



10 DEMOS EXCLUSIVAS PLAYSTATION
ROLLCAGE, WILD 9, MONKEY HERO, RIVAL SCHOOLS, AKUJI, POOL SHARK



Nº 41 | Janeiro de 1999 | 1.200\$00

Revista oficial

PlayStation®

em português

PREVIEW & DEMO

ROLLCAGE

PURA ADRENALINA
SOBRE RODAS

PLAYSTATION

1999

BREVEMENTE

METAL GEAR SOLID

AQUELE QUE PODERÁ
SER O MELHOR
JOGO DO ANO



SERÁ
ASSIM A
PLAYSTATION 2?



A REVISTA PLAYSTATION MAIS VENDIDA NO MUNDO



Estes Acessórios Oficiais PlayStation são Comprovadamente Legítimos.

DUAL SHOCK™
OFICIAL



JOYSTICK ANALÓGICO
OFICIAL



RATO
OFICIAL



neGcon
OFICIAL



COMANDO
ASCII PAD
OFICIAL



JOYSTICK
OFICIAL



NAMCO
ASCII PAD



"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
G-con45 & © 1996 NAMCO LTD. All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.
"DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

namco

DUAL SHOCK™



ATENÇÃO

A utilização de produtos

SONY

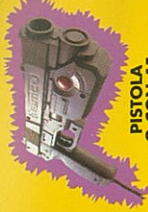


PODER TOTAL!

COMANDO OFICIAL
(DISPONÍVEL EM
VÁRIAS CORES)



PISTOLA
G-CON 45
OFICIAL



CARTÃO DE
MEMÓRIA
OFICIAL
(DISPONÍVEL EM
VÁRIAS CORES)



CABO DE LIGAÇÃO
OFICIAL



CABO EURO AV
OFICIAL



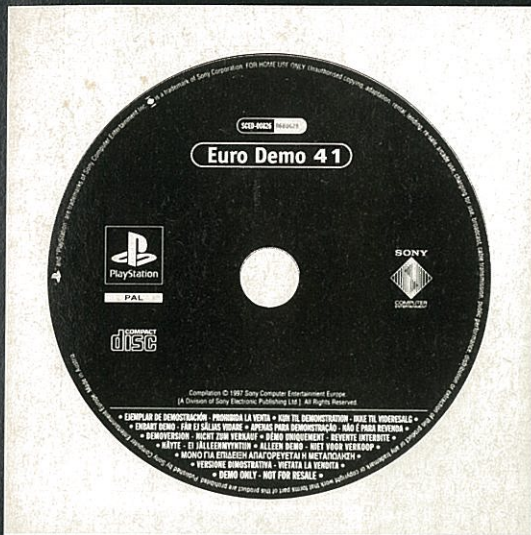
LIGAÇÃO
MULTI-COMANDOS
OFICIAL



SACO
PARA CONSOLA



O QUE PODE ENCONTRAR NO CD DESTE MÊS?



Mais um mês, mais um CD. Jogos de futebol, corridas, plataformas e luta, já para não falar de uma delícia conhecida como Metal Gear Solid.

MICHAEL OWEN'S WLS '99 **Jogável**

O simulador de futebol da Eidos está de volta, desta vez com o talento do jovem Owen.

ROLLCAGE **Jogável**

Treine com a nossa demo e prepare-se para o desafio de Rollcage.

MONKEY HERO **Jogável**

Um RPG com macacos, ao bom estilo Manga.

RIVAL SCHOOLS **Jogável**

Beat 'em up inter-escolar. Alunos e professores em conflito físico.

AKUJI THE HEARTLESS **Jogável**

Um guerreiro especialista em voodoo.

WILD 9 **Jogável**

Um jogo de plataformas bizarro e violento.

POOL SHARK **Jogável**

Tudo o que necessita para se tornar um especialista em bilhar.

METAL GEAR SOLID **Video**

Descubra a razão de tudo o burburinho em redor deste jogo.

LIBEROGRANDE **Video**

A Sony brinda-nos com um jogo de futebol na primeira pessoa.

TOTAL SOCCER **Yarozé**

O simulador de futebol que nos lembra Sensible Soccer.



Sabemos que foram muitos aqueles que no último Natal foram presenteados com uma consola PlayStation. Para esses esta é a primeira edição da Revista PlayStation. Se é esse o caso, bem-vindo ao nosso convívio. A partir de agora, todos os meses poderá ler a melhor Revista PlayStation do universo. Orgulhamo-nos de publicar os melhores Testes, Previews exclusivos, entrevistas com os programadores, as últimas notícias e as demonstrações dos mais recentes jogos.

Para aqueles que já estão connosco há algum tempo, esta edição é um verdadeiro presente de Reis atrasado. De destacar um dossier especial com os principais lançamentos que chegarão à PlayStation ao longo deste ano (incluindo - não digam a ninguém - as últimas sobre a PSX 2). Também o Preview e a demo jogável de Rollcage, o jogo de corridas com mais adrenalina no momento, o vídeo e o Preview de Metal Gear Solid, o mais aguardado título PlayStation dos últimos tempos (demo jogável no próximo mês...). É verdade! Viajámos até Madrid e falámos pessoalmente com o Vice Presidente de Desenvolvimento da SCEE, Juan Montes, que nos pôs a par dos futuros projectos da Sony Europa. Está tudo na página 18. O ano de 1999 promete e ainda só estamos em Janeiro...

Índice

REVISTA OFICIAL PLAYSTATION JANEIRO 1998

R.G.B. Editora, Lda.
N.º C. - 503 493 112
Depósito Legal: 92 095/95
Director geral: João Lopes

Administração, Redacção e Publicidade
Rua António Correia, 3-A
2700 Amadora

Telefones: Geral (01) 498 98 60
Publicidade (01) 498 98 65
Fax (01) 498 98 69

E-mail: playstation@rgb.pt

Director da edição portuguesa: Paulo Oliveira

Redacção

Chefe de redacção: Teresa Frederico
Redactores: Teresa Afonso e Frederico Teixeira

Arte

Director de arte: Pedro Froes
Paginação: Bruno R. M. Nicolau

Colaboradores

Isabel Canhoto, Mauro Mateus Melo
Rita Sena Lino, Teresa Verde

Secretariado e Assinaturas

Priscila Pereira

Publicidade

Gertrudes Veríssimo
Maria João Neto

Pré- Impressão

PANCRO - Artes Gráficas, Lda.
Praceta Pintor José Felix, 3-B
2720 Reboleira
Telefone: (01) 496 86 83

Impressão

HESKA Portuguesa
Campo Raso
2710 Sintra
Telefone: (01) 923 89 21

Distribuição

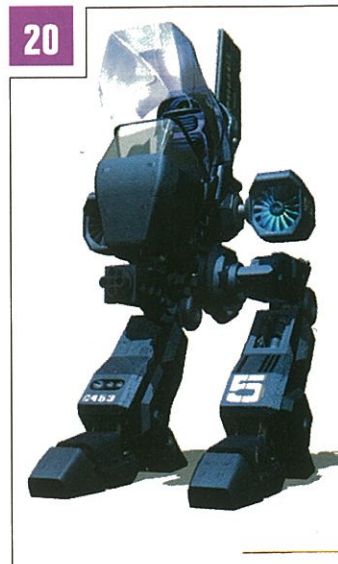
Electroliber, Lda.
Rua Vasco da Gama, 4
2685 Sacavém
Telefone: (01) 940 65 00

Tiragem desta edição: 18.000 exemplares

Os artigos desta edição traduzidos ou reproduzidos da Official PlayStation Magazine, são copyright ou licenciados pela Future Publishing, Ltd., UK 1998. Todos os direitos reservados

Publicação periódica inscrita no Instituto da Comunicação Social com o número 122161

