



# PlayStation®2

N.º 16 • Janeiro 2004 • € 7,00

Revista Oficial – Portugal

**ESPECIAL**  
**OS 10 MELHORES**  
**JOGOS DE 2003**

**11** DVD COM  
DEMOS  
JOGÁVEIS

### TESTES

- SSX 3
- Harry Potter  
Quidditch World Cup
- Beyond Good & Evil
- Legacy of Kain Defiance
- Breath of Fire
- Dragon Quarter
- The Sims Bustin' Out
- Total Club
- Manager 2004
- Crouching Tiger  
Hidden Dragon
- Harry Potter  
e a Pedra Filosofal
- Gregory Horror Show
- Defender of the Crown
- Looney Tunes
- Back in Action
- Celebrity Deathmatch
- RoadKill

# PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

O Príncipe está de volta!

**SUPER GUIA**  
**TRUE CRIME**  
**STREETS OF LA**

**E AINDA...**

Passatempos, Dicas, Notícias, Filmes...

PRESS  
MUNDO



5 603904 000227 00016





## ÍNDICE DO DVD 16

### DEMOS JOGÁVEIS



- ★ Buffy the Vampire Slayer  
Chaos Bleeds
- ★ Dancing Stage Fever
- ★ KAO The Kangaroo 2
- ★ NHL Hitz Pro
- ★ Pro Evolution Soccer 3
- ★ Scooby - Doo! Mystery Mayhem
- ★ Super Farm
- ★ The Adventures  
of Jimmy Neutron Boy Genius
- ★ The Hulk
- ★ The Simpsons
- ★ Tom Clancy's Ghost Recon  
Jungle Storm



### DOWNLOADS

- ★ Star Wars Bounty Hunter
- ★ Metal Gear Solid 2
- ★ Auto Modellista
- ★ Zone of the Enders
- ★ Silent Hill 3
- ★ Enter the Matrix



### VÍDEOS

- ★ Dynasty Warriors 4
- ★ Jak 2: Renegade
- ★ Mission Impossible  
Operation Surma
- ★ Urban Freestyle
- ★ Destruction Derby Arenas



### EXTRAS

- ★ Ghosthunter
- ★ The Making of  
Jak II Renegade





PlayStation 2

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, o logotipo EA GAMES, Challenge Everything e You Don't Play, You Volunteer são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou noutros países. Medal of Honor é uma marca comercial ou marca comercial registada da Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou noutros países para produtos para computador e jogos de vídeo. Todos os direitos reservados. Todas as outras marcas comerciais são propriedade dos respectivos detentores. EA GAMES™ é uma marca comercial da Electronic Arts™. TM, ® e o LOGOTIPO NINTENDO GAMECUBE são marcas comerciais da NINTENDO. © 2003 Nintendo. TM, ® e Game Boy Advance são marcas comerciais da Nintendo. © 2003 Nintendo. "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 noutros países.

ALOHA TAMBÉM QUER DIZER ADEUS.



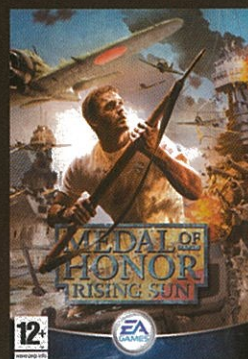
12+  
TM  
www.pegi.info

Pearl Harbor. Domingo, 7 de Dezembro de 1941.

Bem-vindo ao paraíso, soldado.

Lute pela sua vida no USS California enquanto o porto, cheio de navios, arde à sua volta. Se conseguir sobreviver, embarque numa viagem de pesadelo pelas ilhas desde Guadalcanal às Filipinas.

You Don't Play, You Volunteer.™



Challenge Everything™

www.moh.ea.com

# Índice



20

**FINAL FANTASY XII**



40

**HARRY POTTER  
QUIDDITCH WORLD CUP**



42

**BEYOND GOOD & EVIL**



48

**THE SIMS  
BUSTIN' OUT**



58

**LOONEY TUNES  
BACK IN ACTION**

<b>10</b>	<b>NOTÍCIAS</b>
<b>16</b>	<b>DENTRO DO DVD</b>
	<b>DESTAQUE</b>
<b>20</b>	FINAL FANTASY XII
	<b>CAPA</b>
<b>22</b>	PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME
	<b>ESPECIAL</b>
<b>26</b>	OS 10 MELHORES JOGOS DE 2003
	<b>OLHO VIVO</b>
<b>32</b>	OS NOVOS JOGOS
	<b>CULTO</b>
<b>34</b>	'GADGETS'
<b>36</b>	CARROS
	<b>TESTES</b>
<b>38</b>	SSX 3
<b>40</b>	HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP
<b>42</b>	BEYOND GOOD & EVIL
<b>44</b>	TONY HAWK'S UNDERGROUND
<b>46</b>	LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
<b>46</b>	BREATH OF FIRE DRAGON QUARTER
<b>48</b>	THE SIMS BUSTIN' OUT
<b>50</b>	TOTAL CLUB MANAGER 2004
<b>51</b>	CROUNCHING TIGER HIDDEN DRAGON
<b>52</b>	KYA DARK LINEAGE
<b>54</b>	HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL
<b>56</b>	GREGORY HORROR SHOW
<b>56</b>	ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN
<b>58</b>	LOONEY TUNES BACK IN ACTION
<b>60</b>	CELEBRITY DEATHMATCH
<b>60</b>	ROADKILL
	<b>SUPER GUIA</b>
<b>61</b>	TRUE CRIME: STREETS OF LA
<b>70</b>	<b>DICAS</b>
	<b>E AINDA...</b>
<b>74</b>	PS2 NET
<b>76</b>	DVD FILMES
<b>84</b>	MÚSICA PS2
<b>85</b>	PASSATEMPO PACK 4 JOGOS
<b>86</b>	TOP DOS LEITORES
<b>87</b>	PASSATEMPO TRUE CRIME
<b>88</b>	TOP DA REDACÇÃO
<b>89</b>	PASSATEMPO BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER
<b>90</b>	CARTAS DOS LEITORES
<b>95</b>	PASSATEMPO PACK JAK II
<b>98</b>	VIDA REAL

**SSX 3**

38



## EDITORIAL

# Avalanches?!

Uppiiiiiii! Não, não é a música do Kid Loco, é mesmo um sonoro e efusivo grito de alegria. E por quê? Porque 2004 está à porta e ainda antes das 12 badaladas já vou estar rodeado de neve até ao pescoço. Não há nada como passar uns dias numa cabana de madeira perdida sabe Deus onde, algures no meio de um vale onde a cor predominante é o branco do manto alvo e puro que cobre toda a região. Encarem isto como um regresso às origens, afinal, não garantem que a primeira forma de vida surgiu na água? E a neve é o quê?

Bom, mas regressar às origens talvez seja demasiado. A cabana é, na verdade, uma construção recentíssima com toda a tecnologia de ponta disponível encastrada no seu interior. 'Very typical', garantiram-me! Ou seja, é de pedra forrada a madeira, tem três lareiras, uma suíte com 'jacuzzi', uma sala com a mais moderna tecnologia, um quarto para visitas inesperadas (de onde é que eles tirarão estas ideias!), uma cozinha e mais uma casa de banho e a inevitável piscina que, presumo, deve estar tapada. Se não estiver, sou capaz de arriscar uma patinagem no gelo.

E claro que não pode faltar a espécie de palheiro atafalhado de madeira (já está cortada, podem crer). Parece tentador, há? Pois, foi o que eu disse à menina da agência de viagens que me seduziu com aquela conversa do isolamento 'techno' (não, não é aquele tipo de música, é mesmo a

abreviatura de tecnologia) com comunicações por satélite, Internet de banda larga, aparelhagem de som, ecrã de plasma, DVD, som 'surround' e mais uns quantos luxos escondidos no meio da neve. Importante é a motinha de neve à porta. Isso sim, é que vai ser vadiar por aquelas montanhas quase virgens. Por tudo isto, parece-me mais do que justificada a minha euforia. E não pensem que é para fugir dos jogos. Não, senhor. É só para experimentar 'in loco' o ski que ando a praticar na PlayStation2. Fiquei viciado e, para tirar teimas, nada como ir ver se aquilo é mesmo assim. Se for, rendo-me às acrobacias em cima de uma tábua. Se não for bem assim... espero que o GPS portátil avise os serviços de socorros. Vamos ter esperança.

Claro que levo um malão cheio de coisas boas: muita música, mais de 20 filmes que ainda não consegui ver, três livros e, claro (o que é que esperavam?), uns quantos joguinhos, não vá a saudade apertar ou um nevão impedir-me de deixar aquele paraíso passados os cinco dias. Nevão? Espera lá, disseram-me que é de todo conveniente não ouvir música com o som muito alto devido ao risco de avalanches. Ah, é? E a cabana até tem um sistema 'surround' ligado ao amplificador da aparelhagem... Bom, parece-me que vou levar mais um jogo e ver se os japoneses conseguem repetir a dose como em Pearl Harbor. Sempre quero ver se essa tretada de avalanches é verdade. □



NUNO PAIXÃO LOURO

# PlayStation 2

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

## A MINHA ESCOLHA

### PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

Que bom é rever o Príncipe e constatar que está insuperável. Até já tinha esquecido os meses que não dormi a jogá-lo. E está mesmo de pasmar.



Página 18

### SSX 3

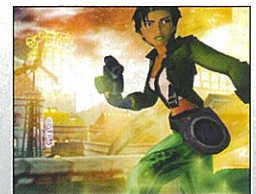
Piruetas na neve e saltos mortais de alturas vertiginosas? Olha, olha, vê-se mesmo que ainda não sabem o que é bom.



Página 38

### BEYOND GOOD & EVIL

Defendo com unhas e dentes a bela e destemida Jade. Afinal, é jornalista, investiga uma conspiração política e sabe lutar com garra.



Página 42

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

PS2 7

# PlayStation®2

Propriedade da editora PRESSMUNDO

DIRECTOR Nuno Paixão Louro

REDACTORES E COLABORADORES António Sarmento, Bruno Fonseca, Carlos Nogueira, Jorge Reis Miguel Falcón, Nuno Perestrelo, Paulo Portugal, Pedro Tadeu Sebastião Cunha, Vanda Lopes

EDITOR DE ARTE Rui Lisboa

REVISÃO Elisabete Rodrigues

FOTOGRAFIA António Fazendeiro

TRATAMENTO DE IMAGEM António Cunha, Emanuel Lage, Fernando Costa, Paulo Dias

REDACÇÃO Av. da Liberdade, 266, 4.º 1250 - 149 Lisboa

Tel: 21 330 64 53 - playstationz@pressmundo.pt

PRODUÇÃO Alexandre Pereira, João Paulo Pires, Juvenal Carvalho

MARKETING Cátia Antunes

PUBLICIDADE Inês Picciochi *Directora de Publicidade* ipicciochi@pressmundo.pt

Helena Ponte *Gestora de Contas* hponte@pressmundo.pt

Cláudia Martins *Secretária*, publicidade@pressmundo.pt

Olívia Reis *Secretária*

Tel: 21 318 74 00 / Fax: 21 318 74 25

DELEGAÇÃO PORTO Camen Sílvia Mello *Directora de Contas Delegação Norte*

cmello@pressmundo.pt - Tel: 22 209 61 11 - Tlm: 93 323 78 25

RUA GONÇALO CRISTÓVÃO, Nº 195 - 1ª ANDAR - 4049-001 PORTO

EDIFÍCIO JORNAL DE NOTÍCIAS



EDITORA DE PUBLICAÇÕES, SA

Av. da Liberdade 266 (ed. Diário de Notícias)

1250-149 LISBOA

Contribuinte n.º: 504 328 204

e-mail: playstationz@pressmundo.pt

DIRECTOR-GERAL João Lopes  
DIRECTOR COMERCIAL Luís Ferreira  
DIRECTOR DE PRODUÇÃO António José Carvalho

REVISTAS DA PRESSMUNDO **Evasões**  
Grande Reportagem  
National Geographic  
PlayStationz  
Viagens  
Volta ao Mundo

ASSINATURAS Maria Isabel Pinto *Directora de Operações*  
Tel: 351 21 318 78 34 Fax: 351 21 318 78 66  
E-mail: assinaturas@pressmundo.pt  
Atendimento ao assinante  
das 9h00 às 13h00  
e das 15h00 às 17h00  
PREÇOS DA ASSINATURA ANUAL, (12 NÚMEROS) - sem brinde:  
Portugal: € 77,00; 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: João Lopes, Miguel Moreno e Miguel Ribeiro e Silva; Pré-Impressão: VJ-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. Tel: 21 948 89 90; Circulação e Distribuição Porta-a-Porta: MLD-Marketing, Logística e Distribuição; Tel: 21 848 81 53 Fax: 21 948 81 56; 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



INTERDITA A REPRODUÇÃO DE TEXTOS E IMAGENS POR QUAISQUER MEIOS.

## VENCEDORES PS2 N.º 14

### ⊗ Aliens vs Predator: Extinction

Andréia dos Santos Norte Capristano Olhão  
Carmen Vieira Cruz de Pau (Seixal)  
Emanuel Francisco F. S. Curto Mestrinho Corroios  
Fátima Pinheiro Barcarena  
Gerónimo Vilas Saraiva Castelo Branco  
João Pinho Ferreira Barcarena  
Júlio Martins Almeida Óbidos  
Maria Rosa Pinheiro Queluz Ocidental  
Nuno Mateus Algueirão  
Tiago Alexandre S. João da Talha



### ⊗ GhostHunter

Lígia M. Salgado N. Vilas Boas Senhora da Hora  
André Augusto Vaz Pais Fânzeres  
Miguel Pedro Lopes Abrantes Guimarães  
Paulo Rodrigues Porto  
Pedro Batalha Lisboa



### ⊗ Pro Evolution Soccer 3

Alcides Miguel Freire dos Reis Montijo  
Alexandre Santa Curado Vila do Conde  
Ana Maria Lisboa  
Jorge Alexandre Soares Monteiro Paços de Brandão  
Gonçalo Alves Bento Ramada  
Hélder Joaquim Almeida Agualva  
Nuno Tiago Cunha Silvestre Sintra  
Paulo Alexandre G. Fernandes Amadora  
Paulo Jorge Reis Queijas  
Tiago André Gageiro Famalicão



## VENCEDORES PS2 N.º 13

Por lapso, não incluímos a lista dos vencedores do passatempo FIFA 2004, na revista n.º 13. Apresentamos, por isso, desculpas pelo sucedido. O seu a seu dono.

### ⊗ FIFA FOOTBALL 2004

Ivo Miguel Barbosa Soares Porto  
João Ferreira Lisboa  
João Maria Tavares Silva Santarém  
Márcio Manuel Rodrigues de Jesus Mem Martins  
Marília C. Abreu C. D. Rodrigues Carregado  
Mauro Germano Vila Real  
Ricardo Emanuel Matos Peixoto Barcelos  
Sérgio Paulo Silva Caminha  
Tiago Filipe Martins Alves Pereira Porto  
Vicência Almeida Agualva





NA COMPRA DE QUALQUER TELEMÓVEL YORN  
PODES GANHAR UM BILHETE PARA O ROCK IN RIO.  
VÊ NAS EMBALAGENS COMO PARTICIPAR.  
CAMPANHA VÁLIDA DE 24 NOV. 03 A 11 JAN. 04.

OFERTA DE UMA  
T-SHIRT ROCK IN RIO

VAI AO ROCK IN RIO  
COM A YORN.

YORN IN RIO.  
MORDES?

SIEMENS  
M60  
€ 110



SIEMENS  
M55  
€ 180



SIEMENS  
MC60  
€ 210



SIEMENS  
mobile




PATROCINADOR OFICIAL




## DESENHA UM JOGO PARA O EYETOY: PLAY 2!

**N**em vais acreditar. A Sony vai dar-te a oportunidade de criares uma nova versão para o EyeToy. E o melhor de tudo é que ainda podes ganhar prémios espectaculares. Para isso vais ter de inventar um minijogo, tendo em conta as capacidades de captação de movimento do acessório. Atenção, porque não podes esquecer nenhum

pormenor. Depois, é só enviar para a Sony. Quem sabe se o teu trabalho é o escolhido pela equipa do EyeToy e a tua ideia é colocada em prática e apresentada no Play 2, com lançamento previsto para final de 2004? Além de te tornares um

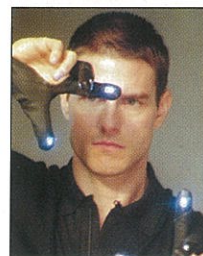
programador, com jogos espalhados pelo mundo, podes ainda ganhar um equipamento de cinema em casa da e um televisor com ecrã em LCD e 23 polegadas da Sony, o *EyeToy: Play* (incluindo a câmara) e o *EyeToy: Groove*. Consulta o regulamento em <http://pt.playstation.com> e mãos à obra porque já só tens até 6 de Janeiro. ■



## PS3 COM MENUS SEMELHANTES A MINORITY REPORT

**S**e viram o filme *Relatório Mioritário* sabem como Tom Cruise mexia as mãos e braços para seleccionar menus no ar. Pois é, aparentemente a ficção, que começou já a ser realidade com o revolucionário *EyeToy*, irá chegar com a PlayStation3, lá

mais para 2006. Segundo Phil Harrison, vice-presidente da Sony Computer Entertainment Europe, essa tecnologia baseada em sensores de movimentos fará parte da PS3 e irá revolucionar a forma de jogar. Quem diria que 2054 seria antecipado em quase 50 anos? □



*Não, não é a futura PS3! São, isso sim, criações digitais*



## PSP COM TELEMÓVEL?

**D**urante a feira holandesa GameXpo, um produtor da Electronic Arts revelou, sob condição de anonimato, que a consola portátil da Sony, conhecida por PSP, terá capacidades de telemóvel e, por isso, vai contar com uma função de Save instantâneo (Smart Memory) para o utilizador poder receber chamadas a qualquer hora. Assim que toca uma vez, os dados do jogo passam para a memória e nada se perde. De acordo com a mesma fonte, o processador gráfico da PSP será é ainda mais poderoso que o da PlayStation2. □



# PRINCE OF PERSIA

## O que vai acontecer a seguir?

- Cais para a morte
- És espancado pelos guardas
- Controlas o tempo e vives para lutar mais um dia



Disponível a:  
GB Advance - 14 de Novembro  
Playstation2 - 21 de Novembro  
PC cdrom - 5 de Dezembro

Controla o tempo. É o poder supremo. Mas usa-o sabiamente. Recua no tempo para escapar à morte. Congela o tempo e os seus inimigos durante o combate. Antevê o futuro para planear os teus próximos movimentos. Todos nós arriscáramos mais se pudéssemos controlar o tempo.

[www.prince-of-persia.com](http://www.prince-of-persia.com)



PC CD-ROM

GAME BOY ADVANCE



PlayStation 2

UBISOFT



## CENTRAL STATION RENOVADA COM NOVOS PODERES

A Central Station, portal de informações sobre jogos a que se acede através da PS2, tem um novo visual. A nova Central Station está cada vez



mais vocacionada para os adeptos dos jogos em rede. Isto porque, além das informações sobre os jogos e as notícias, a CS vai agora dar-te acesso a torneios 'online', mas também a um sistema de mensagens e à actualização dos jogos em rede. Novos ícones e novos ecrãs são algumas das modificações que vão facilitar o acesso ao que é importante, como notícias, ligações mais rápidas aos jogos online, mensagens dos teus amigos, torneios... A ideia é colocar a informação ao alcance de um clique. O desafio está lançado – só tens de entrar na Central Station e encontrar outros jogadores à tua altura, mesmo que eles estejam do outro lado do mundo. □

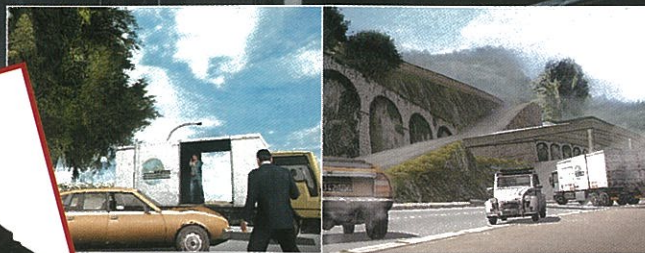
## SPY HUNTER 2 A ADRENALINA ESTÁ DE VOLTA

Carros a alta velocidade, disparos, explosões e muita, muita adrenalina a correr pelas veias é o que promete o novo título da saga Spy Hunter. Como o seu antecessor, este é um jogo rápido que pretende pôr à prova as tuas habilidades ao volante. Novo enredo e novos personagens são algumas das novidades prometidas. □



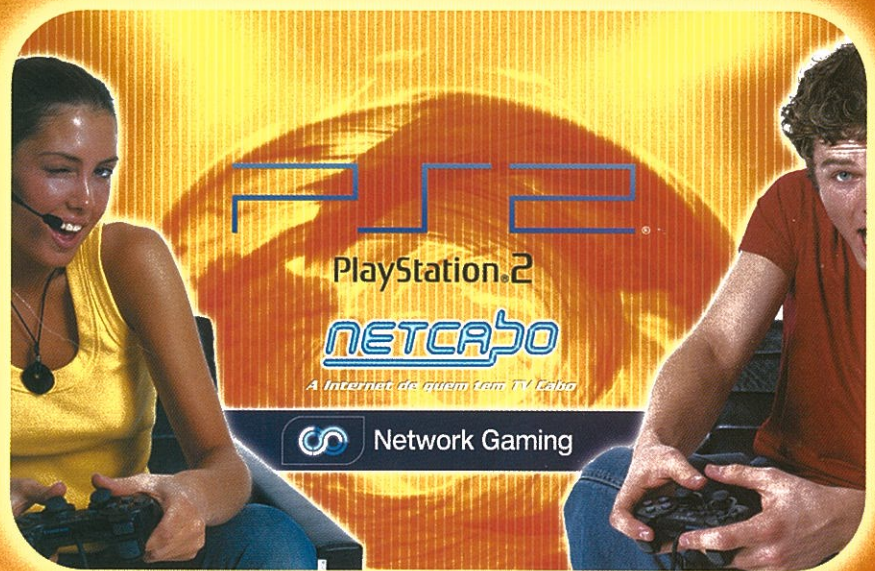
## DRIV3R COM VOZES DE HOLLYWOOD

O aguardado Driver 3, da Atari, mudou de nome e vai contar com actores famosos de Hollywood na dobragem das suas personagens. Assim, o papel principal do polícia Tanner vai ter a voz de Michael Madsen (*Kill Bill*, *Cães Danados*) e o seu parceiro Tobias Jones vai falar com a voz de Ving Rhames (*Missão Impossível*, *Pulp Fiction*). Já o líder da organização internacional criminosa, Jericho, encontrou em Mickey Rourke a sua voz. Finalmente, a chefe do gangue que rouba carros, Calita, toma a voz da bela Michelle Rodriguez (*Velocidade Furiosa*, *Resident Evil*). O jogo chega no segundo trimestre de 2004. ■



# Agora com a **NETCABO**

*já podes jogar*  
**PlayStation®2**  
*na internet*



**NETCABO**

A internet que vai à frente

**PlayStation®2**

*Vai já a um agente TV Cabo ou liga **808 200 400**  
e adquiere o KIT NetCabo PS2 OnLine*

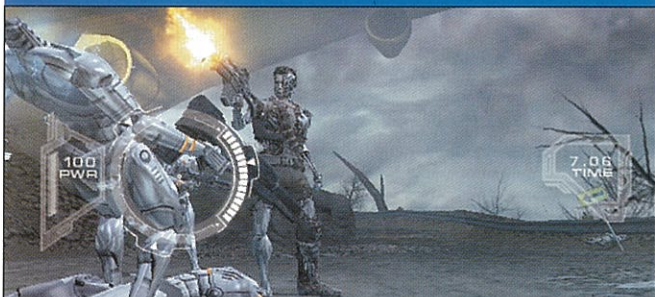
## GLADIATOR DERRAMA SANGUE NO REINO UNIDO

A Acclaim decidiu inovar na propaganda de rua no jogo *Gladiator: Sword of Vengeance*. Assim, inaugurando um novo tipo de publicidade já chamada 'Bloodvertising', encheu as ruas de Londres com cartazes que sangram diante dos olhos dos transeuntes. Os pôsteres do jogo, tido como um dos mais sangrentos, estão equipados com um recipiente de tinta vermelha que deixa escorrer "sangue" para o chão. 'Cool'. □



## ATARI ANUNCIA TERMINATOR 3 REDEMPTION

Lançado *Terminator 3: Rise of the Machines*, a ATARI não perde tempo e anunciou logo *Redemption*, o novo jogo baseado no filme que chegará no Verão de 2004. Desenvolvido pela Paradigm Entertainment (*Mission Impossible: Operation Surma*, *Spyhunter*, *Terminator: Dawn of Fate*), o jogo de acção na terceira pessoa conta com a imagem e voz do agora governador da Califórnia, Arnold Schwarzenegger, no principal papel. □



## PSX RECEBE MODIFICAÇÕES DE ÚLTIMA HORA

A calmem-se os desejosos de ver e ter uma novíssima e caríssima consola PSX DESR-7000 com disco rígido de 250GB. Em primeiro lugar, e como já sabem, a nova aposta da Sony dirige-se apenas ao mercado nipónico, pelo menos numa primeira fase. Agora o mais importante: a consola, afinal, é incompatível com o serviço de jogos 'online' e só poderá ser utilizada com esse fim no futuro, através de uma actualização de 'firmware'. Além disso, a velocidade de gravação de dados do HD para DVD, que estava



prevista para ser de 24x, será de apenas 12x. Também não poderá ler discos CD-R nem DVD+RW (como estava previsto); nem ler imagens nos formatos GIF ou TIFF e não tocará ficheiros de MP3. Por isso... alguém ainda quer ir ao Japão comprá-la? Viva a nossa PlayStation2! □

## VIVENDI CANCELA TREASURE OF ISENGARD

A Vivendi Universal decidiu cancelar *The Lord of the Rings: Treasure of Isengard*, devido à falta de qualidade que o jogo desenvolvido pela Surreal Software apresentava. Já antes, o jogo *The Fellowship*

*of the Rings* foi totalmente eclipsado pelo excelente título da Electronic Arts *As Duas Torres* e a crítica não poupou o jogo da Vivendi. Agora, pelo menos, ninguém dirá mal desta traição. □



# TRANSFORMA-TE EM ARNOLD SCHWARZENEGGER TRANSFORMA-TE EM EXTERMINADOR

Luta em ambos os lados do conflito,  
protege a humanidade ou elimina-a...

Encontra em T3™

Rise of the Machines™, as personagens  
originais e cenas inéditas do filme T3™

Carbon Elements  
Device Specifications  
00A2 1402 VDM 2032  
recorded.....  
  
Cell Core...  
Part C-01 reset value  
function cell C061  
01 02 03



## TERMINATOR 3 RISE OF THE MACHINES™



0000 1006 2345 00D0

Terminator 3: Rise of the Machines © 2002-2003 Atari, Inc. a subsidiary of Infogrames Entertainment, S.A. All Rights Reserved.  
© Under License. TM © 2003 IMF Internationale Medien und Film GmbH & Co. 3 Productions KG. Developed by Black Ops.  
Terminator 3: Rise of the Machines © 2002-2003 Atari, Inc. All Rights Reserved. Published and distributed by Atari Europe S.A.  
The Atari trademark and logo are the property of Atari. "PlayStation" and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox™ is a registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Nintendo, Nintendo GameBoy and the official seal are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo, all rights reserved. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

WWW.T3GAME.COM

PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



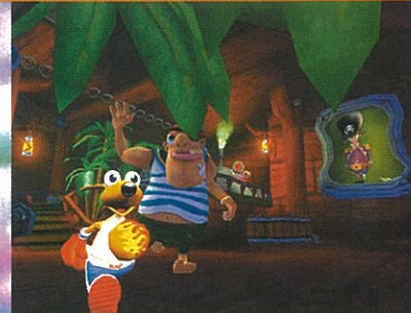
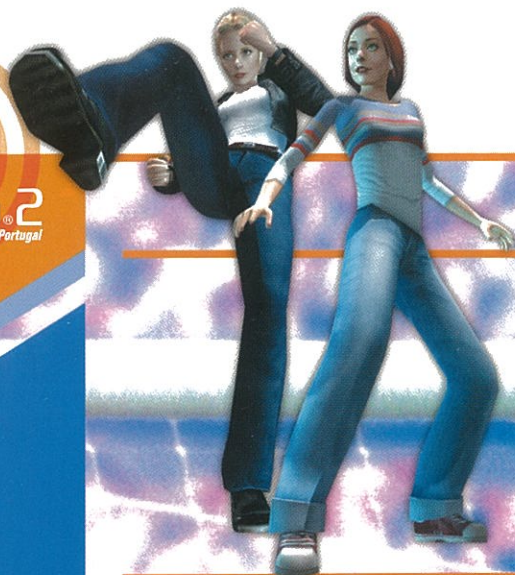
INTERMEDIA



ATARI

CORE 303F 0000 1405 3FFF CODE 0000 2371 1505 00A0

## Demos jogáveis



### ■ BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

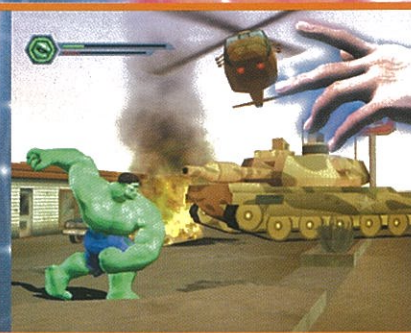
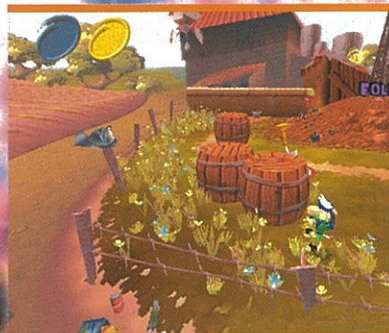
A famosa caça-vampiros Buffy Summers está a braços com mais uma infestação de vampiragem na pacata cidade de Sunnydale e vai ter de espetar muitas estacas, lutar muito e resolver inúmeros 'puzzles' para salvar, uma vez mais, o mundo.

### ■ DANCING STAGE FEVER

Se gosta de música e de dançar ao ritmo dos melhores sons que estão no 'Top', vai adorar este jogo. Tem é de ter muita energia para acompanhar com vigor os movimentos mais radicais do momento. E com os melhores telediscos, vai ser uma festa dançar, por exemplo, ao som das Spice Girls, Ace of Base e Madness.

### ■ KAO THE KANGAROO 2

Os cangurus são conhecidos por serem exímios lutadores de boxe, mas este tem também no seu bumerangue uma arma mortífera. E isto para já não falar da potente cauda de Kao que é capaz de deixar KO qualquer inimigo que se ponha à frente. Bom mesmo é encontrar os 'power-ups' espalhados ao longo do jogo.



### ■ SUPER FARM

Quem disse que a vida numa quinta era tranquila? Já ouviram falar da bela perua Pamela? Pois é, e por ela todos os animais da quinta são capazes de quase tudo só para ganharem o afecto da bela espécie, conhecida de todos, principalmente no Natal. Mas isso é outra história.

### ■ THE ADVENTURES OF JIMMY NEUTRON BOY GENIUS: JET FUSION

O pequeno génio tem de travar o maléfico Dr. Calamitus que quer dominar o mundo. Por isso, raptou aquele que podia impedir o seu sonho: Jet Fusion. E tu, ajudas o Jimmy a resgatar o superespião?

### ■ THE HULK

Atira-te já à demo do Hulk para veres o que é ter uma força bruta impressionante e experimenta o poder dos raios gama que transformaram o herói naquele ser verde e poderoso. Ah, e diverte-te a destruir as paredes, os postes e os carros e, principalmente, a levanta-los e a arremessá-los contra os inimigos.

DEMO







### PRO EVOLUTION SOCCER 3

Mostra o que vales em campo neste jogo quase perfeito que leva o jogador para dentro do campo. Só falta mesmo o cheiro da relva e as cicatrizes nas pernas mas... assim é bem melhor.



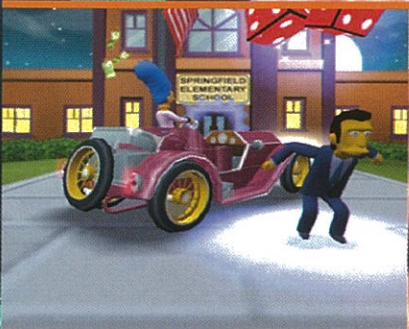
### NHL HITZ PRO

Com um bastão na mão e umas "facas" nos pés, não há quem me derrube. Bom, o melhor é praticar para não cair e descobrir os prazeres do hóquei no gelo. E sabiam que este desporto adorado nos EUA está cheio de violência? Pois, mas com um taco na mão também qualquer um impõe respeito. É isso?



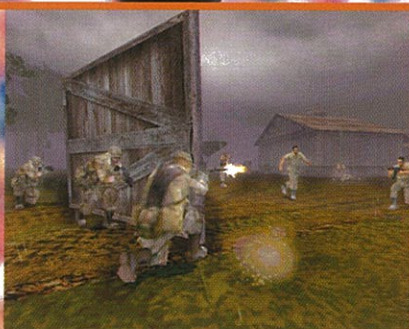
### SCOOBY-DOO! MYSTERY MAYHEM

Joga com o cão comilão e ajuda todos os seus amigos a desvendarem os mais incríveis mistérios. Mas não tenhas medo porque vais conseguir conhecer os mistérios que envolvem a venda das terras do milionário Travis Sherman e da sua sinistra assistente, Selena Jones.



### THE SIMPSONS HIT & RUN

Se queres divertir-te a valer e gostas de conduzir, experimenta jogar com os simpáticos Simpsons e andar pelas ruas de Springfield num dos muitos carros disponíveis a tentar concluir as muitas missões que têm pela frente. Mas vais que andar a pé e explorar, por exemplo, a casa do Homer.



### TOM CLANCY'S GHOST RECON JUNGLE STORM

Ah, a selva! Não há nada como a vida ao ar livre e uma M-16 na mão para combater as milícias do narcotráfico. E como temos uns soldados amigos altamente bem treinados... vai ser uma matança. Tiro neles, já!

## Vídeos, Extras e Downloads

### Vídeos



#### ■ DYNASTY WARRIORS 4

Imagina-te na pele de um grande general chinês e a lutares contra milhares de soldados. Épico.



#### ■ JAK & DAXTER 2 RENEGADE

Deslumbra-te com os cenários gigantescos desta aventura mágica vivida por Jak e descobre, provavelmente, o melhor jogo de 2003.



#### ■ URBAN FREESTYLE

Chega de competições profissionais em campos relvados. Aqui, o que vale é o futebol urbano cheio de ritmo e muitas habilidades.



#### ■ MISSION IMPOSSIBLE OPERATION SURMA

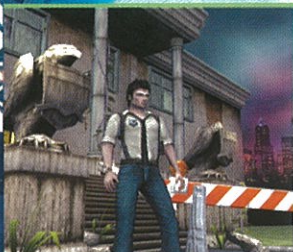
Se viste o filme com Tom Cruise e já jogaste *Splinter Cell*, já sabes o que te espera, neste jogo cheio de 'gadgets' e de bons gráficos.



#### ■ DESTRUCTION DERBY ARENAS

A emoção das corridas onde o importante é ganhar. Isto quer dizer, muitos choques e manobras arriscadas.

### Extras



#### ■ GHOSTHUNTER

Ainda não conheces o polícia Lazaro Jones nem sabes como é que ele apanha tantos fantasmas? Pois agora já não tens desculpas.

#### ■ THE MAKING OF JAK II: RENEGADE

Fica a saber como é que foi feito este fabuloso jogo que leva o nosso herói a viver uma grande aventura repleta de acção na gigantesca Haven City e que recebeu a pontuação máxima cá na casa.

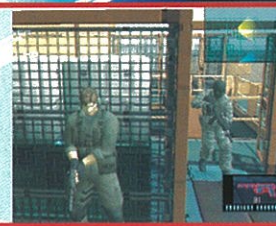


### Downloads



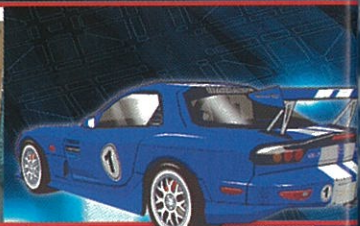
#### ■ STAR WARS BOUNTY HUNTER

Passa este ficheiro com 49Kb para o teu cartão de memória para teres acesso a grandes 'saves'.



#### ■ METAL GEAR SOLID 2

Para conheceres em pormenor este jogo de acção, tens de ver este ficheiro com 81Kb.



#### ■ AUTOMODELLISTA

Este ficheiro com 242Kb de tamanho tem muita coisa extra para que possas desfrutar plenamente de este jogo de corridas.

#### ■ ZONE OF THE ENDERS 2

Não conheces o nível 00? Então, aqui o tens todo com 127Kb para não perderes pitada do jogo.



#### ■ SILENT HILL 3

O terror continua bem presente dentro deste ficheiro com 364Kb e podes gravá-lo no teu cartão de memória.



#### ■ ENTER THE MATRIX

Lutas fabulosas que desafiam a gravidade são a característica de *Matrix*. Descobre 186Kb de dados.





*Fronteiras. Ossos. Discos. Corações. Pranchas.  
Silêncio. Egos. Mentas. Ventos. Leis.  
Tudo se quebra.*

*Avalanches. Árvores. Concorrentes. Ravinas.  
Pesadelos. Tempestades. A Montanha.  
Todos atrás de ti.*



www.pegi.info



PlayStation 2

Lança-te em  
[www.portugal.ea.com](http://www.portugal.ea.com)



# DESTAQUE

PlayStation 2



**ASHE** 19 anos, herdeira do Trono de Dalmaska  
**VAAN** 17 anos, rebelde que luta contra as forças de Arcadia

O Rei dos RPG prepara-se para deslumbrar, novamente. Com data de lançamento marcada para Junho, no Japão, a versão europeia só deverá chegar, como habitualmente, alguns meses depois e, espera-se, antes do Natal para poder constar da lista de prendas mais apetecíveis. As duas primeiras personagens apresentadas pela Square-Enix são a bela jovem de 19 anos, Ashe, e o jovem rebelde de 17 anos, Vaan. Adiante-se já que este par faz lembrar, e muito, Yuna e Tidus de *Final Fantasy X*, embora Tidus não parecesse tão feminino. Mas não se deixem iludir pela aparência andrógenea de Vaan: o tipo é um ladrãozinho do reino de Dalmaska que se transforma num guerrilheiro libertador do reino que foi dominado pelo império de Arcadia, responsável pela morte dos seus pais. E ele que só queria tornar-se um pirata dos ares! Pois, só que ele acaba por conhecer a bela Ashe que, por acaso, é a filha do rei

assassinado de Dalmaska. Já estão a ver no que isso vai dar, certo? Uma herdeira do trono, um jovem garboso... É muita opressão para uma donzela sozinha e nada melhor do que um jovem ambicioso, destemido e apaixonado para entrar na resistência e combater as forças de Arcadia sob a liderança de Ashe. Mas nem só de guerra vive um homem e, por isso, parece inevitável que Vaan e Ashe se mantenham ligados até ao fim. Cheira a história de amor entre os dois, ou não cheira? Bom, mas isto são suposições porque, embora o jogo esteja concluído a 70 por cento, a Square-Enix está, por enquanto, a libertar dados sobre o jogo a conta-gotas para criar ainda mais expectativa. Seja como for, sabe-se já que, depois do ataque do império contra o reino de Dalmaska, a bela Ashe desaparece sem deixar rasto. Pelo menos para os invasores, porque, na sombra da clandestinidade, a jovem herdeira organiza e lidera uma força de resistência ao invasor que

se vai travar no continente de Valentia. Mas não é só o nome Valentia que parece ter sido rebuscado pelos produtores do jogo. Toda a história se passa no mundo de Ivalice, o mesmo da série *Final Fantasy Tactics*. Também os juizes de *Tactics Advance* marcam presença no jogo e nem mesmo o símbolo do logotipo escapa. Estes, no entanto, em vez de se degladiarem em combates com leis, são cavaleiros do império que aterrorizam os revoltosos. Por fim, e embora as informações sejam escassas, confirmámos a excelente resolução das personagens principais que, têm menos polígonos do que os utilizados em *FFX* mas possuem melhores texturas e um sistema de sombras mais sofisticado. Quanto à animação, a empresa garante que está mais fluida e natural. Nós até acreditamos, mas esperamos ansiosamente por uma demo para podermos experimentar o jogo e contar-vos tudo. Até lá, temos de ter paciência e saber esperar.

