chamar alguns amigos, família e até (imaginem-se) os sobrinhos mais novos. Imagine-se, até Havia pipocas, gomas, Coca-Cola. Nervoso, na noite anterior tratei de instalar a cablagem na máquina branco-pérola,

pensando que tudo iria correr mal. Sem pensar muito (que isto de ler manuais...) liguei os jacks na cor respectiva e toca de ligar o bicho. Luzes apagadas. Subitamente, a leve cor azul tornou-se firme e inundou toda a parede branca da sala. A introdução do logótipo da Columbia apareceu e o som das colunas do DVD tomaram conta do ambiente. O "Homem-Aranha" começava. De repente, dei um grito e apaguei tudo. O coração pulava. Seria a concretização dos meus sonhos? Minutos depois, já perito na matéria testei rapidamente todas as potencialidades. Do filme em DVD, passei ao teste da PS2. He, he, he... "Fifa 2003", fabuloso, "GT3" indescritível, "Colin McRae 3", explosivo. Não satisfeito, liga-se o PC, vai-se à net e... Tudo em grande escala, brilho perfeito. Quase, quase



# Os jogos em casa

## Características técnicas:

Especialmente direccionado para o mercado doméstico, o videoprojector multimédia Garbo permite uma reprodução perfeita do formato 16:9, com uma resolução de 858x464 pixéis, 3xLCD e um som de 1x4W, ideal para ter na sala os efeitos dos melhores cinemas. Possui um sinal de vídeo composto de DVD e HDTV, com rácio de contraste de 400:1, nitidez de 1000 ANSI Lumen e zoom digital, entradas multimédia, para além de um avançado sistema de ventilação silencioso, com a ventoinha nos 27dB. O peso também é uma agradável surpresa, já que os 3,6 Kg permitem-no ser transportado para qualquer lado. E a duração também está assegurada: antes de mudar a lâmpada UHP de 132W tem pela frente 6000 horas de puro prazer. Para além de a função SmartSave poupar energia, já que o projector entra em modo de espera quando deixa de transmitir, aumentando a longevidade da lâmpada. Por seu turno, a função SmartSet otimiza a imagem e a

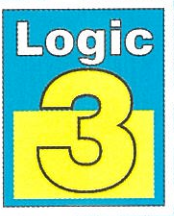
qualidade, enquanto a função ColourTracking gere a sintonização da cor ao longo da gama de brilhos. Por fim, vamos lá à dolorosa questão: o PVO recomendado do projector Garbo é 3.568,81 euros. Mas tem dois anos de garantia e o Programa First Choice. Conclusão: É claro que o preço faz pensar três vezes, mas, mesmo assim, quando comparamos este equipamento com um ecrã de plasma, sabemos que temos de gastar quase o dobro do preço. E é um facto: o melhor efeito é com pouca luz. Mas o Garbo mantém uma razoável qualidade de imagem, mesmo com a luz do dia.



como um ecrã de cristais líquidos. Mas em maior dimensão. OK, o teste estava concluído. Na estreia doméstica a sério, a confusão parou mal as sombras dos pirralhos saíram da frente do ecrã projectado e começou a sessão dupla "Homem-Aranha", na locução em português (a votação aldrabada dos mais novos a isso determinou), seguido de "Monstros e Companhia". No final, os mais

gráudos afastaram os pequenos e confrontaram Benfica e Sporting num particular proporcionado pelo "FIFA 2003", na PS2. O maralhal exultou. O meu cunhado, já a fazer contas à vida, perguntava: "quais são as características?" Foi aí que me lembrei que se queria fazer um teste a sério tinha de falar nelas. É a falta de hábito de testar os jogos sem ler convenientemente os manuais...  
 Paulo Portugal

# Playstation PS2



PS473 Cabo Scart RGB/Audio € 7,90

PS419 DVD Remote Control PS2 € 18,80

SP302 (300) € 74,40

PS414 Dual Shock € 13,80

PS484 Games Station 2 € 13,80

PS417 Arcade stick PS2 € 30,10

PS415 € 19,00

PS427 Dual Shock PSX / PS2 € 48,00

PS499 Memory upg.16 MB PS2 € 44,40

PS486 Gamco station 3 (ALDVD) € 22,30

PS472 Multilink 2 € 29,70

PS444 Space Wheel € 53,80

PS099 Light Blaster € 34,00

PS464 Games station one € 29,70

PS420 Dance Mat PSX / PS1 / PS2 € 28,50

PS490 1 MB PSX € 4,20

PS492 2 MB PSX € 8,60

PS495 4 MB PSX € 18,70

PS401 Ecrã 5" TFT PS one € 147,00

PS498 8 MB PSX € 32,60

LG500 € 18,10

Volante Ps438 Force Feed Back € 89,00

Sp305 SoundStation 5.1 Dolby Digital Decoder Inclui Amplificador !!! Controlo remoto 45 watts RMS (20+5x5) € 248,90

PREÇOS INCLUEM IVA

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

# Homem-Aranha

## Extras até dizer chega

### DISCO 1 Filme (Dobrado e Legendado em Português.)

#### Extras:

- Comentários dos Cineastas: Sam Raimi (Realizador), Laura Ziskin (Produtora Executiva), Grant Curtis (Co-Produtor) e de Kristen Dunst
- Comentários da Equipa de Efeitos Visuais incluindo John Dykstra (Supervisor)
- Sensação-Aranha
- Curiosidades "Construindo a Teia"
- Filmografias dos Actores e Ficheiros de Personagens
- Trailers: Homem-Aranha; MIB - Homens de Negro II; xXx; Mr. Deeds e O Pequeno Stuart Little 2
- Vídeo Clipes Musicais
- Anúncios de TV
- DVD-ROM: Comparação Banda Desenhada/Filme; Grave o seu próprio comentário

### DISCO 2 A TEIA DO HOMEM-ARANHA

- A Evolução do Homem - Aranha: A Mitologia do Século XXI, Arquivos, Galeria de Criminosos, Os Amores de Peter Parker e Galeria de Artistas
- Jogo Activision: Truques e Dicas
- DVD-ROM: Promo do Jogo Activision: Spider-Man The Movie, Marvel dot.comics e Visualizador do Homem - Aranha

#### TERRITÓRIO DO DUENDE

- HBO Making-Of do Homem - Aranha
- "Spider-Mania" (E! Entertainment Special)
- Perfil do Realizador: Sam Raimi
- Perfil do Compositor: Danny Elfman
- Testes de Ecrã: Tobey Maguire, J. K. Simmons, Homem-Aranha: CGI (Imagens geradas por computador), Caracterização e Guarda Roupas
- Apanhados/Cenas Adicionais



**S**e o viu no cinema vai querer vê-lo em casa. Se assim não foi, deixe-se de histórias e corra já a comprá-lo porque vai ser um dos grande êxitos do ano também em DVD.

As aventuras de um jovem desajeitado que se transforma em super-herói devido à picada de uma aranha mutante bateram todos os recordes de bilheteira na sua primeira semana de lançamento e, em termos totais, são o terceiro filme mais visto da história do cinema. Tobey Maguire, com o seu ar de menino frágil é um herói à medida de qualquer pessoa e, apesar dos seus poderes aracnóides, mais humano do que muito ídolo do celulóide. A edição em DVD – com dois discos – é luxuosa e repleta de extras saborosos que mostram até onde Hollywood é capaz de ir para construir as fantasias mais loucas. Incluem também um demo do jogo Spider-Man criado pela Activision (no DVD-ROM) e, para quem não gosta

de ler legendas, há a versão integral do filme dobrada em português, de Portugal. □ **Miguel Falcón**

**Com:** Tobey Maguire, Kirsten Dunst, Willem Dafoe, James Franco, J. K. Simmons

**Extras:** (Ver Caixa)

**Som:** 5.1

**Áudio:** Inglês e Português

**Legendas:** Português

**Edição:** Columbia

**Preço aprox.:** 30,45 euros

**Classificação:** M/6

**Pontuação:** Filme 5, Extras 5





## A Menina da Rádio

Um dos clássicos do Cinema Português chega-nos agora em versão restaurada pela Cinemateca Portuguesa. Para além de uma história que junta de forma harmoniosa a comédia, o romance, o drama e o musical, é sempre gratificante poder ver como era Lisboa em meados do século passado e assistir aos notáveis desempenhos de actores como António Silva e Ribeirinho. Ainda não havia televisão, reinava a rádio e, ao estilo Romeu e Julieta, Geninha e Óscar estão apaixonados apesar do ódio que existe entre os seus pais respectivos, os lojistas Cipriano Lopes e Rosa Gonçalves. Cipriano decide fundar o Rádio Clube da Estrela e o resto é, mais do que história, histórico. Os extras incluem um documentário de António Lopes Ribeiro sobre a inauguração do Estádio nacional, o mesmo que era incluído na programação de "A Menina da Rádio" quando estreou em 1944. **M.F.**

**Com:** António Silva, Ribeirinho, Maria Matos, Fernando Ribeiro, Maria Eugénia, Maria Olguim, Teresa Casal, Oscar de Lemos e Maria Gabriela

**Extras:** Entrevistas com Maria Eugénia, a "Menina da Rádio" e Igrejas Caeiro, um homem da rádio; Curta-Metragem de António Lopes Ribeiro; Filmografias de Arthur Duarte (realizador), António Silva e Maria Eugénia; Fotos; DVD-ROM (artigos de imprensa, ficha artística e técnica, fotos e filmografias)

**Som:** Mono

**Áudio:** Português

**Legendas:** Português

**Edição:** Madragoa Filmes

**Preço aprox.:** 25,50 euros

**Classificação:** M/6

**Pontuação:** Filme 4, Extras 4

## Melhor do que Sexo

Ora cá está um filme que nos lembra que o cinema é a arte do possível e não do impossível como os mega-estúdios de Hollywood às vezes até nos fazem crer. Uma ideia bem esgalhada – um encontro fortuito entre dois jovens adultos desinibidos – uma narrativa escurrita onde o humor está sempre presente sem "forçar a entrada" e o resultado é uma hora e vinte minutos de entretenimento inteligente e desempoeirado. Os "heróis" desta aventura amorosa falam para nós, quase mais do que entre si, e, sem cair em banalidades fáceis ou até na crueza de uma sexualidade livre de preconceitos, tudo isso para confessar o inconfessável: afinal o amor existe e é ainda melhor do que sexo. Extras pobrezinhos, mas uma compra que vale a pena pela surpresa. **M.F.**