10 DEMOS EXCLUSIVAS PLAYSTATION
ROLLCAGE, WILD 9, MONKEY HERO, RIVAL SCHOOLS, AKUJI, POOL SHARK
Revista oficial PlayStation
20 ANOS PORTUGUESA
PREVIEW & DEMO
ROLLCAGE
PURA ADRENALINA
SOBRE RODAS
BREVEMENTE
METAL GEAR
SOLID
AQUELE QUE PODERÁ
SER O MELHOR
JOGO DO ANO
SERÁ
ASSIM A
PLAYSTATION 2?
A REVISTA PLAYSTATION MAIS VENDIDA NO MUNDO

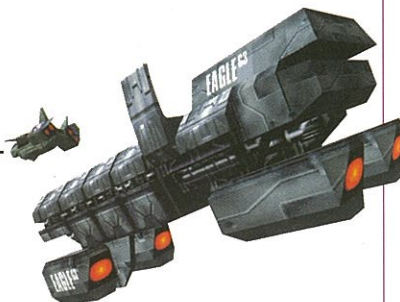


G-Police: Weapons Of Justice



Rollcage

ANTEVISÃO



G-Police: WEAPONS OF JUSTICE 20

Uma entrevista ao responsável por esta sequele

RC Stunt Copter 23

Helicópteros, um som agressivo... uma obra prima.

Kingsley 24

Era uma vez uma pequena raposa que tinha nas mãos o destino do Reino da Fruta. O seu nome? Kingsley...

PREVIEWS

Rollcage 38

Leia o preview, jogue a demo e será o mais rápido.

Player Manager 41

O jogo de gestão de futebol da Anco.

Metal Gear Solid 42

Um jogo muito esperado. Descubra os recantos de MGS na nossa entrevista exclusiva com o criador, o japonês Hideo Kojima.

KKND Krossfire 46

Imagine C&C num teatro de guerra do pós-holocausto nuclear.

A Bug's Life 47

A resposta da Disney à Formiga Z da DreamWorks.

Tiger Woods '99 48

Imagine-se o mais prestigiado golfista do momento.

X Games Pro Boarders 50

Umhas botas enormes, um frio de morrer e uma prancha novinha... Snowboard.

Sensible Soccer 51

Um clássico do Amiga, actualizado para PlayStation.





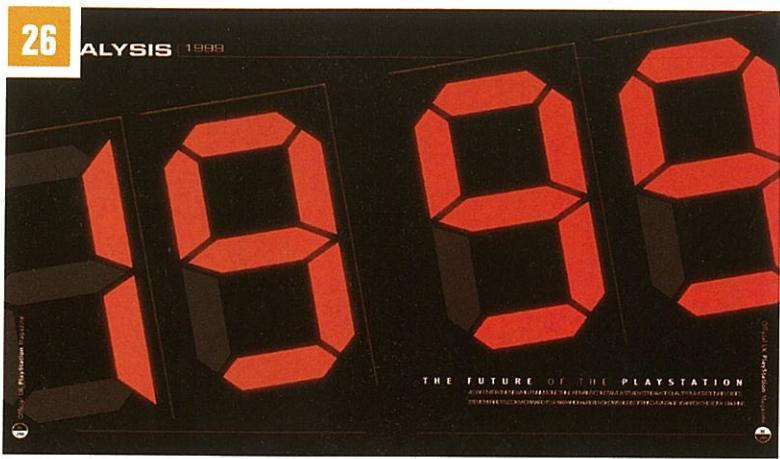
Kensei



Metal Gear Solid



KNOV Krossfire



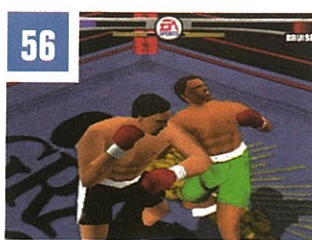
Dossier PlayStation 1999



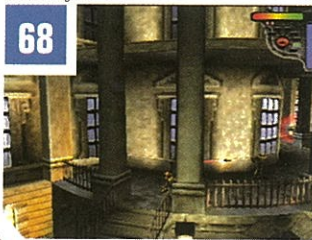
Michael Owen's World League Soccer '99



Monkey Hero



Knockout Kings '99



Apocalypse

TESTES

NBA Live '99 54	Rushdown 67
Rodman, Pippen, Shad e companhia.	BTTs, Snowboard e Caiques.
Knockout Kings '99 56	Apocalypse 68
Nobres pugilistas lutam desalmadamente pela glória... e por dinheiro.	O shoot 'em up interpretado por Bruce Willis chegou finalmente às prateleiras.
MICHAEL OWEN'S W. L. S. '99 58	Kensei: SACRED FIST 70
O rapaz maravilha alia-se à Eidos. Conseguirá fazer frente a ISS ou a FIFA?	O único beat 'em up que faz frente a Tekken 3.
Blaze & Blade 61	Monkey Hero 72
Um RPG para multijogadores.	Um RPG baseado em mitos chineses.
Asteroids 62	Invasion 74
O regresso do clássico das arcada.	Um Blaster futurista acabado de chegar da Idade da Pedra.
Devil Dice 64	Libero Grande 75
Os dados do Diabo invadem a PlayStation.	O primeiro simulador de futebol na primeira pessoa.
Shadow Gunner 66	All Star Tennis 76
Montes de lata enormes Vs enormes montes de lata. A loucura dos Mechs.	Vai uma partida de ténis?

DESTAQUE

Entrevista: SONY ESPANHA 18

A Revista PlayStation foi a Madrid falar com Juan Montes sobre as novidades da Sony para este ano e conta-lhe tudo...

Dossier: PLAYSTATION 1999 26

Saiba o que este ano tem para oferecer à consola da Sony. Fique a par dos lançamentos das principais editoras. Alguém falou em PlayStation 2?



DIVERSOS

Notícias 6

As últimas novidades do mundo PlayStation, agora com mais notícias, mais divertimento e mais informação.

Interplay 15

Afinal quem é a Interplay? Conheça o historial da editora.

Marco do Correio 16

Um espaço exclusivamente para si. Para as suas dúvidas.

Top Secret 78

Este mês, a primeira parte da solução de Tomb Raider III e o guia completo de Spyro: The Dragon.

No CD 93

As demos jogáveis e vídeos que integram o CD deste mês.

Platinum 98

As reedições dos grandes sucessos PlayStation.



1999 - A PLAYSTATION CONQUISTA O MUNDO

GIGANTES JAPONESES CARREGAM OS CANHÕES



Primeiros esboços e desenhos das personagens de FFXIII. Com lançamento previsto no Japão para breve, o jogo continua a não ter uma editora para a Europa. A Sony fez a sua proposta habitual, mas com o recente negócio entre a EA e a Square, quem sabe onde o jogo irá parar?

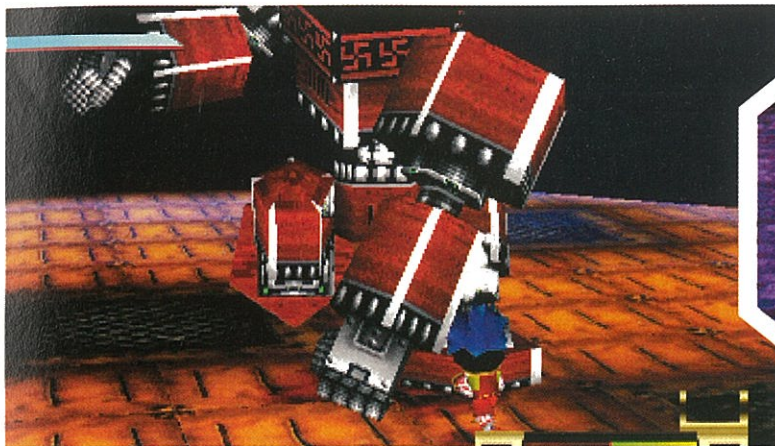
Estimativas actuais afirmam que cerca de um milhão de consolas PlayStation foram desembulhadas na época natalícia, o que torna a PlayStation a máquina de jogos mais popular de sempre na Europa. O ano de 1999 verá o lançamento dos melhores jogos para PlayStation até à data. Todos eles são apresentados no nosso dossier da página 26 e os mais recentes lançamentos japoneses aqui mesmo, nestas páginas. Leiam com atenção e congratulem-se por terem escolhido a PlayStation. 1999 começa aqui.