□ Sebastião Cunha

## O rei dos RPG já tem novos heróis: a bela e nobre herdeira Ashe e o jovem rebelde e guerrilheiro Vaan



O reino de Dalmaska é atacado pelas forças de Arcadia e a bela herdeira do trono desaparece. Mas Ashe está a formar a resistência e, juntamente com o jovem Vaan, vai lançar-se numa aventura épica

CAPA

PlayStation 2

PRINCE OF PERSIA

# THE SANDS OF TIME

O regresso em grande estilo de um velho conhecido dos jogos de outra era



Trepar paredes e saltar é aquilo que o Príncipe sabe fazer melhor. E lutar com a sua bela espada

Salvo erro, o ano é 1990; o local parece-se com o escritório em casa dos meus pais; e o motivo? Nada menos que a irresistível atracção provocada por um deslumbrante jogo acabado de carregar numa disquete e a correr num novíssimo (e caríssimo) PC 386. Depois dessa fantástica experiência e de várias horas de puro prazer, já muitos jogos correram em máquinas cada vez mais potentes. No entanto, a mística continua. Muitos anos mais tarde lá descobri a famigerada disquete. E não é que, mesmo datado, *Prince of Persia* possuía a mesma magia? Corta! Agora, o ano é, para aí, 100 a.C.; o local? A Pérsia antiga, já se vê; e o motivo? Bom, o motivo será a tentativa de inversão do feitiço que transformou os guardas e cidadãos do reino numa espécie de zombies de areia. O suspeito será o do costume? Claro. O belo e garboso Príncipe, mas com um novo corte de cabelo, muito mais atlético, na linha dos mais

badalados filmes de artes marciais. Bora aí? Ora, todo este relambório serve para gravar a ouro um dos jogos da minha vida, mas também para reafirmar o génio do seu criador, Jordan Mechner. Já na altura, o jogo pegou e, com ele, as irresistíveis adaptações. Sem perder a noção do jogo original, a Ubi Soft canadiana devolve-nos um jogo tão mágico quanto as areias que o envolvem. É simples, visualmente esplendoroso, pleno de movimentos acrobáticos, servido por uma narrativa romanesca e uma grande atracção. Só mesmo por ligeiríssimos pormenores é que não leva a classificação máxima. Não acreditam? Ora leiam... Antes de mais, diga-se, este *PoP* é uma espécie de prequela do original. Aliás, tanto o cenário como a narrativa em 'off' remetem-nos para esse imaginário aventureiro.



Companhia Ubi Soft Editora Ubi Soft Distribuidora Ecofilmes Género Acção/Aventura



# CAPA

PlayStation 2



Numa belíssima sequência animada, somos avisados do poder do "punhal das areias", uma arma de grande poder e, por isso mesmo, disputada por todos. Da mesma forma, ouvimos a mesma voz, depois de uma qualquer escorregadela precipitar o nosso herói num tomo de dezenas de metros. "Na, na, na, não foi bem assim que a coisa se passou", garante a voz. E, zás! Como um passe de mágica, o jovem regressa ao início do nível. Original a forma de recomeçar o jogo, isto apesar de o som da narrativa estar demasiado baixo, sobretudo quando comparado com os efeitos especiais. Ora, isso permite-nos superar uma carga de frustração e, ao mesmo tempo, receber um novo alento para continuar a aventura. De facto, é tarefa difícil largar este novo PoP, depois de nos habituarmos a correr pelas paredes, saltitar como macacos de coluna em coluna, correr para cima dos inimigos antes de desferir um golpe mortal. Isto para já não falar dos especiais poderes patrocinados pelo poderoso punhal, que permite, entre outras habilidades, a já citada inversão do curso dos acontecimentos. Mas há mais: por exemplo, o Príncipe pode usar o seu poder para paralisar um inimigo enquanto trata da saúde a outros ou, muito simplesmente, servir-se da técnica de câmara lenta e, assim, aperfeiçoar o seu golpe... Útil, não? Ora, tudo isso, aliado à desarmante beleza arquitectónica dos salões do palácio. Vamos à sinopse? Tudo começa quando o Príncipe rouba o punhal que controla o tempo; depois, convencido pelo Grão Vizir, usa-o para abrir uma enorme ampulheta. Só que a areia lá contida acaba por

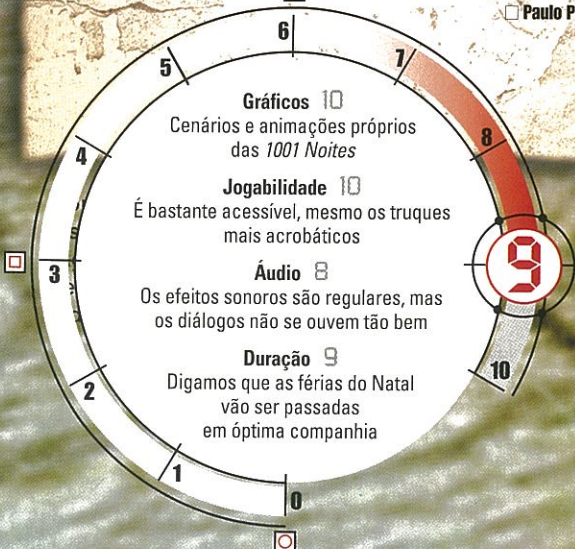
Farah. E se o Príncipe ficar com sede de tanto batalhar – ou seja, se o seu nível de energia baixar – nada como beber a água revigorante das fontes do palácio. Como se percebe, PoP é um gozo garantido. Mesmo não sendo um jogo muito complicado, consegue uma excelente combinação entre a acção e a descoberta do caminho para avançar

em direcção ao objectivo. Durante o caminho encontrará, até, algumas dicas, como as visões nos 'save point', em que imagens em sépia mostram vários pontos do que se tem de fazer... Para isso, o jogo beneficia de um simples e intuitivo sistema de comandos. Ao lutar com vários inimigos, usamos o comando esquerdo e desferimos todos os golpes com os botões. Podemos também desfrutar de uma visão alargada do cenário e fazer zoom para o ponto de vista subjectivo, embora com algumas limitações o que torna mais interessante a nossa progressão. Como se imagina, todo o ambiente está retratado num admirável cenário 3D. Mesmo assim, continuam presentes tantas marcas que fizeram do original um verdadeiro jogo de culto. A forma como o Príncipe desce de uma superfície para outra, as superfícies que se desmoronam à sua passagem, as diversas armadilhas e, claro, a presença do Grão-Vizir tornam esta renovação num filão que deverá estar longe de esgotado. Por isso mesmo dizemos que *Prince of Persia* é, garantidamente, um dos jogos mais apetecíveis deste ano.

Paulo Portugal



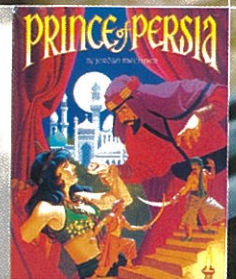
**A bela Farah vai estar sempre ao lado do Príncipe. E é sempre bom contar com amigos destes**



## UM 'CHRISTMAS EGG'

Costumam chamar-se 'Easter Eggs', mas desta vez, a época do ano merece que lhe chamemos 'Christmas Egg' (ou, à portuguesa, Ovo de Natal). Isto porque permitirá aos jogadores mais empenhados descobrirem alguns extras, sobretudo a possibilidade de

desbloquear uma versão do jogo original. Qual o caminho? Ora, ora, não estão a pensar que vos vamos estragar a surpresa! Uma coisa é certa: será uma espécie de passagem para um novo e admirável mundo... O de *Prince of Persia*, o original.





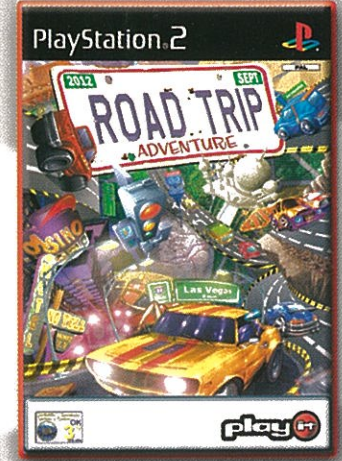
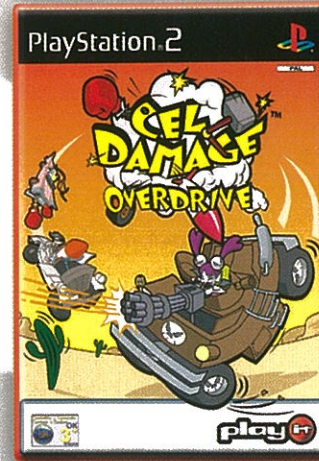
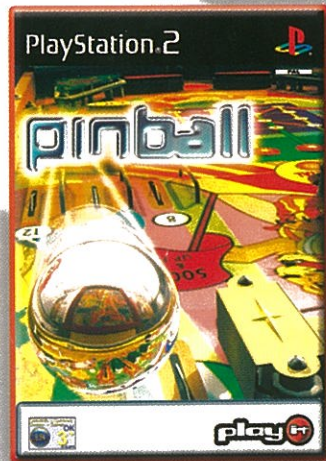
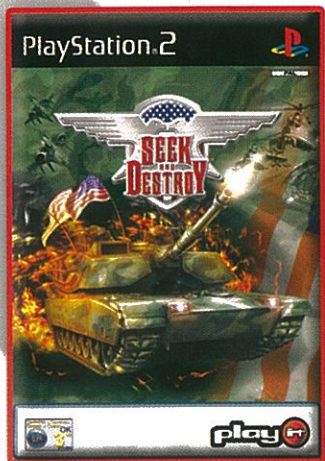
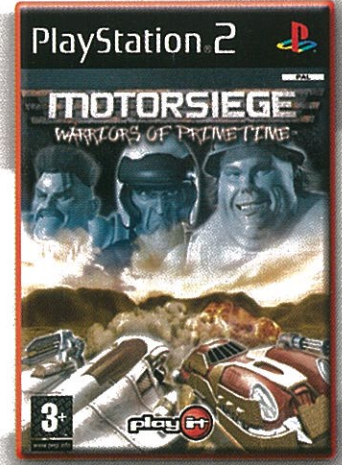
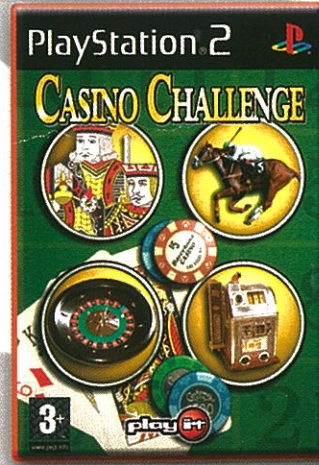
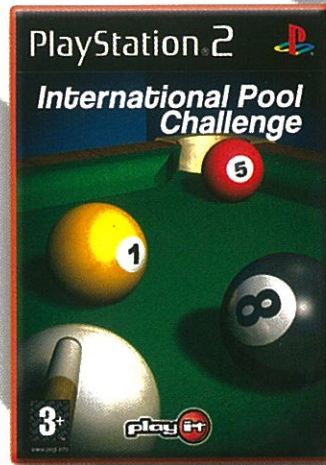
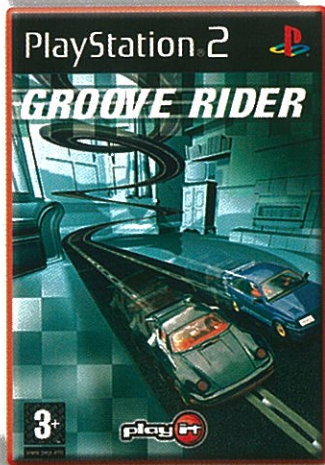


PlayStation®2

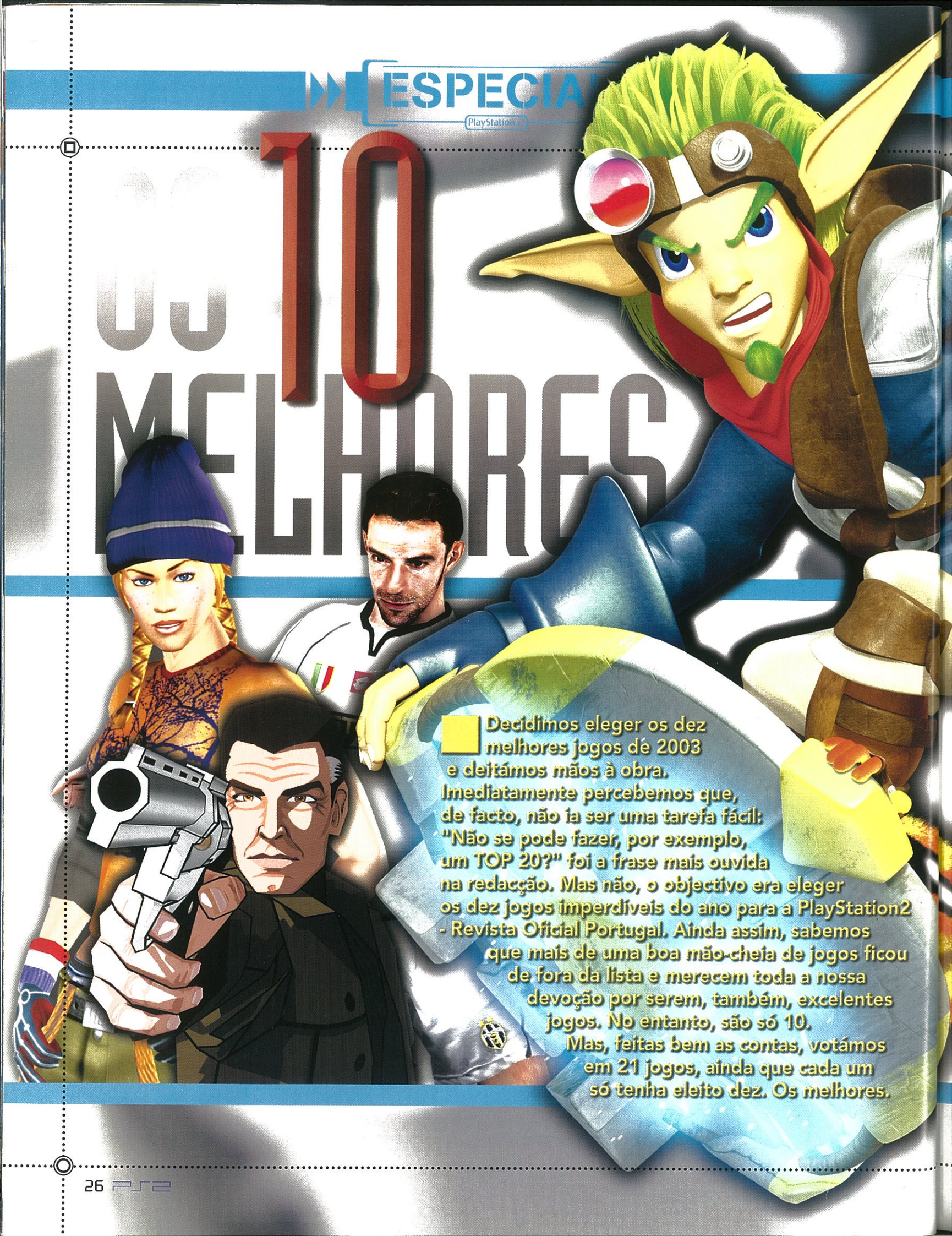
Novidades

14,99 €

tudo dito!



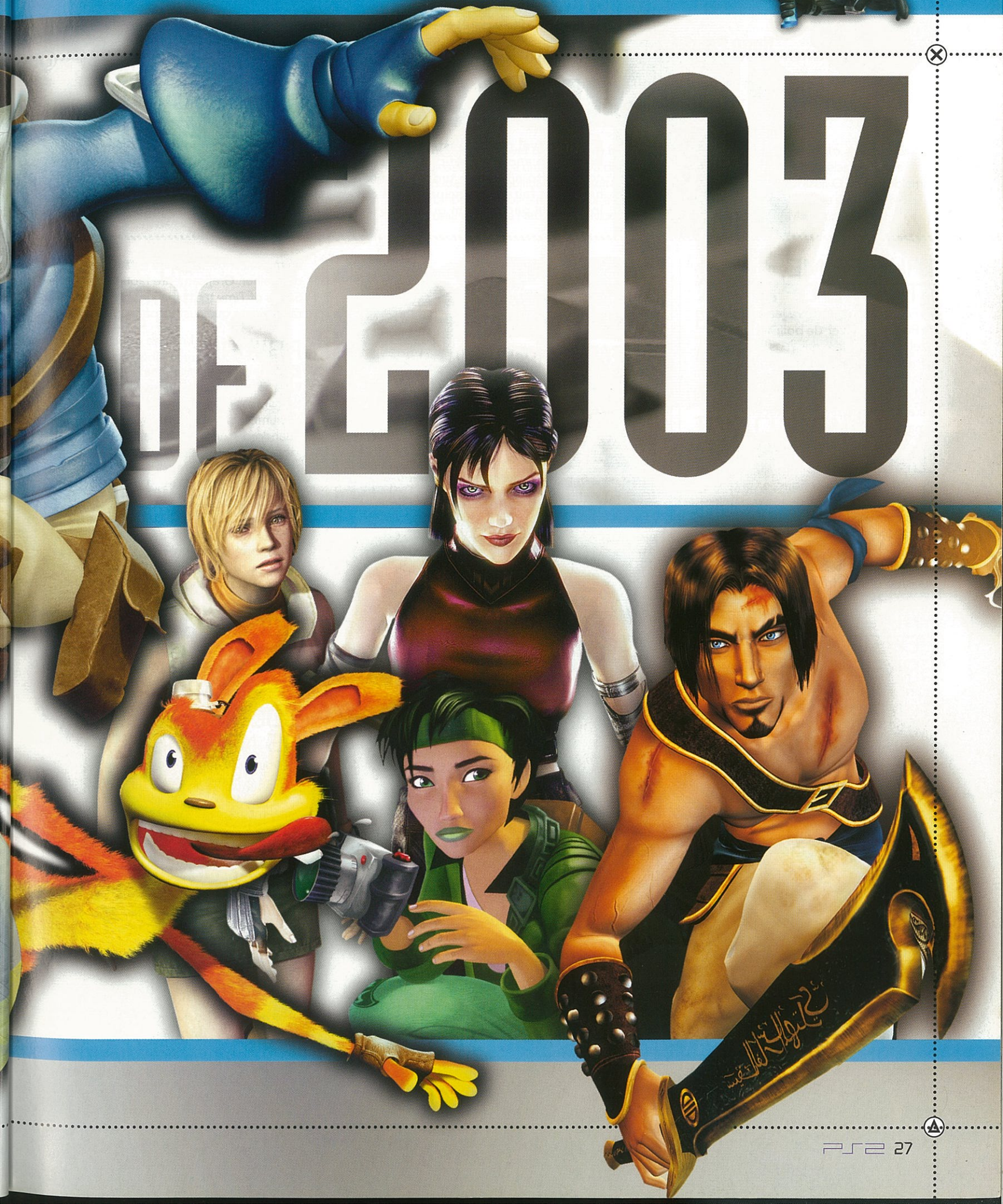
# OS 10 MELHORES



Decidimos eleger os dez melhores jogos de 2003 e deitámos mãos à obra. Imediatamente percebemos que, de facto, não ia ser uma tarefa fácil: "Não se pode fazer, por exemplo, um TOP 20?" foi a frase mais ouvida na redacção. Mas não, o objectivo era eleger os dez jogos imperdíveis do ano para a PlayStation2 - Revista Oficial Portugal. Ainda assim, sabemos que mais de uma boa mão-cheia de jogos ficou de fora da lista e merecem toda a nossa devoção por serem, também, excelentes jogos. No entanto, são só 10. Mas, feitas bem as contas, votámos em 21 jogos, ainda que cada um só tenha eleito dez. Os melhores.



# DECEMBER



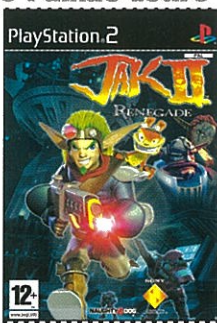


Nuno Paixão Louro

# ESPECIAL

PlayStation 2

# 1



## JAK II RENEGADE

É impossível renegar este jogo soberbo. Ninguém tenha dúvidas: é o melhor jogo do ano! Os gráficos são fabulosos e as animações dignas de um filme, com direito a Oscar e tudo. Os cenários são deslumbrantes e o nosso Jak é o herói que faltava, principalmente com o seu novo lado 'dark'. É só começarem a jogar para perceberem que estão a entrar noutra dimensão: a do jogo perfeito.

## TRUE CRIME: STREETS OF LA

**2** Foi paixão à primeira jogatana. Podemos fazer de polícia bom e zelar pela ordem nas ruas de Los Angeles ou, então, pode vaguear-se pela cidade com toda a liberdade, roubar carros a granel, dar uns enxertos a quem nos apetecer e matar outros tantos. Uau!

## WRC 3

**3** Lindo. Nunca a condução foi tão realista e o prazer de jogar o único título com a licença oficial do Campeonato do Mundo de Ralis dá outra pica. Temos todas as pistas do campeonato à nossa espera e um realismo gráfico impressionante.

## PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

**4** Foi a surpresa do ano, principalmente para quem passou meses a jogar o primeiro Prince de já

# 234



# 567



# 8910



há muitos anos, mas este está mesmo do melhor. Graficamente fabuloso, *The Sands of Time* tem uma jogabilidade tão viciante que custa a parar.

## PRIMAL

**5** Já saiu há tempos mas a verdade é só uma: a Jen é uma aventureira do caracas e o jogo é simplesmente deslumbrante. Tínhamos razão quando dissemos que era o melhor jogo de aventuras de sempre.

## NEED FOR SPEED UNDERGROUND

**6** Não tem a Vasco da Gama mas também não é preciso. É preciso é ter "nitro" para acelerar a fundo.

## BEYOND GOOD & EVIL

**7** Assim que conheci a Jade, percebi que estava ali um jogo imperdível. E a prova está aqui.

## SOCOM: US NAVY SEALS

**8** Marcou a chegada do 'online' à PS2 e, como gostei sempre de me ver como um atirador especial... viciou-me logo.

## COLIN MCRAE RALLY 04

**9** Foi o próprio Colin que me apresentou o jogo e fiquei logo "agarrado". Depois conduzimos juntos e o tipo ganhou-me.

## EYE TOY: PLAY

**10** Está em último, mas podia estar em primeiro lugar pela originalidade e por ser verdadeiramente revolucionário.





Paulo Portugal

1



# JAK II RENEGADE

Não me lembro de ver um jogo que me fizesse abrir tanto a boca de espanto. Animações fabulosas, aliadas a uma narrativa digna de um filme da Pixar e servidas pelas enormes possibilidades de jogabilidade. O resultado são imensas horas de puro prazer. O meu problema foi interromper *Jak II* para me dedicar a outros jogos. Sem dúvida, um mal que será revisto durante uma época de Natal mais aliviada (espera-se). O jogo do ano? Mas, sem dúvida!

## PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

**2** É um outro digno eleito e que rivaliza o pódio com *Jak*. Só perde por se centrar num universo algo fechado de um castelo. Ainda assim, permite-nos recuperar a magia do jogo original, manter a forma numa série de arrojados e acrobáticos movimentos. E uma dinâmica de tempo nunca vista.

## TRUE CRIME: STREETS OF LA

**3** *TC:SoLA* é mais do que um simulador automóvel, 'shooter e beat'em up', já que permite um gozo muito mais variado. Permite-nos conduzir pelas ruas de LA, disparar em todas as situações possíveis, lutar ou, simplesmente, tentar ser um bom polícia. *True Crime* é daqueles jogos que não nos queremos separar durante muito tempo.

## FIFA 2004

**4** Apesar de não estar perfeito na jogabilidade, o novo *FIFA* vale muito pelas novidades que tem, sendo que a hipótese de jogar a Super Liga não é um argumento descartável, bem como as aptidões 'online'. E depois deste venha o Euro 2004...

## WRC 3

**5** A simulação de ralis tem um novo comandante. Chama-se *WRC 3*, o jogo que tem a sigla e a licença do Campeonato do Mundo de Ralis e ainda todos os carros de fábrica e quase todos os pilotos.

## PRO EVOLUTION SOCCER 3

**6** Em termos de jogo jogado, não existem grandes alterações – o que

234



567



8910



existia já era muito bom. No entanto, a mística deste jogo é irrecusável.

## EYE TOY PLAY

**7** É o jogo mais original lançado este ano no mercado, já que é o jogador que substitui o comando ao ser captado por uma câmara para o ecrã da TV.

## TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

**8** Graficamente espantoso e o fio de jogo verdadeiramente fabuloso.

## SSX 3

**9** Está muito mais completo que o anterior e oferece mais liberdade para escolher caminhos alternativos. Excelente!

## XIII

**10** Interessante a fusão do universo BD com a técnica de 'cel-shading'. No entanto, acentua-se mais a novidade do que a jogabilidade.



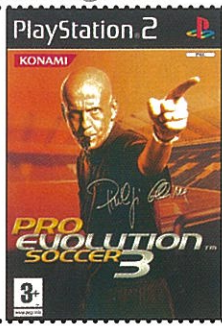


Carlos Nogueira

# ESPECIAL

PlayStation 2

# 1



## PRO EVOLUTION SOCCER 3

Jogar futebol sem sair do sofá e cada vez mais próximo da realidade é isso que nos oferece a mais recente versão do PES. É seguramente o melhor jogo de futebol de sempre, a cada finta e golo que conseguimos mais viciados ficamos. Os pormenores gráficos são espectaculares e o som ambiente dá-nos a ideia de que estamos mesmo no meio de um relvado de um estádio cheio de adeptos fanáticos.

### WRC 3

**2** É o que de mais próximo há com a realidade do Campeonato do Mundo de Ralis. Neste jogo estão reproduzidos todos os pilotos, carros e troços do circuito. É só sentar-se em frente da televisão, pegar no volante e desafiar todos os seus limites de velocidade. É uma verdadeira loucura...

### SILENT HILL 3

**3** Já imaginou estar dentro de um filme de terror? Pois bem, este é um jogo que nos dá adrenalina quanto baste e que nos coloca em constante sobressalto. Os gráficos são magníficos e dão um ambiente de tensão constante.

### FIFA 2004

**4** Para quem gosta de futebol, este é outro jogo obrigatório. Independentemente das comparações feitas com outros títulos, a verdade é que a qualidade também está aqui presente. Golos e espectáculo não falta para quem joga.

# 234



# 567



# 8910



### COLIN MCRAE RALLY 04

**5** É um bom desafio para quem quer sentir a verdadeira emoção do Mundial de ralis. Temos a possibilidade de exprimentar os diferentes carros, em todos os tipos de pisos e sempre com emoções novas.

### PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

**6** As famosas aventuras deste príncipe das arábias voltaram e não desiludiram. O herói tem muitas armadilhas e inimigos para ultrapassar. É viciante, não duvidem!

### JACK II: RENEGADE

**7** Com um grafismo de excelência, este é um jogo com uma envolvimento que nos possibilita algumas horas de puro fascínio.

### MOTO GP3

**8** Para quem gosta dos prazeres da velocidade em duas rodas. Um excelente simulador que regista grandes melhorias em relação à segunda versão.

### THE SIMS

**9** Crie a sua própria personagem, controle a sua vida e a sua carreira. Mais que um jogo, este é um desafio aliciante.

### DINASTY WARRIORS 4

**10** É fundamental eliminar os inimigos até mais não, mas sempre com alguma ordem e critério, o que torna o jogo atractivo.





Nuno Perestrelo



# PRO EVOLUTION SOCCER 3

**0** desafio que todos os futebolistas de sofá esperavam. Finalmente, o jogo em que os artistas da finta vão ter de aprender que é mais inteligente fazer um bom passe do que tantar uma finta à Quaresma... Que evolução num só ano! A velocidade estonteante, as animações fantásticas e a reprodução do ambiente de um jogo de futebol e o realismo táctico fazem-nos pensar. Em meter férias para jogar mais tempo...

## SOCOM: US NAVY SEALS

**2** Finalmente o 'online' chegou às nossas PS2. Vai um tirinho? Se não tens tempo, eu prometo que te mato rápido... Pode ser com uma granada. Viciante, bem feito e capaz de nos desviar, por algumas horas, dos outros jogos que adoramos. Quantos são, quantos são?

## NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

**3** Corridas ilegais... Aqui está algo que todos nós gostaríamos de fazer se não houvesse qualquer perigo para a nossa saúde, para a bolsa e para a vida dos outros - isto além do perigo de ser multado, claro. Um título bem divertido...

## WRC 3

**4** Se gostam de ralis e de realismo nos jogos, vieram bater à porta certa. Em WRC 3 só falta mesmo o cheiro da borracha queimada dos pneus... Só para dedos ligeiros e aceleras inconscientes...

## THE SIMS

**5** O *Big Brother* pode ter morrido, mas *The Sims* consegue trazê-lo de novo à vida. Como pode ser tão interessante comandar a vida de uns quantos desgraçados, mandá-los tomar banho e até dormir. A verdade é que resulta!

## JAK 2 RENEGADE

**6** Soberbo. Gráficos estonteantes, som fabuloso e muita, mesmo muita, animação. Não sabem o que perdem se não agarrarem no *Jak*.

## 234



## 567



## 8910



## FIFA 2004

**7** um bom jogo de futebol que consegue trazer o que falta a PES 3. Sabe bem jogar 'online'!

## TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

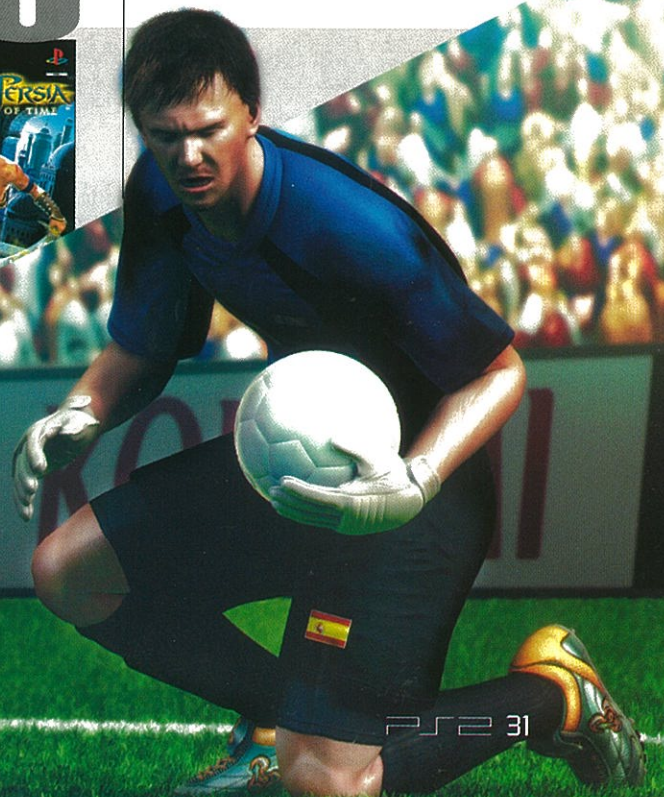
**8** Jogo de referência na X-Box, *Splinter Cell* surpreende toda a gente na PS2. Que grande jogo.

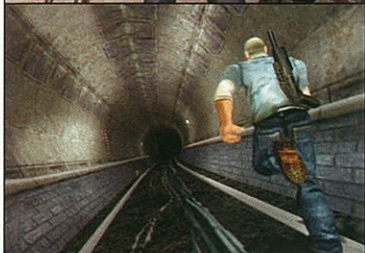
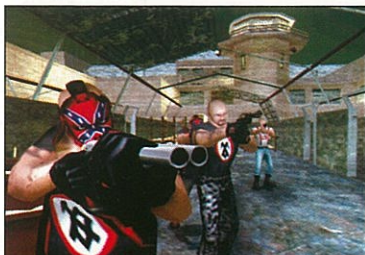
## METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

**9** Uma abordagem ligeiramente diferente da espionagem. Um bom rival para *Splinter Cell*

## PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

**10** Que saudades do primeiro *Prince*. Vale que este honra o antepassado...





## Manhunt

**M**anhunt promete pôr os nervos à flor da pele de todos os jogadores. Esta aventura explora um visual psicótico e leva o jogador a assumir o papel de James Earl Cash, um preso condenado à morte que, no dia da execução, descobre que o seu futuro será ainda mais sombrio e violento. Depois de ter sido injectado supostamente com uma injeção letal, Cash é levado para uma cidade misteriosa chamada Carcer City controlada por um homem sinistro, conhecido apenas como "O Director". Fervilha a violência quando descobre que, afinal, tudo não passa de uma verdadeira caça ao homem. E vai ter de lutar muito para sobreviver. □

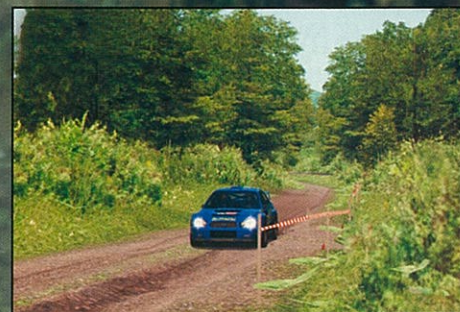
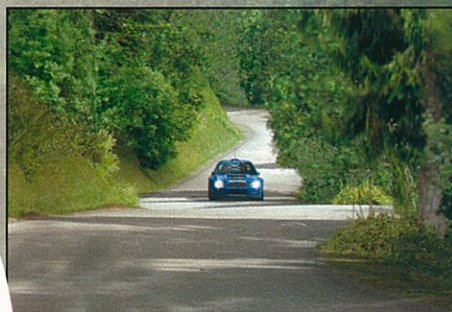
## Tim Burton's The Nightmare Before Christmas

**L**embram-se do filme *O Estranho Mundo de Jack*, de Tim Burton? Pois bem, a Capcom e a Buena Vista (Disney) vão lançar por alturas do próximo Halloween, o Dia das Bruxas, o jogo *Tim Burton's The Nightmare Before Christmas* que promete desde já ir assustar muitos jogadores em todo o mundo. Numa seqüela directa do filme, o jogo contará as aventuras de Jack Skellington e dos restantes habitantes de Halloweentown, que se vêem novamente sob a ameaça do tenebroso Oogie Boogie. No jogo, Jack irá utilizar uma substância gelatinosa chamada 'rubbersoul' para se defender dos lacaios esqueléticos de Oogie e, que funciona como uma espécie de chicotes. □



## Richard Burns Rally

**A**luta dos simuladores de rali vai aquecer a partir de Março com a chegada de *Richard Burns Rally*. Burns é o campeão mundial de ralis e foi o melhor piloto das três últimas temporadas e, assim, nada mais natural do que fazer um jogo com o seu nome. A responsável pelo jogo, a SCi Games, garante, no entanto, que este será o primeiro jogo que simula um verdadeiro rali e, a ver pela extrema qualidade e pelo realismo dos gráficos, estamos mortinhos por meter as mãos no volante e experimentar este Richard Burns na PlayStation2 a fim de verificar se é mesmo como andar num carro verdadeiro. As informações que dispomos garantem que o piloto terá de ter inteligência e tática para conseguir correr como um piloto profissional. Além disso, para os iniciados, Burns e o seu co-piloto, Robert Reid, darão umas aulas para ensinar todos os truques e podermos "ripar" em cenários 3D hiper-realistas. □







# I-NINJA

Imagine a caricatura de um pequeno ninjuzinho cheio de genica, sempre pronto a dar cabo dos maus e muito habilidoso a manejar espadas, chicotes de corrente, estrelas metálicas e até a lançar 'rockets' contra os robôs gigantes. Consegue?

Pois é isto que *I-Ninja* tem para oferecer: muita acção e adrenalina numa aventura recheada de humor. E não pensem que o pequenote se fica por aqui: ele consegue trepar paredes como ninguém, escorregar por corrimãos de realizar grandes saltos

e, até, pequenos voos com a ajuda da sua espada ele consegue rodá-la como se fosse a pá de um helicóptero e, assim, pode atirar-se de grandes alturas sem morrer. A aventura tem lugar em cinco mundos temáticos com vários níveis. □



## Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Ainda faltam quatro meses para *The Fall of Max Payne* chegar à PlayStation2 mas aumentam os rumores de que a RockStar Games e a Remedy Entertainment Studios não se empenharam a fundo na versão para a 128bit da Sony, no que diz respeito a gráficos, texturas e efeitos de luminosidade. Vamos esperar para ver. □



LOGITECH  
QUICKCAM  
SPHERE

CÂMARA TEMOSA

**A** revolucionária câmara Logitech QuickCam Sphere não deixa escapar nada. Com capacidade panorâmica, esta webcam roda fisicamente 60 graus para cima e para baixo e 140 graus para os lados, para que nunca perca de vista o utilizador quando este está, por exemplo, sentado a teclear em programas de mensagens instantâneas ou vídeo-chamadas em directo. Além de fazer fotografias com 1,3 megapixels e vídeos de alta qualidade, a Sphere tem autofocus, auto-zoom e microfone incorporado. Conclusão, mesmo que se mexa e saia do tradicional raio de acção de uma webcam em cima do monitor do PC, a Sphere não o largará nem o desfocará. □

CREATIVE RHOMBA 256MB

## MP3 DE LUXO COM FM

**É** provavelmente, um dos mais interessantes leitores de música portátil disponíveis no mercado. Chama-se Rhomba e tem 256MB de memória interna para reproduzir muitas dezenas de músicas em formato MP3 ou WMA, ou ainda para gravar conversas até 16 horas.



Com aspecto muito atractivo, o Rhomba possui ainda um receptor de rádio FM cuja emissão pode ser gravada directamente para a memória. A bateria de iões de lítio tem autonomia para até dez horas de reprodução. □

PARASOUND HALO C 1

## SOM SOBERBO

**O** som em toda a sua plenitude, podia ser o lema da Parasound que já conquistou muitos audiófilos e, com o Halo C 1, irá conquistar muitos mais. O que salta à vista neste soberbo controlador de áudio e vídeo é o ecrã LCD que permite ver as imagens de vídeo. Pode ser um detalhe, mas impressiona. O Halo C 1 inclui entradas para tudo e mais alguma coisa e integra a mais moderna tecnologia audiófila de som surround, calibração automática e programação das saídas de som. E claro que tem o certificado THX Ultra2. □



CANTON CD SPEAKER TRIO

## AUDIÇÃO DE PRATA

**A** Canton não deixa os seus créditos em mãos alheias e cultiva, desde 1973, a perfeição dos seus sistemas. Por isso, este "Trio" mais não é do que a reunião de quatro produtos distintos com uma coisa em comum: o alumínio. Concebidas neste material, o 'subwoofer' AS 200SC, as colunas CD-100, os satélites CD-10 e a coluna central CD-50 são o sistema perfeito para usufruir de um verdadeiro 'home cinema' em casa com som potente, cristalino e envolvente. □



LOGITECH POCKET VIDEO 550

## VÍDEO DE BOLSO

**A** Logitech Pocket Video 550 é uma câmara de vídeo digital muito fácil de utilizar que, pelo seu diminuto tamanho (5,5cm x 12,5cm x 1,8cm), é ideal para levar para todos os lados e gravar, por exemplo, todas as aventuras de um fim-de-semana. A 550 tem 16MB de memória interna e funciona com cartões de memória 'Security Digital' e é alimentada por pilhas AA. Outro atractivo da Pocket Video é poder ligar-se directamente a câmara a qualquer televisão para ver os vídeos, ou a um PC para descarregar o conteúdo gravado. □





CANTON ERGO SERIES

## COLUNAS COM ESTILO

**N**ão resistimos à última colecção de colunas da marca alemã Canton. Pertencentes à família Ergo, as novas colunas têm um aspecto robusto e são feitas em madeira nobre para garantir uma maior fiabilidade sonora. Desde as elegantes Ergo 1002 DC de três vias com tweeter às pequenas Ergo 302, passando

pelo subwoofer Ergo AS-1.2 SC e pelo canal central Ergo CM 502, todas têm uma coisa em comum: máxima fidelidade e uma nitidez audiófila irrepreensível. Os preços variam entre os 800 euros do subwoofer e os 3000 euros das 1002 DC. □



SMARTDISK FLASHTRAX

## 80GB DE FOTOS E VÍDEOS

**A** empresa SmartDisk acaba de lançar o modelo FlashTrax com 80GB de espaço para poder guardar milhares de fotografias e vídeos e tê-los sempre à mão. A crítica especializada, leia-se fotógrafos profissionais, gostou tanto que lhe concedeu o primeiro lugar no "Hot1 Award 2003 - Professional Photographers Association". Com um ecrã com 8,9 cm e botões direccionais e de zoom para se ver à lupa as fotografias, o FlashTrax tem ligação USB 2.0, lê cartões de memória Compact Flash, reproduz MP3 e pode ser ligado a uma televisão. □

SONY CYBER-SHOT DSC-T1

## A MAIS PEQUENA 5M DO MUNDO

**A** nova câmara digital Cybershot da Sony, a DSC-T1, é a mais pequena do mundo com 5 megapixel de resolução e segue a tendência das pequenas câmaras do tamanho de um cartão de crédito. A qualidade das suas fotos é que está longe de ser

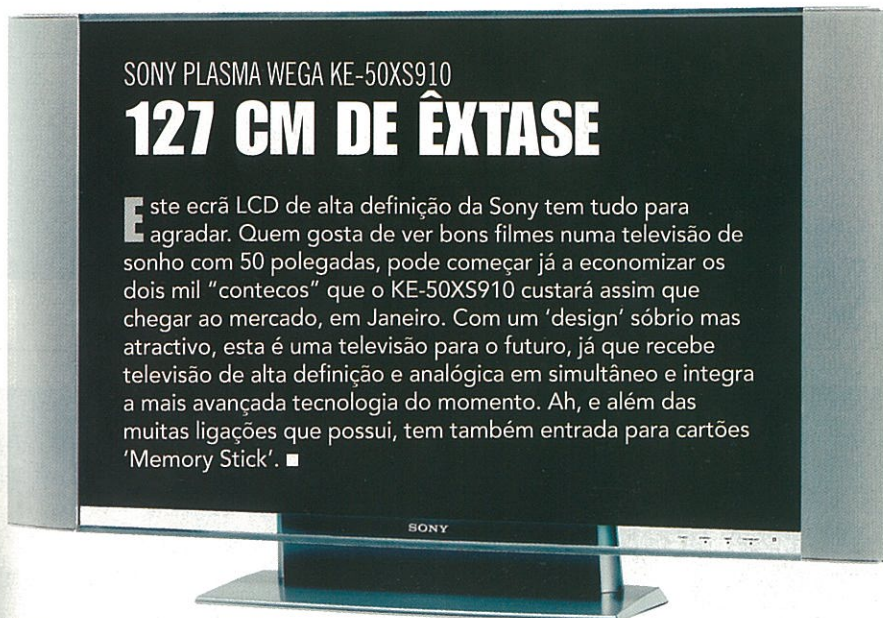


pequena com os seus 2592 x 1944 pixels na resolução máxima. Com uma objectiva com zoom de orientação vertical 3x, possui um ecrã LCD de 3,3 cm e inclui oito modos pré-configurados de disparo. Utiliza Memory Stick, grava vídeo com 640 x 480, som, e vai ser posta à venda em Janeiro de 2004. Pesa 180 gramas. □

SONY PLASMA WEGA KE-50XS910

## 127 CM DE ÊXTASE

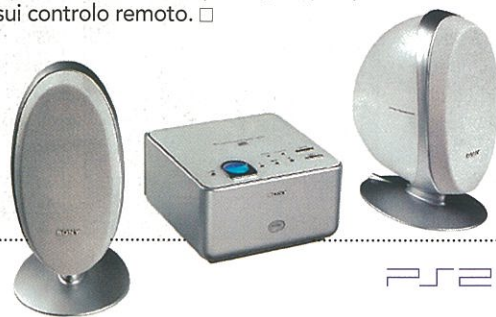
**E**ste ecrã LCD de alta definição da Sony tem tudo para agradar. Quem gosta de ver bons filmes numa televisão de sonho com 50 polegadas, pode começar já a economizar os dois mil "contecos" que o KE-50XS910 custará assim que chegar ao mercado, em Janeiro. Com um 'design' sóbrio mas atractivo, esta é uma televisão para o futuro, já que recebe televisão de alta definição e analógica em simultâneo e integra a mais avançada tecnologia do momento. Ah, e além das muitas ligações que possui, tem também entrada para cartões 'Memory Stick'. ■



SONY CMT-CQ1

## SIMPLICIDADE ABSOLUTA

**M**ais simples era impossível. Assim se pode definir esta microaparelhagem que se adapta como uma luva a pequenos espaços. Com um leitor de CD que também lê discos CD-R e CD-RW e um receptor de rádio FM/AM com RDS, a CMT-CQ1 tem nas suas colunas ovais o motivo mais visível de agradar a quem já ouviu o seu som: cristalino e envolvente. A potência da CMT-CQ1 pode parecer pouca – apenas 10Watt por canal –, mas a verdade é que chega bem para desfrutar com perfeição qualquer música. Possui controlo remoto. □



## Toyota PM

O Toyota PM é o típico 'concept car' do Salão de Tóquio. Japonês, pequeno, capaz de transportar uma só pessoa, surpreendente pelo formato e, principalmente, pelas soluções técnicas que apresenta, tem uma porta de acesso que é o próprio vidro da frente, o qual levanta para permitir que o condutor se sente no banco ergonômico à sua disposição. Depois, em andamento, a distância entre os eixos aumenta e a altura em relação ao solo diminui, sempre em função da velocidade.