**Com:** David Whenam e Susie Porter

**Extras:** Selecção de cenas; Trailer

**Som:** 5.1

**Áudio:** Inglês

**Legendas:** Português

**Edição:** Lusomundo

**Preço aprox.:** 25,49 euros

**Classificação:** M/16

**Pontuação:** Filme 4, Extras 1

A história de uma relação de uma noite que poderá acabar mal apenas por boas razões...

de Jonathan Teplitzky

David Whenam

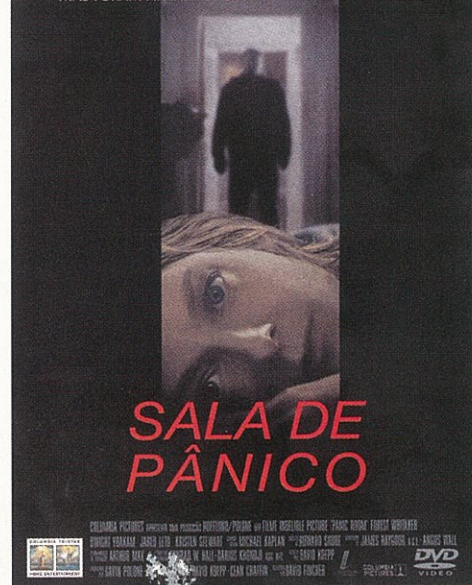
Susie Porter

## melhor do que sexo



## JODIE FOSTER

ERA A SALA MAIS SEGURA DA CASA...  
MAS FORAM APANHADAS NUMA ARMADILHA MORTAL!



## Sala de Pânico

Um dos mais tensos filmes de suspense dos últimos anos construído em torno da história de uma mãe e de uma filha que se vêem encurraladas em sua própria casa por três intrusos em busca de um cofre escondido. Jodie Foster ao mais alto nível, no papel que melhor sabe fazer: o de uma mulher independente e decidida que, apesar da sua aparente fragilidade, não recua perante nada para defender a vida do seu rebento. Os três criminosos e os seus motivos são convincentes quanto basta para que em nenhum momento o medo das suas vítimas, e que nós também sentimos, possa parecer injustificado. O pior de tudo é que o único refúgio dentro de casa, a tal sala de pânico, é exactamente o sítio onde os ladrões querem entrar, dê por onde der. Extras limitados para um filme e actores (Foster e Whitaker) que têm muito para dizer e contar. **M.F.**

**Com:** Jodie Foster, Fristen Stewart, Forest Whitaker, Dwight Yoakam e Jared Leto

**Extras:** Selecção de Cenas; Trailer de Cinema; Filmografias - David Fincher (realizador), David Koepp (argumentista), Jodie Foster, Forest Whitaker, Dwight Yoakam e Jared Leto

**Som:** 5.1 Dts

**Áudio:** Inglês

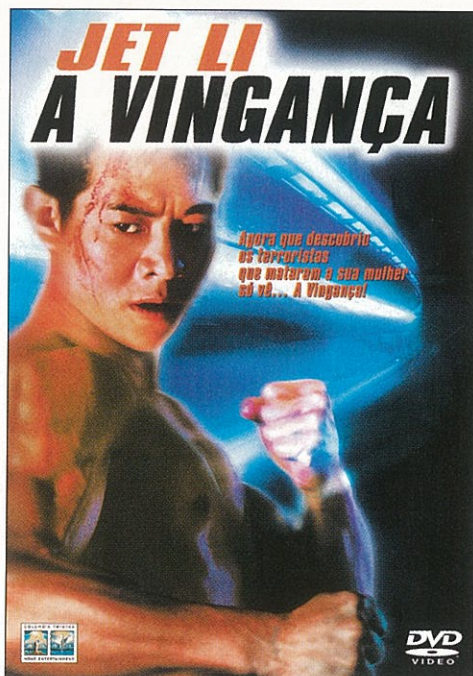
**Legendas:** Português

**Edição:** Columbia

**Preço aprox.:** 30,39 euros

**Classificação:** M/16

**Pontuação:** Filme 4, Extras 2



## A Vingança

**P**ara quem goste de artes marciais este é um actor a seguir. Chama-se Jet Li, é considerado o grande "herdeiro" de Bruce Lee e mata que se farta. Uma das estrelas maiores da actualidade em Hong Kong, Jet Li tornou-se conhecido no Ocidente ao fazer o papel de "mau" que quase dá cabo de Mel Gibson em Arma Mortífera 4. Neste filme combate um terrorista psicopata e é acompanhado em toda a história por Jackie Cheung, uma espécie de imitação mais barata de outro Jackie chinês, o Chang, esse sim um mestre na mistura de humor com artes marciais. Para os amantes do género, esta é uma compra a não perder, até porque se espera muito deste Li, que consegue manter-se credível numa história incrível. Os extras deixam algo a desejar, quando se sabe que as cenas de artes marciais têm muito para mostrar e a sua coreografia atinge níveis fantásticos de coordenação e rapidez.  M.F.

**Com:** Jet Li e Jackie Cheung

**Extras:** Filmografias do realizador (Wong Jing) e dos actores principais; Trailer; Fotogaleria de Jet Li

**Som:** 5.1

**Áudio:** Inglês, Francês, Italiano e Espanhol

**Legendas:** Português

**Edição:** Columbia

**Preço aprox.:** 30,39 euros

**Classificação:** M/ 16

**Pontuação:** Filme 3, Extras 2

## O Corpo

**A** hipótese é mirabolante e poderia dar pano para mangas: Uma arqueóloga israelita pensa que pode ter descoberto as ossadas de Jesus Cristo, o que coloca em causa a sua divindade e, por tabela, a nossa civilização cristã. Tudo se passa em Jerusalém, cidade mítica e disputada por três religiões, com a famosa polícia secreta hebraica, a Mossad, e o Vaticano a puxarem os cordelinhos da história, já que a descoberta pode constituir mais uma acha para o fogo de guerra que arde interminavelmente naquela região e também destruir a Igreja Católica. Acção, suspense e um naipe decente de actores encabeçados por António Banderas no papel de um jesuíta fazem de este "O Corpo" um filme interessante sem ser grandioso. O tema talvez merecesse mais e nota-se que o produtor não terá tido tanto dinheiro quanto gostaria.  M.F.

**Com:** Antonio Banderas, Olivia Williams, John Shrapnel, John Wood e Drek Jacobi

**Extras:** Selecção de Cenas, Trailer, Entrevistas, Em Filmagem, Elenco (Biografias e Filmografias)

**Som:** 5.1

**Áudio:** Inglês (original)

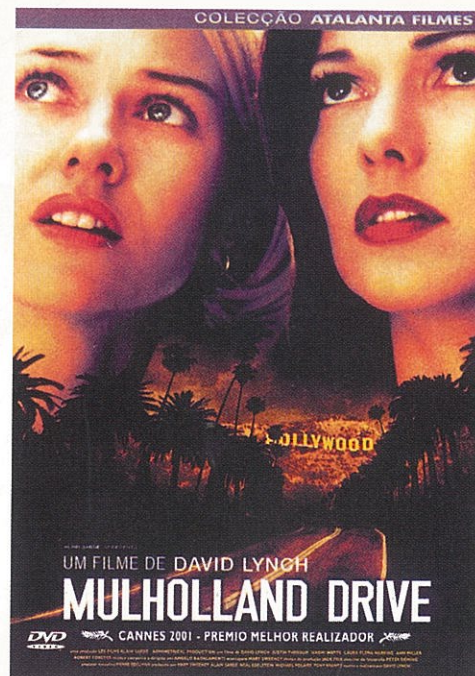
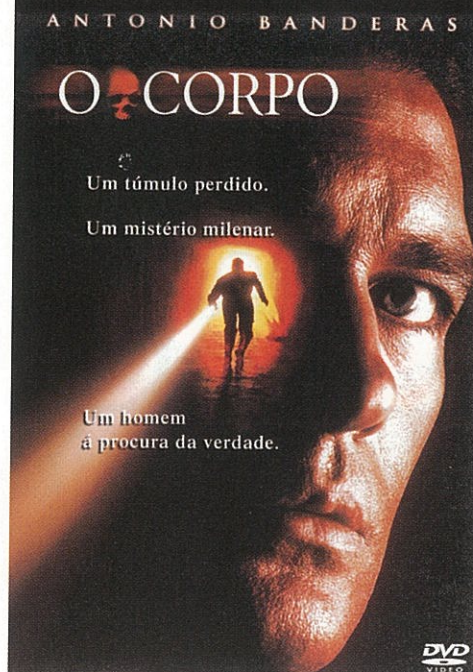
**Legendas:** Português

**Edição:** Lusomundo

**Preço aprox.:** 25,49 euros

**Classificação:** M/ 12

**Pontuação:** Filme 3, Extras 3



## Mulholland Drive

**P**ara a crítica internacional este foi "apenas" um dos melhores filmes de 2001 e para muitos críticos, positivamente o melhor. David Lynch leva aqui a níveis surpreendentes a sua capacidade de mostrar de forma simples que toda a fantasia, até a mais desvairada, é possível. Sem estrelas de primeira grandeza, "Mulholland Drive" – o nome de uma das mais conhecidas estradas de Hollywood – relata o cruzamento de destinos de duas mulheres, de um realizador que percebe que a máfia controla o seu filme, tudo condimentado por aparições de vários personagens tão terríveis quanto fantásticas. O cinema sai daqui maltratado pela visão "negra" que Lynch dá da indústria, mas que lhe valeu o Prémio de Melhor Realizador, no Festival de Cannes, em 2001. Extras à altura de uma obra que deve figurar em qualquer cinemateca caseira.  M.F.