FINAL FANTASY VIII

A sequela do RPG que mais cópias vendeu no mundo está gradualmente a surgir da névoa da programação e os primeiros factos começam já a ganhar forma. O principal êxito deste mês diz respeito à divulgação de mais três personagens, a primeira das quais é Cid. Cid Highwind foi o "louco"

mecânico espacial de Final Fantasy VII, mas também surgiram personagens com o rótulo Cid em Final Fantasy II (Cid construiu a nave onde as personagens principais vagueavam) e FFIII (onde era um cientista brincando com propriedades místicas da Magicite minada). O regresso de um "Cid" não é,



Um clássico dos dias da SNES, Goeman é um RPG 3D que mistura o interesse actual pelos ninjas com um toque de aventura.



por conseguinte, surpreendente, mas a nova aparição da personagem e a sua nova função como Presidente da Câmara da tecnológica Baram City colocam-no numa classe aparte dos seus antecessores técnicos.

A segunda nova personagem é Kisutisu, um professor da academia militar da equipa, encarregue de ensinar aos rapazes e raparigas os aspectos mais subtis de combate. E a personagem final é Selphie, uma companheira de classe de Squall que tem um fraquinho pelo nosso herói. A Revista PlayStation acha que vai haver um terrível escarcéu quando ela souber do caso entre Squall e a sua companheira de luta Rinoa (as últimas imagens FMV apresentavam o parzinho a dançar, com olhares de carneiro mal morto).

O único senão é que, apesar do lançamento recente do jogo no Japão (contem com mais notícias no próximo mês), este continua a não ter uma editora para a Europa. Os peritos referem que a Sony e a EA se digladiam pelos direitos do jogo, com a Square pronta a vender a quem mais oferecer. Esta incerteza (e o desejo das editoras de lançarem o jogo no momento mais lucrativo) significa que a Europa muito provavelmente não verá FFVIII antes do Outono.

EM DIRECÇÃO A GOEM

A Konami revelou dois novos jogos — um dos quais é uma actualização de um clássico intemporal. Os possuidores de SNES lembrar-se-ão de Goeman, o pequeno herói de plataformas, gordinho e de olhos azuis, cujas aventuras alouçadas foram um grande sucesso no Japão, seu país de origem, e na Europa através de Legend Of The Mystical Ninja. Naturalmente, Goeman para PlayStation oferece uma versão totalmente 3D da velha acção, mas haverá bastante do original em termos de jogabilidade com elementos RPG, louco combate robótico, saltos de plataformas e estranhos sub-jogos que dão dinheiro. O lançamento está previsto para o Verão. Também à espera nos bastidores está o jogo anteriormente conhecido por Japan. Esta história de nobre combate no antigo Oriente recebeu um novo nome, Samurai Legends. Descrito como uma combinação de Tenchu e Bushido Blade, o jogo passa-se no Japão de outros tempos, com os samurais dos jogadores a percorrerem cenários pré-renderizados (ao estilo de Resident Evil), a envolverem-se em lutas interessantes, separando membros de corpos e mães de filhos. Neste jogo,

que tem mais ketchup do que o bar da esquina, um certificado de "não aconselhável a" parece uma certeza, lá mais para o Verão.

SILENCIOSO E MORTÍFERO

Estão agora disponíveis pormenores sobre a versão europeia de Metal Gear Solid. Para além do lançamento de um Pacote Premium (jogo mais livro mais outras coisas MGS ainda não confirmadas) o Metal Gear padrão, para a Europa será uma proposta de TRÊS discos. Os dois círculos MGS serão apimentados com uma demo jogável de Silent Hill. Para além disso, haverá um pequeno manual Silent Hill que se desdobra para formar um poster e MGS será abençoado com um manual a cores de 42 páginas — resta saber se este super pacote MGS chegará a Portugal. Finalmente, uma vez que publicamos o Preview do jogo (ver página 42), a Revista PlayStation obteve uma versão europeia PAL genuína e anuncia, orgulhosamente, que se trata de uma das melhores conversões que já viu. No próximo mês, contem com um Teste completo e uma demo jogável exclusiva.



Imagens de Metal Gear Solid e Silent Hill. Dois dos títulos mais promissores deste ano.



Pssst!

Boatos, tagarelice,
murmúrios e mexericos...

A Electronic Arts e a MGM Interactive preparam-se para conjugar forças, desenvolver e distribuir os novos títulos da MGM. Tomorrow Never Dies será o primeiro, seguido por Rollerball - o jogo do filme espacial de James Caan de 1970 - e Too Human - intriga no século XXV... A EA conquistou os direitos de FIFA, FIFA World Cup e UEFA European Championship para os próximos oito anos. Isto para além da festa de corridas da Virgin, Sports Car GT, uma coisa brutal onde, no modo para dois jogadores, o carro perdedor é apagado da memória. Cruzes... Jogos "rodeo" para PlayStation? Se a Adrenaline Interactive, a Octagon Entertainment e a International Pro Rodeo Association levarem a sua avante, encontraremos homens com calças de couro nos videogames do próximo ano... GTA2 deverá aparecer em Outubro... O título Rampage deverá regressar em Março, quando a Midway lançar Rampage Universal Tour. O jogo aparentemente inclui um rinoceronte, uma lagosta e um rato... A Bandai Visual Entertainment deverá adiar o lançamento do seu blaster 2D no Japão, Super Dimensions Fortress Macross, para Abril... A Working Designs continua a adiar o lançamento do seu título Lunar. Alegadamente, a culpa é dos problemas com a gravação da banda sonora... Vibrações negativas da Fox Interactive à medida que o tempo passa e Alien Resurrection deveria ver a luz do dia no final da Primavera - a produtora Argonaut pede mais tempo. E com outro grande título Croc II da Fox a receber também uma nova data de saída, não contem com mais acção "crocodilesca" antes do Verão...



O REGRESSO DO RÉPTIL

UMA NOVA ENCARNAÇÃO PARA GEX THE GECKO

Os amantes de lagartos em todo o mundo ficarão, sem dúvida, satisfeitos ao saber que Gex, o amoroso e espirituoso herói de Gex 3D, deverá aparecer em breve num novo jogo da produtora americana Crystal Dynamics.

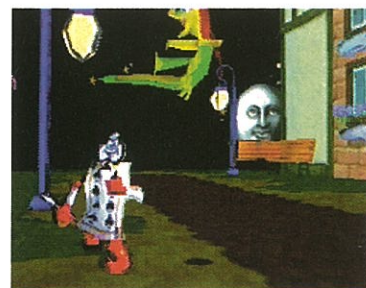
Gex: Deep Cover Gecko verá o agente secreto internacional numa missão para salvar a linda Agent Xtra (interpretada por Merliece Andrada, da série Marés Vivas) das garras do seu arqui-inimigo Rez. Para além de novos mundos para explorar, mais uma vez baseados em paródias de vários filmes e referências a elementos de cultura popular, Deep Cover Gecko verá Gex a envolver-se em mais problemas, secções de mergulho, parapente, snowboarding e condução de tanques.