# O FUTURO É JÁ ALI!

Depois da viagem, ainda que virtual, ao outro lado do Mundo, no número de Dezembro da PlayStation2 – quando dei a conhecer algumas das novidades automoveis, ou as "Ideias do Oriente" apresentadas no Salão de Tóquio, no Japão – seria normal que estivesse já de volta ao trânsito citadino de Lisboa, provavelmente sentado ao volante do meu Opel Vectra, em busca de histórias sobre modelos bem mais acessíveis do que as estranhas obras apresentadas no país do Sol Nascente. Porém, mesmo correndo o risco de chegar atrasado à ceia de Natal, resolvi continuar a "passear" pela

capital nipônica, seduzido, confesso, por alguns automóveis estranhíssimos, daqueles que por certo até fariam o Pai Natal esquecer-se do seu trenó e das respectivas renas.

Entre os diversos automóveis apresentados em Tóquio, foram exibidos 23 modelos apelidados de 'concept cars', que mais não são do que a resposta das marcas aos desafios do futuro. E porque o futuro é já ali, ao virar de uma qualquer esquina, alguns daqueles "concepts" surgem já bem próximos da realidade, e rapidamente poderão chegar às nossas estradas, depois de passarem por linhas de

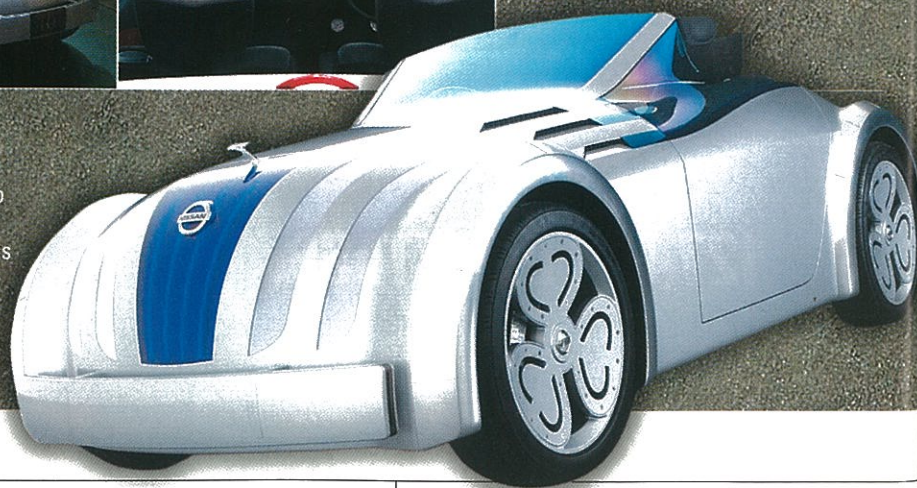
produção em série. Outros, porém, jamais deixarão de ser meros projectos, arrojados e até mesmo estranhos em alguns casos. Estes últimos, contudo, acabam por ser os mais apaixonantes e os que prendem a atenção de quem gosta de automóveis.

Pessoalmente, escolhi quatro modelos de três construtores japoneses para dar conta, uma vez mais, da originalidade que desfilou pelo Salão de Tóquio. Depois, com menos detalhe, mas com igual curiosidade, poderá ainda olhar para outras propostas com quatro rodas... ou até com duas! ■ Jorge Reis

## Nissan Jikoo



Concebido para celebrar o septuagésimo aniversário da Nissan, também o Nissan Jikoo surgiu neste certame como um 'concept car' típico do 'Tóquio Motor Show'. Todavia, se compararmos este modelo com o Toyota PM, verificamos que se tratam de conceitos completamente diferentes. No Nissan Jikoo encontram-se referências claras a algumas linhas clássicas do passado e mesmo a motivos de arte, como as jantes, mas tudo misturado com elementos modernos, como as luzes traseiras, ou os painéis interiores de informação particularmente futuristas.



## Outras propostas...

Alfa Romeo é uma marca sempre bela, mesmo quando a concorrência nipônica é forte.



Quando se fala em Cadillac pensamos em automóveis grandes e imponentes, e nunca nos enganamos.



Tida por cá como uma pequena marca oriental, a Daihatsu mostrou grandes argumentos em Tóquio.



## Suzuki Mobile Terrace

Também Suzuki, mas muito mais familiar, pelos seus seis lugares e pelos quatro metros de comprimento, o Mobile Terrace é um veículo movido a célula de combustível, concebido "para rapidamente se transformar num agradável espaço de relaxamento, capaz de ser colocado em qualquer destino". A



modularidade interior é o seu trunfo, com os bancos a terem a capacidade de rodar sobre si mesmos, ou mesmo de se deslocarem para o exterior do espaço prévio do habitáculo, permitindo, por exemplo, um agradável salão de reuniões, mesmo se estiver no campo e longe de tudo.

## Suzuki S-Ride

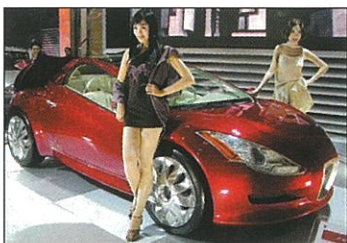
Enquanto a novidade automóvel da Suzuki em Portugal é o "utilitário" New Ignis, em Tóquio pensa-se com alguns anos-luz de avanço. Se não acredita, olhe com alguma atenção para este S-Ride, um modelo com dois lugares, colocados de forma longitudinal, como se de uma moto



se tratasse. Curioso neste "concept" é o sistema Lovers Sync, que permite ao condutor, depois de feita uma chamada telefónica para alguém, localizar o ponto da recepção da chamada e activar o sistema de navegação para ir ao encontro da pessoa para quem telefonou.



A Kia pretende acompanhar a moda dos modelos CC – coupé e cabriolet –, e poderá consegui-lo com este modelo.



Com o pequeno Bebop, a Renault poderá reaparecer em força no segmento A.



Por fim, e porque nem só de carros vive o homem, a Kawasaki mostrou na capital japonesa a nova ZZR.



PlayStation 2

Harry Potter  
Quidditch World Cup

40

Beyond Good & Evil

42

Tony Hawk's  
Underground

44

Legacy of Kain  
Defiance

46

Breath of Fire  
Dragon Quarter

46

The Sims Bustin' Out

48

Total Club  
Manager 2004

50

Crouching Tiger  
Hidden Dragon

51

Kya Dark Lineage

52

Harry Potter  
e a Pedra Filosofal

54

Gregory Horror Show

56

Robin Hood: Defender  
of the Crown

56

Looney Tunes  
Back in Action

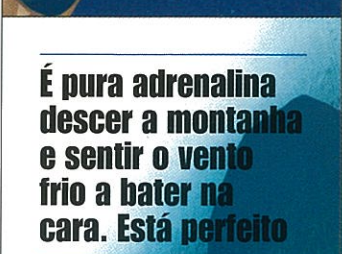
58

Celebrity Deathmatch

60

RoadKill

60



É pura adrenalina  
descer a montanha  
e sentir o vento  
frio a bater na  
cara. Está perfeito

M

Desafia os picos mais  
altos e tenta superar  
os truques mais  
impossíveis de realizar

X

S

S

**B**om, pessoal, vou de férias para a neve. Já tenho a mochila preparada, o quarto alugado e o meu 'forfait' pago. Durante uma semana não quero pensar em mais nada. Nem na gripe. Apenas em surfar na neve. Ai vou eu, Yo! Saíam da frente, liguem a consola, coloquem adesivo na barriga do polegar e "butes aí", venham comigo, montanha abaixo! Pois é, dantes havia o prazer e a velocidade louca de um Fórmula 1, o gozo de saltar com uma mota de 'crosse' ou, num plano cada vez mais radical, experimentar todo o tipo de truques que o engenho e a gravidade nos permitem em cima de um skate. SSX conseguiu operar a mais saborosa aliança entre a jogabilidade mais entusiasman-te e; um prodígio gráfico e uma diversão sem par. Depois do delírio que foi SSX Tricky, julgávamos ser virtualmente impossível superar essa barreira. Pasmem os céus! SSX 3 é – largamente – superior. A todos os níveis! Meus Deus, mais um jogo do ano! As possibilidades são imensas e é difícil escolher por onde começar. Talvez seja bom esclarecer que este não é, ao contrário dos anteriores, um jogo com vários percursos alternativos. É verdade que eles existem, mas fazem todós parte de um todo. Um todo que é uma montanha gigantesca, dividida em três picos, que representam também as partes distintas do jogo. Estas exigem do jogador a aplicação para cumprir os diversos objectivos, que acabam por juntar os diferentes picos, cada um deles com um nível mais exigente. No limite, podemos fazer uma fantástica descida do pico principal até ao cume



durante cerca de meia hora... Como facilmente se imagina, isso apenas é possível graças a um esforço enorme na compressão dos tempos para carregar todo esse cenário. A liberdade de movimentos, opção de percursos e truques é a primeira novidade que apetece salientar. Logo a seguir – ou mesmo antes – recorde o espanto do exuberante efeito da neve, elemento tão difícil de reproduzir com elegância e rigor. Mas a ela nos haveremos de habituar, pois estará sempre muito perto de nós. Para começar, é necessário escolher uma personagem: as hipóteses são continuar com algum dos 'snowboarders' que transitaram do jogo anterior ou escolher alguma das novas caras. Em seguida, costumá-lo com a roupa, adereços e o que o dinheiro disponível nos permitir. Pois é, o elemento económico vai ser determinante para a evolução da personagem. À medida que executamos certos truques e vencemos certas provas, a nossa conta bancária vai engrossando e permitindo "comprar" alguns "empurrões" na velocidade, técnica, estabilidade, truques, velocidade, que vão ser úteis numa fase mais adiantada do jogo em que as margens não são tão largas. No entanto, no início, temos apenas algumas provas disponíveis – mas logo imenso prazer. Podemos optar por praticar os truques ou fazer uma descida em corrida com outros 'boarders'. Aí é possível coleccionar uma série de objectos que dão pontos e dinheiro e ainda participar em vários desafios, que não passam, afinal de contas, de mini jogos dentro do jogo principal. Disponível está também a saborosa modalidade

para dois jogadores em ecrã dividido. Também dentro do mesmo ambiente temos a loja onde podemos comprar todo o tipo de equipamento e fazer os nossos 'upgrades'. Além de possibilitar uma ampla liberdade de movimentos – não esquecendo os muros e os pontapés durante as descidas –, SSX 3 permite ainda ao jogador privilegiar a corrida ou os pontos obtidos com os truques executados, embora esta distinção valha mais pela perda de concentração do que pela velocidade. Por outro lado, quem também experimentou as versões anteriores não vai sentir dificuldade em usar todos os comandos, operar os truques e tentar retirar as máximas pontuações. Isso será importante para executar os chamados 'ubertricks', que mais não são do que novos truques mais espectaculares e, naturalmente, mais pontuados. Ao conseguir fazer quatro 'ubertricks', são abertas novas hipóteses de outros ainda mais radicais. Por fim, se conseguirmos fazer cinco 'ubertricks' teremos velocidade supersónica durante algum tempo... Tentei, procurei, mas não encontrei "senãos" dignos de nota – o que faz de SSX 3 um jogo virtualmente perfeito. Perfeito para o gozo doméstico e 'online', embora aqui sejam algo limitadas as propostas, já que é apenas possível desafiar um jogador de cada vez. Mesmo assim, o que é verdadeiramente importante é perceber a forma como se usam os atalhos. Não vá o leitor cair fora do espaço concedido para a prova. Isso é que não pode ser...  Paulo Portugal



■ A jovem e bela Elise é barra em cima da tábua mas a sardenta Allegra é a nossa preferida



■ Depois de aprender a andar na vassoura, não há quem vença Harry

# HARRY POTTER QUIDDITCH WORLD CUP

Passa aí a bola e deixa-me marcar. Caso contrário, transformo-te num sapo e tiro-te a gasolina da Nimbus 2000

Um pouco por todo o mundo, a crítica tem sido muito dura para com *Harry Potter: Quidditch World Cup*. Por vezes, parece mesmo que o sucesso do jovem feiticeiro de Hogwarts é cada vez mais dirigido a um público adulto do que às crianças. Assim, quando chega a hora de jogar Quidditch, as vozes discordantes fazem-se ouvir. Espera-se de um simulador de Quidditch que se apresente ao nível de jogos como *FIFA 2004*, mas parece que se esquecem de um pormenorito: este desporto só existia na cabeça de J. K.

Rowling. Para primeira passagem a jogo, parece-me que

está muito bem conseguido. E que merece o investimento em versões futuras. Agora, o que parece incompreensível é que a crítica espere um jogo perfeito para crianças consiga animar os adultos... Afinal, amigos... Potter é uma diversão para os mais novos, da qual os mais velhos também gostam. Mas o público alvo são as crianças...

As queixas de que o jogo não corre em três dimensões (as vassouras não voam à altura que queremos) não colam. Havia de ser bonito se as crianças tivessem de controlar, além da direcção, a altitude do voo. No que respeita ao jogo propriamente dito, e depois de o ter visto nos filmes da série, confesso que fiquei

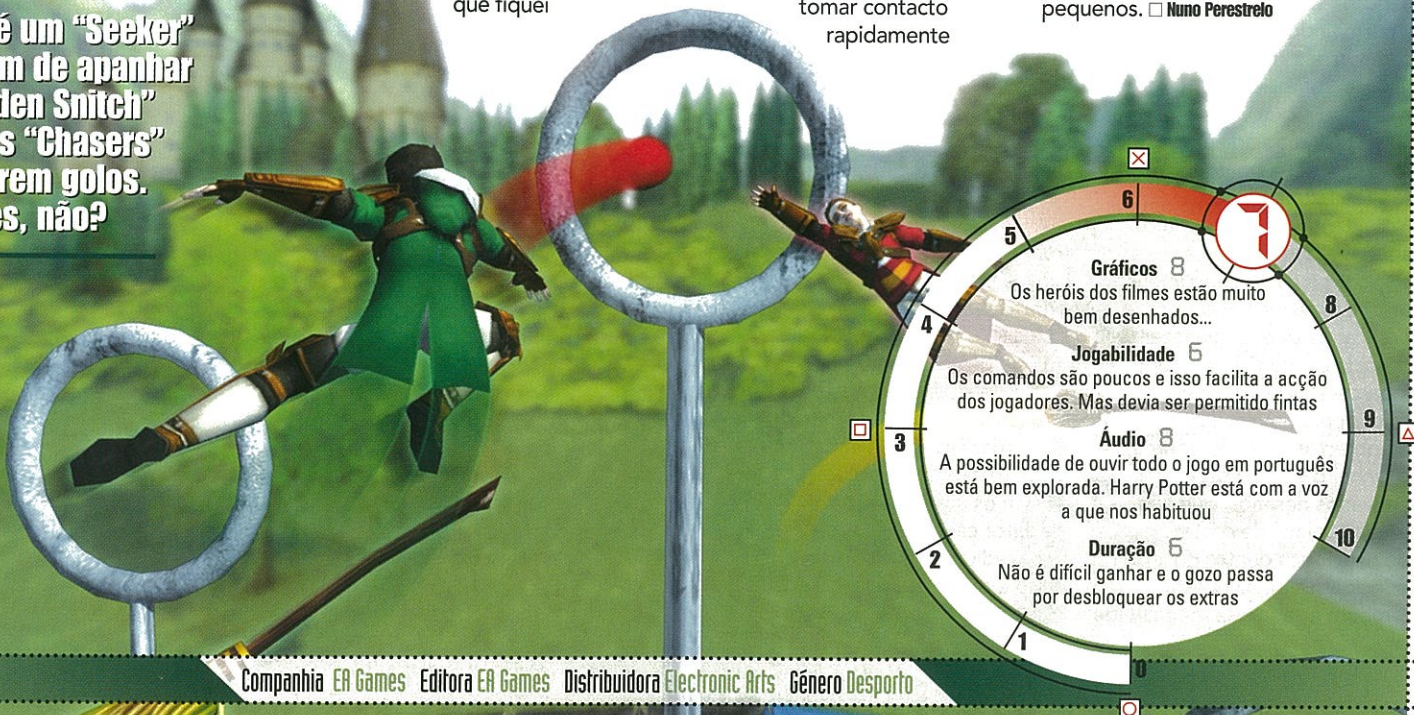
surpreendido. O trabalho gráfico é espectacular, o sonoro idem e, mais fantástico ainda, a forma como se evoluiu no jogo faz-nos perceber imediatamente as regras de Quidditch, aquele estranho desporto.

Assim, cada equipa tem sete jogadores: um 'Keeper' – que nunca controlamos – um 'Seeker' – é o que faz Harry Potter, quando voa para tentar apanhar a bola louca chamada 'Golden Snitch'... – três 'chasers' – são os jogadores que tentam marcar golo, ou lá como eles chamam àquilo – e ainda dois 'Beaters' – responsáveis por bater noutras pequenas bolas 'bludgers' para atrapalhar os adversários...

O modo treino está simplesmente fabuloso, permitindo-nos tomar contacto rapidamente

com os comandos e com os objectivos do jogo. Segue-se o torneio dentro de Hogwarts, o qual, caso se vença, liberta a possibilidade de jogar o Campeonato do Mundo, com várias Selecções! Na prática, Quidditch acaba por ser um desporto bem simples, com semelhanças tremendas a jogos como o futebol ou até o hóquei, o que facilita a aprendizagem dos novos craques. À medida que se avança no jogo, ganham-se cromos e esses cromos poderão vir a ser trocados por novas vassouras (como a Nimbus 2000!) e outros objectos. Quidditch não é brilhante, pelo menos aos olhos de um adulto, mas vai, seguramente, fazer a delícia dos mais pequenos. □ Nuno Perestrelo

Harry é um "Seeker" que tem de apanhar a "Golden Snitch" para os "Chasers" marcarem golos. Simples, não?



7

**Gráficos 8**  
Os heróis dos filmes estão muito bem desenhados...

**Jogabilidade 6**  
Os comandos são poucos e isso facilita a acção dos jogadores. Mas devia ser permitido fintas

**Áudio 8**  
A possibilidade de ouvir todo o jogo em português está bem explorada. Harry Potter está com a voz a que nos habituou

**Duração 6**  
Não é difícil ganhar e o gozo passa por desbloquear os extras

Companhia EA Games Editora EA Games Distribuidora Electronic Arts Género Desporto



Para os aficionados de "infiltration games"!

"Gráficos muito elaborados e detalhados"  
NINTENDO ACCIÓN



"Ao estilo de Splinter Cell, mas com mais cenas de acção trepidante"  
GUPLAYER

# MISSION: IMPOSSIBLE

# M.I.

Operation Surma

Disponível a 5 de Dezembro

[www.MI-game.com](http://www.MI-game.com)



PlayStation 2



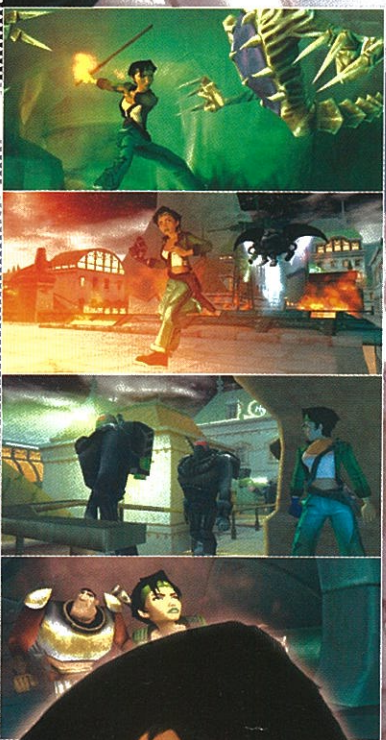
GAME BOY ADVANCE



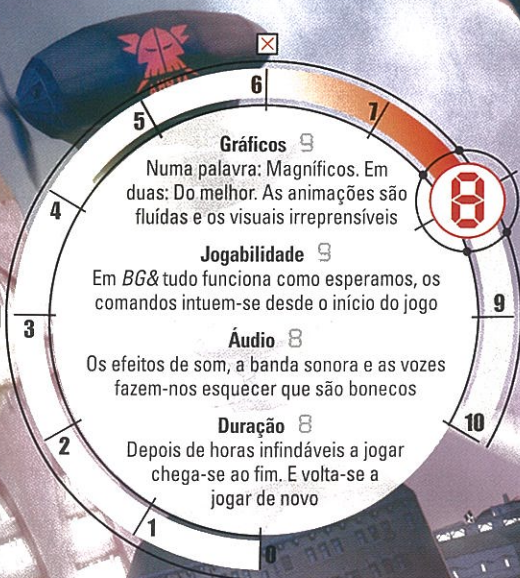
© & © 2003 Paramount Pictures. All rights reserved. Software © 2003 Atari, Inc. All Rights Reserved. The Ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. Manufactured and marketed by Atari Europe. All trademarks are the property of their respective owners. "B" and "Playstation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. GAME BOY ADVANCE IS A TRADEMARK OF NINTENDO



# BEYOND GOOD & EVIL



Muito para além do bem e do mal, apenas imperdível



**B**em contabilizado, com todos os bocadinhos em frente ao ecrã, foram mais de 12 horas de jogo. Todo esse tempo para concluir que o único defeito a apontar a *Beyond Good & Evil* é que devia ser "miiiiito" maior, não só pelo gozo que dá jogá-lo como também para usufruir dos fantásticos gráficos. Apesar de podermos encontrar em *BG&E* alguns traços menos originais, não restam dúvidas de que, no seu conjunto, se trata de um jogo ímpar e revolucionário. A esta personalidade própria junta-se ainda a beleza de visuais cinco estrelas. Faça-se também justiça à criatividade que está por detrás de uma história, no mínimo, diferente.

Não é fácil encontrar assuntos sérios, de índole social, em jogos de vídeo – quem disse que havia incompatibilidade? Tudo isto salpicado de alguns toques de humor. O lado rosa e o negro da vida, realismo q.b., mesmo num mundo de fantasia. *BG&E* conta a história da fotógrafa Jade, uma rapariga de 20 anos que vive em Hyllis. Ora, a cidade fica num planeta coberto de água, num mundo futurista onde abundam cenários diferentes, mas todos igualmente belos e estranhos. Porém, todo este mundo está ameaçado por uma raça de extraterrestres, os DomZ, que ao que parece contam com a ajuda interna dos Alpha Section, uma força que supostamente devia assegurar a segurança do planeta, mas que parece estar mais interessada no tráfico de escravos. Para recolher provas desta traição/aliança, Jade vai correr mundo. Para isso, mune-se da ajuda preciosa da sua máquina fotográfica, mas também de outros itens que vai precisar durante as suas missões. A máquina tem uma tripla utilidade. Com ela, Jade recolhe provas, fotografa a fauna do planeta para ganhar uns trocos e trocar por apetrechos e ainda obtém uma útil visão na primeira pessoa.

Para se proteger dos inimigos, a fotógrafa serve-se de um bastão e dos conhecimentos de artes marciais, que se revelam muito úteis. Útil é também o 'hovercraft' em que desloca.

Desde o desaparecimento dos seus pais, a fotógrafa foi adoptada por Pey', um ser meio porco, meio humano, que a acompanha quase sempre, dando indicações muito preciosas, além de poder desferir golpes nos inimigos. Outros dos seus acompanhantes é Double-H, um operacional da IRIS, organização secreta a que Jade se junta. Também Double-H vai ajudá-la, transmitindo informação e ajudando na resolução de 'puzzles'. Falta ainda Rinaldo, a forma humana do seu computador de bolso e o maior cromo do jogo. *BG&E*, satisfação assegurada ou devolvemos o seu... bom gosto!

■ Vanda Lopes



http://pt.playstation.com

12+

www.pegi.info

TBWA  
PlayStation, o logotipo PlayStation e "PlayStation" são marcas registadas de Sony Computer Entertainment Inc. Ghosthunter é uma marca comercial de Sony Computer Entertainment Europe.



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

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

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

GHOSTHUNTER. ESTÁ ABERTA A ÉPOCA DA CAÇA.



TOTALMENTE  
em PORTUGUÊS  
com voz de  
Diogo Infante  
entre outros.

alinhas?  
PlayStation®2



■ Preparados para um desafio alucinante e repleto de manobras arriscadas?

# TONY HAWK'S UNDERGROUND

Agora não precisamos de nos esconder atrás das caras dos prós do costume. Somos nós mesmo!

**X**esta vez, os programadores da Neversoft decidiram importar a sagrada máxima dos Monty Python "And now for something completely different", para dar novo ar ao quinto produto com o nome da franchise de luxo radical patrocinada por Tony Hawk. É que, além dos 'skaters' profissionais, o jogador pode dar uma ajudinha. Melhor, pode mesmo ser o protagonista do jogo. Quem segue de perto as várias versões daquele que consideramos ser o melhor simulador 'skater' do mercado, por certo, acompanhou as diversas actualizações dadas pelo modo Carreira. Até que se chegou à actualidade e à escolha do rosto do jogador/leitor para personificar o 'skater' seleccionado e fruir de uma loja 'online' repleta de 'goodies' e jogos. Mas será isso suficiente para renovar o interesse por mais um *Tony Hawk*? Veremos... Depois das enésimas versões do modo Carreira, surge agora a adaptação ao novo Story mode, o que quer dizer que nem sempre andamos de skate – como sucede logo no início – e chegamos mesmo a conduzir automóveis... Não, não tem nada a ver com *True Crime*... Como sucedia antes, podemos usar uma das inúmeras opções disponíveis ou, pura e simplesmente, criar uma personagem inteiramente nova. Dos pés à cabeça. Assim, para ver a sua carantonha no jogo basta fazer um 'scan'. A esta hora está o leitor (sim, vocês que nos escrevem a toda a hora) a pensar: mas como é que vou meter no jogo a minha pobre figurinha?... É simples, respondemos: tira uma foto limpinha e envia-a por email (ou por telelé com câmara). Na volta, recibes um código que te permite entrar no jogo e fazer o respectivo 'download'. Já agora, quem diz a vossa cara, diz também a do avô, da sogra, do... cão. O que é preciso é que a imagem "cole" bem ao espaço disponível. Mas não se fiquem por aí. Já agora, usem toda

## Cuidado para não partires os ossos do corpinho em quedas aparatosas

a parafernália de acessórios à vossa disposição. Tá-se ou quê?! Em todo o caso, os mais envergonhados têm sempre à escolha um rol interminável de rostos, roupas, acessórios, tatuagens, chapéus, eu sei lá... Ora, isso permite-nos começar pianinho, sem grandes pretensões, crescer na modalidade e ganhar o respeito dos nativos em New Jersey. A verdade é que, apesar da jogabilidade continuar irrepreensível, a versão Story mode acaba por não ser assim tão inovadora e apenas uma forma de conversão do modo Carreira. Tudo começa com o anúncio da visita de Chad Muska àquele bairro degradado. Impressionado por esta oportunidade, lá pedimos patrocínio à loja da esquina e partimos para uma

operação de conquista do... do mundo! Contudo, depressa nos apercebemos de que nada de muito relevante se passa ao longo dos quase 30 capítulos diferentes. No fundo, andamos sempre atrás de um 'skater' e temos de cumprir os objectivos assinalados, mesmo que não sejam os mais adequados à história ou diferentes das versões anteriores. No fundo, cabe-nos coleccionar certos objectos ou fazer determinados truques. Se a coisa correr bem, veremos até chegar uma promoção na estrutura hierárquica dos 'skaters'. Bah! Curiosamente, as novidades em termos de jogabilidade passam por o jogador andar... menos de skate e cumprir determinadas tarefas a pé, de carro, etc. Ou, simplesmente, usar o skate de forma criativa, como, por exemplo, um taco de baseball... De resto, tudo se assemelha a *THPS4*. Hey, mas isso é mau? É óptimo! Temos vários desafios a cumprir – alguns deles bem marados que exigem vários combos repetidos e outras maluquices. Tudo isto quer dizer o seguinte: *THUG* não é propriamente o jogo que esperávamos, mas está longe de ser uma decepção. É até, em vários aspectos, bastante inovador. As aplicações 'online' são de partir e os gráficos e a velocidade de processamento mantêm-se sempre num nível óptimo. É mais ou menos nesta altura que falamos do som, não é? Então vá: se conhecem os anteriores, sabem que *TH* não brinca em serviço. Pois uma vez mais tem uma 'playlist' apenas para gente crescida, numa mescla bem cozinhada de punk, metal, trash e outros ingredientes. Uma coisa é certa: vão delirar com os KISS, The Clash, Jane's Addiction, RA the Rugged Man ou os Sublime, num total de 80 bandas!!! No plano dos efeitos especiais sonoros, a coisa está igualmente bem afinadinha com todos os ruídos devidamente reproduzidos, como, por exemplo, ai ?#\$!-se, gandra malho...





(eh, eh, estou a brincar). Não, é mais os ossos a partirem e coisas assim. Mas também os deslizes da prancha, saltos, etc. Isto para além de toda a conversa fiada das personagens.

Depois de dominar o jogo, o caro amigo pode até entreter-se a desbloquear alguns itens escondidos e, quem sabe, descobrir três 'skaters'. Tadinhos...

Pois é, nestes tempos, o grande desafio é mesmo o 'online'. É aqui que mostramos que somos realmente bons ou não passamos de meros aprendizes de trazer por casa... Mas mesmo estes têm a oportunidade de gozar a sério em THUG e contar aos amigos do liceu que participaram nas batalhas de combos, grafitis ou no soberbo 'deathmatch' a atirar bolas de fogo. O que será que estes gajos vão inventar a seguir?... Com isto respondemos à questão formulada no início: será tudo isto suficiente? É sim, senhor; mas para o ano que vem queremos mais e ainda melhor. □ Paulo Portugal



■ Sou o rei do beco e não há ninguém que me bata



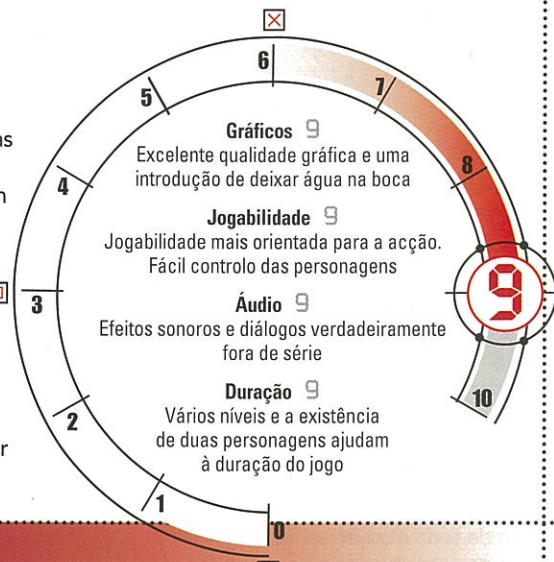
■ O sistema de combate foi melhorado e o que dá gozo é lançar os maus pelas ares

# LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

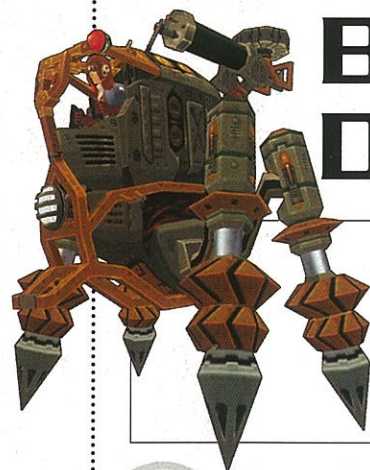
Kain e Raziel estão de volta e vêm ainda com mais vontade de matar

**D**efiance é o mais recente jogo da série Legacy of Kain que traz de volta as já conhecidas personagens Kain e Raziel. Sendo um vampiro, Kain morre se estiver em contacto com a água, enquanto que Raziel pode nadar. Em comum têm a necessidade de se alimentarem constantemente para se manterem vivos. Kain alimenta-se de sangue, Raziel, de almas. Legacy Of Kain: Defiance tem um novo sistema de câmara e uma jogabilidade mais orientada para a acção. A câmara, em vez de perseguir o jogador como acontecia anteriormente, observa-o de posições estáticas. Apesar de isto

ser positivo, a verdade é que torna mais complicado controlar a personagem em zonas escuras e em certas sequências de saltos. O sistema de combate presente é muito bom e completo – muito semelhante ao de Devil May Cry, mas bastante mais optimizado. No jogo pode também agarrar-se os inimigos à distância e atirá-los pelo ar. A história é uma das mais-valias do jogo, assim como os gráficos que, aliados à banda sonora, ajudam a criar o ambiente ideal para nos sentirmos na pele de um vampiro sanguinário ou de um caçador de espíritos. □ Bruno Fonseca



Companhia Crystal Dynamics Editora Eidos Interactive Distribuidora Ecofilmes Género Acção/Aventura



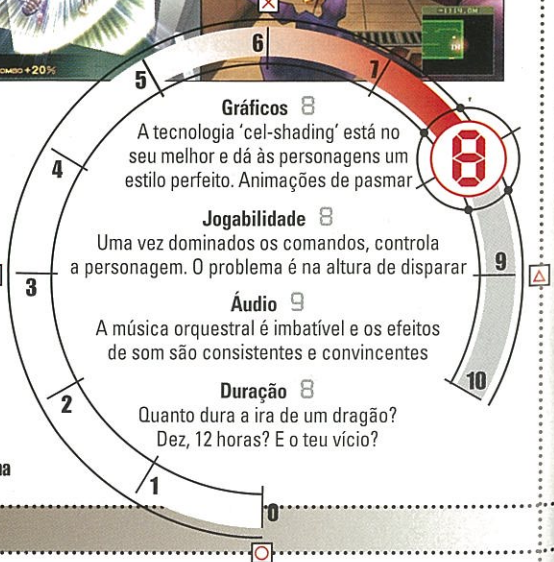
# BREATH OF FIRE DRAGON QUARTER

O quinto título da saga é uma lufada de ar fresco no género RPG: excitante e inovador



**N**ão existem batalhas aleatórias neste Dragon Quarter. Ouviram? Aliás, este quinto título da saga Breath of Fire é diferente de todos os outros e uma verdadeira lufada de ar fresco no género RPG. Senão, vejamos. Normalmente, estes jogos largam o jogador num cenário e apresentam logo dezenas de mistérios, seguidos de muitas interrogações. Também aqui isso acontece, mas em ambientes lineares e restritos para evitar que tenhamos de sofrer e gramar com narrações infundáveis. A história de BoF: DQ é a de Ryu, um 'ranger'

que vive numa cidade subterrânea e vai ter de enfrentar muitos perigos. Por isso, vai ter de lutar, mas os inimigos são perfeitamente visíveis e pode sempre optar-se por não os enfrentar. Garantida está a complexidade das batalhas que são bastante técnicas e não dão lugar a fugas. Para isso existe a PETS. O quê? A PETS é a sigla de Positive Encounter and Tactics System e que permite ao jogador obter vantagem mesmo antes de iniciar uma batalha. Gráficamente, o jogo está um espectáculo e a tecnologia 'cel-shading' pasma qualquer um. Obrigatório. □ Sebastião Cunha



Companhia Capcom Editora Capcom Distribuidora Ecofilmes Género RPG

# O SUBMUNDO É TEU

Desta vez tu é que mandas.  
Quebra as regras. Vence a adversidade.  
Torna-te numa Estrela!

## TONY HAWK'S UNDERGROUND



Cria os teus próprios truques, pranchas, objectivos, e níveis. O jogo é teu!



Em THUG™ és tu o protagonista em busca de sucesso.



Faz o que for preciso - corre, sobe e, claro está, patina - para alcançares o topo.



Coloca o teu rosto no jogo para patinares como TU próprio.

ONLINE PROGRAMS AND QUALIFIER AUDIO DE NEWSHOES nixon

Agora Disponível :  
[thugonline.com](http://thugonline.com)

ACTIVISION

Distribuído por

PlayStation 2

XBOX

NINTENDO GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

POWERED BY GAMESPY

NEVERSOFT

activision.com

© 2003 Activision, Inc. e suas filiais. Editado e distribuído por Activision Publishing, Inc. Activision é uma marca comercial registrada e THUG é uma marca comercial de Activision, Inc. e suas filiais. Todos os direitos reservados. Tony Hawk é uma marca comercial de Tony Hawk. Desenvolvido por Neversoft Entertainment, Inc. Gamespy e o design "Powered by Gamespy" são marcas comerciais de Gamespy Industries, Inc. "PlayStation" e o logótipo de "PlayStation" são marcas comerciais registradas de Sony Computer Entertainment. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE E O LOGÓTIPO DE NINTENDO GAMECUBE SÃO MARCAS COMERCIAIS DE NINTENDO, Microsoft, Xbox e os logótipos da Xbox são marcas comerciais registradas ou marcas comerciais de Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou noutros países, sendo utilizadas com a autorização da Microsoft. Todas as outras marcas e nomes comerciais são propriedade dos respectivos donos.



■ Bem, isto é que é uma 'rave'! Ferve estalada por todos os lados...