**Com:** Naomi Watts, Laura Harring e Justin Theroux

**Extras:** Selecção de Cenas, Trailer, Entrevistas com Mary Sweeney (montadora) e Angelo Badalamenti (compositor); Em Rodagem; Making of; As 10 Pistas de David Lynch, Imprensa; Fotos; Filmografias; DVD-ROM (artigos e dossier de imprensa, fotos, filmografias, site oficial, screensavers e fundos de ecrã)

**Som:** 5.1

**Áudio:** Inglês (original)

**Legendas:** Português

**Edição:** Atalanta

**Preço aprox.:** 25,50 euros

**Classificação:** M/ 18

**Pontuação:** Filme 5, Extras 4

o Melhor Divertimento  
em Sua Casa...

Suspense

Acção

Ficção

Efeitos  
Especiais

Conteúdos  
Adicionais

Banda Sonora  
Espectacular

e muito mais...

... já disponível!



De David Fincher realizador de  
"O Jogo", "Allien 3 - A Desforra"  
e "Clube de Combate"

Interpretado por Jodie Foster,  
Vencedora de dois Oscarés®  
Melhor Actriz em "Os Acusados"  
e "O Silêncio dos Inocentes"





## Ghost World

**F**oi um dos mais imaginativos filmes estreados este ano, embora seja uma produção do ano anterior. Trata-se de uma adaptação da novela gráfica de Daniel Clowes por Terry Zwigoff, que já fizeram um documentário sobre o grande mestre da banda desenhada Robert Crumb. O filme acompanha o início das férias do verão de Enid (Thora Birch) e Rebecca (Scarlet Johansson), duas estudantes que acabaram o liceu e que disparam a amargura da adolescência em todas as direcções. A descoberta de Seymour (Steve Buscemi em grande), um excêntrico coleccionador de disco velhos de jazz e blues que procura uma "loira de casaco verde", acaba por despertar em Enid novos sentimentos. Uma excelente combinação de sarcasmos e humanidade que torna "Ghost World" numa comédia suculenta e de extremo bom gosto. Atenção à excelente banda sonora eclética que vai do jazz vintage dos anos 30 até ao fabuloso tema indiano "Jaan Pehechaan Ho" com que abre o filme, que parece próximo dos Beach Boys em ritmo funky. □ P.P.

**Com:** Steve Buscemi, Thora Birch, Scarlet Johansson

**Extras:** Nade de especial a assinalar

**Som:** Dolby digital 5.1

**Áudio:** Inglês (original)

**Legendas:** Português

**Edição:** Prisvideo

**Preço aprox.:** 25 euros

**Classificação:** M/12

**Pontuação:** Filme 4, Extras 1

## Aventuras em Terra do Rei Bruno, o Discutível

**P**or detrás deste título pomposo esconde-se um filme menos conhecido com trabalhos de Terry Gillian e Michael Palin, ambos membros dos Monty Python. Dois anos depois de co-realizar "Monty Python e o Cálice Sagrado", Gillian, que também era animador do grupo, decidiu avançar sozinho para esta realização. Uma vez mais, no mundo monstruoso da Idade Média, onde um herói mal preparado (Michael Palin) acaba por tornar-se num herói à força devido às estranhas circunstâncias que atravessa e onde derrota um dragão chamado Jabberwocky. ■ P.P.

**Com:** Michael Palin, Harry H. Corbett, John Lemsurier.

**Extras:** Destaca-se o excelente e elucidativo o comentário dos autores Palin e Gillian, que ajuda a compreender um pouco melhor o seu sentido de humor.

**Som:** dolby digital 5.1

**Áudio:** Inglês (original)

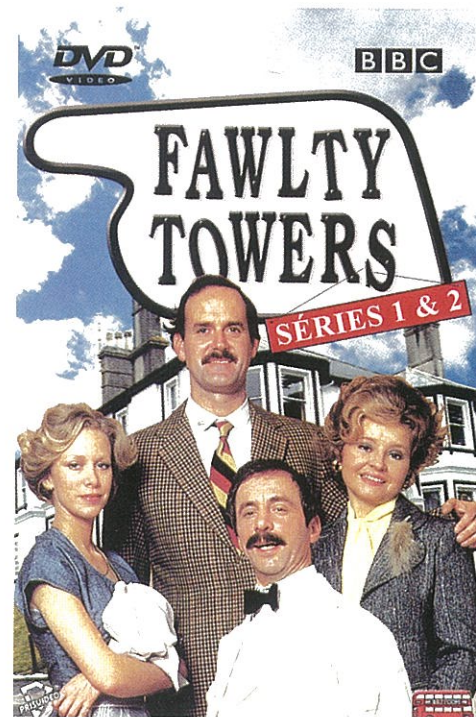
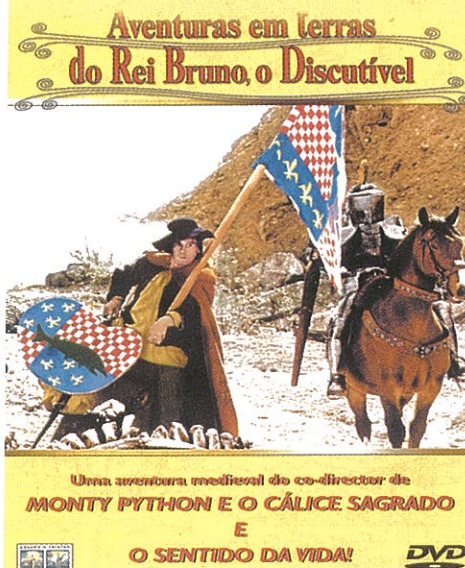
**Legendas:** Português

**Edição:** Lusomundo

**Preço aprox.:** 26 euros

**Classificação:** M/13

**Pontuação:** Filme 3, Extras 3



## Fawlty Towers

**J**á não se fazem séries de televisão assim. Mas a nostalgia que nos faz recuar às passagens na RTP (há largos anos) têm agora remédio santo. A edição em DVD das séries 1 e 2 (ou seja, doze episódios) está agora disponível numa cópia excelente (em 3 DVD's) que recupera as cores da época e, sobretudo, o humor impagável de John Cleese, aqui numa "perninha" fora dos Monty Python. São devastadoras as situações criadas por Basil, a sua mulher Sybill (a única competente) e os seus ajudantes naquele hotel onde a qualidade é pedra de toque. Bem... quando tudo corre bem. O que nunca sucede, pois os gags são de rir e chorar por mais. Sem dúvida, uma bela peça de colecção que inclui ainda um pequeno libreto que explica a origem da delirante inspiração de Terry Gillian para a série. Quem diria que uma série de humor televisivo seria motivada pelo reparo inoportuno de um dono de restaurante que advertiu Terry Gillian por comer apenas com o garfo... Mas ainda bem, porque só espezitou a verve deste comediante. □ P.P.

**Com:** John Cleese, Prunella Scales, Andrew Sachs e Connie Booth

**Extras:** Os entusiastas da série irão exultar com a entrevista com John Cleese, mas também com os comentários dos realizadores

**Som:** Dual mono

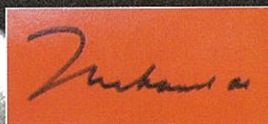
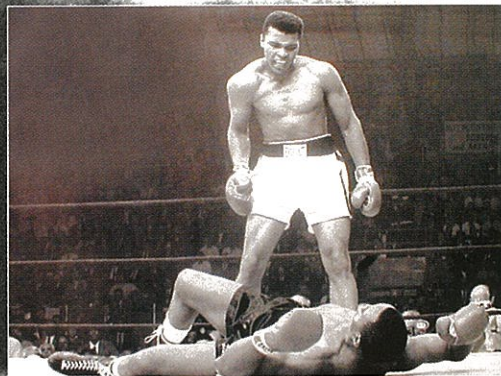
**Áudio:** Inglês (original)

**Legendas:** Português

**Edição:** Prisvideo

**Classificação:** M/6

**Pontuação:** Série 4, Extras 4



Com: Will Smith, Jamie Foxx, John Voight, Mário Van Peebles.

**Extras:** O segundo disco permite conhecer bem as condições de rodagem deste filme. Para além do já referido documentário "making of", há espaço ainda para uma viagem aos bastidores e entrevistas com grande parte do cast e equipa técnica. Pena é que não possua o comentário do realizador.

**Som:** Dolby Digital 5.1

**Áudio:** Inglês

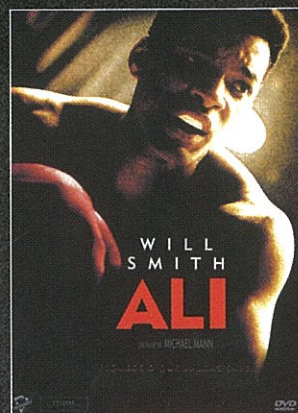
**Legendas:** Português

**Edição:** Prisvídeo

**Preço aprox.:** 26 euros

**Classificação:** M/12

**Pontuação:** Filme 5, Extras 4



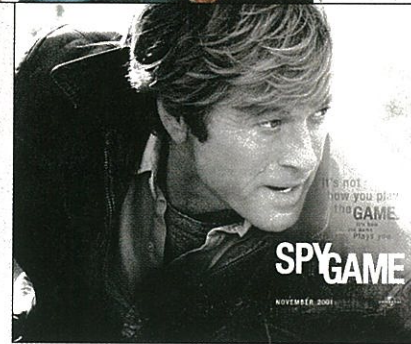
A montagem inicial de dez minutos confere ao filme um ritmo irresistível e sedutor, em que a música e a voz de Sam Cooke se funde com a violência dos combates e com a vida de Cassius Clay. Depois, vem o desafio do título, em que o pretendente Clay derrota o campeão Sonny Liston. Ao todo, meia hora de intenso cinema realista, quase documental, que nos faz ficar colados ao ecrã para acompanhar a vida de um dos grandes ícones do século XX, Cassius Clay, ou Muhammad Ali, naquela que é a interpretação da vida de Will Smith. Por que razão não recebeu o merecido Óscar estamos ainda por saber. O mesmo se dirá do realizador Michael Mann, que aqui tem um dos seus mais consistentes trabalhos. Agora na edição em DVD, voltamos a acompanhar a vida do maior pugilista de

todos os tempos, num filme que mostra a sua dimensão humana, religiosa e desportiva, sobretudo no combate épico que travou com George Foreman no Zaire. A técnica de Mann é suprema e revela-se no controlo das várias micro-câmaras que usou para ilustrar os combates não tem paralelo. Mas o filme também ganha projecção em grande parte devido à presença electrizante de Will Smith, que mimetiza o "champ" de uma forma que deixou o próprio boquiaberto. Isso mesmo podemos ver no magnífico documentário sobre a rodagem que acompanha o filme. Ali tem o perfil daquelas personagens "maiores que a vida" que cativam multidões e constroem mitos. A partir de agora, quando se falar em filmes de boxe, ao lado de "O Touro Enraivecido" e "Rocky" será obrigatório também falar de "Ali". ■ Paulo Portugal