Ele está de volta, para mais uma dose de deslizos, saltos e, desta vez, TANQUES!

O confuso sistema de câmara 3D está também a ser redesenhado. É claro que nenhum jogo Gex ficaria completo sem os constantes comentários do próprio herói e em Deep Cover Gecko, Gex promete estar mais falador do que nunca. Mais de 1.000 frases, piadas e imitações de celebridades estão

a ser colocadas no jogo, garantindo que o protagonista nunca ficará sem palavras. Se contar com uma ou duas personagens secretas para o jogador dedicado descobrir, Gex: Deep Cover Gecko pode bem dar que fazer a Crash Bandicoot, quando for lançado, na Primavera.



O jogo parece massajar os olhos com bonecos poligonais e imaginação com sabor a frutos 3D.

ÚLTIMAS SOBRE LEGACY

O colosso da indústria, a Eidos - a empresa que possui Lara Croft e todos os centavos que esta ganha -, desembolsou recentemente 42 milhões de dólares pela famosa produtora americana Crystal Dynamics. Deep Cover Gecko é apenas um dos novos produtos Crystal da Eidos, como o é Akuji The Heartless, a ser lançado em breve, e o jogo de combate Unholy War (já lançado). O maior de todos é Legacy Of Kain 2: Soul Reaver - o RPG de acção gótica da Crystal e o único jogo em desenvolvimento que tem hipótese de ser melhor do que Tomb Raider 3. Os 42 milhões começam a parecer uma pechincha. No próximo mês, a Revista PlayStation viajará para os Estados Unidos para as últimas e definitivas notícias sobre este extraordinário jogo. E no mês a seguir? O Teste e uma demo jogável exclusiva. Que mais poderia ser?



Fantasmagórico, assustador, frémitos, garras, picadas, sangue, aii, esguicho, morre, fim.

E O VENCEDOR É...

GÊNIO YAROZE ARREBATA PRÊMIO

Chegaram, viram e apresentaram os seus jogos a concurso para encontrar o melhor programador amador do Reino Unido. O local: Stirling Castle, Stirlingshire. Os organizadores: a Scottish Games Alliance. O vencedor: um tal Chris Chadwick, cujo jogo vencedor, Blitter Boy, foi criado através de uma PlayStation Yaroze e foi apresentado como o nosso jogo Yaroze mensal no CD do mês passado.

Blitter Boy arrebatou primeiro o prémio de Melhor Jogo Net Yaroze, batendo a considerável concorrência de talentos Yaroze como Gerhard Rittenhoffer (Rocks 'N Gems) e o lendário Lars Barstad (Coneman). Minutos mais tarde, a criação de Chris chamava a si o prémio mais cobiçado da noite, o galardão Melhor Jogo, batendo, no processo, toda uma série de jogos menores, de diversos formatos. Para além do pormenor de receber cerca de 1.800 contos em dinheiro vivo, a vitória deste jovem também lhe granjeou um emprego na produtora Eighth Wonder, subsidiada pela Sony.

Descreva a ideia original de Blitter Boy (no CD 40).

Bem, originalmente, pretendia fazer apenas um simples jogo tipo Robotron, como exercício para me acostumar à programação em Yaroze. No entanto, comecei a adicionar mais e mais ao jogo à medida que ia tendo novas ideias.

Melhor Jogo Net Yaroze, Melhor Jogo e 1.800 contos. Satisfeito?

Adicionem algumas palavras a "satisfeito" e estarão lá perto! Na verdade, estou a adorar toda a experiência Yaroze — o meu êxito no concurso é apenas o ponto alto. Quanto ao dinheiro, é claro que vai dar jeito quando me mudar mas também tenho intenções de gastar algum em algo mais indulgente. Talvez um enorme televisor, de forma a poder tirar realmente o máximo partido dos meus jogos.

Como surgiu o seu interesse por programação/concepção de jogos?

Para alguns esta vai ser uma história muito familiar. Ofereceram-me um Spectrum ZX, em 1983, e fiquei imediatamente impressionado com os jogos. Não contente em jogá-los, fiquei curioso por saber como eram feitos. Acho que gosto de saber como é que as coisas funcionam, é só isso. Li o manual e várias revistas antes de programar alguns jogos muito simples em BASIC. Isso foi há cerca de quinze anos e desde então fiquei viciado.

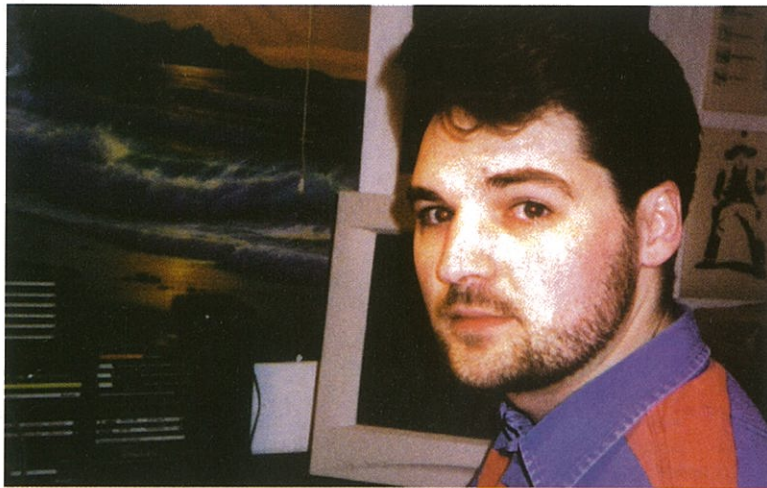
Fale-nos da Net Yaroze.

Quando ouvi falar pela primeira vez da Net Yaroze, achei que não valia a pena comprar uma. Isso era porque as minhas capacidades de programação em linguagem C nessa altura eram

mínimas. Seja como for, depois de ler mais sobre o assunto, decidi deitar mãos à obra. De facto, o hardware e as bibliotecas tornaram o processo de programar para Yaroze mais linear do que eu tinha imaginado.

E o seu novo emprego?

Tinha acabado de chegar da Escócia quando recebi um telefonema da Eighth Wonder, para marcar uma entrevista. Mostrei-lhes Blitter Boy e, uns dias mais tarde, recebi uma carta oferecendo-me emprego. A Eighth Wonder é uma empresa bastante recente e está actualmente em processo de desenvolvimento do seu primeiro jogo exclusivamente para PlayStation. Estou ansioso por trabalhar em algo de que realmente gosto.



A barba de Chris Chadwick pode levantar algumas dúvidas, mas tal não acontece com o seu talento Yaroze.

YAROZE - O QUÊ?

A Net Yaroze é a PlayStation negra da Sony que (através de uma série de cabos e manuais de instrução fornecidos) permite aos que tiverem conhecimentos de programação em linguagem C++ e um PC produzirem os seus próprios jogos para PlayStation. Os melhores esforços aparecem depois no nosso CD (não percam este mês o brilhante Total Soccer).

Para saberem mais (ou para comprarem uma destas belezas) dirijam-se ao Web site da Yaroze em <http://www.scee.sony.co.uk>.

No próximo mês, continuaremos a examinar a máquina Yaroze, os seus principais programadores e a explicar como se podem juntar a eles. E, como se isso não bastasse, haverá uma compilação Best Of Yaroze, que incluirá no CD todos os clássicos Yaroze programados por amadores. Não percam!



Pssst!

Boatos, tagarelice, murmúrios e mexericos...