# THE SIMS BUSTIN' OUT

Molde um Sim e parta à aventura do dia-a-dia. Procure emprego e construa uma vida

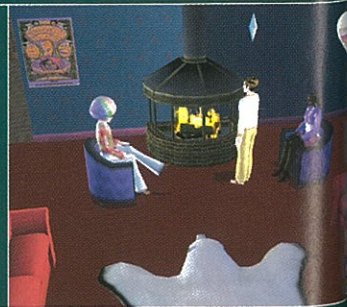
**A** está a mais recente versão do jogo da vida real! *The Sims Bustin' Out* é um novo desafio cheio de surpresas para todos aqueles que são, definitivamente, fãs deste jogo, que mais parece uma espécie de "reprise" dos 'reality show' muito em voga na sociedade moderna e recriados em televisão – no famoso concurso *Big Brother* – e no cinema, onde *The Truman Show* fez sucesso. Aqui não nos limitamos a observar as reacções de homens e mulheres durante as 24 horas do dia, como se de uma experiência científica se tratasse... Ao contrário, somos nós que determinamos cada passo da personagem principal face aos desafios que vão aparecendo e às relações que se estabelecem com as outras personagens do jogo. *The Sims Bustin' Out* tem

bastantes inovações em relação à versão anterior do jogo. Logo à partida podemos fazer levar a nossa personagem (um "sim", pois então) para fora de casa, para ir a locais de diversão, ao ginásio e até ao local de trabalho, entre outros sítios. E para se deslocar podemos utilizar uma lambreta ou um carro. Antes de nos atirmos de cabeça para a acção, temos de começar por construir o nosso. Para além da escolha do aspecto visual, onde se incluem os mais diversos adereços que determinam a aparência da nossa personagem, podemos desta vez escolher dez atributos que vão determinar os aspectos da personalidade da "nova criatura". Também a possibilidade de escolher o signo astrológico. Podemos ainda decidir qual será a carreira profissional do nosso Sim,

que assim pode tentar ser um grande atleta, um cientista louco ou até um perigoso ladrão. Para se ter uma ideia de quanto *The Sims* procura ser fiel à realidade, basta dizer que podemos assistir às cenas mais íntimas dos habitantes da casa, mas tudo com o maior respeito! Sim, porque a censura está sempre presente. A imagem fica automaticamente desfocada quando alguém se despe para ir tomar banho ou baixa as calças para se sentar na sanita... É bom não esquecer que o jogo se destina a todas as idades! À medida que os dias vão passando, não nos podemos esquecer de ir dormir, tomar banho, comer e fazer muitas outras coisas que quase passam despercebidas no nosso dia-a-dia. Aliás, é fundamental estar sempre

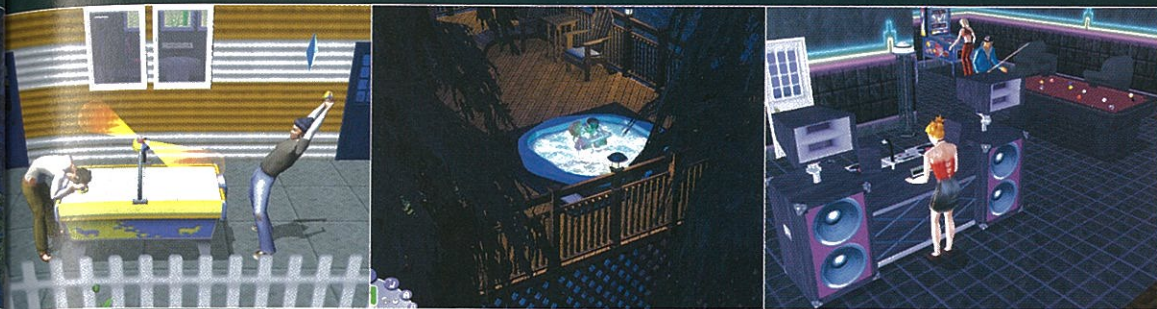


**Podemos assistir "em directo" às cenas mais íntimas dos habitantes da casa, mas tudo com o maior respeito!**



■ Olá, eu sou a tua nova amiga e prometo fazer tudo que me ordenares





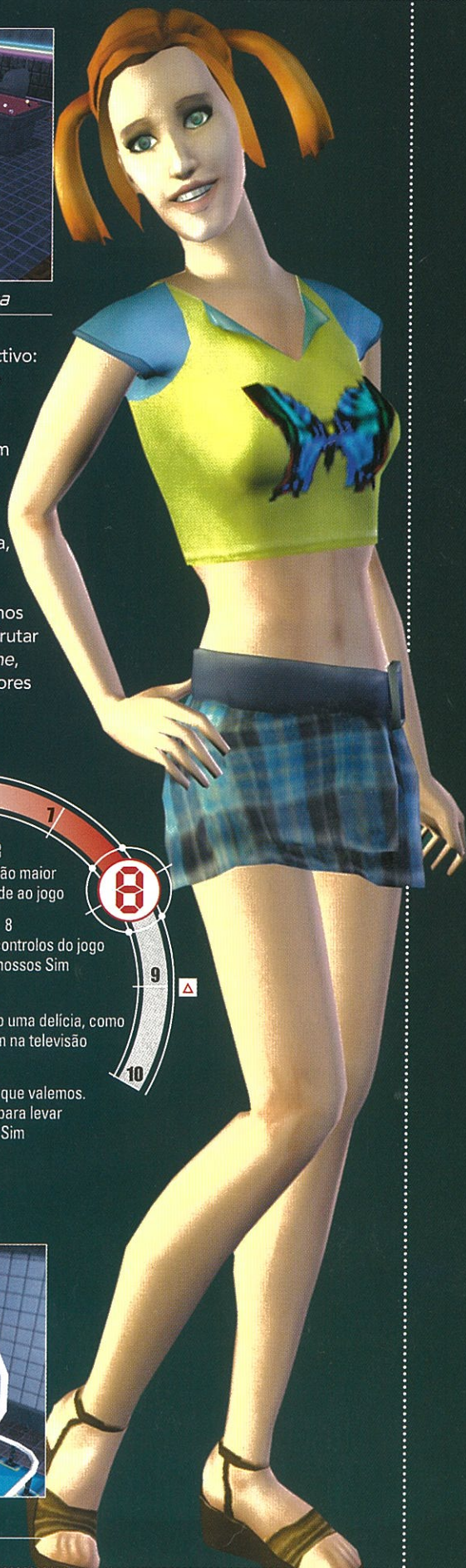
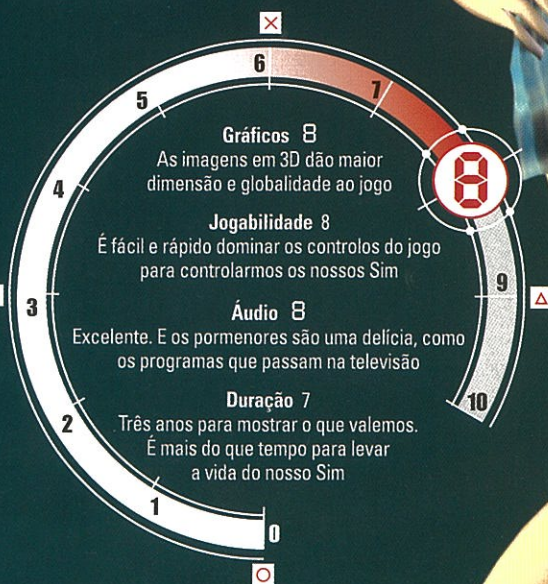
■ *O pá, pelo menos tentaste mas... eu sou melhor e ganhei. Agora vou ajudar a "febra" a pôr música*

atento aos níveis das necessidades fisiológicas, da fome e da diversão. Isso mesmo, a diversão não pode ser esquecida e simples actos como ver televisão e ir a um bar beber um copo e ouvir música são fundamentais para "levantar o moral" do nosso Sim. Começamos o jogo como sendo um desempregado que vive com a mãe numa vivenda típica de um bairro norte-americano. O primeiro objectivo é pois ler os classificados no jornal, que o carteiro colocou na caixa do correio no jardim, e partir à procura de emprego na motoreta, que se encontra parada à porta de casa. A partir daí a acção desenrola-se, com a constante entrada de novas personagens com quem vamos poder interagir. Neste capítulo, é importante que os níveis de simpatia do nosso Sim sem mantenham positivos, o facto de construir novas amizades só pode ajudar a que o desenrolar da acção seja bem mais fácil. Deixar a casa da mãe e ter a sua própria casa é um dos passos seguintes do nosso sim que irá ter de aprender a viver sozinho, com todas as despesas que isso acarreta como, por exemplo, a alimentação e até a renda da casa. Nesse contexto, é fundamental ter um emprego, mas há ainda outra forma

de conseguir algum dinheiro extra para isso terá de participar em alguns jogos que vão surgindo. Os pormenores são um dos trunfos desta nova versão de *The Sims*. Para provar isso mesmo basta dizer que, durante os vários níveis de jogo que vamos passando temos a possibilidade de descobrir cerca de 100 novos objectos, além de podermos decidir se queremos usar um piercing, tatuagem... um mimo! Ah! Quando travar conhecimento com uma nova amiga não se esqueça de cumprimentá-la a preceito... sem abusos à primeira vista! Se quiser algo mais terá de saber conquistá-la, se tiver jeito até pode ser que acabe por conquistar uma namorada. Depois, há os abraços e os beijinhos que convém não esquecer para manter a relação! Este é um jogo muito especial por se desenrolar no dia-a-dia. Por isso mesmo, destina-se a quem tenha paciência. Quem não a tiver poderá tomar este como um desafio monótono e desinteressante. Para os outros, a hora é de sentar no sofá, ligar a consola e "consumir" cada dia do *The Sims Bustin Out* como se de uma outra vida se tratasse. Se, por si, o jogo já tem bastantes motivos para nos segurar ao televisor, há talvez uma opção

que o pode tornar mais atractivo: trata-se da possibilidade que temos em jogar o modo Multiplayer, no qual, por exemplo, podemos jogar com um amigo. Neste caso, as duas personagens podem jogar em competição ou viver de forma corporativa, em que ambos habitam a mesma casa e enfrentam os desafios em conjunto. Temos ainda a possibilidade de desfrutar de *The Sims Bustin Out on-line*, onde a diversidade de jogadores cria novos e difíceis desafios.

■ Carlos Nogueira



■ *Eu aqui a engatar a 'babe' e aquele palhaço não sai da piscina*



# TOTAL CLUB MANAGER 2004

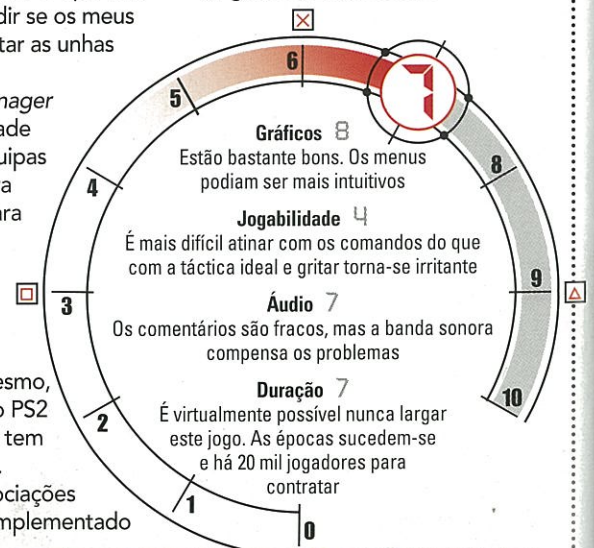
De que nos serve gritar para dentro do campo se não há nenhum botão para imitar Camacho e suar a camisa?

**N**a conferência de imprensa, quando os jornalistas me perguntaram o que esperava da segunda pré-eliminatória da Liga dos Campeões, respondi: "Tenho a certeza de que vamos ganhar." O jornalista riu-se e a minha PS2 respondeu-me: ele conhece o valor das equipas... Bem sei que eu, português de gema, acabara de ser contratado pelo milionário Roman Abramovich para treinar o milionário Chelsea. E sei, também, que depois de ter contratado Figo para o nosso "Chelski", ganhar era o mínimo que eu podia fazer. Sentei-me no banco de suplentes e assisti, serenamente, ao jogo. Ataquei muito pouco, nem dei pelo Figo e agradei a todos os santos o empate 0-0, que deixava tudo em aberto para a o segundo jogo. Estava mergulhado no mundo de *Total Club Manager 2004* e acreditava que ia render-me

a este jogo de estratégia de futebol. Tratei de angariar contratos de publicidade, levei os meus jogadores a jantar fora, estabeleci metódicos planos de treino, mas continuava sem ganhar... Foi então que mudei de atitude. Percebi que, para se ser treinador, é preciso gritar para dentro de campo, carregando nos botões dos Pads e mandando os craques passar a bola, rematar e cortar. De repente, tive um baque... Espera lá. Eu quero ser treinador, mas isto é um jogo. Bastava-me dar a tática. Afinal, parece-me lógico que Veron e Figo sejam capazes de imaginar a melhor altura para passar uma bola e que não precisem que eu lhes diga quando o fazer. Tinha a hipótese de deixar o modo de jogo 3D (com o motor de FIFA) e partir para ver apenas o resultado final ou ver o jogo no modo texto. Fiquei-me pelo 3D. Afinal, o que eu queria mesmo era

dar a tática. E ver os meus "meninos" a aplicarem-la. O trabalho maçador ficou para os adjuntos... Confesso que *TCM* é um dos jogos mais completos que já vi de estratégia de futebol. Mas isso nem sempre é bom. Por que raio hei de poder decidir se os meus jogadores vão cortar as unhas antes do jogo? Em *Total Club Manager* existe a possibilidade de exportar as equipas que treinamos para *FIFA 2004*, mas para nossa desilusão os rapazes da EA esqueceram-se da SuperLiga portuguesa – esqueceram-se mesmo, tanto que a versão PS2 é a única que não tem os nossos clubes... No modo de negociações de contratos, foi implementado

um sistema ao vivo, no qual as duas partes dispõem de um determinado período de tempo para tentar aproximar as ofertas e as exigências (bem conseguido, sim senhor). *TCM* é um título a explorar pelos amantes do género. □ **Nuno Perestrelo**



■ Isto é estratégia pura... mas nem sempre resulta

■ Esta tática é infalível e não vamos perder um jogo!



■ Correr pelas paredes é comigo. Ups, desculpa aí o pé...

# CROUCHING TIGER HIDDEN DRAGON

Pancada e mais pancada em mais de 100 batalhas! Venham mais cinco de uma assentada que eu mato já...

**X**três anos depois do filme de Ang Lee, *Crouching Tiger Hidden Dragon* (O Tigre e o Dragão, em português) chega finalmente ao admirável mundo da PlayStation 2. O tempo que já passou desde o lançamento da obra-prima do cinema serviu para aumentar a expectativa em torno deste jogo. Quando o recebi, confesso que fiquei muito curioso. Poderia eu voar e lutar como vi os heróis fazerem? Teria capacidade para mostrar ao mundo que sou um bom praticante de Kung Fu? Lamento introduzir o factor de desilusão tão cedo, mas é preciso deixar bem claro de que trata este CTHD... Exactamente do mesmo que o filme. Ou seja... A espada de Li Mu Bai é roubada por uma misteriosa mulher e compete-nos guiar a própria Li Mu Bai, Jen Yu e Yu Shu Lien na missão de a recuperarem. Esperem pancada. Muita pancada.

Ao todo existem mais de 100 batalhas espalhadas e milhares de adversários para aniquilar. Ainda por cima, o jogo está dividido em três fases, cada uma das quais destinada a comandar um dos personagens... Se pancada é algo legítimo para esperar, o mesmo não se poderá dizer da emoção. Na prática, as acções de jogo não são muitas, e rapidamente ficamos com a sensação de que já fizemos cada quadro dez vezes... Na realidade, a coisa funciona assim. Chegamos a um ponto, somos atacados por dez inimigos, damos cabos deles e vêm mais dez. Depois de despachados

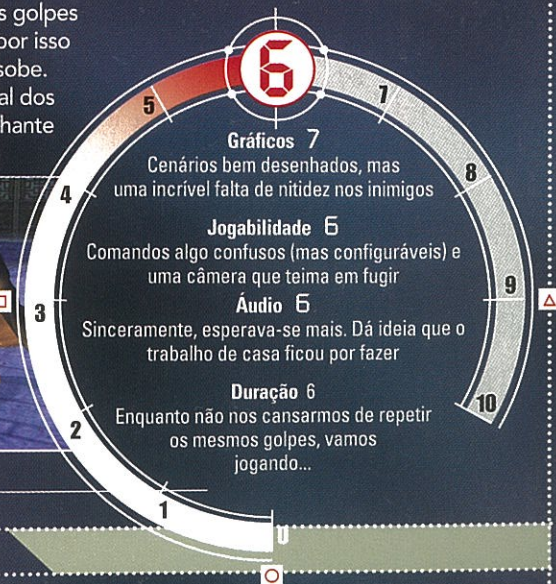
**Se é um adorador do filme, vai gostar mesmo do jogo. Se não for...**

os adversários, ficamos com tempo para explorar todos os recantos do cenário... O pior é que mal chegemos a novo "ponto de impacto" lá vem uma nova série de "tenrinhos" para aniquilar. O sistema de jogo não podia ser mais simples. Fazendo uso da lógica das artes marciais, não há como defender um golpe e usar a força do adversário para infligir um golpe mais violento. Curioso é que no ecrã surge um aviso quando o adversário prepara um ataque com "Combos", bastando, então, fazer um "Combo" de defesa. À medida que avançamos na acção, os nossos personagens vão aprendendo mais golpes e truques, mas nem por isso o grau de aaminação sobe. A Inteligência Artificial dos adversários não é brilhante

e a luta mais difícil que travamos é, vezes sem conta, com o ângulo de câmara, que nos impede de ver o que faz o nosso herói e os seus inimigos. A linha de condução do jogo é muito semelhante à do filme. Muitas cenas são facilmente identificáveis mas, na prática, isso acaba por significar que o jogo se adequa mais aos seguidores do filme do que aos jogadores puros da PS2. Falta um certo factor de desafio, se bem que CTHD possa divertir durante as primeiras horas. Já agora, que razão levou os programadores a excluírem os fabulosos voos que Ang Lee nos ofereceu no filme? ■ **Hugo Perestrelo**



■ Esta minha espada é um espectáculo: dou cabo deles todos!





■ Já viram como a bela Kya corre bem que se farta? E não se cansa!

# KYA DARK LINEAGE

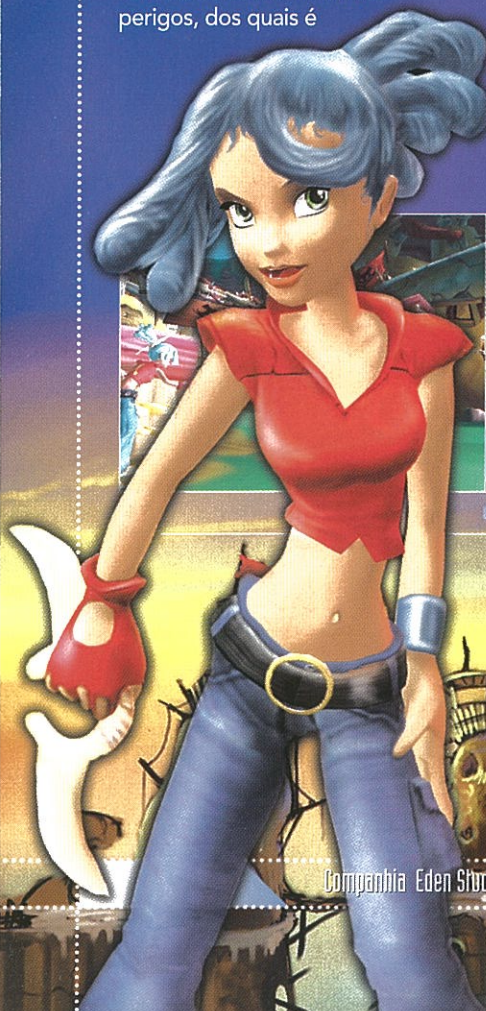
Caia num estranho mundo, aprenda a voar e ajude a tribo Nativ a libertar-se das forças do mal

**U**ma louca corrida contra as forças do mal à procura de encontrar o caminho de regresso a casa. É este o destino de Kya, uma adolescente que, acompanhada pelo irmão, descobre um estranho engenho que o pai tinha guardado em casa. Da curiosidade à aventura vai um pequeno passo e, num ápice, como que impulsionada por uma espécie de máquina do tempo, Kya e o seu irmão vêm-se atirados para um estranho mundo. A nossa heroína irá correr inúmeros perigos, dos quais é

fundamental fugir para encontrar o caminho de volta a casa. Assim que chega ao desconhecido, Kya percebe que só pode contar com a tribo Nativ, que a ajuda a seguir o caminho mais seguro para fugir aos Wolfens, o exército armado do demónio Brazul, que domina o território e que mantém o seu irmão como prisioneiro. Na longa corrida de Kya surgem inúmeros obstáculos e situações de cortar a respiração. Espectacular é quando a nossa heroína, impulsionada por ventos fortíssimos, voa sob os obstáculos que tem pela frente. Quando isso acontece é preciso ter muita atenção para que a "aterragem" corra na perfeição, pois basta uma pequena distração para que Kya caia

no abismo e tenha de recomeçar a aventura no início do nível em que o "desastre" aconteceu. Às tantas vemo-nos envolvidos numa sucessão de aventuras radicais, algumas delas bastante arrojadas. Numa delas, Kya flutua a uma velocidade considerável dentro de uma caverna cheia de obstáculos "mortais". Enquanto atravessa a caverna, é proibido tocar no chão, porque ao fazê-lo perde o controlo da situação e acaba por sucumbir. Esta é, aliás, uma das principais dificuldades do jogo, pois exige-nos bastante perícia e atenções redobradas. A aventura está sempre presente nesta acção, onde se nos deparamos com monstros que é preciso ultrapassar. Para isso, é fundamental atingi-los na cabeça

para aniquilá-los. Depois Kya tem a possibilidade de conseguir uma pulseira que lhe permitirá usufruir de poderes fundamentais para combater lobos armados "até aos dentes". Nesta altura, atingimos o ponto alto do jogo, pois vemo-nos envolvidos em combates de cortar a respiração. Para acabar de vez com Brazul, Kya pode fazer uso do seu pontapé certo para colocar uma bomba no nariz do inimigo. Com este golpe de génio abrimos caminho para a libertação dos Nativ, que assim ficam livres das garras do mal. *Kya Dark Lineage* é um jogo que nos "agarra" ao ecrã, muito por causa da acção, mas também dos efeitos especiais, que chegam a ser espectaculares. ■ Carlos Nogueira



■ A voar ou a patinar, ninguém a agarra

## Aventuras radicais num jogo encantado



# KYA™

DARK  
LINEAGE™

O CÉU ERA O TEU LIMITE...

AGORA É A TUA ARMA.



DEIXA - TE CAIR



PlayStation 2

KYA © 2003 Atari Interactive, Inc. All Rights Reserved. Developed by Eden-Studios. The Atari trademark and logo are the property of Atari. "PS2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.





■ De volta à famosa escola de Hogwarts, Harry vai continuar a ser o maior

# HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL

Vasculha Hogwarts, aprende a voar como um pássaro e derrota os planos maléficos de tu "bem-sabes-quem"

**A** magia está de volta à famosa escola de feitiçaria de Hogwarts. O objectivo desta *Pedra Filosofal* é ir completando as missões que, geralmente, passam por encontrar objectos ou feitiços que irão lançar Harry noutras missões ainda mais complexas. À semelhança do que acontece no filme, o pequeno feiticeiro tem de assistir a lições para aprender os feitiços de que irá precisar mais tarde. Aprender a voar numa vassoura é um deles, e terá que fazê-lo bem para defrontar os seus opositores no famoso jogo de Quidditch, representando a casa de Gryffindor. De todas as missões, esta é sem dúvida a mais

aliciante. E não pensem que voar com uma vassoura e tentar marcar pontos é uma brincadeira de crianças! As restantes missões são em tudo semelhantes àquilo que o universo de Harry Potter já nos habituou: feitiços para levitação e outras tácticas ofensivas que serão praticados com objectos inanimados para depois os usar em situações bem reais. A jogabilidade – pensada com o intuito de ser o mais simples possível de forma a que 'gamers' de todas as idades o possam jogar – é em muito semelhante ao título anterior. Além

disso, e para simplificar ainda mais a curva de aprendizagem, os diferentes comandos vão sendo explicados em ecrãs de mensagens ao longo do jogo. Em toda esta simplicidade existem, contudo, alguns aspectos pouco conseguidos, como o facto de saltar, subir a uma prateleira e algumas outras acções a serem feitas automaticamente sem a participação do jogador. Em poucas palavras, simplicidade a mais. Os sons e a banda sonora ajudam a criar o ambiente do filme. De realçar os diálogos em português que dão uma dimensão mais real ao jogo e estão mesmo muito bons. E os mais pequenos vão adorar.

Considerando os recursos gráficos da consola da Sony, tem de se dizer que o grafismo de *Harry Potter e a Pedra Filosofal* podia ter sido mais bem conseguido. As texturas oferecem pouca definição e são muito simplistas. Se gosta de jogos de "Tiro Neles" ou de simuladores de combate, então este jogo não é definitivamente para si, mesmo que goste dos livros de Harry Potter. Aliás, o jogo segue os mesmos passos dos títulos anteriores. Agora, se tem filhos ou um irmão mais novo e procura a prenda ideal para este Natal, não tenha quaisquer dúvidas: esta é a prenda ideal e, com toda a certeza, eles irão adorar.

□ Bruno Fonseca



**Aprender a voar bem na vassoura é meio caminho andado para triunfar**

Companhia Warthog Editora EA Games Distribuidora Electronic Arts Género Aventura

calinhas?  
PlayStation 2

<http://p.playstation.com>

**WRC3** Não vais ter memória para tanto.

**WRC3**  
FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP



1.000 km de pistas são demais para qualquer um. Curvas demais, mudanças demais, descidas demais, lama demais, gelo demais... Numa só palavra, demais. E nem todos conseguirão. Mas vale a pena. Porque poderás gozar o jogo com mais km de percursos, que te permitirá viver o Mundial de Rallies do princípio ao fim. Com total realismo, cenários reproduzidos ao milímetro, com os pilotos e todos os carros oficiais. WRC3. Tão extenso que te custará chegar ao fim.

PlayStation 2



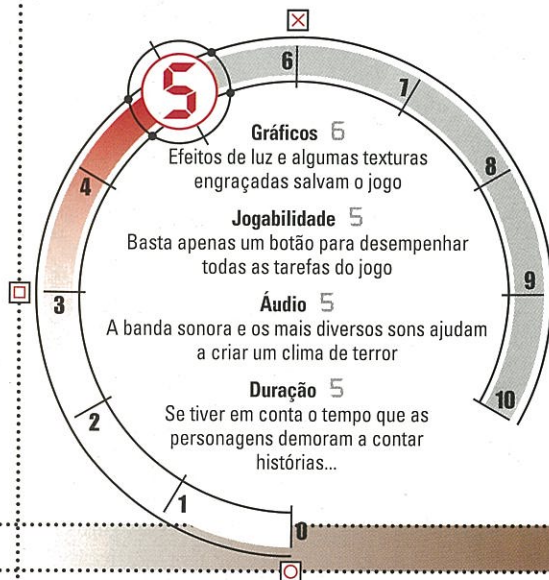
O JOGO OFICIAL DO  
**WRC3**  
FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP



■ Mas que hotel tão escuro e cheio de gente estranha. Serão meus amiguinhos?

# GREGORY HORROR SHOW

Entre neste hotel e prepare-se para apanhar todas as almas que puder



**G**regory Horror Show começa com a personagem principal a entrar no Hotel Gregory aonde é recebida por um rato muito suspeito. Não poderá fazer o 'check-out' desse hotel até que tenha apanhado todas as almas que aí vivem. O seu primeiro "amigo", e talvez o único, será um gato 'zombie' que vai ser o primeiro a dar-lhe a sua alma. Os restantes, porém, serão mais difíceis de convencer, a começar por uma enfermeira de seringa na mão e sedenta de sangue. Para juntar todas as almas dos residentes do hotel vai ter de observar as ações

e o comportamento das personagens a fim de explorar e descobrir as suas fraquezas e as apanhar desprevenidas. Atenção: porque assim que capturar uma alma, as personagens virão atrás de si com o objectivo de o manter preso para sempre no hotel. Os gráficos são pouco atraentes e as personagens com cara em forma de cubo não ajudam à magia do jogo. Se gosta de resolver 'puzzles' e espreitar pelos buracos das fechaduras, arrisque. Caso contrário, mantenha-se afastado deste hotel!

□ Bruno Fonseca

Companhia Capcom Editora Capcom Distribuidora Ecofilmes Género Acção/Aventura

# ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN

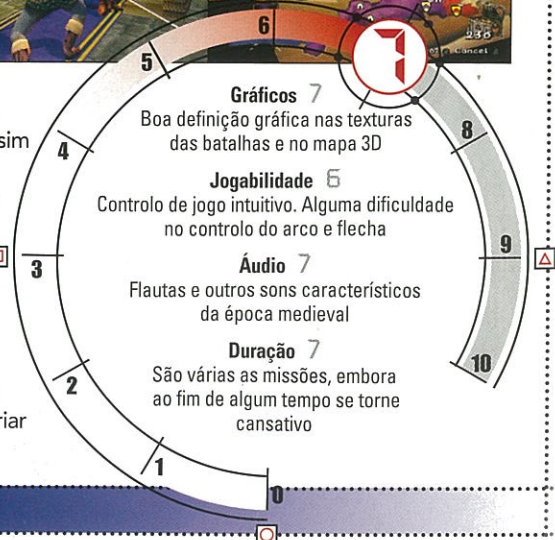


Roube aos ricos para oferecer aos pobres e, já agora, defenda a Coroa



**T**irar aos ricos para dar aos pobres. É assim Robin Hood: Defender of the Crown. O jogo usa elementos de estratégia básicos – formar um exército e conquistar – mas, para os amantes da verdadeira estratégia, pode ser um pouco simplista. A acção desenrola-se sobre um mapa 3D onde os jogadores assumem o papel de Robin Hood e podem entrar em emboscadas para roubar os ricos. Neste modo de jogo, podem completar-se várias missões em diferentes cenários, utilizando o arco e flecha ou, então, a espada. Para batalhas em longa escala, é preciso ter

muitas tropas que podem ser recrutadas com o dinheiro que se obtém nas emboscadas. Assim que se consegue um número considerável de tropas, pode-se transferi-las para qualquer área para proteger a terra ou enfrentar o inimigo. O sistema de batalha em tempo real deixa a desejar. Parecem peças de xadrez e tem apenas de escolher a tropa desejada, pressionar em X e ver o ataque e os danos infligidos. Os gráficos são simples e só as batalhas e o mapa 3D oferecem maior definição. Quanto ao som medieval, ajuda a criar o ambiente necessário. □ B.F.



Companhia Cinemaware Editora Capcom Distribuidora Ecofilmes Género Estratégia/Ação



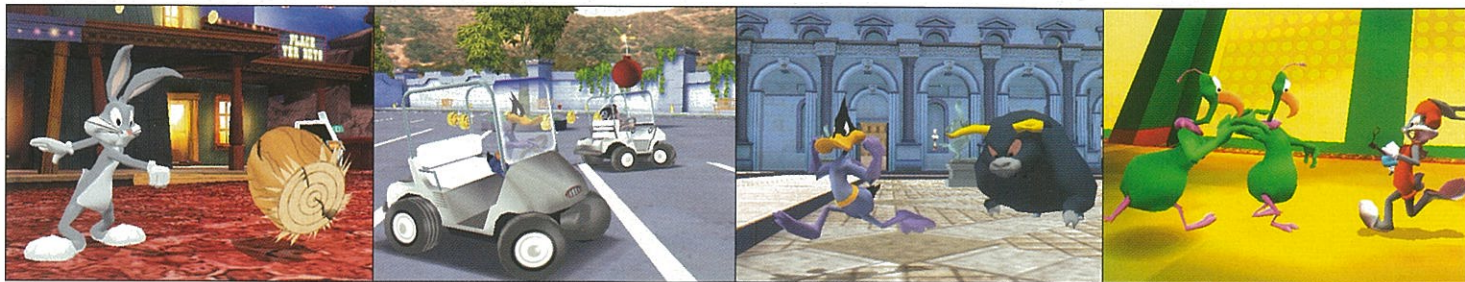
Míssil terra-ar.

Para quem não tem recursos,  
qualquer risco de doença  
é uma arma letal.

A falta de cuidados médicos mata milhares de pessoas por dia.  
Ajude-nos a combatê-la.

Para donativos Banco BPI conta: 00 10 0000 9444 999000170





Bugs Bunny continua a ser um malandro e a infernizar a vida ao Daffy Duck

# LOONEY TUNES BACK IN ACTION

Um pato acelerado e um coelho maluco que se odeiam mas... formam uma rica dupla

**L**embro-me perfeitamente, o alarme soava alto e bom som de alguma garganta mais atenta: "OLHA OS DESENHOS ANIMADOS!" Ainda a música, que anunciava a chegada do Bugs Bunny, Porky Pig e muitos outros lá a casa, não tinha acabado e já o pessoal mais pequeno (e não só) se debatia para conseguir o melhor lugar frente ao televisor. Hoje, já não me apanham a trotar tresloucada e literalmente pelo corredor fora aos primeiros acordes da melodia, mas foi com algum entusiasmo que peguei em *Looney Tunes: Back in Action*. Desta vez, tudo gira em torno

de um Macaco Azul, mas não penses que se trata de mais um elemento para juntar ao "fungagá" da bicharada da Warner Bros., porque este macaco é mais duro de roer que qualquer um dos Tunes. Trata-se de um diamante raríssimo e valiosíssimo. Com tanto "íssimo" está-se mesmo a ver que vai dar um trabalhão ao Bugs Bunny ou ao Daffy Duck, os dois personagens disponíveis para te ajudarem a descobrir a pedra e salvar o mundo. Baseado no filme com o mesmo nome, *Looney Tunes: Back in Action*, leva os nossos heróis a correr mundo em busca do diamante perdido. Não, não estamos a exagerar, porque o pato e o coelho vão ter de se esfalfar entre África, Paris, Hollywood, Las Vegas e, para além de dar à perna, também têm de mostrar a sua forma física noutras categorias do atletismo, como o salto – depois do treino

que tiveram em *Space Jam*, com o Michael Jordan, fica mais fácil. Arqui-inimigos de longa data, Bugs e Daffy não têm outro remédio senão juntar energias para pôr cobro aos avanços do rival comum, a malévola ACME Corporation. Para desempenhar esta tarefa hercúlea, cada um conta com um conjunto de habilidades especiais a usar na altura certa, por isso terás de trocar de personagem, sempre que tal pareça necessário para poderes avançar nesta divertida aventura. Enquanto o pato é um resistente e assimila os golpes mais duros; o coelho pode chegar aos locais escavando túneis, por exemplo. E sempre com enorme destreza e rapidez. A animação nunca pára (como é o caso dos mini jogos), ou não fosse *Back in Action* totalmente inspirado no mundo dos 'cartoons'. Não faltam também os visuais atraentes para todas as idades. Os fãs



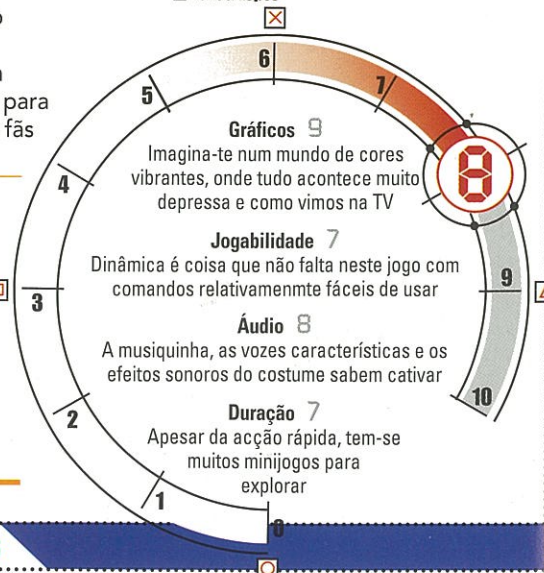
do Tweety, do Silvester, do Diabo da Tasmânia e outros personagens Looney Tunes não desesperem porque também eles vão aparecer para ajudarem os nossos dois amigos. Para vê-los entrar em acção é necessário recolher o máximo de itens possível. Atenção às surpresas, porque neste universo elas tanto podem ser boas como desagradáveis. Agora, corre para a consola porque já soou o sinal: "OLHA OS DESENHOS ANIMADOS!" Por nós, "That's all Folks!"!!!!

□ Vanda Lopes



Lá está o Silvester a fazer mal ao piu-piu

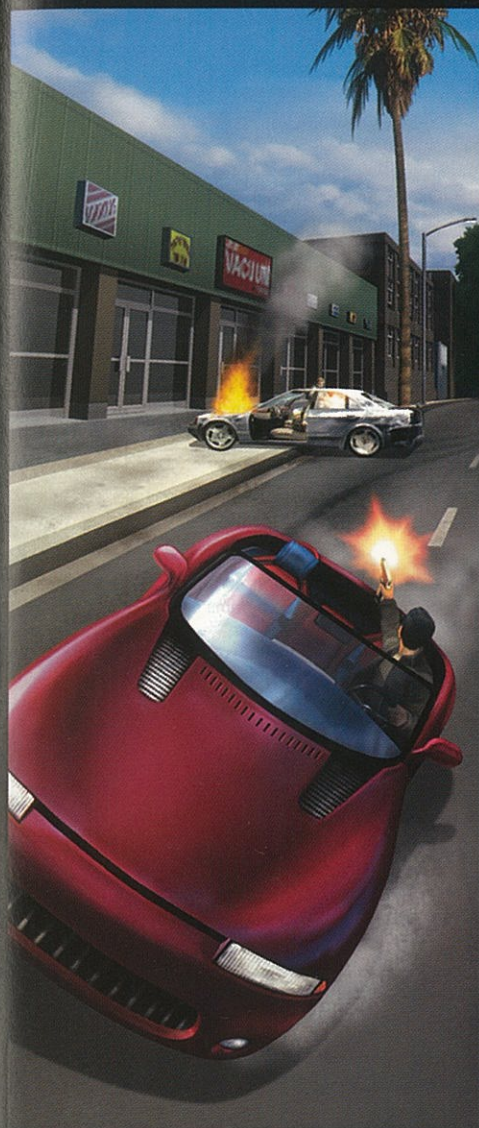
**Bip! Bip! Cá estão os bichos mais destravados de sempre de novo em acção**



ISTO NÃO É UM  
JOGO DE CORRIDAS.

ISTO NÃO É UM  
JOGO DE LUTA.

ISTO NÃO É UM  
JOGO DE TIROS.



"...imprescindível  
para qualquer jogador"  
- *Mega Score*



"...uma das melhores  
experiências do ano."  
- *BGamer*

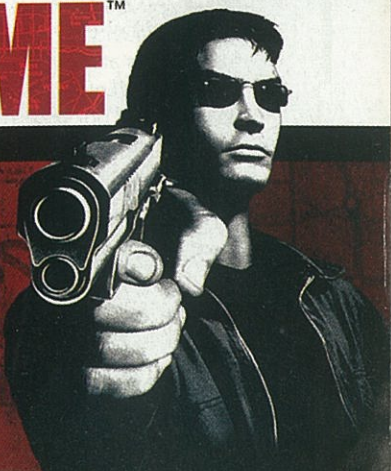


"...uma espécie de Vice City,  
mas mais realista."  
- *Revista Oficial Playstation 2*

[truecrimela.com](http://truecrimela.com)

Já disponível

# ISTO É **TRUECRIME**<sup>TM</sup> STREETS OF LA<sup>TM</sup>



**16+**  
TM  
[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

**ACTIVISION**

[activation.com](http://activation.com)

Distribuído por:



*Luxaflex*



PlayStation 2

**NINTENDO**  
GAMECUBE

**XBOX**

© 2003 Activision, Inc. e suas filiais. Editado e distribuído por Activision Publishing, Inc. Activision é uma marca comercial registrada e True Crime e Streets of LA são marcas comerciais de Activision, Inc. e suas filiais. Todos os direitos reservados. Desenvolvido por Luxaflex. "PlayStation" e o logotipo da "PlayStation" são marcas comerciais registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox e os logotipos Xbox são marcas comerciais registradas ou marcas comerciais de Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou outros países, sendo utilizadas com a autorização da Microsoft. NINTENDO GAMECUBE E O LOGOTIPO DE NINTENDO GAMECUBE SÃO MARCAS COMERCIAIS DA NINTENDO. Todos os direitos reservados. Todas as outras marcas e nomes comerciais são propriedade dos respectivos titulares.



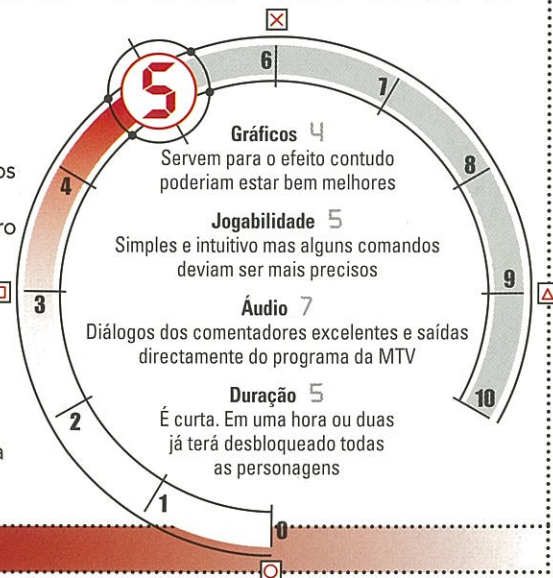
■ Venham de lá essas palmas para dar cabo aqui destas bonecas

# CELEBRITY DEATH MATCH

Prontos para dar uma tarefa nas celebridades de Hollywood?