# Jogo de Espiões



**J**untar no ecrã duas gerações de ídolos masculinos de Hollywood nem sempre dá certo. Felizmente não é esse o caso com este "thriller" de espionagem em que Robert Redford e Brad Pitt trabalham juntos pela primeira vez. Acabada a "guerra fria" e a luta contra os russos do KGB, a América vira-se para novas lutas, em novos cenários, mas é tudo a continuação de um jogo, no qual cada minuto conta mais do que a vida dos seus intervenientes. Nathan Muir, um espião veterano, vai passar o seu último dia na CIA a tentar salvar a vida do seu "discípulo", Tom Bishop, que caiu nas mãos dos chineses. O Governo americano prefere deixar morrer o seu agente em nome de interesses superiores, mas Muir não está pelos ajustes e, numa incrível luta contra o tempo, faz tudo para contrariar os seus superiores. Com um ritmo de cortar a respiração, este "Jogo de Espiões" assenta num argumento de grande inteligência excelentemente realizado por Tony Scott, ele também um veterano dos filmes de acção. Os extras – todos legendados em português! – estão à altura da qualidade do filme e até explicam os requisitos necessários para quem queira tentar uma carreira de espionagem na mítica agência norte-americana. □ **Miguel Falcón**



**Com:** Robert Redford, Brad Pitt e Catherine McCormack

**Extras:** Selecção de cenas; Trailer, Comentário do realizador; Do Argumento ao Storyboard - O processo de Criação do Realizador; Cenas Adicionais (inclui cenas cortadas e cenas alternativas com comentários opcionais do realizador); Requisitos para Trabalhar na CIA; Operações Clandestinas (Viagem ao Mundo Secreto de "Jogo de Espiões" com informações adicionais sobre os bastidores do filme; Notas de Produção; Elenco: Biofilmografias dos principais actores e do realizador

**Som:** 5.1 e DTS

**Áudio:** Inglês

**Legendas:** Português

**Edição:** Lusomundo

**Preço aprox.:** 25,49 euros

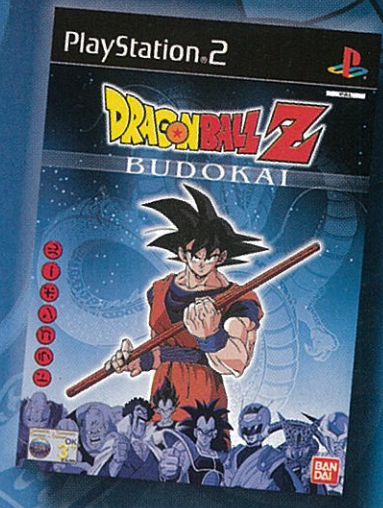
**Classificação:** M/16

**Pontuação:** Filme 5, Extras 4



© 1999 BANDAI STUDIO SHUEISHA, TOEI ANIMATION. © BANDAI 2002. PUBLISHED BY INFOGAMES. "PLAYSTATION" AND THE "PS" FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.

# DRAGON BALL Z



PlayStation 2

BANDAI

INFOGAMES

# PEARL JAM

RIOT ACT (SONY MUSIC)

**N**ão se percebe bem a razão pela qual os Pearl Jam insistem em confundir-se com a mole de bandas metaleiras que transpiram rebeldia por todos os poros. Mesmo que quisessem, como evidencia a capa gótica e o título desadequado. Riot Act? Porque é que é isso, Eddie Veder? Nem mesmo a fúria de "Save You" chega para nos

**9/10** convencer da existência de uma eventual atitude incendiária, se bem que seja ideal para as moshes ao vivo. Mas é a voz doce e aveludada de Veder que trai essa atitude rebelde. Ouça-se, por exemplo o melódico "I Am Mine" para se ter uma ideia, ou mesmo "Love Boat Captain". Dito isto, parece que estamos conversados: Riot Act pode servir para vender discos, mas não para nos convencer que estes rapazes querem ir para a rua provocar descatos.



# Björk

with strings and greatest hits

## BJÖRK

GREATEST HITS (UNIVERSAL)

**É** justo que uma compilação de Greatest Hits reflecta as preferências dos fãs desta islandesa endiabrada possuída pelos elfos que dominam o poder

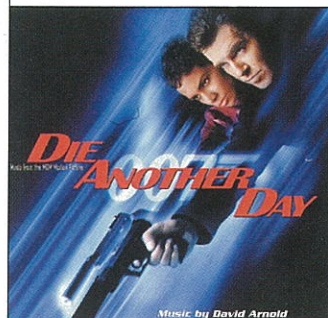
**8/10** da voz. E é essa a escolha que vingou nesta compilação ordenada cronologicamente. Mas também estão disponíveis as opções de Björk, num dos discos que compõem a fabulosa box set Family Tree editada ao mesmo tempo que Greatest Hits e que inclui preciosidades, raridades e influências da cantora.

## DIE ANOTHER DAY

BSU (WARNER MUSIC)

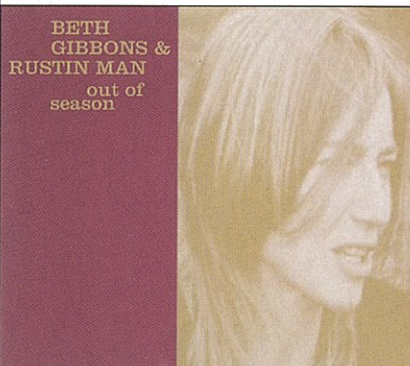
**J**ames Bond soma e segue com a banda sonora de mais um filme. É claro que o disco irá vender muito em grande parte devido à inclusão do tema de

**7/10** Madonna. Mas quem domina o disco é David Arnold, um colaborador de Björk. Se bem que o mestre da dance music, Paul Oakenfold, tenha também direito a participar com alguns remixes. O CD contém ainda o clip do tema de Madonna, para além de um "making of", galerias de imagens e vários extras.



Music by David Arnold

# USA A TUA PS2 PARA DESFRUTARES O SOM MAIS POTENTE DO MOMENTO



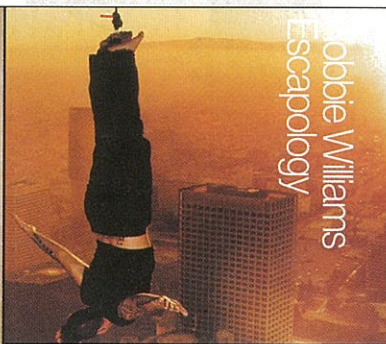
BETH GIBBONS & RUSTIN MAN out of season

## BETH GIBBONS & RUSTIN MAN

OUT OF SEASON (UNIVERSAL)

**D**e onde vêm estas paisagens sonoras de Beth Gibbons? Já sabemos que a caução trip-hop dos Portished estará sempre presente, mesmo sem os arranjos celestiais. Aqui é a voz e a poesia em toda a

**9/10** sua simplicidade que ocupam a nossa audição. Apenas um piano ocasional, uma guitarra acústica, um baixo discreto pontuam um espaço que pertence à imensa melancolia desta virtuosa senhora. Que aqui chamou para colaborar Paul "Rustin Man" Webb, ex-baixista dos Talk Talk (lembra-se deles? estávamos em plenos anos 80) e concretizou a união sublime. O ambiente é levemente sinistro, mas sem assustar; enigmático, sem perturbar; sedutor, sem se impor. God knows I adore life. É esta a primeira linha do tema Mysteries que abre o disco. Por estas e por outras é que este é já um dos grandes discos do ano.



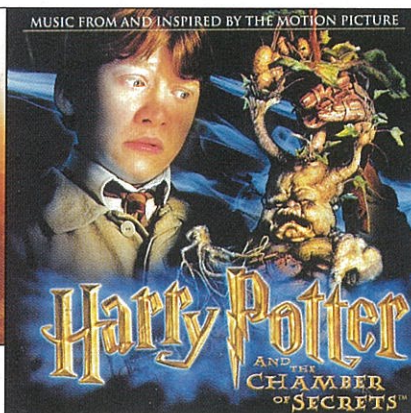
Robbie Williams Escapology

## ROBBIE WILLIAMS

ESCAPOLOGY (EMI)

**E**le considera-se o maior artista do mundo e quer-nos convencer disso ao editar um álbum rock-pop adulto. Alguém falou em Oasis? Isto após a sensacional edição do ano passado Swing When

**6/10** You're Winning, em que interpretava covers dos crooners dos anos 50. A voz é irrepreensível, mas o mundo interroga-se: será que tudo em que Robbie Williams toca vale ouro? A verdade é que o conjunto soa bem, o som parece credível e longe já dos arrufos adolescentes de Rock DJ. Thank God! Robbie está mais crescido e ainda que a Escapology falhe a homogeneidade que cativa do início ao fim e, já agora, os hits incontornáveis. Em todo o caso, teremos de admitir que temas como Feel ficam na memória auditiva, e a balada Love Somebody, em que a sua voz é projectada até aos confins do espectro musical.