Aparentemente, a LucasArts recebeu um dos primeiros kits de desenvolvimento da PlayStation 2 - talvez para um jogo Phantom Menace...? Rumores actuais sugerem que a poderosa Square tem um projecto que combinaria uma sequência do jogo Super Nintendo, Chrono Tiger, com, grande surpresa, a PlayStation 2... A Capcom afinal não está nas lonas, já que está iminente um anúncio sobre Teknomancer - um jogo de robôs lutadores... Vigilante 12 - vá lá, adivinhem! Sim, mais quatro vigilantes, contem com eles no próximo ano... O ex-King Of Fighters para Neo Geo deverá receber o tratamento PlayStation por parte da SNK, com a inclusão de algumas personagens bônus... Os pormenores são escassos, mas Ace Combat 3, da Namco, poderá em breve estar a rumar para um televisor perto de si... A Activision traz o estilo PC à PlayStation, uma cortesia de Civilization II. Mantenham-se atentos para mais informações... Final Fantasy IX. Com FFXVIII ainda a meses do



lançamento japonês, aparentemente já estão a trabalhar na 8ª sequência do original. Valha-nos Deus... E a Acclaim está a ficar aborrecida com o seu próximo título Shadowman. Baseado nos primeiros quatro números do livro de banda desenhada, o jogo aparentemente trata de voo, assassinos em série e massa cerebral.



PLAYSTATION

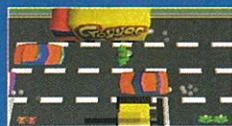
A-Z

F de... FMA, que significa Full Motion Animation (animação de movimentação total).

O parente menos conhecido de FMV (que vem a seguir) retira o comando ao jogador e movimenta personagens anteriormente jogáveis de uma forma predeterminada e, em geral, semelhante a um filme. Encontram-se excelentes exemplos disto em Resident Evil 2 onde o ecrã se estreita e as personagens se divertem antes que a acção comece novamente. Também... FMV. Este termo, talvez familiar, refere-se a Full Motion Video — as sequências de introdução e o final de jogo tipo filme que continuamente espantam com a sua beleza quase comestível. Também... Fogging. Trata-se de uma forma de esconder objectos que aparecem à distância durante momentos 3D. É relativamente fácil obscurecer a paisagem distante numa névoa virtual, permitindo aos objectos aumentar de intensidade à medida que se aproximam, em vez de aparecer subitamente. É inteligente, mas é visto por muitos como uma certa aldrabice.

Também... Frogger. Um velho jogo de arcade baseado num anfíbio. Também... Rácio de Fotogramas. Este é medido em fotogramas por segundo (fps) e equivale à velocidade a que um jogo pode redesenhar tudo no ecrã numa posição ligeiramente diferente para dar a impressão de movimento. Tudo o que esteja abaixo dos 25 fps parece algo desajeitado e insatisfatório. Os melhores títulos correm a uns poderosos 50-60 fps.

No próximo mês, a letra G.



F de...Frogger. Ohh!

LUTA NAS RUAS

Os lutadores de Street Fighter, eternamente irados, estão de volta. Street Fighter Alpha 3 — nome estranho, premissa simples — está cheio do que é familiar, com uma dose razoavelmente acentuada de desconhecido.

Resistindo ao desejo de continuar pelo trilho 3D de Street Fighter EX Plus Alpha, o título regressa às origens num ataque de punhos voadores, em duas dimensões.

A fim de justificar esta falta de profundidade visível, a produtora adicionou-lhe numerosas características novas. Temos, por exemplo, o sistema Guard Power Gauge. Trata-se de uma barra no ecrã que diminui à medida que o jogador bloqueia as investidas do seu adversário. Também há uma série de super movimentos, incluindo o denominado X-ism, que proporciona uma combinação ridiculamente devastadora, e o A-ism, um conjunto apocalíptico das referidas combinações. O jogo também apresenta a opção de escolher um movimento especial antes do início de um combate, mais de 25 personagens e compatibilidade com o PocketStation. Isto significa que o jogador poderá escolher uma personagem e treiná-la antes de uma luta.

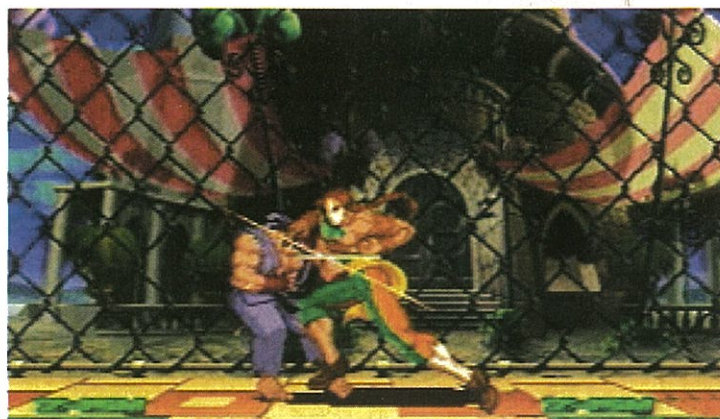
A experiência e poder que se adquirem podem então ser transferidas para a sua PlayStation antes de começar.



RYU E XEN REGRESSAM, MAS MAIS ELEGANTES



SF Alpha 3 marca o regresso ao estilo familiar "alpha" 2D dos dois primeiros jogos da série. Muito elegante e clássico.



AVENTURAS ANIMADAS

BUGS BUNNY E ASTÉRIX EM BREVE NA VOSSA PLAYSTATION

A Infogrames anunciou dois acordos de licenças, ambos baseados em populares personagens de desenhos animados.

Bugs Bunny Lost In Time verá o lacónico roedor de cenouras a ser transportado para vários cenários no passado e no futuro quando acidentalmente activa uma máquina do tempo com a qual, por acaso, se

depara. Para voltar ao seu tempo actual, Bugs terá de percorrer cinco eras sob a forma de aventura de plataformas 3D. Pelo caminho, encontrar-se-á com outras famosas personagens da Warner Brothers, todas com falas originais gravadas especialmente para o jogo. Mais perto de casa para a editora francesa estará Astérix, onde o pequeno gaulês, acompanhado do seu não tão pequeno amigo Obélix, se esforçará por

encontrar os ingredientes para a poção mágica de Panoramix. Combinando elementos de aventura arcade e de estratégia, Astérix apresentará um ambiente totalmente 3D com nada menos do que nove locais principais, muita interacção de personagens e numerosos sub-jogos. Astérix tem lançamento previsto para Fevereiro, com Bugs Bunny Lost In Time a seguir-se em Abril. Fiquem atentos.



DE CANA EM PUNHO

A ASCII ARREGAÇA AS CALÇAS PARA UMA PESCARIA DIGITAL

A pesca chegou à PlayStation. Bass Landing, da ASCII, prepara-se para cair na rede no próximo mês de Março

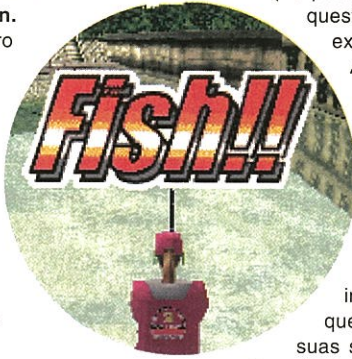
— o primeiro jogo de peixes a aparecer na PlayStation.

O título contará com quatro modos: Bass Pro Circuit, Lecture (um tutorial no próprio jogo) Record (que permite ver todos os peixes que foram apanhados durante o jogo) e, finalmente, Free Fishing (possibilita que propõe que "os jogadores joguem ao seu próprio ritmo, para se divertirem").

É divertimento garantido.

Os pescadores digitais também podem contar com compatibilidade Dual Shock, Inteligência Artificial realista, uma enorme variedade de canas e equipamento e modos

Replay a permitirem, presumivelmente, a revisão de grandes pescarias. Na verdade, a precisão parece não ter sido comprometida em favor de — como é que podemos pôr a questão? — excitação?