**S**e já viu o popular programa da MTV *Celebrity Death Match*, então já sabe o que vai encontrar neste jogo: várias celebridades a tentarem aniquilar-se umas às outras, mas de forma hilariante. CDM oferece duas formas de jogo: Episódico e Deathmatch. No primeiro, tem seis noites de jogo diferentes que deve ir completando de forma ordenada para desbloquear novas personagens, entre as quais se encontram um lobisomem e um extraterrestre. No modo Deathmatch, os combates são entre o jogador e um amigo ou contra a própria consola. Prepare-se para lutar contra Marilyn Manson armado com uma

boneca de vudu, duas lâminas afiadas, um chicote e... mais algumas surpresas, como poder arrancar as pernas aos seus adversários ou jogar com Jerry Springer. A jogabilidade é intuitiva e os gráficos não são nada do outro mundo. Mais divertidas são as animações dos ataques e dos movimentos especiais. Ao nível do som, as falas dos comentadores estão excelentes. Ou seja, se procura um jogo para as noites de fim-de-semana em que junta os amigos em casa e quer dar umas boas gargalhadas, então, talvez valha a pena comprar este título. Se não, fuja dele o mais que puder. □ Bruno Fonseca



Companhia Gotham Games Editora Take 2 Distribuidora Ecofilmes Género Acção

# ROADKILL

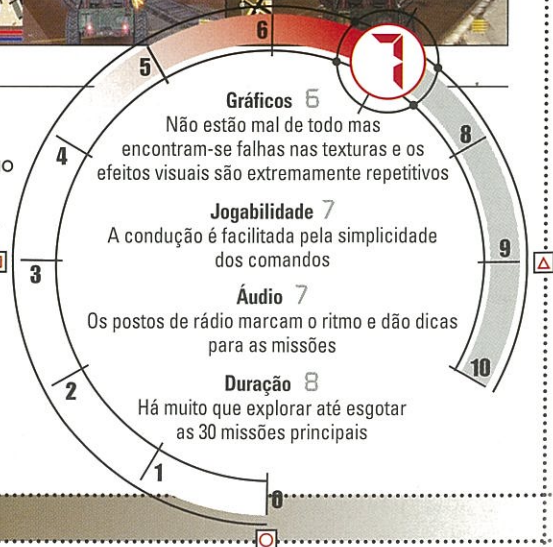
Só os mais fortes sobrevivem na terra do nunca do pós-apocalipse



■ Ora... É disparar aqui e dar cabo dos tipos, é isso?

**D**igamos que o típico combate de carros "salve-se quem puder porque a civilização está mesmo por um fio", já não é grande novidade para os 'habitues' da PS2 e podíamos até citar vários títulos que se podem identificar em *RoadKill*, mas irás descobrir-los por ti próprio. O que interessa é que jogas como Mason Strong, um dos sobreviventes ao apocalipse. Como seria de esperar, num mundo sem eira nem beira proliferam os bandos de malfeitores. Para pôr ordem na casa tens de desempenhar com

sucesso 30 duras missões. Começas com um carro armado com metralhadora, mas ao longo da acção vais poder ganhar outros (ao todo há 70 viaturas em jogo) e recolher armas mais poderosas, como lança-rockets e mísseis. Aqui, só o poder de fogo derrota os adversários. Por isso, conta com verdadeiros festivais de saraivada e explosões brutais. Infelizmente, o carro não serve de arma de arremesso contra os outros veículos, apenas contra peões. Que desafio, hein Mr. Strong? □ V.L.



Companhia Terminal Reality Editora Midway Distribuidora Ecofilmes Género Acção

# Super Guia

Por Ricardo Ferreira

A man with dark hair and sunglasses is sitting in the driver's seat of a car. He is wearing a dark jacket and is holding a handgun that is glowing with a bright orange and yellow light. The background is blurred, suggesting motion. The overall scene is dramatic and action-oriented.

# TRUE CRIME

⊗ Atirem-se de cabeça neste jogo espectacular sem terem medo de não o conseguir acabar

# Streets of LA

## EPISÓDIO 1 Violência das Tríades

### ✘ Missão 1 – Tiro ao Alvo

O objectivo é destruir, pelo menos, dez alvos e, para isso, basta apontar e disparar sem parar. Maior eficácia com alvos em movimento só mais tarde, depois de alguns 'upgrades'.

### ✘ Missão 2 – Corrida para a Divisão de Elite de Operações (EOD)

Nick tem um minuto e vinte segundos para chegar até ao gabinete do chefe na Divisão da Elite de Operações (assinalado pelo triângulo verde no mini-mapa). O caminho mais rápido é fazer uma curva em U, percorrer a 'Olive Street', virar à esquerda na '7th Street' e seguir para a luz verde.

### ✘ Missão 3 – A Caminho do 'chow-chow'

Atrás de Nick está uma garagem (círculo amarelo com a letra P no mini mapa) onde este terá acesso aos carros disponíveis. Seguir para norte pela '7th Street', altura em que Nick recebe um alerta de crime em curso (círculo vermelho no mini mapa) o qual pode tentar resolver. Seguir para o encontro com Rosie no restaurante, local assinalado por um triângulo verde no mapa e por uma luz verde no local.

### ✘ Missão 4 – A Força da Tríade

Tempo para a primeira luta. Não esquecer de usar os golpes combinados e bloquear os ataques inimigos com L2.

### ✘ Missão 5 – Final: Rosie em Apuros

Rosie é ferida e o 'enviado' da Tríade foge. Nick tem de o perseguir e aniquilar. Quando Nick estiver próximo do carro inimigo, disparar uma vez para fixar a mira e depois continuar.

### ✘ Missão X – Bónus

Aqui Nick pode optar por fazer um 'upgrade' às armas, ao combate ou ao automóvel. Com o Nick pode sempre 'requisitar' qualquer carro da rua, sugere-se optar pelas armas. Seguir para o círculo verde com o alvo.

### ✘ Nova Arma 1: calibre 40, 8 balas, quatro tiros por segundo.

Nick tem de destruir todos os 'robôs' evitando as bolas de ténis, que provocam danos consideráveis. Enquanto dispara, movimentar-se para evitar ser atingido. Se falhar, a missão pode ser repetida.

## EPISÓDIO 2 Ruas Violentas

### ✘ Missão 1 – No Rasto de Pistas

Seguir sempre em frente até 'Hill Street' e virar na '4th Street'. Continuar até atingir a luz verde na 'San Pedro Street', mas antes de entrar Nick deverá garantir que tem um carro potente.

### ✘ Missão 2 – O Atacante do Dojo

Nick vai ter de lutar com o seu irmão mais novo, Cary. Usar golpes rápidos e ataques combinados ('Combos').

### ✘ Missão 3 – Correria para o 'Lanterna Vermelha'

Nick tem um minuto para chegar ao bar

'Lanterna Vermelha' ('Red Lantern'). Seguir para Norte pela 'San Pedro Street', virar à esquerda na 'Onizuka Street', de novo à esquerda na '1st Street', à direita na 'Hill Street' e continuar até à luz verde.

### ✘ Missão 4 – Rixa de Bar

Nick tem de enfrentar Feng que está armado com uma faca. Durante a luta, Nick pode desarmar Feng e usar a faca para atacar.

### ✘ Missão 4 (Alternativa) – Fogo Posto

Se Nick falhar a Missão 3, quando chega ao bar este está a arder e Feng vai a fugir. Nick vai ter de o perseguir de automóvel e aniquilá-lo.

### ✘ Missão 5 – Perseguindo o Sicário da Tríade

Nick está agora a pé em perseguição de Feng. E Nick pode prendê-lo ou abatê-lo, mas cuidado com os níveis de 'Mau Polícia'.

### ✘ Missão 6 – A Caminho do Armazém de Jimmy

Agora é uma boa altura para Nick fazer alguns 'upgrades'. Escolher um dos pontos azuis e entrar.

Para chegar ao armazém de Jimmy, seguir para norte pela 'Figueroa Street' e virar à direita na 'Temple Street'.

### ✘ Missão 7 – Entrando de 'mansinho'

Esta é a primeira infiltração de Nick. Proteger-se com as paredes e outros obstáculos e usar o controlo de câmara para ver além das esquinas. Quando o adversário estiver de costas, aproximar-se e neutralizá-lo com um soco, que não é letal ou eliminá-lo ('Mau polícia'). Nick pode ainda recorrer aos três dardos tranquilizantes para neutralizar à distância.

Esperar que o primeiro adversário esteja de costas, aproximar-se e neutralizá-lo. Aproximar-se do segundo, contornando o pilar pela esquerda para não pisar os vidros partidos. O terceiro adversário surge um pouco mais à frente, depois do obstáculo à esquerda. Seguir para a rampa ao fundo e contornar em direcção à saída, altura em que surge um último adversário.

### ✘ Missão 8 – A Emboscada de Jimmy

Trata-se de um 'shoot out', pelo que Nick já deve ter, pelo menos, o primeiro 'upgrade' de arma. Caso contrário, Nick pode sair desta missão e ir fazê-lo.

À medida que for eliminando inimigos, Nick pode usar armas que vão ficando. Num dos pilares centrais há um 'kit' de saúde.

### ✘ Missão 9 – Final: Atirador Assassino

Nesta missão, Nick deverá ter já o segundo 'upgrade' de armas (Aim Assistance). Há um atirador furtivo para eliminar. Aproximar-se das três janelas ao fundo e proteger-se na parede entre a segunda e a terceira janela a contar da esquerda. Usar o tiro de precisão e disparar à cabeça do atirador quando este surgir.

### ✘ Missão X – Bónus

Recomenda-se um 'upgrade' de combate. Portanto, seguir para o símbolo verde com o haltere e entrar.

### ✘ Novo Ataque 1: Lançamento em Remoinho – Combinação de botões círculo, quadrado, triângulo

'Livrar-se' dos três primeiros karatecas e preparar-se para enfrentar o Mestre. No final, Nick obtém o golpe 'Lançamento em Remoinho' – 'Whirlwind Throw'.

## EPISÓDIO 3 Ligações Internacionais

### ✘ Missão 1 – Ao Encontro de Chong

Convém ter um carro veloz. Seguir para oeste pela 'Melrose Avenue', virar à direita para 'La Cienega Boulevard' e de novo à esquerda para 'Sunset Boulevard'. Seguir até à luz verde e entrar. Esta missão tem uma introdução alternativa, para quem estiver interessado.

### ✘ Missão 2 – Seguindo a Limusina de Chong

Nick tem de seguir a limusina de Chong sem ser descoberto. O indicador vertical, no canto superior direito do ecrã, mostra quão perto Nick está do carro seguido. Se se aproximar muitas vezes do vermelho, acabará por ser visto e depois terá de perseguir a limusina abertamente.

### ✘ Missão 3 – Uma Perseguição que Corre Mal

Os papéis inverteram-se e é Nick agora o perseguido. Convém ter um bom carro e fazer mudanças de direcção rápidas e frequentes. Atravessar parques de estacionamento e bombas de gasolina pode ajudar a despistar Chong. Nick pode disparar contra a limusina e tentar neutralizar os atacantes antes que lhe destruam o carro. Mas Nick tem uma pistola e os atacantes têm Uzis... Outra estratégia possível é acelerar o mais possível em linha recta e ao mesmo tempo ir disparando contra o carro de Chong até que os danos infligidos e a distância sejam suficientes para o perder.

### ✘ Missão 4 – Rumo ao Spa

Seguir para oeste na 'Melrose Avenue', virar à esquerda na 'Vista Street', de novo à esquerda na 'Beverly Boulevard' e continuar até à luz verde.

### ✘ Missão 5 – Infiltrando-se no Spa

Utilizar a mesma estratégia de infiltração anterior. Esperar que o primeiro sentinela esteja de costas e neutralizá-lo. Contornar os cacifos e neutralizar o segundo. Seguir para o arco e neutralizar a empregada. Contornar a esquina para a esquerda e neutralizar, o adversário que sai da primeira sauna. Seguir até à segunda e fazer o mesmo e repetir para a terceira. Seguir para a sala circular com a fornalha no centro. Evitar os baldes espalhados pelo chão, neutralizar o sentinela no lado oposto da fornalha e sair pela porta da seta verde.

### ✘ Missão 5 (Alternativa) – O Problema Russkie

Se Nick for apanhado na missão anterior, terá de lutar com vários adversários.

### ✘ Missão 6 – No Saguão dos Chuveiros

Afinal a saída é a entrada para outra luta. O golpe combinado círculo-quadrado-X leva Nick a fazer uma projecção diferente e a obter um novo tipo de soco, desarmando os

atacantes. Eliminados os três primeiros, surge um quarto mais difícil.

✘ **Missão 7 – Final: O Cúmplice**  
Outro 'Shoot 'em out'. Disparar sem parar e confiar na mira automática. Há um 'kit' de saúde num pilar central da fonte. No final há um adversário mais resistente. Se Nick recolher duas espingardas e se proteger atrás de um pilar para disparar quando tiver visibilidade, é fácil eliminá-lo.

✘ **Missão X – Bónus**  
De novo se recomenda que Nick faça um 'upgrade' de armas. Portanto, seguir para o símbolo verde com o alvo.

✘ **Nova Arma 2: calibre 45; 10 balas; 5 tiros por segundo**  
Destruir os 'robôs' movendo-se sempre para evitar as bolas de ténis.

## EPISÓDIO 4 Desmascarada a Máfia Russa

✘ **Missão 1 – Em Direção ao Stande de Automóveis**  
Esta é uma boa altura para fazer alguns 'upgrades'. Depois de garantir que se tem um carro veloz, seguir para Norte pelo 'Cloverfield Boulevard', virar à esquerda no 'Olympic Boulevard' e à direita na '4th Street'. Seguir até à luz verde na 'Colorado Avenue' e entrar.

✘ **Missão 2 – Os 'Grease Monkeys'**  
Os adversários de Nick são agora três 'motores' e Nick tem de lutar evitando tocar nos barris. Estes podem ser usados para eliminar os 'motores' se Nick lançar os adversários contra eles. Os dois primeiros são fáceis de derrotar, sobretudo se Nick já tem o 'upgrade' 'Tiger Sweep'. O último vai obrigar Nick a bloquear bastante os ataques.

✘ **Missão 3 – Perseguindo Francis**  
Perseguir o carro de Francis e fazê-lo explodir. Se necessário, Nick pode voltar a fazer a primeira missão para obter um carro melhor.

✘ **Missão 4 – A Caminho do Gulag**  
Seguir para oeste pelo 'Beverly Boulevard', virar à direita no 'La Cienega Boulevard' e avançar até à luz verde.

✘ **Missão 5 – Uma Forma Diferente de Entrar**  
Mais uma infiltração. Esperar que os dois primeiros sentinelas estejam de costas e neutralizá-los. Avançar para o terceiro, mas sem pisar o papel no chão. Seguir até aos automóveis estacionados, esperar que ambos os sentinelas estejam juntos e de costas. Neutralizar o da

esquerda e só depois o da direita. Seguir até ao próximo segurança que se vê de costas e neutralizá-lo. Eliminar com rapidez o adversário que sai da porta com a seta verde e entrar.

✘ **Missão 6 – Discoteca Inferno**  
Outro tiroteio. Disparar sem parar e deixar a mira automática fazer o resto. Na bancada do DJ, no meio da pista de dança, há um 'kit' de saúde. O último adversário no balcão superior é um pouco mais resistente.

✘ **Missão 6 (Alternativa) – Briga de Rua**  
Se Nick for apanhado na Missão 5, vai ter de lutar e eliminar três rufiões no parque de estacionamento.

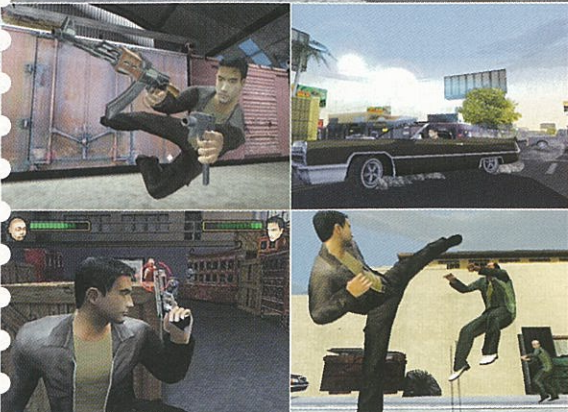
✘ **Missão 7 – Cary em Apuros**  
Esta Missão tem uma 'Intro' alternativa, para quem estiver interessado. Cary está em apuros e Nick tem apenas dois minutos e cinquenta e cinco segundos para chegar até ele. Convém ter um carro veloz, senão Nick deverá repetir a Missão 1. Neste caso, depois de obtido o carro, conduzir até à luz verde e, quando começar a Missão 2, voltar a sair para o ecrã de Seleção de Missões e reiniciar a Missão 7. Nick está no final da Avenida 'New Hampshire'. Fazer uma curva em U e voltar a entrar na Auto-estrada 101 pela contra-mão. Na auto-estrada, virar à direita e continuar para este durante alguns minutos. Passar a saída para Hollywood (que está em obras) e sair por aquela logo a seguir para a '4th Street'. Virar à direita e de novo à direita para 'San Pedro Street'.

✘ **Missão 8 – Final: Fúria Vândala**  
Nick tem três adversários para derrotar. Usar o golpe 'Tiger Claw' se Nick já tiver esse 'upgrade' de combate.

✘ **Missão X – Bónus**  
Continua a recomendar-se que Nick faça um 'upgrade' de armas. Seguir para o símbolo verde respectivo.

✘ **Nova Arma 3: calibre 50; 12 balas; 6 tiros por segundo**  
Mais uma vez, destruir os 'robôs' mantendo-se em movimento para evitar as bolas de ténis.





## EPISÓDIO 5 O Resgate

✦ **Missão 1 – Seguindo um PolíCIA Suspeito**  
De novo, uma 'Intro' alternativa. Por esta altura Nick já deverá saber o que fazer. Basta seguir o adversário tendo o cuidado de manter a seta do indicador mais ou menos a meio.

✦ **Missão 2 – Encontro com Vadios**  
Espancar dois vadios até chegar o 'super' 'Rolly McPunchy'. Rolly tem movimentos muito rápidos, por isso, Nick vai ter de bloquear bastante os seus ataques.

✦ **Missão 3 – Travando Conhecimento com Rafferty**

Com um carro veloz, fazer uma curva em U e seguir para Este pelo 'Pico Boulevard'. Virar à direita no 'Crenshaw Boulevard' e a luz verde está na esquina com o 'Venice Boulevard'.

✦ **Missão 3 (Alternativa) – Pato à Pequim**  
Se não conseguir derrotar 'Rolly McPunchy', Nick vai ter de ir directo para o talho. Seguir para Norte pela 'Holt Avenue' e virar à direita para o 'Olympic Boulevard' até ao talho.

✦ **Missão 4 – Hora de Ponta no Talho**  
Nick tem 2:15 minutos para chegar ao talho, por isso é bom que tenha um carro veloz (sugere-se a mesma estratégia da Missão 7, Episódio 4). Seguir para norte pelo 'Crenshaw Boulevard', virar à direita no 'Olympic Boulevard' e continuar até à luz verde.

✦ **Missão 5 – No Açougue**  
Mais uma luta. Depois de Nick eliminar os primeiro cinco adversários, surge um sexto que é mais difícil.

✦ **Missão 6 – O Matadouro**  
Outro 'shoot 'em up'. Manter-se sempre em movimento e disparar sem parar, aproveitando as armas que vão ficando. Usar os obstáculos e paredes para se proteger. Cuidado com os inimigos no tapete rolante atrás das carcaças de gado. Depois da segunda porta há um 'kit' de saúde na parede. Já no final, junto à seta verde está o usual adversário mais complicado.

✦ **Missão 7 – Final: A Grande Fuga**  
A única forma de fugir aos 'gangsters' da Triáde é conduzir melhor e mais rápido que eles. A melhor estratégia é conseguir chegar a 'Korea Town', em que há muitas ruas cruzadas e em zigue zague, e despistá-los. Outra alternativa é tentar eliminá-los destruindo o seu carro e matando-os. Mas eles têm Uzis...

✦ **Missão X – Bónus**  
Se Nick agiu de acordo com o sugerido, neste momento já tem todos os 'upgrades' de arma possíveis. Está na altura de apostar em 'upgrades' de combate. Seguir para o símbolo verde com o haltere.

✦ **Novo Ataque 2: O Quebra-Membros – Combinação de botões círculo, quadrado, X**  
Os primeiros quatro adversários são relativamente fáceis, mas o quinto é mais complicado. No final, Nick obtém o golpe 'Quebra Membros' – 'Arm Buster'.

## EPISÓDIO 6 A Casa de Wu

✦ **Missão 1 – Em Direcção à Casa de Wu**  
Nick está na 'Broadway'. Fazer uma curva em U para seguir para norte na 'Broadway' até atingir a luz verde.

✦ **Missão 2 – Um Degrau Acima na Cadeia Alimentar**  
Nick já conhece a rotina para se infiltrar. Evitar as cadeiras do Restaurante, que alertam os adversários, aproximar-se e neutralizá-los.

✦ **Missão 3 – Inspecção à Cozinha**  
Neutralizar os primeiros cinco cozinheiros não é difícil. Já a 'múmia' não é muito afectada pelos golpes de Nick. Atacá-la até a atordoar e atirá-la para um dos fornos que há em cada lado da cozinha.

✦ **Missão 4 – À Procura do Ancião Wu**  
Para esta missão convém Nick já ter o 'upgrade' de armas 'Hollow Point Bullet'. Os vários caminhos do subterrâneo são confusos mas todos levam à saída. Se Nick virar sempre para a esquerda, eliminando quatro adversários pelo caminho, deverá atingir um 'kit' de saúde que pode ser útil. Continuar o caminho eliminando os inimigos que vão surgindo até atingir a seta verde.

✦ **Missão 4 (Alternativa) – Visão em Túnel**  
Se a 'múmia' for demais para Nick, este acaba por ir parar ao Sistema de Esgotos. É preciso encontrar a saída, mas os mortos-vivos explodem e há uma 'vedação' pontiaguda que não pára de perseguir Nick. Só há uma estratégia: correr depressa e disparar bem.

✦ **Missão 5 – Demónios Privados**  
Entrámos na parte mística do jogo! Há cabeças de dragão voadoras que obrigam Nick a ser certeiro e a disparar sem parar. Para não ser atingido Nick vai ter de se esquivar com rapidez ou mesmo 'mergulhar' mas sem se afastar muito do centro da arena para evitar cair no fosso de lava. Mais uma vez, o 'upgrade' 'Hollow Point Bullet' pode ser útil. Após três grupos de cabeças de dragão, Nick enfrenta o 'cabeça de dragão chefe'. A estratégia não muda mas é mais difícil derrotá-lo.

✦ **Missão 6 – Morre, Morre, Minha Concubina**  
É altura de eliminar duas Damas de Fogo que aparecem e desaparecem. A melhor estratégia consiste em as atordoar e lançá-las no fosso de lava.

✦ **Missão 7 – Final: Pesadelo**  
Correr em volta da arena e evitar os ataques do dragão. Quando este investir contra Nick, disparar sem parar até o dragão começar a lançar bolas de fogo. Mergulhar ou fugir para o lado para as evitar. Evitar ser atingido pela cauda do dragão que pode atirar Nick para o fosso.

✦ **Missão X – Bónus**  
Mantém-se a aposta em 'upgrades' de combate, portanto, seguir para o símbolo verde com o haltere.



✘ **Novo Ataque 3: O Pugilista Desleal –**  
Combinação de botões círculo, X, quadrado

Os primeiros quatro adversários são fáceis de derrotar mas o quarto é mais resistente. No final, Nick obtém o golpe 'Pugilista Desleal' – 'Dirty Boxer'.

## EPISÓDIO 7 À Procura de Rocky

✘ **Missão 1 – No Lugar do Condutor**

Fazer curva em U e percorrer 'Santa Monica Boulevard' na direcção Oeste. 'Requisitar' um Ferrari pelo caminho, se possível, e virar à esquerda para 'Rodeo Drive'. Virar à direita para o 'Wilshire Boulevard' e seguir até à luz verde.

✘ **Missão 2 – Pressionando Rafferty**

É tempo para uma 'valente' escaramuça de bar. Os adversários são 'acessíveis' e mesmo o 'barman' não coloca grandes problemas. Sobretudo se Nick o conseguir encurralar num canto.

✘ **Missão 3 – Na Cauda de Rafferty**

Mais uma perseguição automóvel. Se Nick não conseguiu o Ferrari aconselhado, é bom que consiga um carro veloz.

✘ **Missão 3 (Alternativa) – Malfeitores do FBI**

Tendo sido derrotado na luta de bar, Nick é agora obrigado a lutar com agentes do FBI. Se Nick conseguir obter um 'taser', a missão torna-se mais fácil.

✘ **Missão 4 – Fugindo aos Agentes**

Para completar esta missão com sucesso, basta Nick disparar contra o carro do FBI até o destruir e depois afastar-se.

✘ **Missão 5 – O Compromisso de Rafferty**

Outra missão de perseguição... Nada de novo.

✘ **Missão 6 – Ouvidos Indiscretos**

Nick está de novo infiltrado e as regras já são conhecidas. Neutralizar o primeiro adversário e proceder do mesmo modo quanto ao que surge da esquerda. Contornar os caixotes para a direita e neutralizar mais um inimigo. Evitar tocar nos barris e 'afastar' outro sentinela. Manter-se à direita e neutralizar outro adversário depois da esquina à direita. Contornar essa esquina, aproximar-se do inimigo que fuma e neutralizá-lo. Continuar pela direita e há mais um adversário depois da esquina. Avançar até à seta verde e preparar-se para 'receber' o inimigo que vem da esquerda. Aproximar-se de outro sentinela à esquerda, neutralizá-lo e sair pela porta da seta verde.

✘ **Missão 7 – Final: O Assassino do Pai**

Avançar ao longo da varanda sempre a disparar. Há vários 'kits' de saúde e armas para recolher à medida que Nick for avançando.

✘ **Missão X – Bónus**

Se Nick tiver feito os 'upgrades' tal como sugerido, terá já esgotado os relativos a armas e a combates. Resta apenas fazer os 'upgrades' do automóvel.

✘ **Novo Carro 1: '69 Muscle**

Para o obter, Nick tem de vencer a corrida de rua. Portanto, há que chegar ao ponto

verde antes de todos os outros senão... sair da missão e voltar ao início.

## EPISÓDIO 8 Retribuição

✘ **Missão 1 – A Tática da Namorada**

A namorada de Rocky vai ser o meio de Nick chegar até ele. É uma missão de perseguição automóvel em que convém que Nick não seja detectado.

✘ **Missão 2 – De Volta ao Gulag**

Nick tem quatro minutos para chegar ao Gulag e para tal pode usar o carro conseguido no 'upgrade' – o '69 Muscle. Voltar para a direita (Este) para o 'Sunset Boulevard' e seguir em frente até ao Gulag.

✘ **Missão 3 – A Armadilha de Rocky**

Não há alternativa senão lutar com os 'capangas' de Rocky. O guarda-costas de fato-de-macaco é muito incomodativo. Sugere-se que se comece por ele. Os outros dois são mais fáceis.

✘ **Missão 3 (Alternativa) – Emboscada de Helicóptero**

Se Nick não conseguir chegar ao Gulag a tempo, vai cair numa emboscada. Seguir pela auto-estrada o mais depressa possível disparando ao mesmo tempo contra o helicóptero. Quando o helicóptero se virar para atacar, evitar ser atingido pelos 'rockets'. A estratégia consiste em fazê-lo chocar contra um dos viadutos da auto-estrada, senão... continuar a disparar até o abater.

✘ **Missão 4 – De Carro para o Aeroporto**

Fazer curva em U e seguir para Oeste pelo 'Sunset Boulevard'. Virar para Sul pela 'Larrabee Street' e seguir por 'San Vicente Boulevard'. Virar à direita em 'Santa Monica Boulevard', passar a I-405 e virar à esquerda no 'Cloverfield Boulevard', de novo à esquerda no 'Ocean Park Boulevard' e à direita na '28th Street'. Seguir até à luz verde.

✘ **Missão 5 – Espectáculo no Hangar**

Nick está num imenso hangar com comandos por todo o lado. Disparar contra tudo o que se mover e correr sem parar. Acertar nos barris e latões existentes para os fazer explodir. Quando esta primeira secção estiver 'limpa' seguir na direcção oposta à dos automóveis. Recolher o 'kit' de saúde da parede à direita e eliminar o adversário que surge de cima do caixote. Contornar o caixote e eliminar mais inimigos. O comando no passadiço em cima vai ser mais difícil de neutralizar. Seguir até à parede em frente e recolher mais um 'kit' de saúde. Olhar para baixo e disparar contra o contendor de combustível. Avançar e eliminar o comando que vai saltar do barril à direita.

✘ **Missão 6 – Levantando Vão**

Nick tem de impedir que o jacto levante voo. Basta fixar o padrão de voo do jacto, fixar a mira e disparar sem parar até o abater. A melhor posição para o fazer é colocar-se atrás do jacto.

✘ **Missão 7 – Final: O Mestre de Marionetas**

Chegou a vez de lutar com o general Kim,

o que não é fácil. Há tubos de chumbo a rodopiar fora da área da luta que Nick deve recolher e lançar contra o General. Atacar sem parar até o atordoar. Sempre que o General demonstrar que vai atacar, bloquear o ataque. E quando ele se preparar para o seu golpe com ambos os punhos, Nick pode evitá-lo com um murro ou pontapé rápidos.

Quando Nick Kang consegue vingar a morte de seu pai o jogo chega ao fim. Mas há ainda 'caminhos' alternativos a seguir... 'Caminhos' que se recomendam apenas quando Nick já tiver obtido muitos 'upgrades' ou já tiver completado os anteriores oito episódios.

## EPISÓDIO ALTERNATIVO Miúdas da Rua

✘ **Missão 1 – Desvio para o Clube de 'Strip'**

Fazer curva em U e tomar o acesso para a Auto-estrada 101. Sair para 'Cahuenga Boulevard', virar à esquerda para 'Hollywood Boulevard' e continuar até à luz verde.

✘ **Missão 2 – Rixa de 'Gatas'**

As 'stripers' do clube não são muito difíceis de derrotar. Sobretudo se Nick já tiver o 'upgrade' de combate 'Flying Tiger'. Depois, é a vez do gerente do bar.

✘ **Missão 3 – Atravessando a Cidade por Lola**

Apanhar a 'Ivar Avenue' e seguir para Sul. Continuar por 'Cahuenga Street', virar à direita no 'Sunset Boulevard' e seguir para a luz verde.

✘ **Missão 3 (Alternativa) – Corrida para Lola**

Se Nick for derrotado no clube de 'strip', tem um minuto e trinta segundos para chegar até Lola. Seguir para Este por 'Santa Monica Boulevard', virar à esquerda na 'Western', à direita na 'Melrose Avenue' e ir ao encontro de Lola.

✘ **Missão 4 – O Teste de Condução**

Nick tem de provar a Lola a sua perícia na condução. Ao volante de uma carrinha, Nick tem um minuto e trinta segundos para fazer o percurso. Manter-se pela 'Burnside', atravessando as rotundas ao meio, e continuar até à 'Colgate Avenue'. Virar à direita na intersecção com 'San Vicente' e continuar até 'La Cerequia' onde está a luz verde.

✘ **Missão 5 – Fuga à Polícia**

O objectivo é não ser apanhado nesta perseguição policial. Uma estratégia possível é disparar contra o carro da Polícia até ele explodir e depois fugir.

✘ **Missão 5 (Alternativa) – Cinco Voltas**

Se Nick não conseguir passar a prova da Missão 4, vai ter de derrotar Lola numa corrida de cinco voltas à pista.

✘ **Missão 6 – Lola 'Vai Dentro'**

Lola é 'um osso duro de roer'. Mesmo empregando todos os 'upgrades' de combate e golpes combinados, não há muito que se possa fazer para evitar o seu potente pontapé. Uma estratégia possível é Nick proteger-se atrás da coluna e esperar que seja essa a atingida. Nick tem de ser muito rápido nos ataques e bloquear sempre que possível.

✘ **Missão 7 – Final: O Atirador Repete-se**  
Nick está no terraço de um prédio e há um atirador a tentar acertar-lhe. Procurar protecção na estrutura ao centro. Virado de frente para a estrutura, aproximar-se da esquina à esquerda e entrar no modo de 'Tiro de Precisão'. Fazer mira às janelas, esperar que o atirador apareça e disparar à cabeça deste.

✘ **Missão X – Bónus**  
Está na altura de Nick obter o segundo 'upgrade' automóvel. Mas antes de se dirigir para o símbolo verde respectivo, Nick deverá estar munido de um bom carro.

✘ **Novo Carro 2: '01 Roadster**  
É mais uma corrida de rua e Nick tem ser o primeiro. Se não conseguir, basta-lhe sair e reiniciar a missão.

## EPISÓDIO ALTERNATIVO Escalada de Terror

✘ **Missão 1 – A 'Dica' do Aeroporto**  
Nick está na saída da Auto-estrada I-10 para 'Kincardine'. Fazer uma curva em U e voltar a entrar na auto-estrada pela contra-mão. Virar para a direita, passar a saída para a 405 e sair para 'Bundy Boulevard'. Seguir para sul até este se transformar no 'Sentinela Boulevard'. Virar à direita na 'Airport Avenue' e antes de entrar na luz verde garantir que Nick está munido com um carro rápido.

✘ **Missão 2 – Perseguindo Assassinos**  
Perseguir o camião branco e fazê-lo explodir em pedaços.

✘ **Missão 3 – Uma Corrida até à Baixa**  
Nick tem 2:05 minutos para chegar ao centro da cidade. Seguir para este pela I-10 e sair pela segunda saída para a I-110. Sair para 'James M. Wood' e seguir para este. Virar à esquerda para 'Grand Street' e 'disparar' para a luz verde.

✘ **Missão 4 – Impasse no Banco**  
Nick vai ter de abrir caminho aos tiros para o banco. Disparar sem parar, mas cuidado com o atirador no Parque de Estacionamento.

✘ **Missão 5 – Guerra no Hall**  
Disparar contra todos os que saírem para o hall e só parar quando já não sair mais ninguém. Alguém lança granadas de trás dos 'guichets' de atendimento. Nick vai ter de descobrir atrás de qual dos três 'guichets' está o adversário, correr até lá e disparar através do buraco no vidro. Fazer o mesmo para o segundo.

✘ **Missão 5 (Alternativa) – Subindo**  
Se Nick falhar a entrada no banco (Missão 4), seguir até à escada, recolher um 'kit' de saúde e subir. No cimo estão cinco inimigos alinhados para matar Nick. Usar o 'upgrade' da 'Hollow Point Bullet'.

✘ **Missão 6 – Crise com Reféns**  
A não ser que Nick seja muito bom ou muito paciente, muitos reféns vão perder a vida. No primeiro gabinete, Nick vai ter a mira

trancada no terrorista ao fundo à direita e não a pode libertar para os outros três que entram. Eliminá-los e aproveitar o 'kit' de saúde à direita, junto ao bebedor de água. No segundo gabinete há outro 'kit' de saúde mesmo em frente e outro pendurado na parede à esquerda junto a uma janela de vidro. Na parede oposta a esta, há mais saúde e também à esquerda da porta ao fundo. Aproveitá-los bem e eliminar os restantes terroristas no corredor. Subir no elevador.

✘ **Missão 7 – Final: Má Política**  
De novo o general Kim. Atacar sem parar com golpes muito rápidos até o general demonstrar que vai atacar. Então, bloquear o ataque. Quando o General se preparar para o seu golpe com ambos os punhos, evitá-lo com um murro ou pontapé rápidos.

✘ **Episódio Alternativo 6 – Tumulto**  
Missão 1 – Corrida de Vingança  
Nick tem um minuto para chegar ao Gulag. Seguir para norte pelo 'La Cienega' e virar à direita no 'Sunset Boulevard'.

✘ **Missão 2 – A Fuga de Rocky**  
Perseguir a limousine branca e disparar contra ela até explodir.

✘ **Missão 2 (Alternativa) – Os Bandidos do Gulag**  
Se Nick não conseguir chegar ao Gulag a tempo, vai ter de defrontar os seguranças do Gulag. A manobra não é nova (nem o local...).

✘ **Missão 3 – O Guarda-Costas**  
Nick tem de enfrentar Misha, o guarda-costas de Rocky.

✘ **Missão 4 – A Vez de Wu**  
Seguir para casa de Wu tomando a direcção nordeste pela 'Grand Street'. Virar à direita para a 'Cesar E. Chavez Street', à esquerda na 'Broadway Street' e avançar até à luz verde.

✘ **Missão 5 – A 'Paga'**  
É tempo de 'shoot 'em up' no Restaurante de Wu. Na sala à direita, junto à porta, há um 'kit' de saúde. As duas últimas adversárias são difíceis se Nick não tiver o 'upgrade' 'Hollow Point Bullet'.

✘ **Missão 6 – A Caminho do Aeroporto**  
Seguir para sul pelo 'Crenshaw Boulevard', apanhar a entrada 'I-10 West' para a auto-estrada, passar a 405 e sair para 'Bundy Boulevard'. Avançar até este se transformar no 'Sentinela Boulevard' e virar à direita na 'Airport Avenue'. Antes de entrar na luz verde, Nick deve garantir que tem um carro veloz.

✘ **Missão 7 – Final: 'Pilhando' Rocky**  
Manter-se estacionado no carro blindado e destruir ambos os carros de Rocky. Depois, sair da garagem.

✘ **Missão X – Bónus**  
É a vez do terceiro 'upgrade' automóvel. Garantir que se tem um bom carro e seguir para a luz verde.

✘ **Novo Carro 3: '03 Sports**  
Mais uma corrida de rua em que Nick tem de conseguir chegar primeiro.

## EPISÓDIO ALTERNATIVO Dinheiro Sujo

✘ **Missão 1 – Corrida para o Covil de Rocky**  
Nick tem 1:15 minutos para chegar até Rocky. Fazer uma curva em U e seguir para sul pela 'Holt Avenue'. Virar à esquerda no 'Pico Boulevard', à direita na 'Hayworth Avenue' e avançar para a luz verde.

✘ **Missão 2 – Pervertidos no Caminho**  
Está na altura de mais uma infiltração, mas desta vez numa 'antro de sexo'. Evitar as caixas que estão no chão para não fazer barulho. Esperar que as várias 'dominatrices' estejam de costas e passar (já que é impossível derrotá-las) e eliminar um último inimigo junto à seta verde.

✘ **Missão 3 – Espectáculo de 'Freaks'**  
Nick tem de lutar e eliminar os diversos 'freaks'. É a rotina do costume.

✘ **Missão 4 – O Resgate de Rosie**  
Rosie foi feita refém e Nick tem de trazer o camião com o dinheiro para o resgate. Seguir para sul e apanhar a Auto-estrada I-10 para este. Sair para 'Crenshaw Boulevard' e virar à esquerda. Virar à direita para 'Washington Boulevard' e avançar até à luz verde.

✘ **Missão 5 – Fugindo de Masterson**  
Outra fuga fácil. Disparar contra o Carro do FBI até explodir e fugir.

✘ **Missão 6 – 'Show' em Chinatown**  
Nick tem mesmo de ter 'Hollow Point Bullet' para cumprir esta missão. Colocar-se no meio e usar o carro blindado às voltas para se proteger. Ao mesmo tempo ir disparando até eliminar todos os inimigos. Há um 'kit' de saúde num dos postes verdes e vermelhos.

✘ **Missão 7 – Final: Último Desafio**  
Derrotar Rocky. Uma missão difícil. Socos parecem ser mais eficazes com Rocky, sobretudo quando ele está a preparar um ataque. Depois de o atordoar, aplicar um bom golpe combinado para o derrotar.

Quando Nick derrota Rocky, entra o filme final. Há três finais possíveis, consoante Nick termine como 'bom polícia', 'mau polícia' ou 'polícia medíocre'.

## EM BUSCA DO 'DOGG PATROL'

Espalhados pela cidade de Los Angeles estão 30 ossos dourados que, se forem todos recolhidos por Nick, libertam um cenário novo: o 'Dogg Patrol'. Apanhado o primeiro 'Osso' os restantes 29 ficam assinalados no mapa. Partindo da Missão 3 do Episódio 1 (A Caminho do 'chow-chow') em que Nick está na 'Broadway Street'...

✘ Osso 1

Seguir para Norte pela 'Broadway Street' até passar a '1st Street' e localizar as sebes retangulares à esquerda onde está o osso (próximo de 'Hill Street').

✘ Osso 2

Seguir para Nordeste pela 'Broadway Street', virar à direita para a Auto-Estrada 101 e sair para a 'Alvarado Street' e virar à esquerda. Seguir até à 'Court Street' e o osso está na esquina à esquerda.

✘ Osso 3

Seguir para Nordeste pela 'Alvarado Street', virar à esquerda na 'Scott Avenue', à direita na 'McCollum Street' que se transforma na 'Waterloo Street' e depois no 'Glendale Boulevard'. Ao chegar a 'Fletcher Boulevard' há uma bomba de gasolina onde está o osso.