## HARRY POTTER

BSU (WARNER MUSIC)

**N**este Segundo filme de Harry Potter os arranjos musicais de John estão mais ousados e traduzem algum negrume por que passam as personagens. Contudo, percebe-se que a técnica de Williams

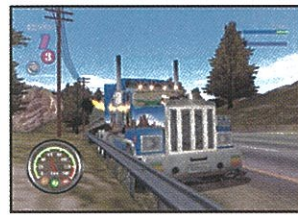
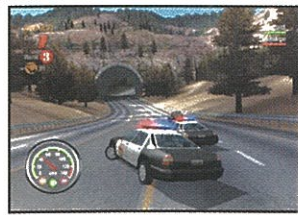
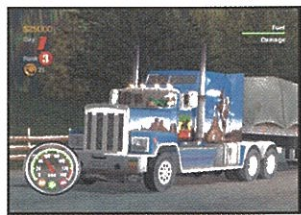
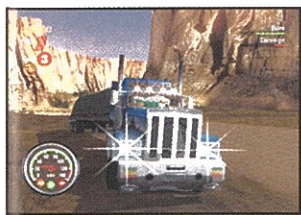
**6/10** consegue criar ambientes que apetece ouvir mesmo depois de ver o filme. Não são aqueles trechos cortados com um espaço para a entrada dos diálogos, são assim peças sólidas sustentadas pelos metais robustos e pelos violinos que nos fazem viajar pelo universo fantástico da escritora J.K. Rowling. Este disco (em edição limitada) oferece ainda um manancial de utilitários para o PC: screensavers, wallpapers, a possibilidade de fazer downloads de músicas e ainda dois trailers do filme. O disco apresenta ainda cinco capas diferentes e um pequeno poster. Enfim, é o marketing musculado que não pára.



# "\*\*UCK FASHION"

*Bem vindo ao Hick State County.*

*Quanto mais dobrar as regras, mais  
reputação e notoriedade  
irá alcançar*



## BIG MUTHA TRUCKERS

Advertência do Médico Chefe

Exibição de Camionagem ao estilo demolidor. Ganhe dinheiro por quaisquer meios necessários; desgrace a sua família e atropеле todos os outros.

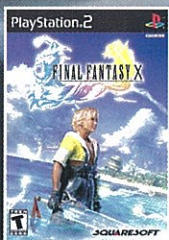
É você um Big Mutha Trucker?



FORJOGOS.PT

# Os 10 mais dos leitores

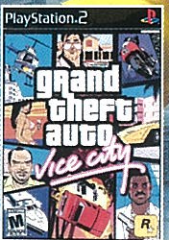
Para participares na eleição do Top de jogos dos leitores, só tens de enviar um e-mail para o endereço [playstation2@pressmundo.pt](mailto:playstation2@pressmundo.pt) com a referência "TOP Jogos PS2" no campo "Assunto" da mensagem e escrever quais são os teus jogos preferidos.



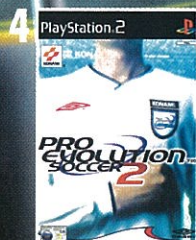
**1** **FINAL FANTASY X**  
 EDITORA  
 Squaresoft  
 DISTRIBUIDORA  
 Lusomundo  
 GÉNERO  
 Acção



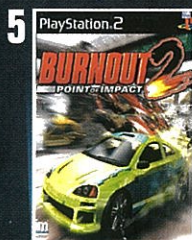
**2** **METAL GEAR SOLID 2**  
 EDITORA  
 Konami  
 DISTRIBUIDORA  
 Ecofilmes  
 GÉNERO  
 Acção



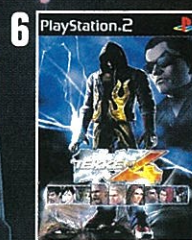
**3** **GRAND THEFT AUTO VICE CITY**  
 EDITORA  
 Rockstar  
 DISTRIBUIDORA  
 Inforjogos  
 GÉNERO  
 Acção



**4** **PRO EVOLUTION SOCCER 2**  
 EDITORA  
 Konami  
 DISTRIBUIDORA  
 Ecofilmes  
 GÉNERO  
 Futebol



**5** **BURNOUT 2: POINT OF IMPACT**  
 EDITORA  
 Acclaim  
 DISTRIBUIDORA  
 Lusomundo  
 GÉNERO  
 Corridas



**6** **TEKKEN 4**  
 EDITORA  
 SCEE  
 DISTRIBUIDORA  
 Lusomundo  
 GÉNERO  
 Beat'em up



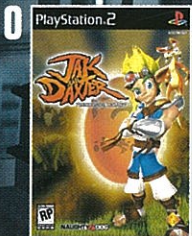
**7** **DEVIL MAY CRY**  
 EDITORA  
 Capcom  
 DISTRIBUIDORA  
 Ecofilmes  
 GÉNERO  
 Aventura/Acção



**8** **GRAN TURISMO 3**  
 EDITORA  
 SCEE  
 DISTRIBUIDORA  
 Lusomundo  
 GÉNERO  
 Automóveis



**9** **MEDAL OF HONOR: FRONTLINE**  
 EDITORA  
 Electronic Arts  
 DISTRIBUIDORA  
 Electronic Arts  
 GÉNERO  
 Acção



**10** **JAK AND DAXTER**  
 EDITORA  
 SCEE  
 DISTRIBUIDORA  
 Lusomundo  
 GÉNERO  
 Aventura

**F**idelidade. É este o perfil dos nossos leitores que não destronam Final Fantasy X do primeiro lugar do pódio. De salientar a entrada directa do fabuloso GTA: Vice City para o terceiro lugar do Top. Nas restantes posições, para além da habitual dança dos lugares, há ainda a realçar a entrada de jogos como Burnout 2: Point of Impact, directamente para o quinto lugar, e Jak and Daxter, para o décimo. Já sabem que, caso não concordem com os lugares ocupados do Top têm bom remédio: enviar a vossa votação para a revista PlayStation2. Não estamos cá para outra coisa e, claro, para contabilizar o número de votos em cada jogo.



## OS MELHORES JOGOS PARA ESTE NATAL

### 17 ISTO É FUTEBOL 2003

Vive toda a paixão do futebol com as principais estrelas dos 5 continentes.

- Nomes reais e os rostos dos grandes "craques" do futebol mundial recriados com total fidelidade.
- Novo mercado de transferências para negociar passes milionários.
- A melhor jogabilidade: maior controle sobre a bola, grande variedade de fintas, defesas, passes e remates, jogadores mais articulados, gráficos incríveis.
- Com os comentários de Fernando Correia.
- Inclui o plantel das equipas actualizado para a temporada 2002-2003.

### 35 WRC II EXTREME

Toda a emoção, a adrenalina e a espectacularidade das corridas de rally.

- 21 pilotos oficiais.
- Todos os 14 eventos oficiais do WRC.
- Todas as 7 equipas oficiais do WRC.

### 53 KINGDOM HEARTS

A Squaresoft e a Disney convidam-te a embarcar nesta extraordinária viagem, onde Sora, um pequeno rapaz, se vê transportado para uma terra distante após uma violenta tempestade sobrenatural. E para encontrar os seus amigos e conseguir regressar de novo a casa, Sora contará com a preciosa ajuda de Pato Donald, do Pateta e de muitos outros personagens da Disney.

### 61 O PLANETA DO TESOURO

O último êxito da Disney deste Natal chega à tua PlayStation. • Segue Jim Hawks e embarca numa fantástica aventura para desvendar o "tesouro dos mil mundos". A tarefa não será fácil, mas se conseguires localizar as cápsulas de navegação e evitar John Silver, viverás aventuras e encontrarás tesouros para além da tua imaginação.

### 71 THE GETAWAY

Quando um jogo é mais do que um filme, quando a ficção se torna realidade... • Dois homens no lado oposto da lei, Mark Hammond, acusado pelo assassinato da sua mulher e pelo rapto do seu filho; Frank Carter, um polícia vigilante suspenso pela polícia... ambos manipulados por um homem, Charlie Jolson, o Chefe do submundo do crime organizado de Londres.

### 26 TEKKEN 4

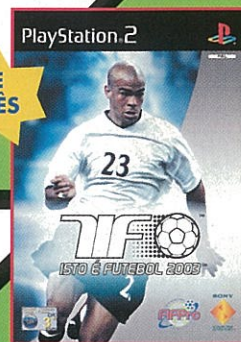
Muitos dos mais valentes lutadores confirmaram a sua presença no The King of Iron Fist Tournament 4...

- O Vencedor herdará o império de Heihachi Mishima na sua totalidade.
- Mas Heihachi irá lutar até ao fim...

### 4 RATCHET AND CLANK

Viaja juntamente com Ratchet e Clank rumo a um universo longínquo repleto de gigantes alienígenas e estações espaciais, neste espectacular jogo que combina acção, combate, aventura, exploração e puzzles.