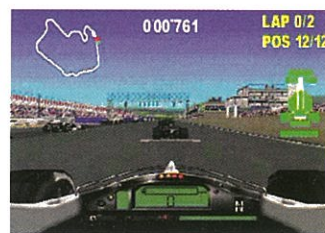


A temperatura da água e as mudanças sazonais alteram as hipóteses do jogador, ao mesmo tempo que um tempo instável significa que vai chover nas suas sanduiches.

Com 12 torneios a desafiarem o jogador para se tornar Pescador do Ano, Bass Landing está garantido como um dos jogos mais divertidos e potencialmente mais interessantes deste ano.



Um novo nível de loucura — francamente, Bass Landing não deve atrair muitas meninas.



Com Monaco Grand Prix, da UbiSoft, a hegemonia da Psygnosis sobre a Fórmula 1 na PlayStation está a contestada. Pilotos, liguem os motores...

COMPETIÇÃO GRAND PRIX

SIMULADORES DE CORRIDAS: MONACO GP VS F1 '98

Porque haveria alguém de querer lançar outro jogo de Fórmula 1 para PlayStation? Formula 1 e Formula 1 '97, da Psygnosis, dominaram o mercado no que toca a bandeiras quadriculadas e esguichos de espumante, com alguns pretendentes, como F1 da Eidos, a serem engavetado antes de saírem da pista de ensaios.

O que melhora as hipóteses de Racing Simulation: Monaco Grand Prix? O facto de F1 '98 ser menos "rico" e claramente mais "pobre", deixando o caminho livre para que um novo jogo lhe roube o público. E, por enquanto,

RSMGP tem suficientes características interessantes para conquistar definitivamente os corações dos fiéis adeptos de F1.

O ponto fulcral de qualquer jogo F1 é com certeza a sua licença e, através de um acordo com o Principado de Mónaco, Racing Simulation: Monaco Grand Prix tem isso mesmo. E, apesar da sua denominação aparentemente limitadora, todos os percursos F1 da época actual (e um percurso bónus, dando um total de 17) estão presentes no jogo, para além do complemento de equipas e pilotos (embora com nomes modificados, à maneira de ISS Pro). Felizmente, cinco minutos de trabalho

com o editor de equipas devolverão David Coalshed à sua forma própria. De resto, a ênfase é colocada no realismo. Os percursos foram devolvidos à sua largura real e, como na vida real, a acção de cortar curvas conseguirá, na melhor das hipóteses, abrandar muito o condutor ou, na pior, rebenotar com o motor. O jogo também contém uma variedade de rácios de mudanças para carros de corridas, posições de suspensão e afinações de ailerons para que os aficionados de F1 possam brincar com todos estes elementos. A Revista PlayStation vai testar este novo pretendente no próximo mês.

A REVOLUÇÃO JÁ COMEÇOU

GARANTIDO O PREÇO MAIS BAIXO EM PRODUTO!

A VENDA NAS MELHORES LOJAS



REVENDA/PÚBLICO

NINTENDO 64

ESTAMOS NO CONCURSO PARA O TÍTULO DOS JOGOS

World Gate

DISTRIBUIDORES EXCLUSIVOS

Tel. (01)723 07 17

Fax (01)723 06 75

Worldgateid1@mail.teleweb.pt



ANALOGUE DUAL SHOCK Máximo! Só... 3.985\$00



NOVO COMANDO PSX Turbo/Slow Motion comando maior, mais anatómico Só... 1.485\$00



FREEDOM CONTROLLER Nunca visto! Inovação e liberdade de movimentos Só... 3.885\$00



ARCADE MAX Original, o único, Licenciado SONY Só... 5.885\$00



PISTOLA + PEDAL Todos os Jogos. Vibração e pedal Só... 7.885\$00



ENVIAMOS NO MESMO DIA



Temos outros Produtos Disponíveis!

Torres de Lisboa - R. Tomás da Fonseca, torre G - 1600 LISBOA Av. da Liberdade, 114 /134 1269/046 LISBOA

EXPRESSO DO ORIENTE

36 ON 136 OE

プレイステーション™

PRECISAM DE SABER O QUE ESTÁ A REBENTAR NO JAPÃO ANTES DE QUALQUER OUTRA PESSOA? A REVISTA PLAYSTATION CONTA-VOS TUDO.

DIAS NA QUINTA

Com o lançamento do PocketStation no Japão, não tem havido falta de jogos compatíveis com a maquininha da Sony. O mais estranho de todos é *Monster Farm 2*, da Techno. A ideia é gerir uma quinta e criar monstros que são depois inscritos num concurso de luta com outros monstros. Cada monstro tem de ser cuidado, treinado e preparado psicologicamente para a batalha contra os seus adversários — pensem em Tamagochi multiplicado por um milhão e estarão no caminho certo. *Monster Farm 2* mantém o mesmo objectivo, desta vez apresentando mais de 300 monstros, cada um com composições diferentes que exigem tipos de cuidados diferentes. Há novos exercícios para os vossos monstros praticarem e gráficos mais suaves, e a vitória significa que a vossa quinta aumenta de tamanho. Os jogadores não só podem trocar o CD do jogo por um CD de música e continuar a jogar, como também podem agora usar o PocketStation para treinar os seus monstros, antes de os colocar contra as criações dos seus amigos em qualquer PlayStation. Só no Japão...



[1-2] Uma das arenas de combate multi-níveis que fazem de Ehrgeiz uma delícia. A câmara vai aproximando o ângulo para nos manter focados na acção.



DEUS ABENÇOE O ANEL

Após um ano de desenvolvimento, continuam a chegar notícias sobre Ehrgeiz, o beat 'em up relacionado com FFXVII da Square. Convertido pela equipa de desenvolvimento da Square, a Dream Factory, Ehrgeiz está a revelar-se um título digno da equipa que não só foi responsável por *Tobal* mas também inclui programadores que trabalharam nos franchises *Tekken* e *Virtua Fighter*. Um êxito nas arcadas, a conversão PlayStation de Ehrgeiz apresentará personagens novinhas em folha - Clea (uma estudante universitária britânica), Andrew (um aventureiro japonês) a juntar-se a Cloud, Tifa, Zephiros, Yuphi e Vincent, estes três últimos de FFXVII. A concepção original de níveis divididos permaneceu intacta graças à Dream Factory. Usando o mesmo software

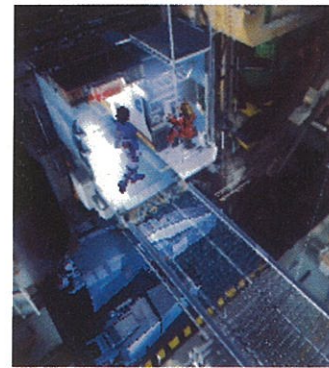


[1] Não é amoroso? [2-3] Pode parecer sossegado agora, mas esperem só pela investida do monstro do vosso amigo através do PocketStation.

STAR WARS

Embora os jogadores britânicos conheçam melhor a Namco pela sua trilogia *Tekken*, os fãs japoneses lembrar-se-ão de *Star Luster* - um simulador/shoot 'em up espacial que surgiu na Super Famicom no longínquo ano de 1985. Catorze anos mais tarde, a Namco prepara-se para ressuscitar e renovar o título para PlayStation com *Star Ixiom*. Jogando como o piloto UGSF Roy Hynic, o utilizador tem de proteger as colónias espaciais da Terra de um ataque alienígena. São possíveis dois modos de jogo. O Modo Map é a opção mais estratégica, uma variante complexa onde o jogador tem de registar o avanço dos seus inimigos e persegui-los. O modo Combat é acção total, com acção frente a frente e gráficos cheios de efeitos especiais. Embora a jogabilidade de *Star Ixiom* seja praticamente a mesma do seu antecessor, os melhoramentos incluem uma variedade maior de inimigos alienígenas, melhor armamento, uma maior escolha de caças para além de táticas mais complexas. Felizmente, a Namco incluiu um modo Training para praticarmos antes de enfrentarmos quer o modo Command (pequenas missões uma após a outra) ou o modo Conquest (uma campanha em larga escala). Lamentavelmente, não estão incluídos os sabres de luz.