✘ Osso 4

Seguir para Noroeste pelo 'Glendale Boulevard' que curva mais à frente para a direita. Seguir em frente (não fazer a curva) para chegar a 'Rowena Avenue'. Virar à esquerda para 'Hyperion Avenue' e, no final, virar à direita para 'Fountain Avenue'. Depois à esquerda na segunda 'Kenmore Avenue', outra vez à esquerda para 'Santa Monica Boulevard' e logo à direita para voltar à 'Kenmore'. Seguir até à 'Lily Crest Avenue' e o osso está na área com a vedação.

✘ Osso 5

Voltar para trás pela 'Kenmore Avenue', virar à esquerda para 'Santa Monica Boulevard' e à direita para 'Highland Boulevard'. Passar 'Sunset Boulevard' e o osso está no parque de estacionamento cercado e com bandeiras coloridas à direita.

✘ Osso 6

Seguir para sul pelo 'Highland Boulevard', virar à esquerda para 'Beverly Boulevard' e depois à direita para 'Larchmont Boulevard'. O osso está no parque de estacionamento à direita, antes da '1st Street'.

✘ Osso 7

Seguir para sul pelo 'Larchmont Boulevard', virar à esquerda na '3rd Street', à direita no 'Plymouth Boulevard', esquerda no 'Wilshire Boulevard' e direita na 'Hoover Street'. Aqui há duas bombas de gasolina à direita. O osso está na segunda bomba, depois da '8th' e da 'Hoover Street'.

✘ Osso 8

Seguir para norte pela 'Hoover Street', virar à esquerda para o 'Wilshire Boulevard', de novo à esquerda na 'Hobart' e à esquerda para o 'Washington Boulevard'. Depois de passar 'Raymond Avenue', o osso está frente à loja 'Girls XXX'.

✘ Osso 9

Seguir para este pelo 'Washington Boulevard' e virar à esquerda na 'Essex Street'. Depois de passar a '16th Street' há um parque de estacionamento vedado à direita. O osso está no centro deste.

✘ Osso 7

Seguir para sudoeste pela 'Essex Street', virar à esquerda na 'Washington Street' e direita na 'Central Street'. Depois da '35th Street' virar à direita no 'Jefferson Boulevard'. Entre a '3rd' e '4th Street' há uma loja de livros usados à esquerda. O osso está em frente desta.

✘ Osso 11

Seguir para oeste pelo 'Jefferson Boulevard'. Depois de passar 'Alsace Avenue', o osso está no parque de estacionamento à esquerda.

✘ Osso 12

Continuar para oeste até o 'Jefferson Boulevard' se transformar no 'National'. Depois da 'Cattaraugus Avenue', seguir pela direita para se manter no 'National Boulevard'. Virar à esquerda para o 'Washington Boulevard' e o osso está no parque de estacionamento do supermercado à esquerda.

✘ Osso 13

Seguir para nordeste pelo 'Washington Boulevard'. Depois de passar 'David Avenue', seguir pela 'Fairfax' à esquerda. Depois da 'Apple Street', o osso está no parque de estacionamento à direita.

✘ Osso 14

Continuar para nordeste pela 'Fairfax Avenue' e seguir pela direita na intersecção para aceder à 'Genesee Street'. Seguir em frente no cruzamento para a 'Cologne Street' e virar à direita na 'Cochran Avenue'. Virar à esquerda para o 'Washington Boulevard' e depois de passar 'Mansfield Avenue', o osso está junto à vedação à esquerda.

✘ Osso 15

Continuar para este no 'Washington Boulevard', virar à esquerda na 'Vineyard Avenue', direita no 'Venice Boulevard', esquerda no 'West Boulevard', esquerda no 'Pico Boulevard', direita de volta ao 'West Boulevard', esquerda no 'Olympic Boulevard' e de novo esquerda para o 'Rimpau Boulevard'. O osso está num parque de estacionamento à esquerda.

✘ Osso 16

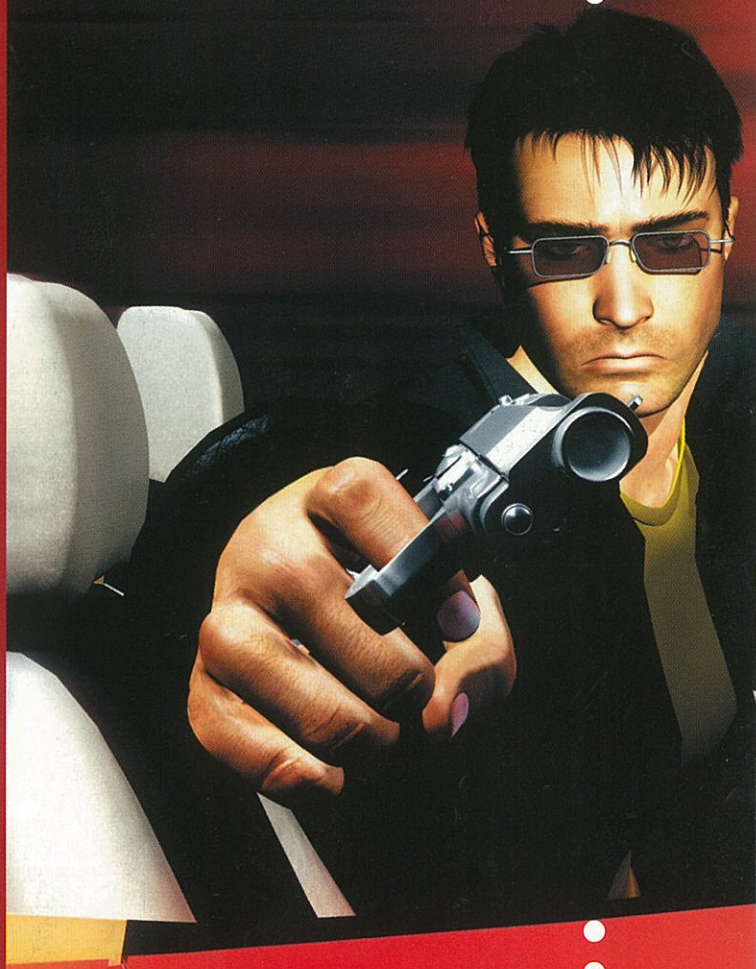
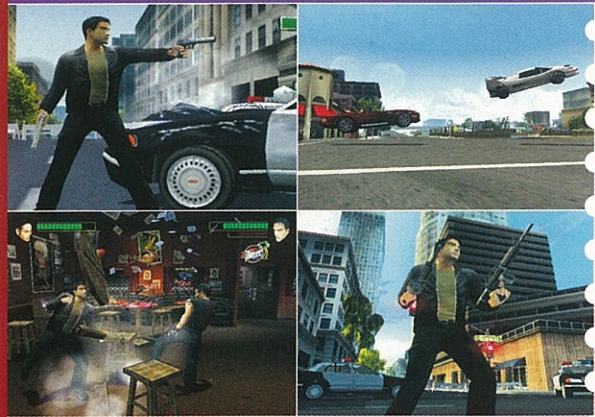
Seguir para nordeste pelo 'Rimpau Boulevard', virar à esquerda na '4th Street', direita no 'La Brea Boulevard', esquerda no 'Beverly Boulevard' e direita na 'Spaulding Avenue'. Depois da 'Melrose Avenue', o osso está no parque de estacionamento à direita.

✘ Osso 17

Seguir para oeste pela 'Melrose Avenue', virar à esquerda na 'Genesee Avenue', à direita no 'Beverly Boulevard', esquerda na 'Croft Avenue' e direita na '3rd Street'. O osso está no parque de estacionamento à direita.

✘ Osso 18

Seguir para oeste pela '3rd Street', virar à esquerda no 'Robertson Boulevard', à direita no 'Wilshire Boulevard' e de novo à direita no 'La Peer Drive'. O osso está no parque de estacionamento à esquerda.





### Osso 19

Seguir para este pelo 'Wilshire Boulevard', virar à direita no 'Robertson Boulevard' e à direita no 'Pico'. O osso está na esquina à esquerda antes de 'Canfield Avenue'.

### Osso 20

Seguir para este pelo 'Pico Boulevard', virar à direita para o 'Robertson Boulevard', direita na 'Cattaraugus Avenue', à esquerda no 'Beverwil Drive', direita na 'Castle Heights Avenue', direita na 'Kincardine Avenue', e esquerda no 'Club Drive'. Mesmo em frente estão três arbustos e o osso está atrás do do centro.

### Osso 21

Seguir para sudeste pelo 'Shelby Drive', virar à direita no 'National Boulevard' e, depois do viaduto da auto-estrada, virar de novo à direita para se manter no 'National' que se torna a 'Rose Avenue'. Continuar e virar à direita na 'Overland Avenue', esquerda no 'National Boulevard', esquerda para a 'Queensland Street', direita para a 'Midvale Avenue', esquerda para a 'Queensland Street' e direita no 'Sepulveda Boulevard'. Depois da 'Clover Avenue' entrar no parque de estacionamento à direita onde está o osso.

### Osso 22

Seguir para noroeste pelo 'Sepulveda Boulevard', virar à esquerda no 'National Boulevard' e continuar até ao fim. Seguir para a 'Sentinela Avenue' à esquerda na intersecção e virar

à direita para a 'Airport Avenue'. O osso está no centro do parque de estacionamento à esquerda.

### Osso 23

Seguir para nordeste pela 'Airport Avenue', virar à direita na 'Centinela Avenue' e de novo à direita no 'Washington Boulevard'. Junto de 'Ocean Avenue', virar à esquerda para a 'Via Marina Street'. Virar à esquerda para 'Panay Street' seguindo pela contra-mão. O osso está no parque de estacionamento vedado à esquerda.

### Osso 24

Voltar para trás pelo mesmo caminho seguindo para norte pela 'Via Marina Street'. Virar à direita no 'Washington Boulevard' e à esquerda para o 'Lincoln Boulevard'. O osso está frente a um bar à direita, depois de 'Marco Place'.

### Osso 25

Seguir para noroeste pelo 'Lincoln Boulevard' e passar 'Maple Street'. O osso está no parque de estacionamento à direita.

### Osso 26

De novo, seguir para noroeste pelo 'Lincoln Boulevard' e depois de 'Arizona Avenue' há um parque de estacionamento à esquerda onde está o osso.

### Osso 27

Seguir para noroeste pelo 'Lincoln Boulevard', virar à direita no 'Wilshire', à direita na '14th

Avenue' e esquerda no 'Olympic Boulevard'. Antes de chegar ao 'Cloverfield Boulevard' há um parque de estacionamento à direita onde está o osso.

### Osso 28

Seguir para noroeste pelo 'Cloverfield Boulevard' e virar à direita em 'Santa Monica Boulevard'. O osso está no parque de estacionamento à esquerda, antes de chegar a 'Amherst Avenue'.

### Osso 29

Continuar para noroeste pelo 'Santa Monica Boulevard', virar à direita no 'Beverly Glen Boulevard', de novo à direita em 'Little Santa Monica Street' e esquerda para a 'Pandora Avenue'. O osso está no triângulo de relva à direita.

### Osso 30

Seguir para noroeste pela 'Pandora Avenue', virar à direita em 'Little Santa Monica', esquerda no 'Beverly Glen Boulevard', esquerda no 'Wilshire Boulevard' e direita no 'San Vicente Boulevard'. Depois de 'Mayfield', virar à esquerda para se manter no 'San Vicente'. Após passar a '19th Street', o osso está na relva à direita.

Parabéns! Agora só é preciso gravar o jogo, recarregá-lo e escolher o 'Dogg Patrol' no canto esquerdo do ecrã dos cenários.

O Pesadelo Começa Quando  
o Mistério é Solucionado.

"Isto é uma aventura!  
Broken Sword promete revitalizar  
todo o conceito das aventuras gráficas."

-MegaScore-

"Melhor que Tomb Raider?  
Tudo se encaminha para aí!"

-PSM 2-

# BROKEN SWORD

## THE SLEEPING DRAGON

Já à venda



www.thq.com

PC  
CD  
ROM

PlayStation.2



Distribuido por:



© 2002 Threiwotoietioh, Inc. All rights reserved. Co-published and distributed by woiernsdinlkwetoit, Inc. and Ywuernfoi netine, Inc. Threiwotoietioh, Threiwotoietioh and the Threiwotoietioh Logo are either trademarks or registered trademarks of Wiewoiwertoi sauiijerkj, Inc. in the U.S. and other countries. All other trademarks and copyrights are the property of their respective holders.



## TONY HAWK'S UNDERGROUND

Para desbloquear os efeitos que se seguem vá ao ecrã principal, depois a Options e Cheat Codes, por fim introduza os respectivos códigos:

**Todas as Cheats:** havethemall

**Balanco perfeito:** letitslide

**Movimentos perfeitos:** keepitsteady

**Gravidade da lua:** getitup

**Todas as animações FMV:** Digivid

**Canção oficial THUG:** holeshot (em alternativa pode jogar a demo de motocrosse e vencer)

**Thud:** Vencer o modo Story na dificuldade Sick

**Bails:** Descubra três ou seis gravações secretas

**Iron Man e nível Hot as Hell:** Vença o jogo na dificuldade Easy

**Personagem secreto:** Vença o jogo na dificuldade Normal e ganhe o Gene Simmons dos Kiss

**Ver vídeo dos Kiss:** Vença o jogo em qualquer dificuldade, vá ao último nível Hotter then hell conquistado e recolha as quatro letras flutuantes (iluminadas) da palavra KISS

**Rock Star:** Completar o modo Story na dificuldade Normal ou Sick

**Níveis Old Skool (três níveis do Tony Hawk 2):** Descubra os icons Old Skool nas corridas de New Jersey, Havai e Moscovo

**Vídeo em San Diego:** O vídeo encontra-se sobre o Cinema. Mude da rampa para o telhado e procure uma rampa que tenha o vídeo no topo



## JAK II: RENEGADE

No ecrã Start, execute as combinações abaixo para obter:

**Todas as armas:** L2, R1, Cima, Direita, Baixo, Esquerda, X, Quadrado (2X), X, Triângulo, Círculo (2X), Triângulo

**Hoverboard:** Baixo (3X), Cima (3X), Direita, Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, Esquerda, Quadrado, Círculo, Triângulo, X, Círculo, Quadrado, X, Triângulo



## ALIENS VS PREDATOR: EXTINCTION

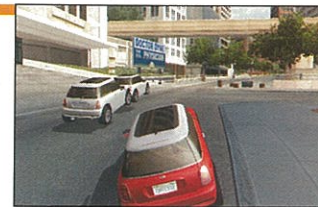
**Modo Cheat:** Durante o jogo faça pausa e pressione: R1 (2x), L1, R1, L1 (2x), R1, L1, R1 (2x), L1, R1, L1 (2x), R1, L1

## ROADKILL

**Reabastecer Armas e desbloquear carros:** Faça pausa na opção MAP, pressione Triângulo, Quadrado, Círculo (2), Quadrado, X, Quadrado, Círculo, Triângulo. Se tudo estiver OK ouve-se então o ruído de um motor. Depois é necessário descobrir o 'power-up' das armas original e recolhê-lo novamente. Vão também aparecer algumas armas, que estavam bloqueadas, junto à sua garagem. Os 'power-ups' estão normalmente perto da garagem, no bairro. Para ver os carros desbloqueados, vá à garagem e movimente os manipuladores para Cima ou Baixo

**Para o mesmo efeito, experimente em alternativa pressionar:**

Triângulo, X (2X), Triângulo, Quadrado, Círculo (2X), Quadrado, X, Quadrado, Círculo, Triângulo



## THE ITALIAN JOB

Para desbloquear os efeitos seguintes, proceda como indicado:

**Todas as corridas Stunt:** Ao iniciar a corrida Stunt, apenas a pista Warehouse está desbloqueada.

Para aceder às restantes tem de completar a corrida seguinte

**Todos os bónus:** Complete o modo Story

**Todos os carros na Circuit Racing:** Obter classificação A em todos os níveis

**Todas as pistas na Circuit Racing:** Quando começa apenas estão acessíveis as pistas Hollywood 1 e LA 1. Para desbloquear as outras, tem de terminar em primeiro lugar nas pistas já desbloqueadas

## R-TYPE FINAL

Fazer pausa no jogo, manter carregado o botão L2 e premir os seguintes botões:

**Invencibilidade:** Direita (2X), Esquerda, Direita, Esquerda (2X), Direita, Esquerda, R2, Cima (2X), Baixo (2x), Cima, Baixo, Cima, Baixo, R2

**Arma VERMELHA ao máximo:** R2 (2X), Esquerda, Direita, Cima, Baixo, Direita, Esquerda, Cima, Baixo, Quadrado

**Arma AZUL ao máximo:** R2 (2X), Esquerda, Direita, Cima, Baixo, Direita, Esquerda, Cima, Baixo, Círculo

**Arma AMARELA ao máximo:** R2 (2X), Esquerda, Direita, Cima, Baixo, Direita, Esquerda, Cima, Baixo, X





## TRUE CRIME STREETS OF L.A.

**No ecrã do Mapa (para entrar pressione Select quando está a conduzir ou segue a pé), carregue nas sequências seguintes e obtenha:**

**Todas as armas:** R1, L1, Quadrado, Triângulo (2x), X (2)

**Todos os 'upgrades' (excepto missões de treino):** Cima, Baixo, Cima, Baixo, X

**Todos os 'upgrades' para o carro (excepto missões de treino):** Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, X

**Todos os 'upgrades' das armas:** Direita, Esquerda, Direita, Esquerda, X

**Todos os carros na garagem:** Cima (3X), X

**Carro mais resistente:** Dentro do carro carregue em Baixo (3x), X

**Coordenadas de Nick:** X, Círculo, Quadrado, Triângulo

**Para jogar como os seguintes personagens, vá à opção License Plate, digite os códigos fornecidos como matrícula dos carros e na informação OK mantenha pressionado L1, R1**

**Polícia Johnson:** FUZZ

**Bum:** B00Z

**Membro da SWAT:** 5WAT

**Commando:** M1K3

**'Gangster':** TFAN

**Trabalhador asiático:** HARA

**Punk:** MNKY

**Para aumentar o tamanho do carro (deve encontrar-se no seu interior), no menu Pause pressione: Baixo (3x), X. As manobras de condução seguintes só funcionam depois de terem sido desbloqueadas:**

**Paragem brusca:** Esquerda, Direita ou Baixo, Quadrado (2x) e mantenha pressionado Quadrado

**Curva de 90 graus:** Esquerda ou Direita, X, Círculo

**Andar em duas rodas:** X, Esquerda, Direita, Esquerda, X (2)

**Nitro boost:** Cima, X (3X)

**Combo Varredura de Tigre:** Quadrado, Triângulo, Quadrado

**Combo Garra de Tigre:** X, Quadrado, Triângulo

**Combo Pontapé de Dragão:** Quadrado, Triângulo, Quadrado, Triângulo

**Combo Murro de Dragão:** X, Quadrado, Triângulo, X

**Combo Dragão Voador:** Triângulo, X, Quadrado, Triângulo

## THE HAUNTED MANSION

Durante o jogo, mantenha o manipulo para a direita e faça as sequências seguintes para obter:

**Invencibilidade:** Quadrado, Círculo (3x), Quadrado, Círculo, Triângulo, X

**Upgrade das armas:** Quadrado (2x), Triângulo (2x), Círculo (3x), X

**Seleção de Níveis:** Círculo (2x), Quadrado, Triângulo (2x), Quadrado, Círculo, X



## NEED FOR SPEED UNDERGROUND



**No menu principal (Start), siga estas instruções e desbloqueie:**

**Todas as pistas Drag:** Direita, Quadrado, Esquerda, R1, Quadrado, L1, L2, R2

**Todas as pistas Drift:** Esquerda (4x), Direita, R2, R1, L2

**Todas as pistas de Circuito:**

Baixo, R1 (3x), R2 (3x), Quadrado (3x), R1, Baixo (3x)

**Todas as pistas Sprint:** Cima, R2 (3x), R1, Baixo (3x)  
**Para obter munições ilimitadas, pressione:** X, Círculo, Triângulo (2x), X (2x), Círculo



## SSX 3

Introduzir estes códigos para desbloquear os personagens indicados:

**Brodie:** zenmaster

**Eddie:** worm

**Luther:** bronco

## BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

Finaliza os níveis seguintes com um Slayer Rank para desbloquear as respectivas Arenas:

Arena Cemetery:

Nível 2

Arena Initiative:

Nível 8

Arena Quarry:

Nível 11

Para desbloquear estes personagens é necessário completar as missões indicadas com as classificações que se seguem:

1 - Vampiro Profissional

1 - Vampira Slayer

2 - Zombie Esqueleto Profissional

3 - Zombie Demónio Profissional

3 - Tara Slayer

4 - Bat Beast Profissional

4 - Zombie Diabo Slayer



- 5 - Materani Profissional
- 6 - Doente Psycho Profissional
- 6 - Sid the Dummy Slayer
- 7 - Escravo S&M Profissional
- 7 - Amante S&M Slayer
- 8 - Faith Profissional
- 9 - Soldado Zombie Profissional
- 9 - Kakistos Slayer
- 10 - Abominator Profissional
- 10 - Chainz Slayer
- 11 - Profissional Zombie Gorilla
- 12 - Profissional Joss Whedon
- 12 - Slayer Chris

## MEDAL OF HONOR RISING SUN

Introduza estes códigos no ecrã Passcode para desbloquear:

Todas as missões: BUTTERFLY

Modo Bullet Shield: TANG

Munições ilimitadas: GOBY

Modo Achilles Head: MANDARIN

Modo Always Sniper: PUFFER

Modo Invisible Soldiers: TRIGGER

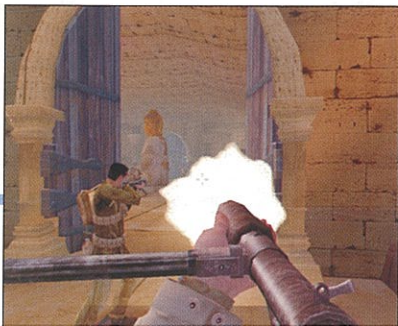
Modo Perfectionist: HOGFISH

Modo Rubber Grenades: DAMSEL

Todos os itens Replay: GARIBALDI

Homens com chapéus: SEAHORSE

Modo Silver Bullet: TILEFISH



## TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

No ecrã Password do menu de opções, introduza estes códigos para aumentar o poder de ataque de:

**Leonardo:** LMLSD

**Michaelangelo:** SMRDL

Para alternar efeitos sonoros dos movimentos no modo Story, vá ao ecrã Title e pressione Cima (2x), Baixo (2x), Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, X, Círculo. Se aparecer a palavra "Yeah", o código foi introduzido correctamente.

Quando introduz as 'passwords' use estas chaves:

**L:** Leonardo

**M:** Michaelangelo

**D:** Donatello

**R:** Raphael

**S:** Shredder

Para mudar as roupas, quando selecciona um jogador no ecrã Password do menu de opções, introduza os códigos:

**Donatello:** SRSMM

**Leonardo:** RMMLL

**Michaelangelo:** RRLMD

**Raphael:** LMSDD

Para aumentar o tamanho da bandana e duplicar o poder de ataque, introduza as seguintes 'passwords':

**Donatello:** DRLDS

**Leonardo:** LMLSD

**Michaelangelo:** SMRDL

**Raphael:** RDSRL

'Passwords' para diminuir o tamanho da bandana e duplicar o poder de defesa:

**Leonardo:** MRLLM

**Donatello:** SSSMR

**Michaelangelo:** MRRML

**Raphael:** LRMSD

Duplicar o efeito 'power-up' (passwords):

**Donatello:** DMDRS

**Leonardo:** LLSLR

**Michaelangelo:** MMSLR

**Raphael:** SLDSM ou MSLLR

Melhorar a defesa de Michelangelo: MSRMM

Desbloquear Splinter principal no modo Story:

MSRLS ou SLDSM (Nota: Antes é necessário terminar o jogo no modo Story com os quatro ninjas)

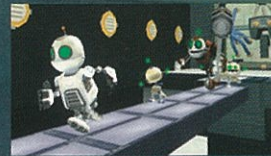
Mudar efeitos sonoros das pancadas: SMMRS



3+

www.pegi.info

“PS” e “PlayStation” são marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. “Ratchet and Clank” é uma marca comercial de Sony Corporation. Ratchet and Clank 2 © 2003 Sony Computer Entertainment America, Inc. Ratchet and Clank é uma marca comercial de Sony Computer Entertainment America, Inc. Criado e desenvolvido por Insomniac Games, Inc. Publicado por Sony Computer Entertainment Europe.



## ADIVINHA QUEM VAI FAZER UMA DEMONSTRAÇÃO DE TIRO.

O tema é o seguinte: Abercrombie Fizzwidget escolheu a ti, Ratchet, e ao teu amigo Clank, para uma missão suicida. Por alguma razão vocês são os supermegaultraheróis destróirobots mais corajosos de toda a galáxia. Sim amigos, a fama tem um preço. Mas fiquem tranquilos que Fizzwidget não irá enviar-vos de planeta em planeta com uma mão à frente e outra atrás. Abercrombie é um tipo com recursos. Vamos que és capaz, como diria a minha avó. E tens reservado todo um arsenal de armas para que haja mais fogo de artifício do que nas festas da aldeia. 20 engenhos daqueles que fazem muitos estragos. 20 planetas cada um mais hostil do que o outro. Combates espaciais, lutas de gladiadores e um sem fim de supervilões decididos a fazer-te durar menos que um chocolate à porta de um colégio. Ratchet & Clank 2. ¡Que nada te aconteça!

PlayStation 2



¿alinhaz?

PlayStation 2

<http://pt.playstation.com>

## Final Fantasy X-2

Aqui está o jogo que vai pôr muitos jogadores com a cabeça a rodar. Viram bem o póster que demos na edição anterior? Pois é, então já conhecem a Yuna, a Rikku e a rebelde Paine, mas *Final Fantasy X-2* está cheio de novos personagens, como Nooj, Sano, Le Blanc e Uno, entre outros. Ficarão a conhecer todos eles, neste 'site' que tem ainda muitas imagens e 'wallpapers'. Mas há muito mais para que sejam especialistas e não vos escape nada. □



[HTTP://WWW.FFX-2.CO.UK/](http://www.ffx-2.co.uk/)

## The Sims Bustin' Out

Os Sims estão de volta à PlayStation2 e, desta vez, vêm mais malandrecos do que nunca. Aqui poderão ficar a saber todas as novidades do jogo e ver 'screenshots' desta aventura com 25 novos personagens. E o melhor é que os Sims vão poder "vadiar" pelas ruas, andar de carro, de lambreta... □



[HTTP://THESIMS.EA.COM/US/ABOUT/BUSTINOUT/](http://thesims.ea.com/us/about/bustinout/)

# 'SITES' DE JOGOS PS2 A NÃO PERDER

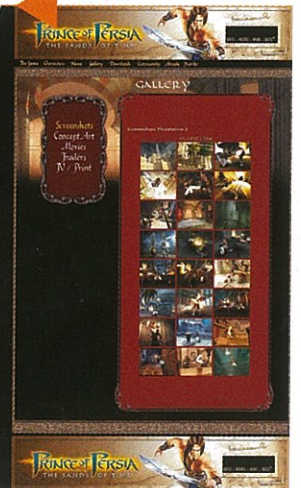
## Prince of Persia: The Sands of Time



Depois de muitos anos escondido nas areias do tempo, o príncipe está de volta e... Caramba, está mesmo bom. O jogo é



fabuloso e está entre os cinco melhores de 2003. Também o 'site' reflecte a perfeição do jogo e está completíssimo em matéria de informação, imagens e 'downloads' disponíveis. Interessante é ver os muitos vídeos sobre o jogo, bem como conhecer os cinco personagens principais. A ver, com atenção. □



[HTTP://WWW.PRINCE-OF-PERSIA.COM/](http://www.prince-of-persia.com/)

## Buffy The Vampire Slayer Chaos Bleeds

Se ainda não jogaste este fabuloso jogo que te coloca na pele da caçadora de vampiros mais famosa da televisão, Buffy Summers, tens de visitar o 'site' oficial para veres o que estás a perder. Este está cheio de imagens para fazeres o 'download' e conta a história desta aventura. Podes também ver um 'trailer' do jogo e ficar a par de todas as notícias sobre este título imperdível. □

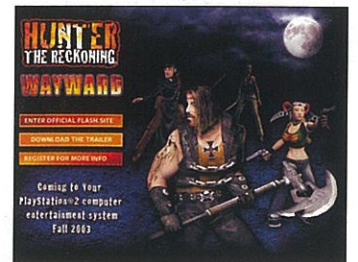


[HTTP://WWW.BUFFYGAME.COM/](http://www.buffygame.com/)

## Hunter The Reckoning Wayward

Este é daqueles 'sites' que merece bem uma visita, até porque tem muito para revelar e alguns 'links' para outras páginas absolutamente fantásticas. O jogo conta a história da cidade de Ashcroft que, durante dois anos, viveu em paz depois de quatro caçadores de vampiros terem acabado com todo o mal que assombrava a região. Mas agora, a história de terror está

prestes a repetir-se e só tu poderás devolver a tranquilidade à assombrada cidade. □



[HTTP://NEWSLETTER.VUGAMES.COM/VU0803VP05/](http://newsletter.vugames.com/vu0803vp05/)



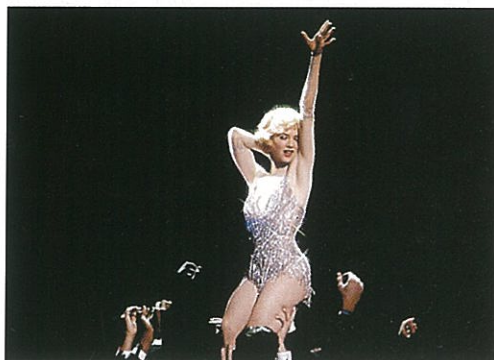
# CHICAGO



Com seis estatuetas douradas, incluindo a de Melhor Filme, foi o grande triunfador dos Oscars da Academia e, diga-se de passagem, tem tudo para merecer tais distinções: acção, drama, comédia, música (muita e boa), dança e uma realização de encher os olhos ao mais céptico dos espectadores. Se a tudo isto somarmos um elenco em que as estrelas parecem verdadeiramente apostadas em justificar os seus mirabolantes ordenados e têm todas desempenhos de grande qualidade, fica-se a ter uma pequena ideia do que é *Chicago*. E se digo uma pequena ideia é porque o filme é mesmo grandioso e só vendo se percebe até quão longe nos leva esta produção. Situado nos "loucos" anos 20, em que as liberdades eram todas, as saias não paravam de subir acima do joelho e a busca incessante de prazer parecia ser a única lei do mundo, o filme baseia-se num êxito teatral da Broadway e relata-nos a vida de duas coristas, ambas acusadas de homicídio, que tudo fazem para ter o que mais desejam: fama e liberdade. A tratar de fazer delas mulheres livres e famosas

está um advogado de poucos escrúpulos, próprio da cidade onde medraram alguns dos 'gangsters' mais famosos. Se o filme, por si só, justifica a compra do DVD, a edição que chega agora ao mercado, em dois discos e com extras de boa qualidade todos legendados em português, ameaça tornar-se rapidamente num dos grandes êxitos do ano. A comprar antes que esgote.

□ Miguel Falcón



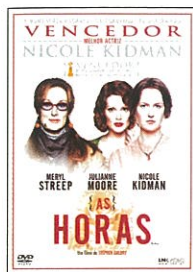
## EXTRAS

Extras: Disco 1 - Comentário do Realizador Rob Marshal e do Argumentista Bill Condon e Selecção de Capítulos; Disco 2 - Documentários Nos Bastidores e Ensaios (25 minutos cada); Musical cortadob *Class*, Com Catherine Zeta-Jones e Queen Latifah; Galeria de Imagens; Entrevistas (12!) dos principais actores, realizador, argumentistas e compositores; Filmografias (C. Zeta-Jones; R. Zellweger e R. Gere) e 'Trailer'.

■ Realizador: Rob Marshal ■ Intépretes: Renée Zellweger, Catherine Zeta-Jones, Richard Gere, Queen Latifah, John C. Reilly, Linda Liu, etc. ■ Origem: EUA, 2002  
 ■ Duração: 109 minutos ■ Som: 5.1 (Disco 1) Stereo Dolby Digital (Disco 2)  
 ■ Editora: Miramax

CLASSIFICAÇÃO PS2 Filme 5 Extras 5

# AS HORAS



**É**, sem dúvida, um dos grandes filmes de 2003. Baseado num romance de Michael Cunningham, que recebeu o prémio Pulitzer, o mais prestigiado dos EUA, *As Horas* relata-nos a vida de três mulheres:

a escritora Virginia Woolf, nos anos 20 do século passado; Laura Brown, uma jovem mãe norte-americana nos anos 50, e Clarissa Vaughan, uma editora literária na actual Nova Iorque. Servido por um trio notável de actrizes nos papéis principais – Nicole Kidman, Julianne Moore e Meryl

Streep – este é um dos tais filmes em que a arte de bem representar vale por tudo e faz facilmente esquecer algumas das fraquezas do argumento (poucas) na ligação das três histórias. As três damas são tão fantásticas que vou continuar sem compreender até ao fim dos meus dias como é que a Kidman ganhou o Oscar de Melhor Actriz de 2003. Ela merece-o, sem dúvida, por uma interpretação de grande intensidade. Mas não consigo deixar de achar que tanto Julianne Moore como a super Meryl Streep não ficariam nada mal na galeria de vencedores dos Oscars deste ano. Um mimo para quem gosta de cinema, em edição especial com dois discos e muitos extras. □ **Miguel Falcón**

**Extras:** Disco 1 - Comentário do Realizador Stephen Daldry e Selecção de Capítulos; Disco 2 – Entrevistas de Meryl Streep, Julianne Moore, Nicole Kidman, Ed Harris, Claire Danes e Stephen Daldry; Documentários *As Mentes e Tempos de Virginia Woolf*, *As Vidas de Mrs. Dalloway*, *A Música das Horas e Três mulheres*; Making Of; Galeria de Imagens; Introdução do realizador ao DVD e Trailers.

■ **Realizador:** Stephen Daldry ■ **Intérpretes:** Meryl Streep, Julianne Moore, Nicole Kidman, Ed Harris, Claire Danes, Jeff Daniels, Miranda Richardson, Stephen Dillane, John C. Reilly  
 ■ **Origem:** EUA, 2002 ■ **Duração:** 114 minutos  
 ■ **Som:** Estereo Dolby Digital ■ **Editora:** Miramax

**CLASSIFICAÇÃO PS2** Filme 5 Extras 4

## TRÊS HISTÓRIAS, TRÊS MULHERES, TRÊS DESTINOS. E TRÊS INTERPRETAÇÕES NOTÁVEIS

### PARA QUEM ACHA QUE A IMAGEM DO PAI NATAL JÁ TEM BARBAS.



Para ter uma imagem ou wallpaper de Natal no telemóvel, envia um SMS com o respectivo código para o nº 22200. Ex.: Para fazer o download da imagem "I Love 2004", envia a mensagem TMN | 11696. Para mais imagens e wallpapers visita [www.mytmn.pt](http://www.mytmn.pt).

Imagem: €1 (IVA incluído)

Nokia					Siemens				
TMN   11680	TMN   11687	TMN   11688	TMN   11694	TMN   11675	TMN   20312	TMN   20313	TMN   20319	TMN   20322	TMN   20338
TMN   11698	TMN   11699	TMN   11711	TMN   10819	TMN   10816	TMN   20327	TMN   20331	TMN   20336	TMN   20337	TMN   20326
TMN   10763	TMN   10765	TMN   10766	TMN   10780	TMN   10825	TMN   20343	TMN   20307	TMN   20311	TMN   20325	TMN   20341
TMN   10829	TMN   11664	TMN   11671	TMN   11672	TMN   11696					

Wallpaper: €2 + chamada WAP (IVA incluído)

Códigos disponíveis para os modelos Nokia, excepto: 8110i e 9000i. Códigos disponíveis para os modelos Siemens: A50, C45, S45, ME45, M50.

### WALLPAPERS

Nokia (1) / Sony Ericsson (2)							TOP	
(1) TMN W 10275 (2) TMN W 40303	(1) TMN W 10281 (2) TMN W 40309	(1) TMN W 10282 (2) TMN W 40310	(1) TMN W 10284 (2) TMN W 40312	(1) TMN W 10285 (2) TMN W 40313	(1) TMN W 10260 (2) TMN W 40288	(1) TMN W 10264 (2) TMN W 40292	(1) TMN W 10140 (2) TMN W 40146	(1) TMN W 10163 (2) TMN W 40150
(1) TMN W 10274 (2) TMN W 40302	(1) TMN W 10293 (2) TMN W 40322	(1) TMN W 10294 (2) TMN W 40323	(1) TMN W 10296 (2) TMN W 40325	(1) TMN W 10298 (2) TMN W 40327	(1) TMN W 10299 (2) TMN W 40328	(1) TMN W 10254 (2) TMN W 40282	(1) TMN W 10162 (2) TMN W 40149	(1) TMN W 10165 (2) TMN W 40161

Códigos disponíveis para os modelos Nokia: 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage. Códigos disponíveis para os modelos Sony Ericsson: T681, T300.



O resto é conversa. Toques e Imagens de Natal myTMN. Há um para cada um.

## O ESPÃO SOU EU



Um espão que é a vergonha de todos os espões, tão mau que até os seus equipamentos de espão são do pior, e que só se preocupa em tentar conquistar uma colega de serviço é o ponto de partida desta história. Se a isto juntarmos um

campeão de boxe, completamente louco e convencido, interpretado magistralmente por Eddie Murphy, não é difícil imaginar o resultado: uma excelente comédia de acção. Claro que os mais cinéfilos vão dizer que este é um filme menos bom, mas, felizmente, a maioria dos nossos leitores gosta mesmo é de se divertir e "O Espião Sou Eu" não falha nessa nobre missão que é trazer boa disposição a quem o vê. □ M.F.

**Extras:** Comentário do Realizador; Documentários *Gloak and Camouflage*, *Gadgets and Gizmos*, *Schematics and Blueprints* e *The Slugafest*; Trailers e Selecção de Capítulos ■ **Realizador:** Betty Thomas ■ **Intérpretes:** Eddie Murphy, Alex Scott, Famke Jansen, Malcom McDowell, Gary Cole, etc. ■ **Origem:** EUA, 2002 ■ **Duração:** 97 minutos ■ **Som:** 5.1 ■ **Editora:** Columbia

CLASSIFICAÇÃO PS2 Filme 2 Extras 0

## COWBOY BEBOP VOL 5



Os apaixonados do cinema de animação, ou 'animé', têm aqui uma nova oportunidade de seguir o melhor que se faz neste género. Quem viu a longa-metragem *Ghost in a Shell* ou seguiu a série *Escaflowne* sabe do que falamos.

Nesse sentido, a série *Cowboy Bebop* continua de créditos firmados. Nos episódios deste volume, Spike tem um encontro com o Pierrot, o Louco, uma espécie de psicopata do sistema que tenta encontrar os membros mais importantes do ISSP para os assassinar em seguida. Entretanto, Spike irá cruzar-se com o verdadeiro Cowboy... Como se imagina, esperam-nos momentos de pura intriga, acção e... também algum erotismo. O melhor mesmo será recuperar os episódios anteriores desta série de culto. □ P.P.

**Extras:** Este DVD não tem extras e inclui apenas os quatro episódios desta série ■ **Origem:** Japão, 2002 ■ **Duração:** 110 minutos ■ **Som:** 5.1 ■ **Editora:** Lusomundo

CLASSIFICAÇÃO PS2 Filme 3 Extras 0

## DURO DE MATAR



Steven Seagal é do estilo "ame-o ou deixe-o". Há quem nem sequer possa ouvir o nome do actor e há também muita boa gente que não perde por nada deste mundo os seus filmes. Seagal nem sequer é um bom actor, mas, honra lhe seja feita, é

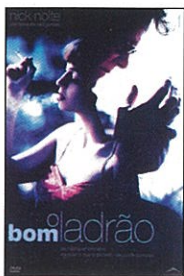
honesto e não decepciona os seus fãs. Neste filme faz de agente do FBI tão infiltrado numa quadrilha que até vai para a cadeia com o seu contacto. O resto pouco interessa aqui. Há muitas mortes, muita pancadaria e os bons acabam por ganhar no fim. Já vimos isto antes? Sim senhor, mas podem estar seguros de que esta não é a última vez que o veremos. Para os muitos fãs dos filmes de acção mais violentos. □ M.F.

**Extras:** Comentário do Realizador, Cenas Eliminadas; 'Making Of'; 'Trailers' e Selecção de Capítulos ■ **Realizador:** Don Michael Paul ■ **Intérpretes:** Steven Seagal, Morris Chestnut, Ja Rule, Nia Peeples, Tony Plana, Kurupt, Michael "Bear" Taliferro, Linda Thorson ■ **Origem:** EUA, Alemanha 2002 ■ **Duração:** 97 minutos ■ **Som:** 5.1 ■ **Editora:** Columbia

CLASSIFICAÇÃO PS2 Filme 2 Extras 2

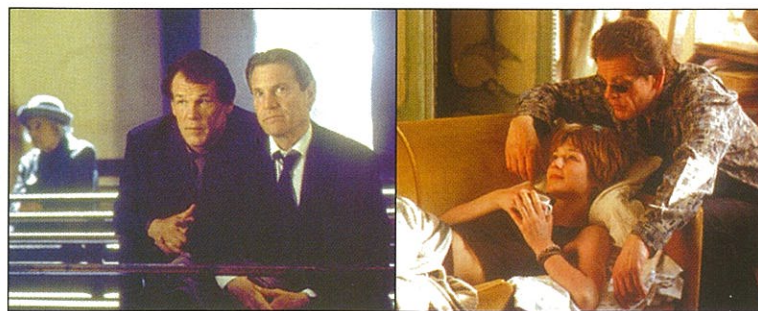
## NICK NOLTE COMPÕE MAIS UMA COLORIDA FIGURA BOÉMIA DE BOM FUNDO

### O BOM LADRÃO



Neil Jordan esforça-se por dar nova cor ao 'thriller' francês *Bob Le Flambeur*, de Jean-Pierre Melville, de 1955, e a presença decadente de Nick Nolte chega a ser bem-sucedida. Ele é Bob, um ex-jogador, actual toxicómano e sempre com uma forte atracção pelo álcool e mulheres. A oportunidade para mudar de vida surge com o plano para um assalto a um casino que, por acaso, também esconde uma colecção de arte valiosíssima.