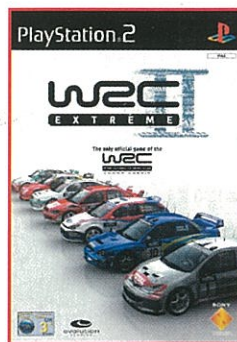
TOTALMENTE EM PORTUGUÊS



1



2



3



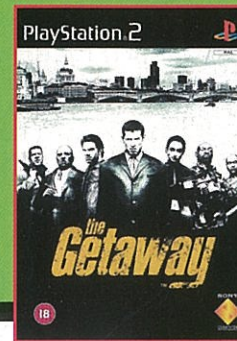
5



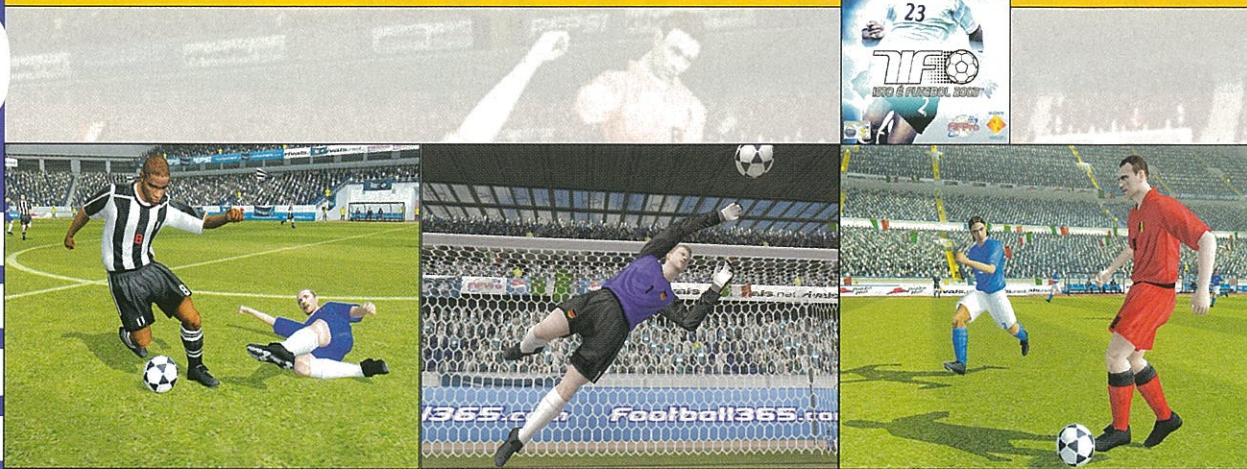
4



6



7



## VENCEDORES

# Isto É Futebol 2003

Queres ser campeão? Entra na competição!

**Tiago Quaresma, Lisboa**

A vida não é um jogo. São muitos...

**João Pedro Costa, Berregas (Amarante)**

Jogar com alma. Vencer com glória.

**César Lopes, Quinta do Conde**

Isto é futebol 2003. Só os grandes ficam para a história.

**Helder Monteiro, Sismaria (Leiria)**

O espectáculo vai começar, vou vencer um jogo de cada vez, para o campeonato conquistar!

**Pedro Lobo, Torres Vedras**

Nunca 90 minutos virtuais foram tão reais.

**Paulo Rodrigues, Carregado**

Num jogo tão real, profissionalismo é imperial, se no final quiseres vencer, grandes noitadas e sacrifícios terás de fazer!

**Ricardo Pais, Fanzeres**

Isto é emoção, isto é loucura, isto é paixão. Isto é Futebol 2003!

**Gonçalo Baptista, Loures**

Muda as regras, joga futebol com as tuas próprias mãos.

**João Cruz, Sta Maria Feira**

Simplesmente Futebol, somente Futebol, essencialmente Futebol.

**Renato Gomes, Orgens (Viseu)**

Vais vibrar de tanta emoção ao jogar "Isto é Futebol 2003"

**Sandra Furtado, Ponta Delgada**

A adrenalina em "Isto é Futebol 2003 é como o universo... Não tem fim.

**Sandro Monteiro, Baguim do Monte**

Antecipa o Euro 2004, joga "Isto é Futebol 2003".

**António Fernandes, Lisboa**

Joga sempre em casa, com comentários em português.

**André Gomes, Torres Vedras**

Prepara as chuteiras e ajusta o teu remate. "Isto é Futebol 2003" está em destaque.

**Lucinda Cruz, Ovar**

Não faz parte da Liga... não faz parte da UEFA... não faz parte da FIFA... Vai fazer parte de ti!

**Helder Pereira, Vila Nova de Gaia**

Para ganhar até vais comer relva.

**José Ferreira, Ponta Delgada**

Isto é Futebol 2003: não te deixa fora de jogo, corta o tédio, remata a vida com emoções e marca o dia-a-dia com vibração.

**José Barreira, Lousa (Loures)**

Isto é Futebol 2003, Isto é quase realidade, isto é para ogar mais do que uma vez, isto é para jogar em qualquer idade.

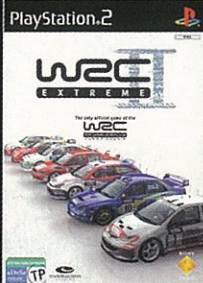
**Manuel Fonseca, Estremoz**

O jogo obrigatório para todos os fãs de futebol.

**Cláudio Índio, Mirandela**



Prova de Compra  
**PS2**  
Nº4



Revista PlayStation2  
Passatempo "Pack WRC II Extreme"  
Apartado 1362 1011-802 Lisboa



# GANHA UM SUPER PACK WRC II EXTREME

O super pack  
WRC II Extreme  
é composto por:

- 1 Volante com pedais Fanatec Speedster 2
- 1 Jogo WRC II Extreme
- 1 Mochila WRC II Extreme
- 1 Relógio WRC II Extreme
- 1 Boné WRC II Extreme

**Q**ueres passar o Natal agarrado ao volante e a acelerar nos vários ralis do mundo enquanto lá em casa estão todos danadinhos para meter as mãos no teu volante? Então e se junto com o volante conseguires ganhar também um jogo WRC II Extreme, um relógio, uma mochila e um boné! É bom não é? Mas não penses que vai ser fácil, terás de ser muito original para conquistar este super prémio. E avisamos já que não aceitamos cunhas nem subornos. Então, o que tens de fazer é escrever

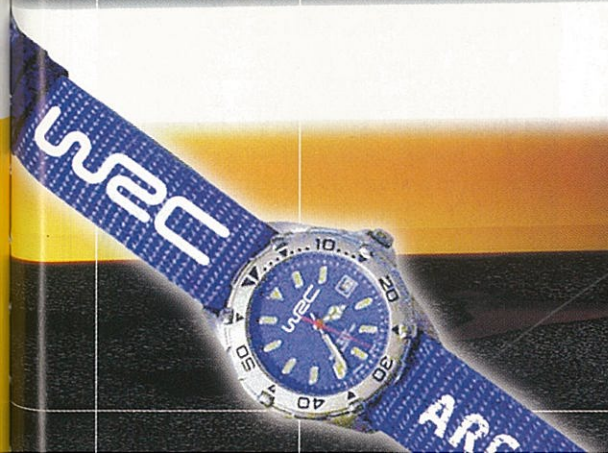
duas frases independentes: uma sobre o fabuloso jogo WRC II Extreme, e a outra sobre o volante Fanatec Speedster 2. Parece fácil, não é?

Agora que já sabes como concorrer, puxa, puxa e puxa pela cabeça para escreveres as duas melhores frases e levares para casa o prémio.

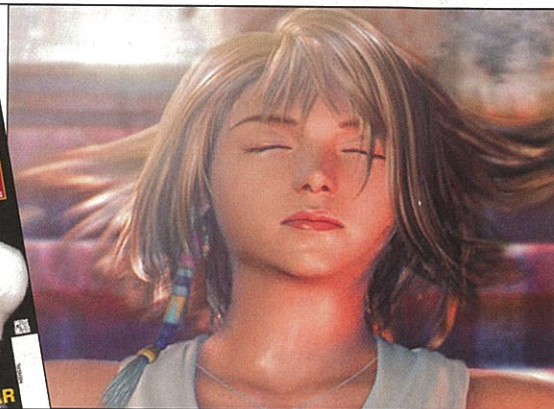
## Regulamento do Passatempo

Para se habilitar a ganhar, o leitor só tem de enviar duas frases. Uma, sobre o jogo "WRC II Extreme", e a outra, sobre o volante "Speedster 2". Depois, é só recortar a prova de compra da revista PlayStation2 (em cima à direita) e colá-la num postal.

Só serão aceites os postais do passatempo até ao dia 25 de Janeiro de 2003 (data do carimbo dos correios). O nome do vencedor do passatempo será publicado na edição número 6 da revista. Antes, porém, será avisado. O levantamento do super pack poderá ser feito nas instalações da Pressmundo (Rua Vera Lagoa 12, 1649-012 Lisboa) sem custos adicionais, ou através dos CTT, cabendo neste caso ao vencedor suportar o custo de envio dos prémios por correio.

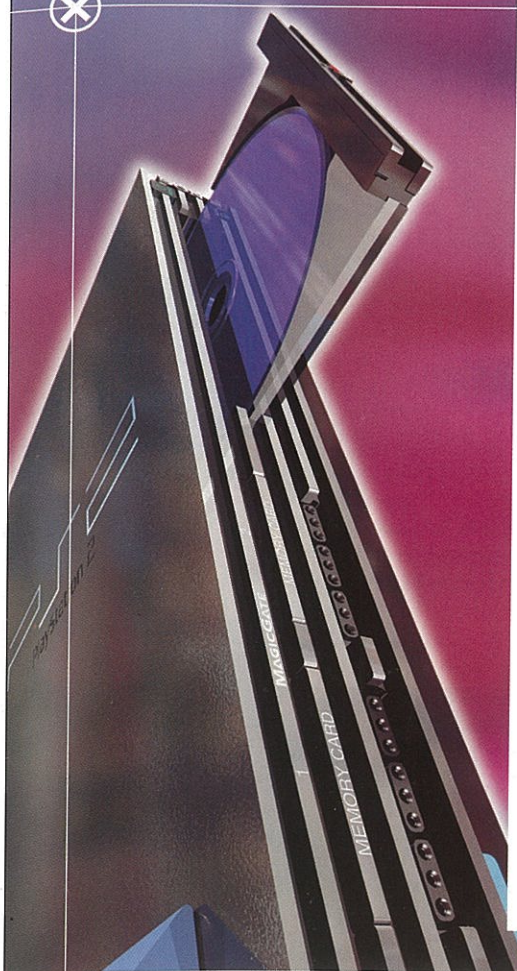


# Espaço aberto aos jogadores



As cartas podem ser enviadas por correio tradicional para a morada:  
**Revista PlayStation2**  
**Secção Cartas dos Leitores**  
 Apartado 1362  
 1011-802 Lisboa

Ou, se preferir, através de correio electrónico para o endereço [playstation2@pressmundo.pt](mailto:playstation2@pressmundo.pt) e com a referência "Cartas dos Leitores" no Assunto da mensagem.



**O**i malta, está tudo bem com vocês?

Queria felicitar-vos pelo vosso excelente trabalho!  
 Passando às perguntas: já têm mais alguma pista ou informação do jogo Unlimited Saga, da Square?  
 Pronto, não é muito!  
 Fiquem bem e continuem com o fabuloso trabalho!