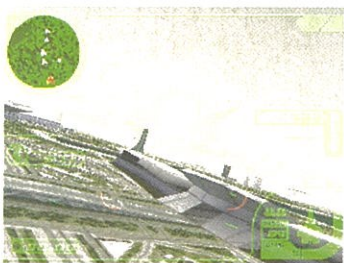
System 12 usado para criar *Tekken 3*, os jogadores conseguem disparar bolas de energia uns aos outros à distância (mesmo interagir com o cenário (empurrando obstáculos em direcção aos adversários). Os novos jogos incluem *Battle Beach* (pensem no modo *Beach Ball* de *Tekken 3*, mas menos engraçado), *Battle Panel* e *Infinity Battle*. O melhor de tudo é o modo acção/RPG de 60 fotografias por segundo do qual se diz que rivaliza com o de *Tobal 2*. Infelizmente, segundo a Square, a conversão PAL continua a ser pouco provável e a equipa de desenvolvimento de Ehrgeiz está já a ser dividida para trabalhar em títulos diferentes. Todas as cartas de queixa podem ser dirigidas ao Expresso do Oriente e nós teremos todo o prazer em as enviar para a sede da Square em Tóquio.



Explosões galácticas da mais alta qualidade. Confiam na Namco.

LOUCURA AERONÁUTICA

Os jogadores da velha escola recordarão as delícias do título da Namco Ace Combat, o simulador de voo/shoot 'em up para PlayStation adaptado de um êxito arcada, Air Combat. Embora esteja apenas 50% concluído, Ace Combat 3 parece querer levar a série ao próximo patamar. A Namco diz que tem gráficos melhorados, lutas mais intensas e compatibilidade analógico/Dual Shock. Melhor ainda, Combat Ace 3 passa-se num cenário de "futuro próximo", com jactos futuristas em oferta para além dos caças originais. A Namco promete mais informação para breve.



Várias paisagens urbanas do terceiro título da popular série da Namco. Ai vem luta!

BEAT 'EM UP

Beat Mania, da Konami, não só arrebatou a primeira posição das tabelas Dengeki, mas também já produziu uma sequência. A versão cujo lançamento na Europa se prevê para o próximo Verão, baseia-se no título arcada, Beat Mania 2nd Mix. Entretanto, devido a exigências dos jogadores, a Konami vai lançar um disco add-on baseado no novo título arcada, Beat Mania 3rd Mix. Menos techno do que 2nd Mix, esta nova versão apresentará canções vindas directamente das arcadas, gráficos novos e a possibilidade de defrontar um adversário numa batalha de DJs mano-a-mano — a opção para dois jogadores de 2nd Mix apenas permitia aos utilizadores colaborarem e não defrontarem-se. Como se isso não bastasse, Beat Mania 3rd Mix chegará com um CD de música com cinco canções e custará apenas metade do preço de um jogo normal.



Fartos de Beat Mania?

ACÇÃO ARCADA

A última loucura no Japão é criar uma verdadeira arcada em casa. Em Akihabara, o bairro electrónico de Tóquio, os fanáticos de arcadas podem comprar uma máquina arcada Namco em segunda mão mais um painel de comando compatível com JAMMA e os cabos necessários por cerca de cerca de 900 contos. Uma vez instalada, só necessita dos boards de jogo que se encaixam no painel de comando — tal como um CD se coloca na PlayStation. Os preços variam e a abundância de arcadas japonesas implica que os amantes do género podem escolher ou clássicos (Street Fighter Zero está a dois mil escudos) ou os últimos êxitos. Os actuais favoritos incluem Marvel Super Heroes vs Street Fighter, Darius, Street Fighter Zero 3, Ehrgeiz e o último sucesso da Konami, Gradius IV. Sabe-se que há jogadores verdadeiramente obcecados que importam boards de arcada da América, embora peças e manuais do género "faça-você-mesmo" estejam disponíveis para os fanáticos com um orçamento mais apertado. Para mais informação sobre esta última moda, os utilizadores da Web devem consultar as páginas de Try (<http://www.try-inc.co.jp>) e Messe Sanoh (<http://www.messe-sanoh.co.jp>).

PlayStation

TOP JAPONÊS

TOP 10 — VENDAS

- 1 Beat Mania (Konami)
- 2 Sangokushi VI (Koei)
- 3 Metal Gear Solid (Konami)
- 4 Semper Guitar (SCEI)
- 5 Itadaki Street Gorgeous King (Enix)
- 6 Pilot Ni Narou (Pack-In-Soft)
- 7 Xi (SCEI)
- 8 SD Gundam Generation (Bandai)
- 9 Kamen Riders (Bandai)
- 10 Powerful Pro Baseball '98 (Konami)

TOP 10 — ESPERADOS

- 1 Final Fantasy VIII (Square)
- 2 Tales Of Phantasia (Namco)
- 3 Genso Suikoden II (Konami)
- 4 Dragon Quest VII (ENIX)
- 5 Saga Frontier II (Square)
- 6 To Heart (Aquaplus)
- 7 Ensemble (Media Works)
- 8 Kidoosenshi Gundam (Bandai)
- 9 Next Generation: Robot Senki Prep Saga (Takara)
- 10 Toll Love Story 2 (ASCII)

TOP 5 — FAVORITOS DOS LEITORES

- 1 Final Fantasy VII (Square)
- 2 Star Ocean: Second Story (ENIX)
- 3 Metal Gear Solid (Konami)
- 4 Xenogears (Square)
- 5 Tales of Destiny (Namco)

* Tabelas fornecidas por Dengeki PlayStation, a revista especializada mais vendida para os possuidores de PlayStation japoneses.



Não percam uma pechincha ex-arcada.



PlayStation

VENDA POR CORREIO

ANO NOVO
NOVAS PROMOÇÕES
NOVAS NOVIDADES
NOVAS...

INFORMA-TE JÁ!
ATRAVÉS DO SERVIÇO DE
TELEVENDAS
02 8329145 / 6 / 7
TODOS OS DIAS DAS
9.30 h ÀS 22.00h



A TUA LOJA MAIS PROXIMA

CARVALHIDO

1

2

ALTO DA MAIA

C.C.BRASILIA

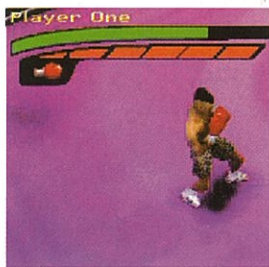
3

4

FUNCHAL

GRANDMASTER FLASH

PRINCE NASEEM ASSINA CONTRATO COM A CODEMASTERS



A precisão em Prince Naseem Boxing estende-se aos calções de lince tão adorados pelo boxeur temperamental. Belos movimentos, também.

Tendo contratado o magricela Prince Naseem para funções promocionais de — grande surpresa! — Prince Naseem Boxing, era apenas uma questão de fazer um bom jogo.

E a Codemasters podia bem fazê-lo. O campeão de pesos-plumas, de 24 anos, aparece em todas as secções do jogo, embora haja essencialmente três desafios distintos que se colocam ao jogador.

Ao alcance dos pugilistas novatos está World Championship Showcase Boxing (uma coisa tipo torneio), um modo Arcade (como poderiam imaginar) e o curioso World Game (uma tentativa de gestão suave). Este último compreende 90 pugilistas diferentes e a oportunidade de os acompanhar ao longo de toda a sua carreira. A abordagem é mais Tamagochi do que Premier Manager, o que significa que se trata de uma questão de alimentação, descanso e treino correctos, mais do que qualquer outra coisa.