Interessante é que pelo meio surgem-nos personagens coloridas que acrescentam densidade à história. É o caso da enigmática Anne, uma mulher da vida (e muito vivida) – (Nutsa Kukhianidze, um nome a reter, apesar de ser difícil) e ainda um polícia (Thechy Karyo), que Bob se diverte a enganar. É um filme curioso, bem filmado, mas que não chega a convencer. □ P.P.



**Extras:** Vem acompanhado de entrevistas, um 'Making Of' e uma reportagem das filmagens. O mínimo indispensável. ■ **Intérpretes:** Nick Nolte, Thechy Karyo, Nutsa Kukhianidze ■ **Origem:** EUA/França, 2002 ■ **Duração:** 108 minutos ■ **Som:** 5.1 ■ **Editora:** Prismo

CLASSIFICAÇÃO PS2 Filme 2 Extras 2



# Acessórios com Estilo

## MICROCON

### Pequenos e Potentes !

20% mais pequenos que os comandos normais, estes comandos oferecem-te as funções e o conforto de que precisas.

Para além da possibilidade de poderes programar todos os movimentos especiais, os Micro Comandos possuem punhos em borracha para uma maior firmeza e contactos dourados para uma excepcional transferência de sinal.

Concebidos para os jogadores de todas as idades, estes comandos são ideais para todos aqueles que querem um acesso instantâneo a cada controlo.

### ☀️ XBOX Micro Con



29,99€

### ☀️ PS2 Micro Con



21,99€

## playstation 2

### ☀️ PS2 Com. Dual Shock Force 2 PRO



19,99€

### ☀️ PS2 | XBOX Pistola



39,99€

## GBA SP

### ☀️ GBA SP Kit 3 em 1

(lupa + mala + Caixas p/ jogos)



12,99€

## playstation 2, XBOX

### ☀️ Mini Volante c/ Pedais



39,99€

## PS 2, PS ONE, XBOX, GC

### ☀️ Volante c/ Pedais e Ch. de Velocidades

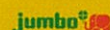


69,99€

Distribuído por:



À venda nas melhores lojas do país:

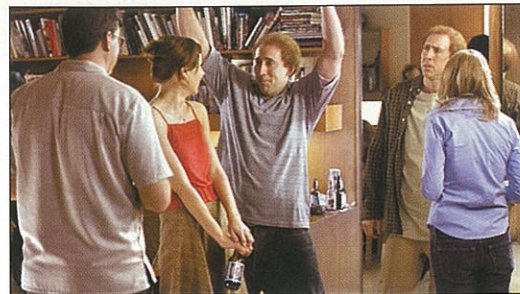


## INADAPTADO



Este filme obriga-me a fazer uma coisa de que não gosto nada: vou dizer que é talvez o melhor que vi em 2003 e que a sua chegada em DVD vai poupar-me muito dinheiro, pois as muitas vezes que quis revê-lo vão agora sair muito mais em conta. Como diz Meryl Streep na entrevista incluída nos Extras, este é um daqueles filmes em que continuamos a descobrir coisas mesmo depois de os ver muitas vezes. E a senhora mais premiada de Hollywood adianta também que o argumento de Charlie Kaufman foi

"apenas" um dos melhores, senão o melhor que alguma vez lhe foi parar às mãos. *Adaptation* (Adaptação) é o título original – nunca vou perceber porque é que não foi assim traduzido, literalmente – é a história da adaptação para cinema de um livro e do que se passa com o argumentista que tem a seu cargo essa tarefa. Só que, se fosse tudo assim tão simples, o filme nem existiria. O elenco é de luxo, além de Streep há Nicholas Cage, a fazer dois irmãos gémeos, e Chris Cooper com um desempenho que lhe valeu o Oscar de Melhor Actor Secundário; a "orquestra" foi regida com mestria pela grande coqueluche do cinema americano, Spike Jonze. Extras reduzidos mas interessantes e todos legendados. □ M.F.



**Extras:** Videoclip promocional; Entrevistas com Meryl Streep, Nicholas Cage e Chris Cooper, Galeria de Imagens e Selecção de Capítulos ■ **Realizador:** Spike Jonze ■ **Intérpretes:** Meryl Streep, Nicholas Cage e Chris Cooper ■ **Origem:** EUA, 2002 ■ **Duração:** 110 minutos ■ **Som:** 5.1 ■ **Editora:** LNK

**CLASSIFICAÇÃO PS2** Filme: 4 Extras: 0

## UM FILME ASSUSTADOR PELA DIMENSÃO DEMASIADO HUMANA DAS SUAS PERSONAGENS

### A FLORESTA MÁGICA

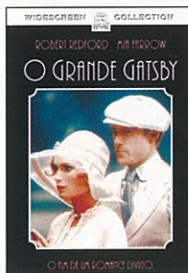


É Natal e um bom filme é sempre uma prenda a considerar para os mais pequenos, apesar de eles já passarem muito tempo em frente ao ecrã da televisão a jogar com a PS2. Mesmo assim, não resisto a falar deste desenho animado, até porque, mais uma vez, é dos tais que mostra que na Europa se fazem fitas tão boas ou melhores que os omnipresentes produtos americanos. É o caso desta *Floresta Mágica* onde a animação 3D nos surge em todo o seu esplendor e a narrar uma obra de grande qualidade. Sendo um filme para crianças, a sua magia é das tais que agarra toda a família ao ecrã durante mais de uma hora. Isto sem falar nos extras, muitos e bons e todos legendados em português. □ M.F.

**Extras:** O Desenho das Personagens; Adereços e Teste de Cor; Storyboard; As Fases de Desenvolvimento do 1.º Projecto de Animação 3D na Europa; A Música; 3 Jogos: As Silhuetas, As Folhas das Árvores, Os Chapéus; Cenas Adicionais; e muito mais ■ **Realizador:** Juan Nouche ■ **Origem:** Espanha, 2001 ■ **Duração:** 82 minutos ■ **Som:** 5.1 ■ **Editora:** Lusomundo

**CLASSIFICAÇÃO PS2** Filme 4 Extras 4

### O GRANDE GATSBY

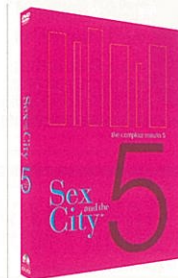


Os primeiros anos da década de 70 do século passado foram de grande crise no cinema. A televisão parecia ganhadora e o número de espectadores que acorriam às salas não parava de diminuir. Apesar disso, filmes como este continuaram a ser feitos e, ainda bem. Baseado no romance de F. Scott Fitzgerald, com argumento de um senhor chamado Francis Ford Coppola e interpretações de Robert Redford e Mia Farrow no auge das suas carreiras, este é o retrato de uma época louca e das enormes diferenças sociais que já se viviam na maior democracia do mundo, os Estados Unidos da América. Jay Gatsby, que vem do nada, nem como milionário consegue conquistar Daisy e tem um triste fim. Um clássico para oferecer no Natal a quem gosta de cinema. □ M.F.

**Extras:** Selecção de Capítulos ■ **Realizador:** Jack Clayton ■ **Intérpretes:** Robert Redford, Mia Farrow, Sam Waterston, Bruce Dern, Scott Wilson, Karen Black ■ **Origem:** EUA, 1974 ■ **Duração:** 144 minutos ■ **Som:** Dolby Digital Mono ■ **Editora:** Paramount

**CLASSIFICAÇÃO PS2** Filme 3 Extras 0

### SEXO E A CIDADE



É uma das séries de televisão mais populares de sempre e só falta perceber porque é que em Portugal não é exibida em horário mais acessível. É por isso que as edições em DVD têm tendência para esgotar, pois são muitos os fiéis admiradores das aventuras das quatro solteironas mais divertidas de Nova Iorque. A 5.ª época desta fabulosa série chega-nos agora a casa e, confesso, eu que não sou grande consumidor de televisão, acabei por ver os oito episódios todos de enfiada até altas horas da noite. Mais houvesse e mais teria visto. A qualidade da história que vai passando de episódio para episódio é invulgar (mas isso já é sabido) e o humor é do mais alto nível. Uma boa prenda de Natal para qualquer amiga ou amigo em fase depressiva. A cura é certa. □ M.F.

**Extras:** Há apenas a selecção de episódios ■ **Realizador:** Diversos ■ **Intérpretes:** Sarah Jessica Parker, Jack Kim Cattrall, Cynthia Nixon, Kristin Davis ■ **Origem:** EUA, 2002 ■ **Duração:** 28 minutos cada episódio ■ **Som:** Estereo ■ **Editora:** Paramount

**CLASSIFICAÇÃO PS2** Filme: 3 Extras: 2



## HÁ FORMAS MAIS SIMPLES DE ACABAR COM OS TEUS RIVAIS. ESTEJAM ONDE ESTIVEREM.

Mares, oceanos, continentes, desertos, vales, cordilheiras... Tanto faz o que te separa dos teus rivais. Tanto faz onde se escondem.

Tanto faz. Porque por mais longe que estejam, consegues atingi-los com os teus golpes. E com as tuas armas. E com as tuas vitórias.

Agora com o Adaptador de rede (ethernet) para PlayStation®2 podes jogar on-line com quem quiseres, em qualquer parte do mundo.

E nada irá escapar ao teu controlo. E não vale a pena os teus rivais colocarem terra no meio. Porque tanto faz.



### ADAPTADOR DE REDE



Apenas os periféricos oficiais garantem o bom funcionamento da tua PlayStation®2.

- O periférico que abre as portas do ilimitado mundo das ligações online.
- O único adaptador oficial compatível com todos os jogos do mercado.
- Requer banda larga, ligação ethernet, router, cabo ou ligação partilhada de internet.
- Acesso exclusivo à Central Station, o site de TU com todas as informações sobre jogos online.



PlayStation 2

<http://pt.playstation.com>

"PS" e "PlayStation" e "PS2" são marcas registadas e "PS2" é uma marca comercial de Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" e "PS" são marcas registadas da Sony Corporation.

# O ÚLTIMO SAMURAI

É o grande épico de acção de 2003, a par de *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, e tal como o derradeiro episódio da saga de Peter Jackson vamos ter de ficar de olhos bem abertos, pois o espectáculo visual promete. Ainda por cima por incluir o herói de acção, por excelência, sr. Tom Cruise, aqui com o seu coração dividido entre a honra militar e a honra milenar dos samurais. Uma coisa é certa, depois de *Matrix* e *Kill Bill*, eis que o fascínio dos sabres passa a ocupar o grande ecrã. Lá cinematográficos são eles. O que não se percebe muito bem é o que faz Edward Zwick à frente dos comandos da realização, dada a sua escassa experiência como realizador (Zwick é essencialmente um produtor). Apesar de não termos ainda visto o filme, percebemos pelos contornos do romance e pelos valores de produção em causa que seria desejável ter um nome forte na realização. Talvez nos enganemos... O curioso deste filme é que faz uma ponte histórica entre o 'western' e, à falta de melhor expressão, o Oriente (ou seja, o 'western' mais a oeste), precisamente numa altura crucial após a guerra civil americana e durante a chegada das armas de fogo ao Japão, muito mais eficazes que os sabres.

Tom Cruise vai ser o herói à força – primeiro, como o capitão Nathan Algren, herói da Guerra da Secessão, entretanto caído em desgraça, e depois como mestre em armas de fogo de serviço para o oriente, sob as ordens do imperador, de modo a debelar os últimos resquícios dos samurais, uma praga herdada do tardio feudalismo japonês. O problema é que chegado ao país do Sol Nascente, logo cai nas mãos de um samurai empedrenido, Katsumoto, em grande parte pelos seus aprendizes não se darem muito bem com os pauzinhos que cospem fogo. Ao ser capturado, Katsumoto decide salvá-la e entrega-o à vida local dos samurais. É aí que Algren aprende a ser um verdadeiro samurai e a renegar o seu passado ocidental. Como facilmente se imagina, as coreografias de batalha entre os homens do imperador e os samurais são o prato forte deste filme. Ai, senhores, olhos bem abertos porque o que vamos ver é inédito no cinema moderno. Nesse sentido, Tom Cruise é o actor indicado para cumprir os índices de acção desejados e manter o carisma do protagonista. Mesmo ao longo de quase três horas de película... ■ Paulo Portugal



## A Estranha Vida de Igby

COM SUSAN SARANDON E KIERAN CULKIN

Foi um dos filmes-surpresa do ano passado. Digo o ano passado, porque Igby já estreou há bastante tempo nos EUA. Foi até numa cópia em DVD (Zona 1) que tive oportunidade de ver. É um dos filmes mais surpreendentes que vi nos últimos anos. As personagens estão sempre a dar-nos motivos para continuar a ver – em particular, Kieran Culkin (um dos irmãos de Macauley), de longe o melhor papel da sua carreira. Um filme original (nada convencional) que não deverão perder por nada deste mundo.



## É Agora ou Nunca

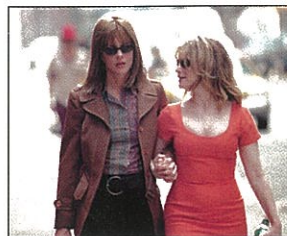
COM JENNIFER ANISTON E JAKE GYLLENHAAL

"É agora ou nunca", é o que apetece dizer sobre este filme, tantas vezes anunciado e tantas vezes retirado dos mapas de estreia. Curiosamente, tive oportunidade de o ver num festival de cinema (Deauville, há dois anos) e mal saiu em DVD não hesitei. Feita a revisão da matéria dada, confirmo a presença excelente de Jennifer Aniston, num papel que quebra definitivamente com a aura da série *Friends* e onde se torna verdadeiramente uma actriz. Também com um excelente naipe de secundários, como Jake Gyllenhaal, mas também John C. Reilly e Tim Blake Nelson. A não perder (se estrear)...

## In the Cut

COM MEG RYAN E MARK RUFFALLO

O regresso de Meg Ryan, a princesa das comédias românticas, mas aqui num filme muito duro e onde a actriz se expõe tanto física como psicologicamente. Do outro lado está Mark Ruffallo, um actor que bem merece a oportunidade de se afirmar. Um 'thriller' erótico que não passará despercebido.



## Second Hand Lions

COM HALEY JOEL OSMENTE, ROBERT DUVAL E MICHAEL CAINE

Um trio, no mínimo, inesperado é o que se pode dizer deste filme. Duvall e Caine são dois aventureiros reformados (os tais leões de segunda mão) que gozam os pequenos prazeres da vida, ao mesmo tempo que defendem o seu tesouro. À sua quinta chega o seu sobrinho-neto (Haley), para desempero desta dupla. Um choque de gerações, envolto com um fino sentido de humor e alguma fantasia.



# Grandes acessórios. Pequenos preços.

## Playstation 2

Controller Double Shock +  
DVD Remote Control



24.99€

Controller Double Shock  
Full Analog



14.99€

## Playstation

Kit 5 in 1



20.99€

Comando+Memória 1MB+Cx. p/ Memória  
+Extensão para Comando+Porta CD's

## XBox

Starter Kit



29.99€

Comando+Memória 8 MB  
+Cx. p/ Memória+Porta CD's

## GBA

Kit 6 in 1



25.99€

Cabo Link+Bolsa+Lupa+Tampa  
+Bateria+Adaptador de corrente

## GBA SP

Kit 6 in 1



24.99€

Lupa+Bolsa+Cx. p/ Jogos  
+Auriculares+Adaptador de corrente

## A emoção dos jogos de corrida!

R5

60.99€



Pegas de Borracha + Alavanca de velocidades  
+Sistema de Vibração+Pedais

PS2 | Xbox

HI WHEEL

69.99€



Sistema de Vibração+Pedais  
+Colin 03

PS2 | Xbox

HI WHEEL

50.99€



Sistema de Vibração+Pedais  
+Toca 2

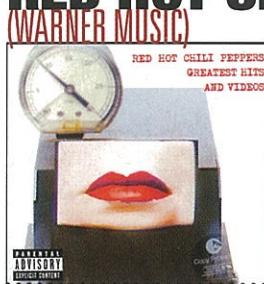
PSX



À venda nas melhores lojas do país:



## RED HOT CHILI PEPPERS, GREATEST HITS AND VIDEOS



É um falso Greatest Hits, já que se concentra apenas na fase de sucesso da banda e não nos anos de fogo dos primeiros álbuns, ainda sem o sucesso planetário que têm vindo a gozar. Digamos que

**8/10** é o melhor cartão de visita para quem não conhece bem a banda de Flea, Frusciante e Chad, já que se concentra no 'funk punk' dos álbuns *Blood Sugar Sex Magic*, *Californication* e *By the*

*Way*. Depois temos os vídeos dos RHCP, autênticas traduções visuais do delírio da banda, com destaque, em particular, para *Under the Bridge*, realizado por Gus Van Sant. □

## PEARL JAM, LOST DOGS

Confesso que estava um pouco receoso desta edição de temas raros, B-sides e raridades dos Pearl Jam. Por isso **8/10** foi ainda melhor a sensação de escutar os temas muito bem escritos e interpretados por Vedder, Ament, Gossard e McCready. Pois é, estes rapazes não sabem trabalhar mal. É impressionante é verificar a variedade de temas musicais e letras que não chegaram a figurar nos álbuns. Aliás, se este é o "caixote do lixo" dos Pearl Jam, admito perfeitamente que muitas bandas que andam por aí dariam o céu para terem material como este nos seus álbuns regulares. Boa Eddy Vedder, uma vez mais saíste-te bem. □

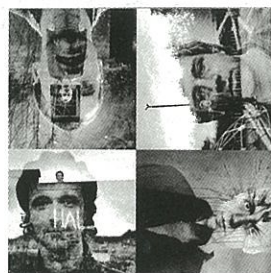


USA A TUA PS2 PARA DESFRUTARES O SOM MAIS POTENTE DO MOMENTO.

## TRAVIS, 12 MEMORIES

(SONY MUSIC)

**9/10**



É um disco verdadeiramente alternativo à recolha que fizemos para o ponto de escuta desta edição. Em todo o caso, merece, por isso mesmo, o destaque. Este quarto álbum – um álbum de memórias? –, gerado após uma quase desintegração da banda, apresenta-se impregnado de melodias carregadas de sentido. Ao longo da sua ainda curta carreira, têm sido muitas as comparações feitas aos Radiohead, mas o que se nota é que a banda de Fran Healey continua a soar melhor que a de Thom Yorke. Já agora, deixem que vos diga, este parece-me ser o melhor álbum dos Travis. Deixem os jogos de lado, e peguem já nestas irresistíveis memórias. □



## STATIC-X, SHADOW DRONE

(WARNER MUSIC)

Depois do óptimo *Machine*, este *Shadow Zone* tem sido considerado pela crítica **7/10** como um passo em frente naquele que se poderá considerar ser o novo metal. Foi o ouvir faixas como *Control It*, *Shadow Zone* e, em particular, *Otsegolectric* e o 'single' *The Only* que nos permitem tirar essa conclusão. O DVD de bónus é cada vez mais um acessório obrigatório. Neste caso, inclui três temas gravados ao vivo onde se vê bem a garra dos Static-X, e momentos de 'backstage'. Quem procura os novos caminhos do metal tem aqui um disco indispensável. □

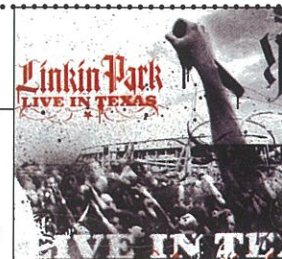
## LINKIN PARK, LIVE IN TEXAS

(WARNER MUSIC)

Se és um fã dos LP e já foste a algum concerto deles, vais passar-te com este disco; se ainda não os conheces bem, esta é uma oportunidade obrigatória. Este DVD

**7/10** mostra bem como a banda funciona em público. Os concertos foram gravados em Houston e Dallas e espelham alguns dos melhores temas do grupo.

Os vídeos e o documentário são o exacto reflexo do que é a banda ao vivo, ou seja, uma enorme e contagiante corrente eléctrica. Para ouvir com o som no máximo. Yo! □





GANHA 1 'PACK' EXCLUSIVO

# JAK II: RENEGADE

A tua revista PlayStation2, em parceria com a Lusomundo, tem um fantástico e exclusivo 'pack' sobre *Jak II: Renegade* para oferecer ao leitor que escrever a melhor frase original sobre este fabuloso título. E atenção: está em jogo um super skate, um boneco estátua de Jak com 30 cm de altura e, claro, um jogo. Mas só um leitor é que irá levar o 'pack' para

casa, por isso... Depois, é só recortar a prova de compra da revista PlayStation2 (em cima, à direita), colá-la num postal e enviá-la para o endereço que aparece em baixo. Não esquecer de escrever a morada do participante no postal. As respostas dentro de cartas não serão

aceites. Só serão aceites os postais do passatempo até ao dia 20 de Janeiro de 2004 (data do carimbo dos correios). O nome dos vencedores do passatempo será publicado na edição número 18 da revista. Antes, porém, serão avisados por carta. O levantamento dos jogos poderá ser feito nas instalações da Pressmundo (Av. da Liberdade 266, 1250-149 Lisboa) sem quaisquer custos adicionais. Se preferir, o jogo pode ser enviado através dos correios, cabendo neste caso ao vencedor suportar o custo do envio.



**LUSOMUNDO**



Revista PlayStation2  
Passatempo "Pack Jak II:  
Renegade" Apartado 1362  
1011-802 Lisboa

TOP

# Os 10 mais dos leitores

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



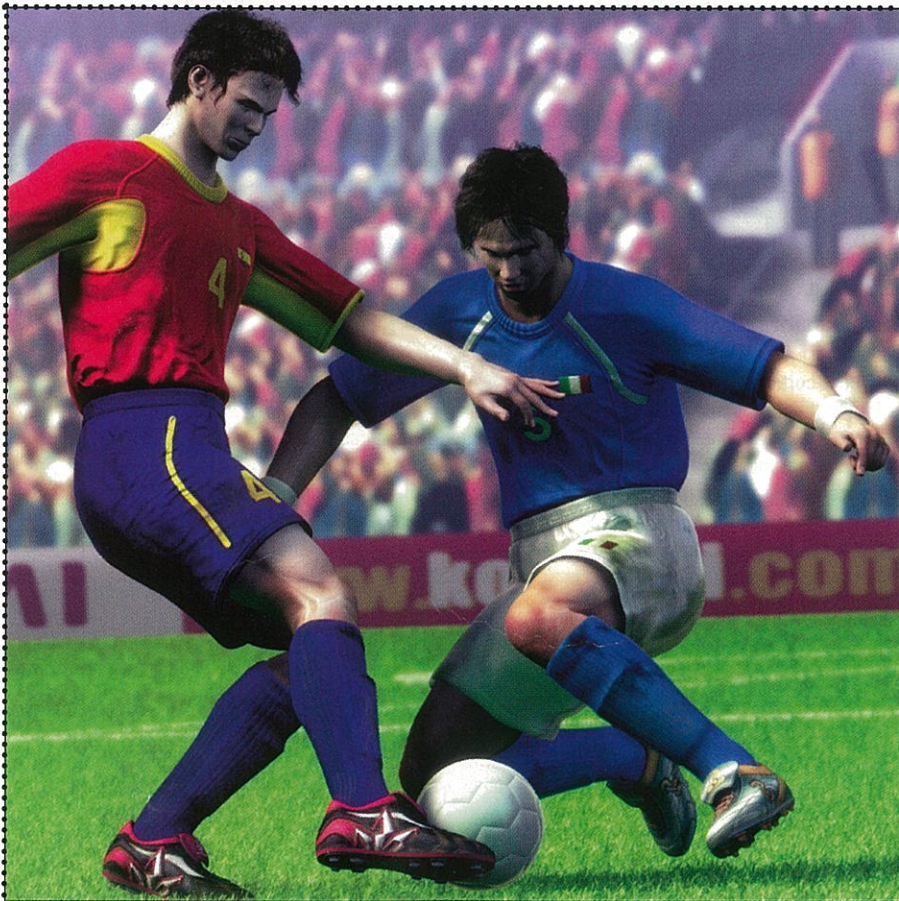
**1 Pro Evolution Soccer 3**  
 ☆ Editora Konami  
 ☆ Distribuidora Ecofilmes  
 ☆ Género Futebol



**2 True Crime Streets of LA**  
 ☆ Editora Activision  
 ☆ Distribuidora Ecofilmes  
 ☆ Género Acção/Aventura



**3 FIFA Football 2004**  
 ☆ Editora EA Games  
 ☆ Distribuidora Electronic Arts  
 ☆ Género Desporto



Malta, o que é que se passa? Perderam o interesse por saber o que é que se anda a jogar, ou estão à espera do Natal para receber jogos novos para nos dizerem quais os vossos vícios diários? É que, este mês, a nossa caixa do correio não entupiu com os vossos jogos do TOP. Bom, mas em compensação, o nosso amiguinho Charlie "bufou" toda a semana a queixar-se de estar esmagado com as vossas missivas para as "Cartas dos Leitores". E ainda por cima o tipo apanhou uma gripe monumental e sentia dores no corpo todo. Bem feito! Quem é que o mandou ir a Londres matar saudades de uns amiguinhos no último fim-de-semana. Devem ser boas prendas, sim senhor! Mas até deu pena vê-lo naquele estado com uma gabardina enfiada até à cabeça e os olhos todos raiados e uma tosse cavernosa. Enfim, nada que não passe. E acreditam que o tipo teve a lata de enviar vários mails e de pedir aos amiguinhos dele para enviarem mails a votarem sempre no *The Getaway*? Mas estranhámos: nomes ingleses com @mail.uk no remetente? Pois é, foi apanhado e levou cá um raspanete do director. Ele é magrinho mas quando se passa transforma-se e leva tudo à frente. Bom, a sorte é que Jolson estava mesmo mal e a coisa ficou por isso mesmo. Se não...  
 Agora, vejam lá o que é que os únicos 27 leitores que enviaram o TOP deles andam a jogar. E já sabem, para o mês que vem, que já receberam muitos joguinhos novos, digam quais são os melhores.



**4 GhostHunter**  
 ☆ Editora SCEE  
 ☆ Distribuidora Lusomundo  
 ☆ Género FPS



**5 Gran Turismo 3 A-Spec**  
 ☆ Editora SCEE  
 ☆ Distribuidora Lusomundo  
 ☆ Género Condução



**6 Moto GP3**  
 ☆ Editora SCEE  
 ☆ Distribuidora Lusomundo  
 ☆ Género Aventura/Acção



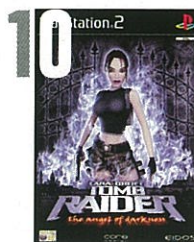
**7 SOCOM: U.S. Navy Seals**  
 ☆ Editora Sony  
 ☆ Distribuidora Lusomundo  
 ☆ Género Acção



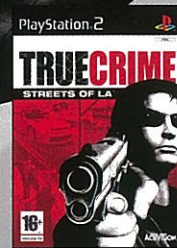
**8 Colin McRae Rally 04**  
 ☆ Editora Codemasters  
 ☆ Distribuidora Ecofilmes  
 ☆ Género Condução



**9 EyeToy: Play**  
 ☆ Editora SCEE  
 ☆ Distribuidora Lusomundo  
 ☆ Género Simulação visual



**10 Tomb Raider: The Angel of Darkness**  
 ☆ Editora Eidos  
 ☆ Distribuidora Ecofilmes  
 ☆ Género Acção



GANHA 10 JOGOS COM A TUA PLAYSTATION2

# PASSATEMPO

## TRUE CRIME: STREETS OF LA

A tua revista PlayStation2, em parceria com a Ecofilmes, tem dez jogos *True Crime: Streets of LA* para oferecer aos leitores que escreverem as melhores frases originais sobre este fabuloso jogo em que podes andar pela cidade dos anjos a manter a ordem. E que ordem! Depois, é só recortar a prova de compra da revista PlayStation2 (em cima, à direita), colá-la num postal e enviá-la para o endereço que aparece em baixo. Não esquecer de escrever a morada do participante no postal. As respostas dentro de cartas não serão aceites. Só serão aceites os

postais do passatempo até ao dia 20 de Janeiro de 2004 (data do carimbo dos correios). O nome dos vencedores do passatempo será publicado na edição número 18 da revista.

Antes, porém, serão avisados por carta.

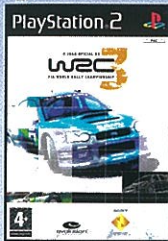
O levantamento dos jogos poderá ser feito nas instalações da Pressmundo (Av. da Liberdade 266, 1250-149 Lisboa) sem quaisquer custos adicionais. Se preferir, o jogo pode ser enviado através dos correios, cabendo neste caso ao vencedor suportar o custo do envio.

Revista PlayStation2 Passatempo "True Crime" Apartado 1362 • 1011-802 Lisboa



TOP  
Top 10 da Redacção

1



**WRC 3**  
 ✦ Editora  
**SCEE**  
 ✦ Distribuidora  
**Lusomundo**  
 ✦ Género  
**Corridas**

2



**Jak II  
 Renegade**  
 ✦ Editora  
**SCEE**  
 ✦ Distribuidora  
**Lusomundo**  
 ✦ Género  
**Acção/Aventura**

3



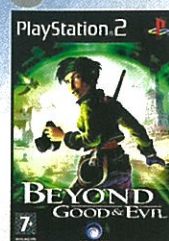
**Prince of Persia  
 The Sands  
 of Time**  
 ✦ Editora  
**Ubi Soft**  
 ✦ Distribuidora  
**Ecofilmes**  
 ✦ Género  
**Acção/Aventura**

4



**Pro Evolution  
 Soccer 3**  
 ✦ Editora  
**Konami**  
 ✦ Distribuidora  
**Ecofilmes**  
 ✦ Género  
**Futebol**

5



**Beyond  
 Good & Evil**  
 ✦ Editora  
**Ubi Soft**  
 ✦ Distribuidora  
**Ecofilmes**  
 ✦ Género  
**Acção/Aventura**



Colin McRae Rally 04	9	9	9	9	8
Freedom Fighters	8	-	8	8	-
Jak II: Renegade	10	10	-	9	9
Prince of Persia: The Sands of Time	10	9	-	10	-
Pro Evolution Soccer 3	10	9	9	-	10
Ratchet & Clank: Locked and Loaded	9	8	8	9	-
Soul Calibur II	8	8	-	7	-
SSX 3	8	8	-	9	-
Time Crisis 3	8	-	7	7	-
WRC 3	9	9	8	10	9

	NPL	PP	NP	VL	CN
Colin McRae Rally 04	9	9	9	9	8
Freedom Fighters	8	-	8	8	-
Jak II: Renegade	10	10	-	9	9
Prince of Persia: The Sands of Time	10	9	-	10	-
Pro Evolution Soccer 3	10	9	9	-	10
Ratchet & Clank: Locked and Loaded	9	8	8	9	-
Soul Calibur II	8	8	-	7	-
SSX 3	8	8	-	9	-
Time Crisis 3	8	-	7	7	-
WRC 3	9	9	8	10	9





GANHA 10 JOGOS COM A TUA PLAYSTATION2

# PASSATEMPO

BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER



**Revista PlayStation2 Passatempo "Breath of Fire: Dragon Quarter" Apartado 1362 • 1011-802 Lisboa**

A tua revista PlayStation2, em parceria com a Electronic Arts, tem dez jogos *Breath of Fire: Dragon Quarter* para oferecer aos leitores que escreverem as melhores frases originais sobre este fantástico jogo. Depois, é só recortar a prova de compra da revista PlayStation2 (em cima, à direita), colá-la num postal e enviá-la para o endereço que aparece nesta página. Não esquecer de escrever a morada de contacto do participante no postal. As respostas dentro de cartas não serão aceites. Só serão aceites os

postais do passatempo até ao dia 20 de Janeiro de 2004 (data do carimbo dos correios). O nome dos vencedores do passatempo será publicado na edição número 18 da revista. Antes, porém, serão avisados por carta. O levantamento dos jogos poderá ser feito nas instalações da Pressmundo (Av. da Liberdade 266, 1250-149 Lisboa) sem quaisquer custos adicionais. Se preferir, o jogo pode ser enviado através dos correios, cabendo neste caso ao vencedor suportar o custo do envio.



# 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.



## LINHA DE ATENDIMENTO SONY PLAYSTATION 2

Acabaram-se as dúvidas sobre os jogos Sony PlayStation2, informação técnica sobre o funcionamento das consolas, truques, dicas e informações sobre a Playstation Online. Agora podes telefonar para este 'call center' (707 23 23 10), de segunda a sexta, das 10h00 às 22h00, e sábados e feriados, das 10h00 às 18h00. Ai está um grupo de profissionais preparados para vos responderem.

## Hello Charlie!!

CARTA DO MÊS

Há um ano eu e o meu irmão tentávamos convencer os nossos pais a comprarem aquela linda caixinha negra. Eles diziam que não, que era muito cara, que não valia a pena. Mas nós lá os conseguimos convencer a mudar de ideias. Foi difícil mas compensador. Quando meti o WRC 2 (o jogo que vinha com a consola) e comecei a jogar, fiquei maravilhado, e até os meus pais disseram: "Bolas, até parece real!!" Foi um momento inesquecível. Lá se passou um ano a jogar espectaculares jogos até que chegou mais um Natal! Tempo para pedir ao Pai Natal (que, neste caso, é o meu irmão) mais uns joguinhos!! Eu já disse ao meu irmão que o Need For Speed Underground está espectacular e eu estou completamente viciado na demo que vinha na vossa/nossa revista. Mas ele diz que depois nós nos fartamos, que é sempre a mesma coisa e que jogos de carros já nos chegam o GT 3 e o WRC 2. Por isso, eu faço-te um pedido Charlie: Responde a este mail e convence lá o meu irmão de



que o Need for Speed é mesmo bom. Ah, já agora um pequeno pormenor: vocês enganaram-se na nota final deste jogo, é que deram-lhe um 3. Mas é, como eu disse, um pormenor numa revista que está excelente e que melhora de edição para edição a olhos vistos. Uff!!! Finalmente, acabei!!! aguardo com ansiedade a vossa resposta, pois eu gostava mesmo deste jogo!!

João Alexandrino

Caro João, O que dizer? Se nos convenceste a nós, porque não haveremos de convencer o teu irmão. Mais: tentámos convencer a Electronic Arts a oferecer-te... Tcha, tcha, tha, tham... esse jogo, o NFS: Underground. Ok, podes descer do tecto e recompor-te. E deixa ser o teu irmão a passar-se com esse jogão! Esse será o nosso argumento! Se não ficar convencido, aceitamos o jogo de volta! É claro que a nota foi um lamentável erro gráfico. Mas vocês perceberam... É um jogão para 9, e não há discussão. Atenção pessoal, nada de dar graxa aqui ao velhote. Tentem apenas ser criativos. E originais!

## SOCOM 2

Caros amigos, sou eu outra vez o vosso amigo de S. Pedro do Sul. Tinha umas perguntas a fazer:

- 1 - Quando sai o SOCOM 2, e tem auricular?
- 2 - O WRC 3 já tem o novo Peugeot 307?
- 3 - O NBA Live 2004 vai ser melhor e mais espectacular que o 2003?
- 4 - É verdade que vai haver um jogo de downhill para a Playstation2?
- 5 - O Online paga-se ou não?
- 6 - O FIFA 2004 tem os comentadores de Portugal e os estádios do Europeu?
- 7 - Já ouvi falar na vossa revista numa race station, onde é que se compra e quanto custa? (...)

Boa sorte para todos, nunca desistam e continuem a escrever aquela revista que me dá uma

alegria todos os meses. Good luck 4 you all!

Simão Santos (S. Pedro do Sul)

Oi Simão, O SOCOM sairá na primeira quinzena de Março. Vai existir a possibilidade de adquirir o jogo com ou sem o Head Set SOCOM. Quanto ao WRC 3, o Peugeot 206 WRC é o carro do rali, embora exista a possibilidade de pilotar o novo Peugeot 307 como protótipo depois de ser desbloqueado. NBA Live 2004, já viste algum jogo ser inferior ao seu antecessor? Não acredito. É verdade que existe um jogo downhill para a PS2. É o Downhill Domination que sairá no início de 2004. Quanto ao FIFA 2004, podes contar com os comentários em português, mas os estádios só no EURO 2004, lá para Maio do ano que vem. Sobre o 'online', meu caro, o que te posso dizer é que para jogar PS2 'online' não tens de efectuar qualquer

pagamento. O único pagamento a fazer será ao ISP. No futuro poderão existir jogos que necessitem de um pagamento prévio para se jogar. Por exemplo: Everquest Online Adventures. Desculpa lá isto ser aviado assim à pressa, mas o espaço é cada vez menor para o n.º de cartas que não páram de chegar em catadupa. Abraços

## TRUQUES E TRUQUES

Olá, o meu nome é João Eduardo, e é a primeira vez que vos escrevo. A vossa revista é espectacular. Aqui vão as minhas perguntas:

- 1 - O jogo Maximo tem truques? Se sim, digam-me, por favor, quais são.
- 2 - A que jogo a squaresoft se refere no final alternativo do Kingdom Hearts? Eu não percebi nada desse



Olá pessoal, Já percebi que vocês não brincam em serviço. Mas acham que eu não tenho mais nada que fazer do que ler as vossas cartas? Hum? Ai, ai ainda por cima agora está tudo de férias, já estou mesmo a ver. Ouçam lá, eu também quero ir de férias... Bom, isto está a melhorar a olhos vistos. Já sabem que a carta melhor ganha um jogo? Vá lá, enviem as vossas fotos, desenhos com os vossos heróis preferidos e partilhem truques com os colegas leitores. Vamos arrasar! Olhem, já agora, um Bom Natal (eu não ligo nada a essas coisas), mas nesta altura fico sempre "sentimentalão"... com as minhas vítimas (dos jogos, claro). Ha!

**CHARLIE JOLSON**

'trailer'.

3 - O jogo Bionicle é recomendado às crianças de nove anos?  
4 - O jogo Disney Extreme Skate Adventure é um bom jogo de skate, ou o Tony Hawk Pro Skater 4 é melhor?  
Continuem com o vosso bom trabalho!

**João Eduardo Sintra**

Caro João Eduardo, Obrigado pela tua carta. Vou tentar responder o melhor que souber (e de forma concisa) às tuas perguntas:

1 - Sobre o Maximo, referes-te ao Ghosts of Glory? Escuta, é difícil dar-te truques, mas é possível aceder a um guia com tudo sobre Maximo. Telefona que a gente ajuda.  
2 - Refere-se ao Kingdom Hearts 2.  
3 - Sim, o que achas? Para adultos é que não é...  
4 - São jogos para públicos diferentes. O Disney Extreme é mais para crianças de nove anos... Abraços

## JOGOS COOL

Yo Charlie, todo cool, olha mano eu sou novo aqui e é a primeira vez que escrevo, por isso take it easy whit me, OK? Os elogios são escusados, pois já sabeis que essa revista is the best of the world.

Now, as questões:

1 - Achas que eu devia comprar o True Crime ou esperar pelo Driver 3?  
2 - Também não sei se devo comprar o Def Jam Vandetta ou o SmackDown Shut Up Your Mouth.  
3 - O Need For Speed:Underground o que achas, mano, good? E quando sai?  
4 - (THE LAST QUESTION)  
O Metal Gear Solid:Snake Eater, quando sai? Qual a história?  
Bye, my friend, and YUPI CA EI.

**Blue\_Vyrus**

My man Vyrus (isso é contagioso?)  
Deixa-me apertar esses ossos!  
Crraack!! Melhor? 'Adelante'.  
Now, as respostas:

Eu prefiro agarrar o presente com as duas mãos e só depois pensar no futuro (faz algum sentido para ti?)  
Os dois jogos que citas são igualmente bons no seu género - por isso, é difícil a escolha. Sorry. Já quanto ao NFS tenho de dizer que cheira a nitro e a borracha queimada. É assombroso, mano! E a vertigem da velocidade? Nem no filme (bera, by the way) Velocidade Furiosa foi tão convincente. É o 'tuning' e as corridas ilegais no seu melhor! Já deve estar nas bancas...  
Metal Gear Solid: Snake Eater tem data de 2004. Será prematuro dizer algo mais.  
Heepe yo kay ye

## PES ONLINE?

Hi Charles, ou Charlie, como quiseres... Tudo bem?  
Agora as perguntinhas da praxe: Pro Evolution Soccer 3 tem complementaridades 'online', como o FIFA, de actualizar estádios e equipas?  
FIFA tem alguns problemas de 'online'. Eu que tenho o 'modem' da ADSL sapo. Tenho de configurar a minha 'firewall' para jogar contra outros ou só as pessoas com 'routers' é que precisam?  
Nba live 2004 dá para jogar 'online'?  
Finally... Champions of Norrath tem de se pagar para jogar 'online' ou também dá para jogar 'offline'?  
Thx man... Good xmas... Online rules!