Tomás Martins

**N.R.** Oi Tomás, já percebemos que é um grande adepto dos RPG. Pois fica a saber que o Unlimited Saga estará à venda já este mês (Dezembro) nos States. O povo lá exulta. Infelizmente não existem informações fidedignas para a edição em Portugal. Mas não deverá estar muito longe, não lhe parece?

**N**em tenho palavras para descrever a emoção que é saber que existe em Portugal uma revista com tão boa qualidade quanto a vossa (nossa)! Gostava apenas de vos dar uma pequena dica: Eu sei que vocês analisam todos os jogos que podem mas de certeza que eu e outros leitores desta magnífica revista gostavam de ver um diferente veredicto sobre os principais jogos. Atribuem uma nota numa escala de 0 a 100 ou de 0 a 20. Experimentem uma escala que não deixe margem para dúvidas, ok? Continuem com o vosso excelente trabalho!

Só mais uma coisa: se não for pedir muito, respondam a este e-mail nem que seja só para dizer "olá". Pelo menos ficava a ter a certeza que vocês estão mesmo aí desse lado e que nos ouvem e nos dão atenção, que é o mais importante! Com um grande abraço

Pedro Freire

**N.R.** Grande Pedro, Ó pra nós aqui! Deste lado e em sintonia contigo.

Levantas uma questão pertinente, mas não sei se compreendo bem: gostaria de ver outras opiniões (classificações) sobre o mesmo jogo?, ou preferias que os jogos fosses classificados de 0 a 100 ou de 0 a 20?

Quanto à primeira ideia, até parecer boa (uma espécie de quadro de classificação do pessoal da redacção).

Relativamente à classificação, não achas que o veredicto será mais claro se for de 0-10 do que de 0-100? Se calhar, a informação até seria mais objectiva se fosse, por exemplo, de 0-5. Isto porque entre 88 ou 89 (ou 68 e 69) não há grande diferença. Ou há?...

**O**lá e parabéns pela excelente revista que têm vindo a realizar. Tenho uma dúvida: gostava de saber como posso adquirir via telefone o Action Replay 2 V2 Edição limitada vem no suplemento da revista deste mês. Obrigado.

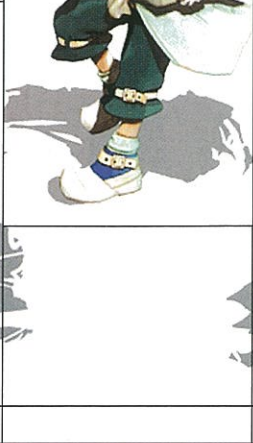
[prosistem2@my.mopilot.com](mailto:prosistem2@my.mopilot.com)

**N.R.** Obrigado pela preferência. Esforçamo-nos para que seja uma revista cada vez melhor. Mas não podemos controlar tudo. Como as inserções de publicidade, que é o assunto a que se refere. Realmente esse produto faz parte de um encarte que nada tem que ver com a Redacção e não se trata de um produto oficial PlayStation2. Pelo que nos escusamos a responder, como compreenderá.

**O**lá pessoal! Gostaria de saber quando sai em Portugal o jogo Final Fantasy XI (a data mais concreta possível). E também quero saber se existirá outro Crash Bandicoot ou outro Jak and Daxter. Se sim, quais vão ser os seus nomes e quando sairão? Continuem com a revista assim porque vão muito bem!

Cadu Mirpuri

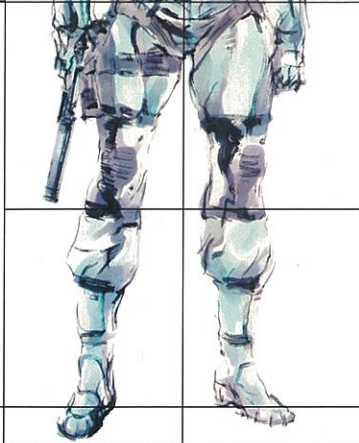
**N.R.** Caro Cadu, compreendemos a curiosidade e impaciência relativamente a FFXI. O mesmo se passa com os nossos amigos americanos... Só que nestas



**O**lá pessoal da PS2. Antes de mais nada, parabéns pela excelente revista. Mas passemos ao que é importante. Estou-vos a escrever só para perguntar se me sabem dizer os códigos para Colin McRae Rally 3.

**Pedro Miguel Rodrigues**

**N.R.** Caro Pedro, não será um pouco cedo para estar a usar os códigos do Colin McRae 3? Não querendo deixar de responder à sua pergunta, sempre diremos que mais vale desbravar completamente o jogo até chegar aos bombons. Agora a sério, logo que estejam disponíveis, prometemos informar-vos.



coisas, a casa –mãe, a Squaresoft fecha-se em copas, que é o mesmo que dizer: não confirma nem desmente os rumores que saem na net. E isso serve para a suposta (provável?) data de lançamento nos States, ou seja, o 15 de Fevereiro. Até preferem dizer "algures em 2003". Por isso, Cadu, imagina que será sempre depois dos EUA. No fundo, não há data precisa: "algures em 2003" serve?...

**O**lá pessoal da magnífica revista da PlayStation2, queria colocar-vos estas dúvidas:

1. Vai haver algum Jet Set Radio para a PS2?
2. Qual a diferença entre o MGS2 Sons Of Liberty e o MGS2 Substance?
3. Qual o melhor jogo de Beat'em up neste momento?
4. Qual o melhor título para adquirir de ténis? Muito boa sorte e continuem com o vosso belíssimo trabalho.

**Ricardo Nicho**



**N.R.** Oi Ricardo, ainda bem que temos leitores interessados como tu. Agora que já retribuimos o elogio, vamos ao que interessa:

1. Neste momento, o que se sabe é que está em desenvolvimento o Jet Set Radio Future para a Xbox. Não existem (ainda) notícias de uma edição em PS2.
2. MGS2: Substance é a expansão do jogo MGS: Sons of Liberty para a Xbox. MGS2: Sons of Liberty foi lançado o ano passado para a PS2 e trata-se da sequência do jogo MGS, de 1998.
3. Bom, no que diz respeito a beat'em ups deixamos aqui algumas sugestões: Rocky (adaptação do filme do mesmo nome para a PS2), Virtua Fighter 4 e Tekken 4 serão escolhas seguras.
4. Mais do que eleger o melhor jogo de ténis, informamos sobre o último que nos chegou à Redacção. Trata-se de Roland Garros 2002.

**S**e possível, gostaria de saber se existe, e qual, um dispositivo para se colocar na PlayStation1 para se modificar para a PlayStation2, porque a publicidade é muita e não posso adquirir outro aparelho. Muito grata pela resposta.

**Alexandra**

**N.R.** Alexandra, desde sempre que o Homem se interrogou sobre magnas questões: como transformar objectos em ouro, onde encontrar o elixir da juventude, da vida eterna. E agora, pelos vistos, como transformar uma PSOne em PS2... É daquelas questões a que ninguém encontrou uma resposta. Uma coisa é certa: será sempre mais barato comprar uma PS2 novinha (agora a um preço que temos de concordar ser acessível).

**O**i pessoal da PlayStation, o meu nome é João e tenho umas "dúvidas" que agradecia que me esclarecessem. A primeira de todas é se eu tiver uma PS2

européia e a levar para os Estados Unidos será que lá consigo jogar? É que já ouvi dizer que não!

A minha outra dúvida é se já há uma data definitiva para o lançamento dos jogos Metal Gear Solid2: Substance e Final Fantasy X-2? Continuem com o bom trabalho porque a revista está cada mês melhor!

**João Duarte**

**N.R.** Olá João. Desde já avisamos, que não vale a pena levar uma consola europeia e esperar que funcione nos Estados Unidos. O mesmo se passa com uma série de aparelhos. A questão é que existem razões técnicas de funcionamento, corrente eléctrica, etc, e outras que serão razões de protecção de direitos. O mesmo se passa com os DVD's. O EUA estão abrangidos pela Zona 1 enquanto Portugal está na Zona 2. Quanto às datas de lançamento que referes, tanto a FFX-2 como a MGS:S teremos de dizer que os estúdios produtores ainda não divulgaram sequer uma data precisa do seu lançamento na Europa. Vamos aguardar mais novidades no início do ano que vem.

**O**lá! Queria dar-vos os parabéns pela excelente revista que nos oferecem mensalmente e vinha pedir-vos dicas para o jogo Jak and Daxter, dado que tenho 98% do jogo feito e não consigo terminá-lo.

**José Alves**

**N.R.** Caro José Alves, Bem sabemos quanto é difícil ultrapassar a derradeira parte de Jak and Daxter. O que podemos fazer – e talvez lhe interesse – é fornecer-lhe as indicações do guia oficial do jogo, Jak & Daxter Official Strategy Guide, que poderá encomendar nas lojas online por um preço inferior a 10 euros. Se calhar, vale a pena...

como é que eu ganho  
uma mochilar?

como é que eu ganho  
uma pipa?







revista oficial em  
vive vidas  
gostamos

todos os meses oferta de 1 DVD

como é que eu ganho um desconto?

### Assina a PS2 e ganha vidas extra e uma mochila PS2.

(melhor opção)  
Assinatura por 1 ano (12 números) com 20% de desconto e ainda ganhas 1 mochila PS2 para transportares a tua consola. tudo por apenas 67.20€.

Assinatura por 6 meses (6 números) com 17% de desconto, o que significa que pagas 5 revistas e recebes 6. Por apenas 35€.