**Carlos Filipe**

Ó Charlie Filipe, Então não sabes que o PES 3 não tem opções 'online'?  
Para o FIFA deves configurar o 'firewall' e também a tabela de "routiamento" independentemente de a pessoa do lado de lá ter ou não um 'router'. Sobre o NBA Live 2004, confirma-se que tem funcionalidades 'online' (mas apenas na versão para a PlayStation2). Sobre o Champions of Norrath, não tenho ainda informação se o serviço é pago, pois o jogo apenas será lançado no início

do ano que vem.  
Merry X'mas 2U2!

## VOLANTE

Olá malta, tudo na boa? A vossa revista está o máximo. Gostava que me respondessem a umas perguntas.

1 - Poderiam dizer-me qual é o melhor volante que está à venda para a PS2?  
2 - Por acaso já há algum 'site' com a lista de carros do GT4?  
3 - No Need for Speed Underground só vai haver carros japoneses? Se houver outras marcas, digam-me.  
4 - Já que falam de carros, por que não mandam umas fotos de umas "bombas"?  
Obrigadinho, e continuem o bom trabalho.

**João Faria, Funchal**

Caro João Faria,  
Podemos aconselhar-te um volante, sim senhor. Experimenta o Speedster 3, um volante oficial para a PS2, embora existam outras alternativas. Sobre o GT4, vais ter paciência e esperar mais algum tempo, OK? Já no NFS, posso dizer-te que também tens marcas europeias (um VW Golf, por exemplo). Fotos? Procura na Net. Inté

## AZKABAM

Caro Charlie e pessoal da revista PS2:  
Adoro a vossa revista, está sempre recheada de surpresas inesperadas.  
Gostaria que me esclarecessem algumas dúvidas:  
1 - Sabem se a EA games está a pensar em fazer um Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban para PS e PS2?  
2 - Podem dizer-me se vai sair um segundo jogo do Matrix?  
3 - O que devo eu comprar em 1.º lugar, sabendo que vou ter os dois jogos - True Crime ou Ratchet and Clank 2.  
Cumprimentos,

**Miguel Cardoso**

Caro Miguel, Sim, imagino que a EA vá seguir os vários livros da série e conceber um jogo com o Prisioneiro de Azkaban. Da mesma forma, imagino que a Atari se dedique a um jogo depois de Enter the Matrix. Deixa-me que te diga: a tua curiosidade é legítima mas, vejamos, mesmo que tentemos responder a todas as vossas perguntas não podemos adivinhar os planos das grandes companhias. E, depois, para que serve saber que, algures lá para o ano 2004 ou 2005, vá sair o jogo tal e tal? Isso só torna o nosso trabalho mais angustiante. Desculpa lá este desabafo. Acredita que tentaremos responder a tudo, mas se não conseguirmos...

Já agora, diz-me, se vais ter os dois jogos para que perguntas qual deverá ter primeiro? Olha, começa primeiro pelo Ratchet e evolui depois para o True Crime...  
Adiós

## PAC MAN

Caro Charlie Jolson,  
Desde que gastei as minhas primeiras moedas com o "Space Invaders" e o "Pac Man" nas máquinas de jogos dos cafés, nunca mais fui o mesmo. Os meus pais ainda pioraram a situação, quando me ofereceram o não menos famoso "ZX Spectrum", na já longínqua década de 80...

Por isso, espero que não fiques surpreso por um "cota" de 36 anos, viciado em videojogos, te estar a escrever. Estou a escrever-te para te pedir ajuda no Ace Combat e no SOCOM.

Não terás por aí umas batotas disponíveis, tipo vidas infinitas?? No caso do Ace Combat faltam-me duas ou três missões, e no SOCOM não sei como hei-de destruir o helicóptero (ou com que arma), na missão "Operation Serpent Strike - Prison Break". Conto com a tua ajuda.

**Paulo Viegas, Lisboa**

Grande Paulo, Nem imaginas como te compreendo. Também eu vivi essa experiência. E nunca mais parei... Depois, partilho também os mesmos gostos. Tentarei ajudar-te. Mas não no Ace Combat. Sorry, mas não tenho códigos. O que te posso dizer é que no SOCOM, o helicóptero não é para destruir. O que se tem é de cumprir a missão antes dele aparecer. Depois é... game over. Espero ter ajudado. Abraços

## BOA NOITE

Boa noite... Pensei: "Não era sem tempo", quando vejo um dos meus jogos favoritos convertido a 3D. Falo de Worms3D, claro. Estava seriamente a pensar comprá-lo, mas gostava que me dessem uma opinião. Será que a conversão para 3D não alterou em muito a sua jogabilidade? Ou continua a ser hilariante e a fazer-nos rir quando vemos um verme morrer ao levar com uma ovelha suicida em cima (despertando o lado sádico dentro de nós)? Além desta questão, gostava só de saber uma coisa em relação aos prémios do concurso de aniversário (visto que ganhei um joguinho!). Tou prestes a receber o jogo ou tenho que o ir levantar? Ou mando vir, pagando os portes?

Acho que é tudo  
Fiquem bem..

Miguel Cipriano

Oi Miguel, Long time no see... O Worms 3 está excelente, sobretudo para quem gostou dos anteriores. Podes avançar sem medos. Sobre o passatempo, contacta o departamento de 'marketing'. Já agora parabéns, pois foram "N" as respostas que recebemos. Por isso, os envios poderão demorar um pouco mais... Keep cool

## JAK 2

Caríssimo Charlie, estou pela segunda vez a escrever-vos sobre um assunto que pode não só ter acontecido comigo, passo a explicar o problema: Adquiri já há algum tempo o jogo Jak 2 - Renegade, depois de muitas horas a tentar passar o jogo, eis que numa bela tarde quando vou para jogar (fazendo

load game) me aparece a pasta com tudo no zero, como se estivesse a começar de novo sem ter jogado nada (quando o jogo grava pela primeira vez - na primeira missão), isto deixou-me muito aborrecido, dado que já aconteceu com o primeiro jogo (Jak and Daxter the Precursor Legacy). Será que me podem ajudar?

Outra coisa, porque não se pode concorrer aos passatempos por email? Era mais económico e mais fácil!  
Por agora é tudo, e obrigado pela vossa atenção.

André

André, Não percebo o que te sucedeu. É um cartão de memória oficial? Se é, isso não deveria acontecer. Se não é... Sobre a tua sugestão de participar nos passatempos, apetece-me dizer o seguinte: já agora, por que não participar no totoloto através de email? Já agora sem pagar... Percebeste? Não vou mentir, os passatempos ajudam a vender a revista e nós precisamos de vender revistas para continuarmos a trabalhar. Daí a necessidade de apresentar a prova de compra. Não é complicado, pois não? Manda sempre.

## PES OU THUG?

Está claro que não posso dispensar os elogios pela imprescindível revista que publicam todos os meses. Quanto às minhas questões, são as seguintes:

Que jogo me aconselham a comprar entre PES 3 ou Tony Hawk's Underground?  
Em THUG, somos nós que construímos os níveis e fazemos os truques?

Esta pergunta pode parecer absurda, mas eu só queria saber se vocês têm recebido os meus postais para participar nos passatempos? É que eu queria saber se estou a enviar correctamente?

Muito obrigado e continuem excelente!

Bernardo Sampaio

Caro Bernardo, São ambos jogos excelentes, mas diferentes no tipo

de desporto. Em THUG existe mais liberdade por parte do jogador e inúmeras aplicações 'online'. Mas o PES tem uma jogabilidade fabulosa. Sobre passatempos não sei de nada... Sorry.

## GT A 2000 À HORA

Olá a todos os malucos com os empregos mais cobiçados, na minha opinião, de Portugal. Olá a ti também, Mr. Charlie Jolson. (...) Estou a escrever pois também é para responder à dúvida do menino Francisco Calheiros, que supostamente quer pôr o seu GT One a andar a 2000km/h, pois faça o seguinte:

- Ponha o Spring Rate para 4.0kgf/mm, o mesmo com o outro lado.
  - Ride Height Adjustment para 55 mm em ambas as partes.
  - Damper Bound para Level 1 em ambas as partes.
  - Damper Rebound para Level 1 em ambas as partes.
  - Camber Angle para 0.0 em ambas as partes.
  - Toe Angle para 0.0 em ambas as partes.
  - Stabiliser para Level 1 em ambas as partes.
  - LSD Inicial para 0 à frente e 60 atrás.
  - LSD Aceleration para 0 à frente e 60 atrás.
  - LSD Decrease para 0 à frente e 5 atrás.
  - Gear Ratio vá a Auto-Setting e ponha tudo em Wide.
  - Down Force mude para 0.45 à frente e 1.25 atrás.
  - Active Stability Manager para Level 20.
  - TCS Controller para Level 10.
- Quanto a Kingdom Hearts 2, sei que talvez saia lá para o fim do ano ou em início de 2005. Juntamente com este jogo, sairá também o Kingdom Hearts: Chain of Memories para o GBA. Agora aconselhava que, se pudesse, vocês pusessem uma secção dedicada aos desenhos dos leitores, quer relacionados com a PS2 quer não, e até dar prémios àqueles que fossem os melhores. E também queria perguntar se haverá alguma notícia sobre The Getaway 2. Adoro as secções de carros com todos aqueles bólides que nunca poderemos, ou até que sim, ter,

a secção de "gadgets" com toda aquela tecnologia que nos põe água na boca e todas as outras grandes secções. E já agora, FELIZ NATAL E UM PRÓSPERO ANO NOVO cheio de novidades e trabalho pois 'tá claro. Mantenham-nos informados e fiquem bem.

Ricardo Ribeiro

Oi Ricardo, Obrigado pelos esclarecimentos. Já deixaste alguém feliz e contente!  
A tua ideia dos desenhos vai ter seguimento. Pois que os mandem, mandem também fotos, enviem mensagens, trocas de jogos, tudo! Nós arranjaremos maneira de orientar as coisas de forma a que apareçam como deve ser. Bem sei que seria uma bela prenda de Natal para todos nós se existisse um Getaway 2, mas isso não acontecerá este ano. Quem sabe para o próximo?  
Ainda bem que gostas dessas secções, mas, mesmo assim, tentaremos libertar mais espaço para outros temas e mais espaço para os jogos.  
Olha, Merry X'mas para ti também.

## SILENT HILL 3

Olá malta da redacção e olá charlie Jolson, como é que está o tempo aí em Londres? Bem... o que é que há mais para dizer da consola e revista PlayStation2 sem parecer ter descoberto a pólvora depois da guerra... São perfeitas!! Eu antes de comprar a PlayStation2 nunca deixava de dar uma vista de olhos pela vossa revista para estar sempre actualizado e pensava sempre - "por que não hei-de ter uma PS2?..."  
Até que houve o abençoado dia, após ter reflectido, nem foi preciso muito tempo, quase nada! - "Pai!! quero uma PlayStation2!!!!... Tás parvo, para o ano vais para o 12º, tens é de estudar!..." Depois de passar o resto do dia a massacrá-lo... - "Pronto, está bem, amanhã tratamos disso".  
Na tarde do dia a seguir comprei a PlayStation2 com o teu jogo Charlie, mais o maravilhoso Silent Hill 3 e o espectacular Burnout 2. Que belo Verão que passei... - "Patrícia... vamos? André, antes

**PSX - GB - GBA - SP**

**Logic 3**

**PS2 - Xbox - PC**

**NET BIT**

PS412 Dual Shock € 14,20

PS417 Arcade stick PS2 € 26,10

PS438 ForceFeedback Volante PSX2 € 72,80

PS099L Laser Blaster Auto Fire Auto Reload € 34,80

PS495 4 MB PSX € 4,40

W.T. 8 MB PSX € 19,90

PS405 Comandos s/Fios Free Bird € 52,10

PS419 DVD Remote Control PS2 € 10,70

PS409 Universal DVD Remote Control (PS2,TV,DVD, VCR,etc.) € 19,50

VGA BOX 1700 Adaptador de sinal Video/Audio para VGA, (liga até 4 dispositivos) € 64,30

Tapete (dança) PS420 + Tapete Pop Star Academy € 59,40

SP305 - SoundStation 5.1 Dolby Digital Decoder, c/ Amplificador e controlo remoto 2000 Watts PMPO, 45 Watts RMS (20+5x5) PS2, PSX, Xbox, DVD, PC, CD € 169,00

PS473 Cabo Scart Gold Serie € 6,80

PS479 Cabo Adaptador RF € 13,40

LG500 Multi-Case € 16,00

SOUNDSTATION 4 400W PMPO RMS (20+3+3+3) € 83,40

de irmos para a praia, podemos jogar um bocadinho na tua consola? Vá lá, querido...", até a minha namorada adorava matar os monstros do Silent Hill!! O que é que eu posso dizer... estou completamente rendido à PS2... (...). E já agora, qual é o melhor: WRC3 ou o Colin Mcrae 4? Um abraço para a malta e continuem com esta maravilhosa revista. Vale mesmo a pena comprá-la.  
**André Araújo**

Meu bom André, Ficaste perto da carta do mês. Sorry, my man. Sorry, Patrícia. Olha que essa de matar monstros a dois é das coisas mais românticas que ouvi nos últimos tempos... Sobre os jogos de rali, a doutrina divide-se... ao meio. Proponho o seguinte: se tens algum dos anteriores, escolhe o outro. Se não, bom, aí a coisa é mais complicada. Olha, um é oficial; o outro, não.

**DICAS E DIQUES**

Oi people da melhor revista de jogos (e mais vendida) do Planeta. Oi Charlie, tá tudo contigo? A vossa revista está muito boa e é a única coisa com que gasto o dinheiro da minha semanada, para além de jogos para a minha PS2, claro. Alguns leitores continuam a pedir dicas para jogos e isso é coisa que, na minha opinião, é muito fácil de resolver. Quem tem Internet tem tudo resolvido, pois existem imensos 'sites' de jogos com todas as dicas e até mais, sobre todos os jogos da nossa consola favorita e, se se souber inglês, ainda melhor. Coisa que por aí não falta são 'sites' com dicas de jogos. Isto também serve como resposta à carta do leitor Guilherme Simões porque, se tem endereço de email, deve ter Internet também, e eu tive todos os Skill Points do R&C sem problemas nenhuns. É claro que nem todos têm Internet... Achei interessante a ideia que tiveram acerca dos leitores trocasses impressões. E podem ser os próprios leitores a criar canais no IRC (ou no Messenger). O 'online' também era uma boa

ideia, não era fixe que os leitores desta revista (como eu) pudessem jogar uns com os outros? Não sei bem como é que isso funciona, pois vai demorar até ter um jogo 'online', já que há muitos jogos de um jogador que quero ter este Natal - mas, se der para criar servidores, criávamos alguns da PS2ROP. É verdade que estou ansioso por poder jogar 'online'. Também podiam variar mais nos passatempos e escolher melhor os vencedores dos passatempos, porque, sinceramente, não achei os slôganes vencedores do sorteio de aniversário muito convincentes. Os leitores também podiam aproveitar para escrever qualquer coisa mais interessante, há tanta coisa para contar. Não só perguntas! Espero que respondam ao meu mail (seja por email ou na revista), embora não haja respostas para dar. Continuem esse fantástico trabalho e tentem melhorar a revista (se acharem isso possível).  
**António Ferreira**

António, Respondo como maior dos prazeres, ainda que tu próprio apontes vários caminhos válidos. Vamos fazer o que dizes. O povo está a equipar-se e em breve vai rebentar na Net. Um segredo: estamos a preparar uma rubrica fixa de 'online'. E temos os parceiros certos. Escrever coisas interessantes é aquilo que mais importa - só isso prova que somos realmente... interessantes. E isso é importante quando se joga (comunica) 'online'. Quero ver esta gente a mexer e a trocar contactos!  
 Inté

**OLÁ, CÁ ESTOU EU**

Cá estou eu de volta, sei que isto está a tornar-se um vício (e está!!!), mas não consegui controlar-me e cá estou eu novamente!! Charlie migo, então como tá? Na revista anterior, reparei que alguns leitores criticaram novamente, talvez em parte a culpa tenha sido minha, por ter dito a minha opinião e, sem querer, desencadeei isto. Não posso deixar de dizer que está na altura de parar de comparar

**CAMPANHA DE ANO NOVO SPYPER**

**Zyra 3.3**  
 3.3 Mpixels, 16 MB, TV-Out, Zoom digital e óptico, TFT 1.5", Flash, Microf., 172 grs  
 € 293,10

**Zemo**  
 2.1 Mpixels, 16 MB, Zoom digital, TFT 1.6", Microf., 100 grs.  
 € 169,60

**Cleo 3.2**  
 3.2 Mpixels, 16 Mb, TV-Out, Zoom 4x, TFT 1.5", Flash, Li-on, 100grs.  
 € 155,20

**HP nx 9010**  
 256 MB, 40 GB, 15" TFT, DVD-CDRW, P4-2.66 + XP Home  
 € 1.399,00

**P4-2.8, 512MB, XP PRO**  
 € 1.679,00

**Card Reader optical mouse, lê cartões CF e SD**  
 € 45,95

**e-Mail mini optical mouse**  
 c/ luz de aviso de chegada de e-mail  
 € 24,95

**Jogos PSX2-A melhor Oferta a partir de ..... €19,98**  
 Men in Black, Micromachines, Slam Tennis, MX Rider, Superman, Terminator, V-Rally 3, NBA 2 K3.

**Jogos PSX-O melhor ao melhor preço..... €9,99**  
 Alone in the Dark, Astérix Mega Confusão, Dóom, Driver 2, Gekido, Junior Sport Futbol, Radical Bikers,

e ainda... as Grandes NOVIDADES, Fifa 2004, Need for Speed, Robin Woods e tantos outros...!

**KIT ADSL PS2**

**Com OFERTA de Joypad PS412**  
 € 79,00

Enviamos à cobrança via C.T.T. para qualquer parte do País...  
 ... pode também encomendar via Internet em www.netbit.pt

as revistas! Basta!  
(...) Mas passando a outros assuntos, CJ migo, disseste que poderíamos escrever na "Secção de Leitores Exemplares", mas como e onde me posso inscrever? Através do mail das cartas dos leitores? Queria muito inscrever-me, mas não sei como, dá-me uma ajudinha, OK? Antes de me despedir, gostaria de sublinhar que não é, e nunca foi, minha intenção ofender ou censurar alguém na crítica que fiz, e se o fiz as minhas sinceras desculpas... Beijokas pra tdos os viciados, em especial pra ti CJ e pro Pedro Tadeu... Xauxau fiquem bem e PLAY MORE!!!!

Catarina Moniz, S. Miguel (Açores)

Bela Catarina (és bela, não és? Bom, para mim, és). Que prazer em ler-te de novo. Olha, esquece isso; já passou. A malta já seguiu para bingo. Importante é manter este contacto. Neste espaço, o que pretendemos é ter a participação dos leitores a fornecer informação e a resolver problemas dos outros. Uma interactividade. Além de um canal de comunicação. Jocas e um Merry, Merry X'mas!

## PROFECIAS VIRTUAIS

Charlie, irmão, como vai? Pois, porque somos todos irmãos, temos todos o mesmo vício (...). Pois é, todos os meses, lá vamos nós, com as nossas "poupançazecas" (sim, porque a mesada tem de dar para muita coisa), ao quiosque mais perto em busca da nossa fé, da nossa solitária alegria. Depois da volta à cidade, é altura de devorarmos ferozmente cada palavra, cada sílaba, cada letra. Ai, sim, e as demos. Deliciamo-nos com os vídeos, testamos as demos e desesperamos quando estas se esgotam. (...) Cenas dos próximos capítulos, por vós desesperamos. Mas, sim, confesso que o vosso trabalho me dá enorme satisfação, e por isso... muito obrigado. Eu próprio, visto que não posso nem candidatar-me nem trabalhar junto de vós, dou a minha contribuição, escre-

vendo este mail, tentando transmitir os meus sentimentos de profundo agrado para com o produto, pois acho que é importante dar apoio moral para que continuem o vosso trabalho. Desde que a PS2 saiu para o mercado, fiquei mais que convencido das suas potencialidades e, desde que saiu a revista oficial, entreguei-me (nada de segundos sentidos, OK?). Bem, o pior são os cotas, a dizerem para eu ir estudar. Mas eu estudo.. Estudo pois.. as diversas formas de passar um certo nível, explorando ao pormenor cada passo que hei-de dar (espero que eles não leiam isto...). Como o Mr. Charlie sugeriu, aqui está um mail sem perguntas. Acrescento só duas sugestões. Como o 'online' está em crescente desenvolvimento, que tal estimularem a criação de comunidades de jogadores, dos mais diversos tipos, e que tal um passatempo do XIII? Quanto à troca de contactos, aqui vai o meu mail (alberto-prata2000@hotmail.com) e o meu n'nick' no 'online' é "red star". Se alguém estiver interessado... Já agora, sou um maluquinho por Tony Hawk's, GTA's e cenas do estilo.. Aqui ponho um ponto final e me despeço com os mais sinceros agradecimentos e esperança que a vossa contínua evolução positiva se mantenha. Um cordial abraço para toda a equipa que torna esta revista possível. Do vosso leitor atento,

Alberto Prata

Hey Alberto, Desculpa lá, mas tivemos de cortar aqui e ali para que a tua prosa pudesse sair nesta edição (e ficaram tantas de fora... pessoal, nada de desanimar - já agora, uma dica: quanto mais cedo enviarem os vossos mails, melhor). Numa coisa têm os teus pais razão: estudar não é malvisto. É que tudo (mas mesmo tudo) está ao nosso alcance. Enfim, já sabes como é... Atenção, este espaço não é apenas para responder a perguntas, sugerir jogos, é também um espaço para trocar impressões, ideias. A ideia de comunidades de jogadores é muito bem vista (e bem-vinda). Alberto, não vais esperar muito.

Aguarda pelas próximas edições... Abraços e até breve

## FFX-2

People da PS2, há mais ou menos um mês, já vos tinha mandado um mail que não foi respondido. Eu gostaria de ter a resposta às seguintes perguntas: quando sai Final Fantasy X-2 e XI, outros RPG, sem ser da saga FF? Um abraço e keep up with the good work.

Tiago Santos

Tiago, Vamos lá ver. Final Fantasy X-2 sairá no primeiro cartel de 2004; já o FF XI está ainda sem data. Assim como o FF XII. Fica bem.

## JOGOS E JOGOS

Bem, antes de mais nada, queria dar-vos os parabéns pela excelente revista que têm - é mesmo fantástica. Agora as minhas "dúvidas": em primeiro, queria perguntar-vos se acham que Need For Speed: Underground e Lord of the Rings: The Return of The king são uma boa compra para o Natal, digam-me para ser comunicado aos meus pais. Estou indeciso entre NFS: Underground e o Medal of Honor: Rising Sun, qual acham que é melhor? Agora queria pedir-vos uma coisa, se era possível que viesse em conjunto com a revista (do próximo mês) um póster da Heather de Silent Hill 3 ou de um carro de NFS: Underground. Quando está para sair Metal Gear Solid 3, Gran Turismo 4 e Forbiden Siren? Tipo, se não me conseguirem responder antes do Natal, agradecia que me enviassem as respostas por email, se fosse possível. Parabéns a todos pelo excelente trabalho que têm feito; a revista tá muito boa, os pósteres também são bem fixes. Está quase perfeito, só falta uma coisa - um canal de IRC era bem fixe, de resto nada a apontar. Outra coisa: como é que eu posso ter as revistas desde a 1 à 5, com as demos incluídas? É que eu só tenho a partir da 6. E em quanto fica? Bem, se for possível

responderem-me. Obrigado e continuem o bom trabalho.

ToMmY VeRcEtTi

Olha, olha, quem é ele! Vercetti, hein?

Sim, senhor. Agora aos papás do Tommy: são ambos jogos imprescindíveis! Valem bem o dinheiro que custam (e eu sei que é caro). Gosto mais do LOTR e do NFS do que do MOH, mas, mesmo assim, estamos sempre no terreno do superlativo. Um Bom Natal para todos

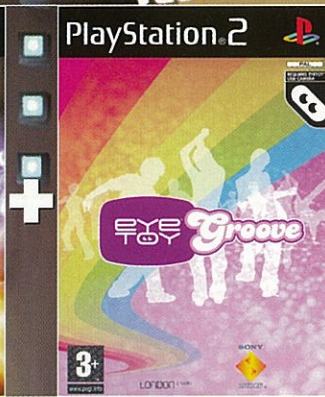
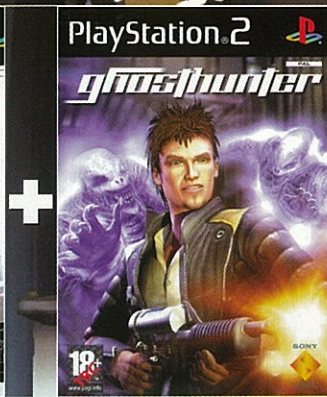
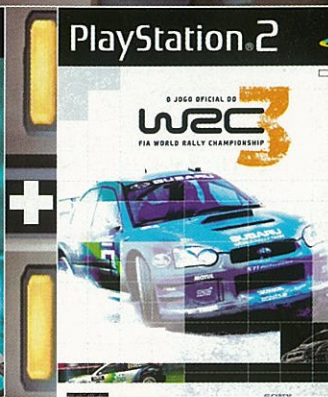
## GANDA CENA

Oi people, sou novo com esta cena da PlayStation 2, comprei-a há duas semanas. De jogos, tenho o Enter the Matrix (já o passei todo), o Pro Evolution Soccer 3 (é lindo, não há palavras para o descrever) e o The Getaway (ainda não passei o primeiro nível)!! Tenho alguns amigos que logo que eu comprei a PS2 me indicaram as duas melhores revistas: a vossa e a PSM 2. Assim que este mês, pela primeira vez, comprei as duas, vi logo que havia diferenças. A vossa é melhor por muito mais que o dobro; mesmo sendo mais pequena, o vosso conteúdo é muito melhor, apenas preferia que a classificação dos jogos fosse de 0 a 10 com, por exemplo, 9,5; mas como eu ia a dizer, assim que vi as duas revistas mandei logo os meus amigos enfiarem a PSM 2 no... lixo. Eu, com o dinheiroito que receber no Natal, estou a pensar comprar cinco jogos: Jak2: Renegade, Need for Speed Underground e Prince of Persia: Sands of Time. Quanto aos outros dois, estou indeciso entre SSX3, Eye Toy: Play, e gostaria que vocês me dessem mais escolhas boas. Continuem o vosso bom trabalho, Xau

Nuno Ramos

Olá Nuno, Como não passaste o primeiro nível do Getaway?! Olha, essas são as boas dúvidas que podemos ter. Podes acrescentar o True Crime, WRC 3, PES 3 ou FIFA 2004, etc., etc. Qualquer um deles pertence ao ramallete dos jogos do ano. Até breve

# LEVA ESTES 4 JOGOS PARA CASA



Revista PlayStation2 Passatempo "4-jogos" Apartado 1362 • 1011-802 Lisboa

Vê só o que podes levar para casa com a tua revista PlayStation2: um conjunto de quatro jogos *Ratchet & Clank: Locked and Loaded*, *WRC 3*, *GhostHunter* e *EyeToy: Groove*. Já estás a imaginar o fartote que vai ser? Pois bem, para participares vais ter de escrever um pequeníssimo texto sobre os quatro jogos. Mas... muita atenção! Só um leitor é que irá levar o 'pack' para casa, por isso... sejam criativos e surpreendam-nos com a vossa história.

Depois, é só recortar a prova de compra da revista PlayStation2 (em cima, à direita), colá-la num postal e enviá-la para o endereço que aparece em baixo. Não esquecer de escrever a morada do participante no postal. As respostas dentro de cartas não serão aceites. Só serão aceites os postais do passatempo até ao dia 20 de Janeiro de 2004 (data do carimbo dos correios). O nome dos vencedores do passatempo será publicado

na edição número 18 da revista. Antes, porém, serão avisados por carta. O levantamento dos jogos poderá ser feito nas instalações da Pressmundo (Av. da Liberdade 266, 1250-149 Lisboa) sem quaisquer custos adicionais. Se preferir, o jogo pode ser enviado através dos correios, cabendo neste caso ao vencedor suportar o custo do envio.

 **LUSOMUNDO**



# JOGA MAIS ( JOGA MAIS )



Todos os meses, juntamente com a tua revista, recibes ainda  
1 DVD com demos jogáveis!

SIM, ASSINO A REVISTA PlayStation<sup>2</sup> POR 1 ANO

Nome \_\_\_\_\_ Telefone \_\_\_\_\_

Morada \_\_\_\_\_

Código Postal \_\_\_\_\_ Localidade \_\_\_\_\_

e-mail \_\_\_\_\_ Data Nascimento \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Autorizo o débito no valor de €70,00 no Cartão       (não se aceita cartões Visa Electron)

n.º \_\_\_\_\_ Cód.seg. \_\_\_\_\_ Validade \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_  
(SER NO VERSO DO SEU CARTÃO)

Junto cheque no valor de €70,00 à ordem de PressMundo, S.A.

Transferência Bancária no valor de €70,00 (o modo de pagamento mais cómodo/ vantajoso - paga em 2 vezes)

Autorização de Pagamento: ex.mos senhores por débito na conta abaixo indicada, queiram proceder, até nova comunicação, aos pagamentos das subscrições que vos forem apresentadas pela PressMundo, SA

Banco \_\_\_\_\_ Balcão \_\_\_\_\_

Nome do Titular \_\_\_\_\_

NIB \_\_\_\_\_

Assinatura \_\_\_\_\_

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 pretenda receber outras propostas comerciais, assinale aqui

**POUPO**

**17%\***

\* face ao preço praticado em banca

recebo Grátis uns  
**ÓCULOS**



Campanha válida até 25/12/2003  
para Portugal Continental e Ilhas.

Cód.431 - Playstation2



Recorta ou fotocopia e envia  
num envelope para:

**PlayStation<sup>2</sup>**

Remessa Livre n.º 11.017

1051-001 Lisboa

(não necessita de selo)

Ou para pagamentos com cartão  
de crédito encomende por:

Tel. 21.318.78.34

Fax 21.318.78.66

assinaturas@pressmundo.pt



# GANHA MAIS ( GANHA MAIS )



ASSINA HOJE MESMO

E GANHA ESTES ÓCULOS, NO VALOR DE 99€!



NÃO PERCAS  
ESTA OPORTUNIDADE...

 VISION



Stock limitado  
O envio dos  
óculos será feito  
aleatoriamente  
sem preferência  
de modelo



Pedro Tadeu

# VIDA REAL

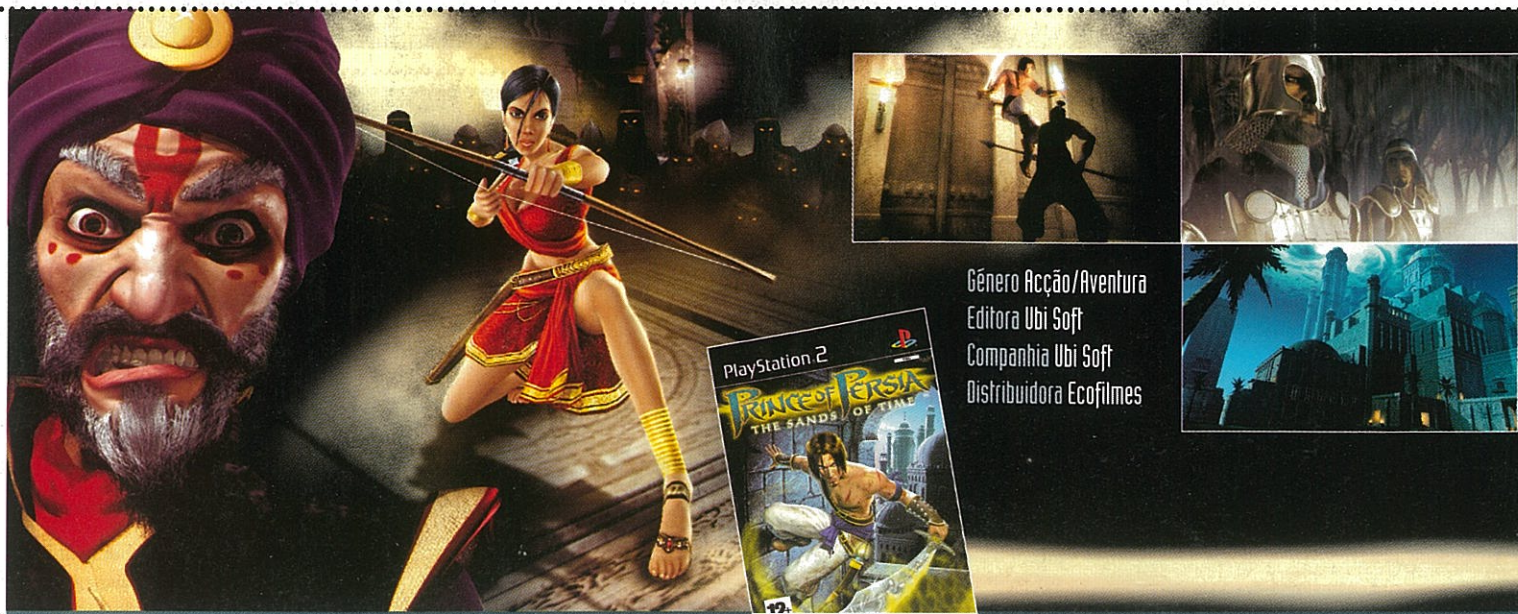
## Somos heróis

▶ **Isto de ser herói pondo em risco a própria vida tira a graça toda à questão. Ao fim e ao cabo, se morrermos, a luta não valeu a pena**

**N**o fundo todos desejamos ser heróis. Embora muitos de nós sejamos heróis na vida – porque ultrapassamos as dificuldades que encontramos, porque somos boas pessoas, porque somos capazes de actos extraordinários dentro da vulgaridade do nosso dia-a-dia –, desejamos algo ainda melhor, de nível superior, algo que nos distinga de tal maneira que faça os outros olharem para nós com respeito e admiração. O ideal seria mesmo ter feito alguma coisa tão admirável que levasse todos a curvarem-se à nossa passagem... Esta síndrome de "cowboy solitário", de "justiceiro de capa e espada", de "Robin dos Bosques", é metida nas nossas cabecinhas logo quando somos pequeninos e fica para sempre guardada numa gavetinha qualquer dos nossos cérebros. De vez em quando, alguma coisa abre essa gavetinha e a coisa vem ao

de cima. E isto de ser um herói é muito mais complicado do que, simplesmente, ser-se famoso. Uma pessoa famosa é, apenas, conhecida, seja por boas ou por más razões. Um herói tem de ser um tipo fantástico, com um carácter nobre e generoso, desprendido das coisas banais e terrenas, alguém que acredita profundamente em valores profundos, como a lealdade, a protecção dos fracos e a justiça. Se houvesse princesas para salvar e se não fosse o perigo de morrermos pelo caminho, não tenho dúvida de que a maior parte de nós passava a vida a praticar actos heróicos e temerários, sobretudo se nas nossas cabeças estivessem bem arrumadinhas as questões relativas aos bons e aos maus desta vida, já que essa actividade de salvar princesas implica, pelo caminho, a

de matar uma data de gente. Acho que a maioria de nós não seria capaz de dormir tranquilo se não tivesse a certeza de que os mortos eram, mesmo, os mortos certos... Além disso, isto de ser herói pondo em risco a própria vida tira a graça toda à questão. Ao fim e ao cabo, se morrermos, a luta não valeu a pena pois, mesmo que fique alguém depois de nós para contar aos outros que fomos uns tipos fantásticos e admiráveis, nós não estamos lá para ouvir e para ficarmos inchados de orgulho. Portanto, o melhor mesmo é, sempre que a tal gaveta do heroísmo se abrir nas nossas cabeças, pagar um preço muito mais barato do que a própria vida – uns quantos euros por um jogo para a PS2 – e tratar de salvar, tranquilamente e com vidas renováveis, a princesa que os maus raptaram. □



Género Acção/Aventura  
Editora Ubi Soft  
Companhia Ubi Soft  
Distribuidora Ecofilmes

# Acessórios preferidos dos Videojogos!

**World Gate**

**Gamecube**



PRODUTOS LICENCIADOS



Adaptador p/ ligar acessórios PSX/PS2 (Dual shock, volantes, etc.) NA XBOX e GAMECUBE  
**€ 29,95**

**X-Box**



Comando Xpad

**€ 24,95**

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

**Psx / Ps2**

**PROMOÇÃO de NATAL** 4 em 1 compatível Dreamcast, PSX, PS2, Xbox e Gamecube  
na compra de um volante OFERTA de 1 Dual Shock PS/PS2 ou Mala PS2/PSone

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



Volante Diablo F1 PSX/PS2 Force feedback Realístico & Vibração em todos os jogos de corridas  
**€ 99,95**

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

Mala de Transporte PS2  
**€ 19,95**

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

CARTÃO de MEMÓRIA 16MB, PS2 c/ compressão até 80 MB (10 MEMÓRIAS EM 1)  
**€ 39,95**

**NOVO** Action Replay MAX ONLINE PS2, DVD MultiRegião, + 30000 Truques, c/ ligação à INTERNET, etc.  
**€ 49,95**

CARTÃO DE MEMÓRIA 2MB PSX  
**€ 7,50**

Comando STANDARD PSX  
**€ 4,93**

Multi-TAP-2 (Adaptador 4 jogadores) PS2  
**€ 34,81**

CARTÃO DE MEMÓRIA 1MB  
**€ 4,93**

Dual Shock PS2 Botões e D-Pad, sensíveis à pressão  
**€ 19,95**

Vertical Platform PS2  
**€ 6,93**

CARTÃO de MEMÓRIA 8 MB PS2 NEMCO Oficial / Licenciado SONY  
**€ 24,95**

Pistola PS2 com LASER para todos os jogos, funciona com TVS 100Hz  
**€ 39,95**

CONTROLO REMOTO INFRAVERMELHOS DVD inclui PORTA "Pass Thru"  
**€ 14,86**

OFERTA VERTICAL STAND

**PSone**



Ecrã TFT LCD Psone, Novo 16:9 com 7.5"  
**€ 139,95**

VGA BOX Dreamcast  
**€ 19,86**

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

Thunder Vibration Pack DC  
**€ 9,88**

**Dreamcast**



VGA BOX PS2 XBOX GC PARA LIGAR PS2 / XBOX / DVD/GC, etc. A MONITOR TFT / VGA PC  
**€ 74,95**

Adaptador EXTERNO UNIVERSAL PS2 PERMITE LER todos os jogos importados (JAP/USA, etc.)  
**€ 49,95**



Dual Shock PSX/PS2 RF SEM FIOS / 900MHz Rádio Freqüência  
**€ 59,95**



Pistola PS2 sem fios Rádio Freqüência: Gcon & Gcon2  
**€ 59,95**

**Gba**

BATERIA+TRANSP. p/GBA  
**€ 14,95**

Mala de TRANSPORTE p/GBA  
**€ 7,95**

Adaptador Rádio FM GBA / SP  
**€ 14,95**

Carregador Solar SP GBA / SP: 2 em 1  
**€ 29,95**

Conjunto de 8 Acessórios GBA-PLATINUM  
**€ 24,95**



Lupa + Luz p/GBA  
**€ 9,95**



Luz Mágica p/GBA  
**€ 9,88**



Transformador p/GBA  
**€ 9,88**



Cabo Link 4 jogadores  
**€ 9,95**

Lupa Folding Magnifier GB SP... € 9,95  
MASTER KIT Conj. 7 acessórios 7 em 1 GB SP..... € 24,95  
BATERIA Lítio GB SP..... € 14,95

Mala de TRANSPORTE AIRFORM GAME BOY SP  
**€ 9,95**

Comando Duplo analógico PC USB  
**€ 19,95**



Mala de transporte PSOne (W-2900)... €14,95  
Cabo de extensão PSX/PS2 (80019)... €8,88  
TV TUNER GBA/SP (2 em 1)-VER 99 canais TV NO ecrã do GBA/SP..... €99,95

Torres de Lisboa - R. Tomás da Fonseca, torre G - 1600 LISBOA E-mail: sales@worldgate.pt  
Aberto DIAS UTEÍIS (2ª a 6ª Feira) - das 10h às 13:30 e das 14:30 às 19h

**E MUITOS OUTROS PRODUTOS DISPONÍVEIS!**

CONTACTE-NOS: Tel. 21 723 07 17 Fax 21 723 06 75

**www.worldgate.pt**

ENVIAMOS Á COBRANÇA NO MESMO DIA PARA TODO O PAÍS

**SIEMENS**  
mobile



# E TREME



## MC60 com câmara integrada.

O novo Siemens MC60, com o seu design em X, teclado circular, display a cores e câmara de alta sensibilidade integrada é um extraordinário telemóvel. Além disso, é incrivelmente fácil de usar: bastam 2 toques para tirar uma fotografia. E segundos depois a sua mensagem MMS com imagem e texto está a caminho.

Be inspired