1 Preenche este formulário e devolve-o para: Revista PS2, Remessa Livre n.º 11.017, 1051 - 001 LISBOA (não necessita de selo).

nome: \_\_\_\_\_

morada: \_\_\_\_\_

código postal:

localidade: \_\_\_\_\_ tel.: \_\_\_\_\_

data de nascimento:

profissão: \_\_\_\_\_ e-mail: \_\_\_\_\_ @ \_\_\_\_\_

2 meio de pagamento que desejas:

- cheque à ordem de Pressmundo, s.a.
- por débito no teu cartão
- visa
- eurocard/mastercard
- american express

cartão n.º: \_\_\_\_\_

cód. seg.: \_\_\_\_\_ (ver no verso do cartão)

validade: / \_\_\_\_\_

Assinatura: \_\_\_\_\_

transferência bancária  
(A forma de pagamento mais cómoda e vantajosa - paga em 2 vezes). autorização de pagamento - exmos senhores, por débito na conta abaixo indicada, queiram proceder, até nova comunicação, aos pagamentos das subscrições que vos forem apresentadas pela Pressmundo, s.a.

Banco: \_\_\_\_\_

Balcão: \_\_\_\_\_

NIB: \_\_\_\_\_

Nome do titular: \_\_\_\_\_

Data: - - Assinatura: \_\_\_\_\_

### Assina e ganha:

\* **Desconto**  
sobre o preço de capa

\* **mochila PS2**  
para transportares a tua consola



nota: os dados recolhidos são processados automaticamente e destinam-se à gestão da sua assinatura e apresentação futura de novas propostas. o seu fornecimento é facultativo. nos termos da lei, é garantido ao cliente o direito de acesso aos seus dados e respectiva actualização, caso não pretendas receber outras propostas comerciais, assinala aqui:

campanha válida até 31 de Janeiro de 2003



# VIDA REAL

Pedro Tadeu

## O segredo da vida

Às vezes a vida corre-me tão mal que, se pertencesse a uma organização terrorista e tivesse comprado na Rússia uma bomba atómica, trataria de a fazer explodir. Em vez disso, jogo PS2. E um tipo de jogo capaz de me fazer voltar a ficar com boa disposição tem como base filosófica a falta de respeito pelo cenário: ou seja, tudo o que está à vista pode ser destruído.

Aqui há uns dias perguntaram-me como é que eu tinha conseguido convencer a minha mulher a deixar-me jogar PlayStation na sala, ainda por cima pouco antes da hora de jantar. Tenho a dizer que não é nada fácil. Exigiu anos de preparação, muito antes até do aparecimento das consolas de jogos nos nossos lares.

Tudo começou pelo meu interesse em tecnologia (quando namorávamos ela não deu muita importância a isso, coitada), depois com as compras, para o lar, de sucessivos aparelhos: a televisão (ela gosta de cinema), a alta fidelidade (ela gosta de música), o computador pessoal (disto ela não gosta), um outro computador mais actualizado (ela começou a precisar de se habituar a lidar com a informática), um sistema de home cinema e, finalmente, já estava o vício do consumo deste tipo de coisas instalado lá em casa, a PS2.

Mas, mais importante que isso, é preciso

ter uma grande força de vontade para impormos às nossas mulheres ou às nossas mães hábitos tão funestos e solitários como este dos videojogos. De vez em quando temos de ir passear com a família, visitar amigos e ir de férias para fora. Ajudar em enfadonhas lides domésticas é essencial. Falar com frequência de jardinagem, mobílias, animais domésticos e outros assuntos que só interessam a elas, e para nós são uma seca, é também muito importante. E jogar com ela e as amigas num tabuleiro de Monopoly (dizem que é um jogo de sociedade), também ajuda. Toda esta disciplina de vida, esta disponibilidade para aceitarmos fazer uma série de coisas que elas sabem que nos desagradam, cria a autoridade moral para impormos, então, um dos nossos vícios. No meu caso foi este, o vício dos videojogos. Eu não trocava a minha família por nada, mas é verdade que às vezes tenho ciúmes do Homer Simpson.

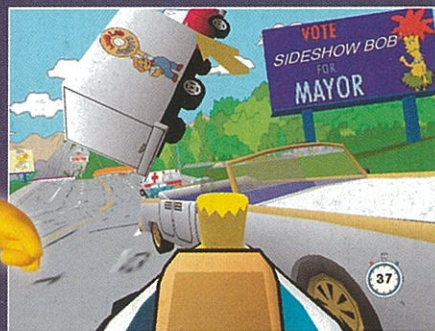
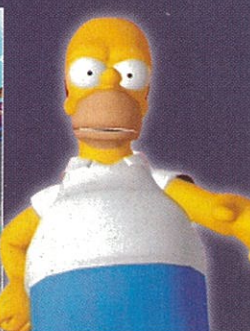
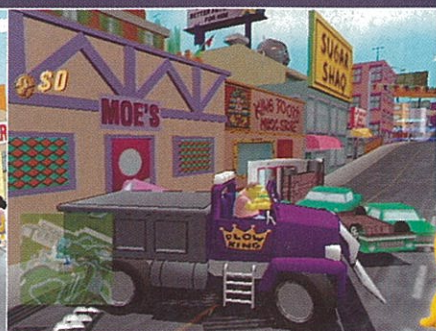
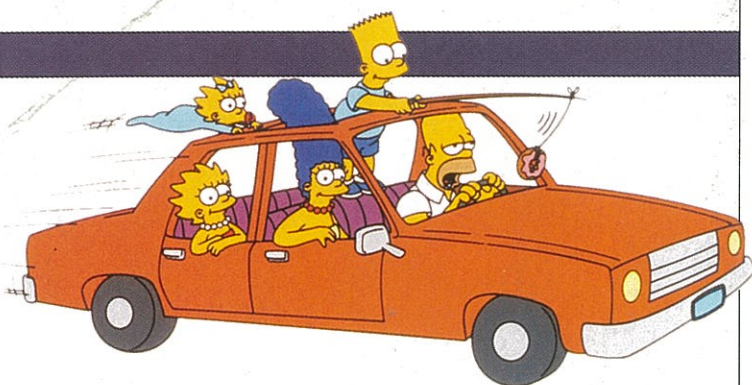
**Eu não trocava a minha família por nada, mas é verdade que às vezes tenho ciúmes do Homer Simpson**



Ele bebe a cerveja toda que lhe apetece, arrota e engorda à vontade, é irresponsável e borrija-se para os filhos e a mulher. Se não fosse um nabo a lidar com aparelhos electrónicos, de certeza que tinha comprado uma dezena de consolas de jogos e passava o dia a jogar, sem ligar nenhuma ao resto das pessoas lá de casa, ao emprego, às responsabilidades da vida. E seria um dos seres mais detestáveis do mundo, se não tivesse o contraponto de uma mulher de cabelo empertigado, voz dissonante e uma grande capacidade de amar o odioso.

Ainda bem que eu não fiquei assim. Além disso, como dizia ao princípio, quando a vida me corre mal posso descomprimir através de um jogo onde se possa partir tudo o que esteja à vista. Por vezes faço de Homer Simpson, entro num táxi cor-de-rosa e arranco a uma velocidade louca pela cidade fora, a levar e a trazer clientes, a derrubar peões, polícias, carteiros, cães, gatos, caixotes do lixo, montras, postes de iluminação – enfim, tudo. Quando acabo, olho aquela destruição toda. Ninguém ficou ferido. Já não tenho ciúmes do Simpson. Estou cansado de ser brutal.

E estou pronto para, mais uma vez, tratar de ir limpar o pó às estantes de livros lá de casa, tal como a minha mulher mandou há meia-hora atrás. □



The Simpsons Road Rage Plataforma PS2 Género Condução Lançamento 30 Novembro 2001 Editora Electronic Arts Companhia Electronic Arts

"Inovador e brilhante..."

"A Neversoft tem outra obra-prima em mãos."

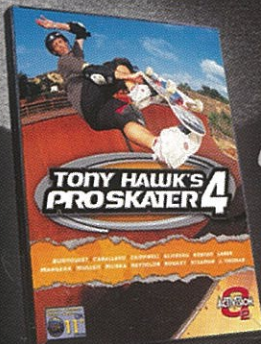
-Official PlayStation Magazine

# TONY HAWK'S PROSKATER™ 4

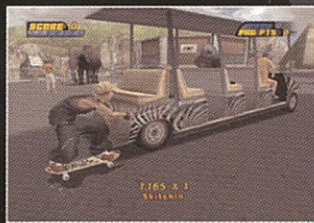
## ACEITE O DERRADEIRO DESAFIO DO SKATEBOARDING!

# A SUA CARREIRA É O QUE VOCÊ FAZ DELA....

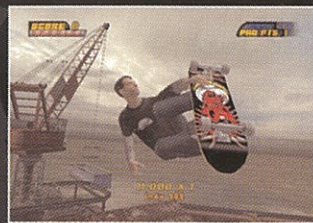
Tony Hawk's Pro Skater™ 4 é o desafio definitivo. Os profissionais desafiam-no a deixar a sua marca em vastíssimos níveis livres, cumprindo 190 objetivos cada vez mais difíceis, sem limites de tempo a atrapalhar. Decida quando está pronto para aceitar o seu Pro Challenge e suba às fileiras dos profissionais, onde o aguarda um jogo totalmente novo. Aperfeiçoe a sua técnica, ganhe o respeito dos outros e mostre-lhes que tem o que é preciso para ser um profissional...



Com músicas dos N.W.A., Offspring, e System of a Down.



Novíssimos truques – deslize atrás de carros e ande sobre objectos móveis.



14 dos melhores profissionais do mundo desafiam-no a mostrar o que vale.



Novos modos multijogador, incluindo Score Challenge e Capture the Flag!



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



Distribuído por:



© 1999-2002 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Activision 02, Pro Skater and Sports Revolution are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. PlayStation 2, Xbox, and GameCube versions developed by Neversoft Entertainment, Inc. PlayStation and Game Boy Advance versions developed by Vicarious Visions Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S.A. and/or other countries and are licensed under Microsoft™. © Game Boy Advance and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. The ratings icon is a registered trademark of the Interactive Digital Software Association. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.



SPORTS REVOLUTION

T O M M Y



UMA TENTAÇÃO A DOBRAR  
PARA ELA, PARA ELE



© 2002 TOMMY HILFIGER LICENSING, INC. ALL RIGHTS RESERVED. TOMMY HILFIGER AND ARE TRADEMARKS OF TOMMY HILFIGER LICENSING, INC.

H I L F I G E R