Isto, contudo, não será provavelmente razão para comprar o título.

As pessoas querem lutar e, felizmente, podem fazê-lo. Dezasseis pugilistas

individuais internacionais, apresentam-se nos dois modos de luta propriamente ditos e, devido à pequena quantidade de fotogramas de animação, os combates deverão ser densos e rápidos.

De pequenos espaços de luta até às arenas da Alemanha, Japão, França e Las Vegas, tudo deverá estar à sua disposição na próxima Primavera. Também digno de referência dos mestres da Codemasters é No Fear Downhill Mountain Biking. Basicamente, estamos a falar de um simulador do popular desporto radical, Onde o jogador salta e rodopia por montes de lama na utilizando os melhores exemplares de Halfords. Deverão estar disponíveis dez locais, incluindo desertos em Marrocos e vulcões no Japão, e os jogadores deverão ter a possibilidade de adaptar as suas BTTs para utilização nos diferentes terrenos. Impressionantes serão também os 15 adversários que o utilizador terá de enfrentar de cada vez, bem como as perigosas descidas pela quais literalmente se voa. Acrescentem a isto um modo de ecrã dividido, muito importante, e este poderá ser o primeiro jogo com ciclismo todo-o-terreno para PlayStation a não ter um pau enfiado nos raios.



Voar por declives com o vento a bater nos calções de Lycra parece ser muito divertido em No Fear Downhill Mountain Biking — o mais recente jogo da Codemasters.



RIDGE RACER TYPE 4

AS ÚLTIMAS SOBRE O DESTRONADOR DE GT

Quando lerem estas linhas, já Ridge Racer Type 4 terá sido lançado no Japão. Este jogo de corridas, com oito circuitos e 300 carros, oferece apoio PocketStation (numa forma ainda desconhecida) e um modo Replay para bater o de GT. Estas novas imagens apresentam os percursos nocturnos em cidades japonesas. Saibam mais no próximo mês.



AFINAL QUEM É A INTERPLAY

FUNDADA EM: 1983

SEDE: Califórnia, com escritórios em Buckinghamshire (sede europeia), Paris e Munique.

NÚMERO DE EMPREGADOS: 600

RESPONSÁVEIS MÁXIMOS: Brian Fargo, Presidente (EUA); Chris Kilpatrick, Administrador (EUA); Peter Bilotta, Administrador (Europa); Sean Brennan, Director-Geral (Europa).

HISTÓRIA:

Fundada em 1983 como produtora de software, a Interplay Productions evoluiu para uma editora afiliada em 1987 e depois para editora independente em 1991 e recentemente tornou-se uma empresa pública. A Interplay tem vindo a adquirir uma série de divisões e subsidiárias ao longo dos anos, incluindo a Shiny Entertainment (produtora de Earthworm Jim) e a produtora de jogos de estratégia Fat Cat. A Shiny detém os direitos mundiais sobre o processo Animation patenteado que pega em animação de banda desenhada e a coloca directamente em software de entretenimento interactivo. É através da Interplay Pictures, uma divisão de Interplay OEM Inc., que a divisão de Licenciamento e Merchandising comercializa as personagens e os títulos da linha de produtos da Interplay. Além disso, a Interplay licencia os seus títulos para televisão e cinema. A Interplay também tem uma divisão dedicada à descoberta de uma solução para o problema dos custos crescentes de software. O objectivo desta subsidiária é oferecer o programa com a mais abrangente relação preço/valor na indústria: produtos campeões de vendas estão disponíveis com mais de 75 por cento de desconto sobre os preços originais. A Interplay oferece uma variedade de jogos de acção, aventura, RPG, estratégia e desporto, através de múltiplas plataformas, as quais incluem PC CD-ROM, PlayStation e Nintendo 64. A lista de jogos PlayStation recomendados pela Interplay que já se encontram no mercado inclui o shoot 'em up 3D Disruptor, MDK e Tempest X. A Interplay também tem um extenso registo de publicação de franchises e de títulos de marca produzidos pelas

suas equipas de desenvolvimento internas e importantes produtoras independentes. Além de publicar títulos de sucesso como Descent, Virtual Pool, Fallout e Earthworm Jim, a editora também garantiu os direitos de produtos licenciados que incluem Star Trek, Advanced Dungeon and Dragons e Major League Baseball.

PRESENÇA:

A Interplay sempre procurou manter uma filosofia que suportasse qualidade, em vez de quantidade, no que diz respeito ao mercado de PlayStation. Contando no seu curriculum com êxitos como Tempest X, Disruptor, Virtual Pool e o estranho e maravilhoso MDK, a Interplay espera que os lançamentos futuros demonstrem o seu comprometimento em trabalhar com talentos inovadores e fortes nomes de marca. Para este ano estão previstos os lançamentos de RC Stunt Copter e Messiah da Shiny Entertainment. Ambos os títulos estão a ser desenvolvidos com a mais recente tecnologia em mente. RC Stunt Copter é, na verdade, o primeiro jogo a ser concebido especificamente para o comando analógico que simula um rádio de helicóptero e apresenta ao jogador não apenas um videogame, mas também um brinquedo de software.

Messiah não respeita as noções predeterminadas de jogos de acção 3D violentos ao colocar o jogador no papel de um pequeno querubim que tenta libertar o mundo do mal, possuindo outras personagens. O jogo testa os limites técnicos no que diz respeito à criação de personagens e ambientes mais realistas do que anteriormente.

No final de 1999, a minhoca regressará com a encarnação 3D

de outro produto da Shiny - Earthworm Jim. Contando já com dois jogos muito bem sucedidos (e uma variedade de brinquedos da marca), a Shiny entregou as rédeas à nova produtora escocesa, a VIS Interactive, que promete grandes novidades para o reino 3D.

PLAYSTATION PORTFOLIO



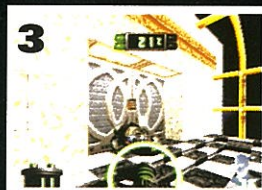
CASPER

Um fantasma que inexplicavelmente não conta com os poderes de passar por paredes. Divertimento infantil para os mais jovens.



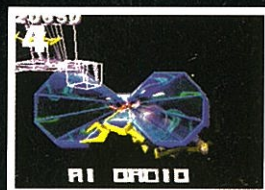
MDK

Um festival de correria que inclui um mecanismo de pairar ridiculamente redondo. É útil mas o jogador parece um brinco aéreo.



DISRUPTOR

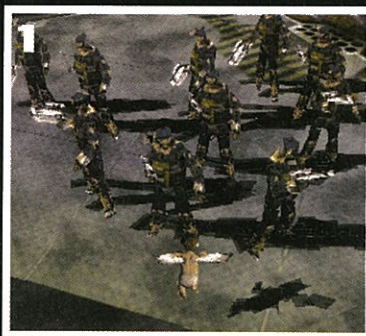
Apontamos a arma, transformamos uma senhora robô numa viúva e um par de dróides ficam órfãos.



TEMPEST X

O clássico arcade em versão moderna. Às vezes as coisas velhas são as mais confortáveis. Pensem nisso.

EM DESENVOLVIMENTO



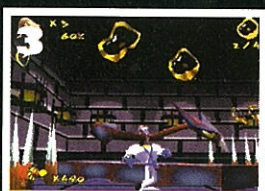
MESSIAH

A ironia abunda num título onde um recém-nascido com asas se torna no mais perigoso habitante da TV. Façam os vilões caminhar por fogo e vejam o cabelo a tostar e a pele a cair.



RC STUNT COPTER

Passeiem-se pelos céus num brinquedo de crianças e finjam ser Airwolf ou Knight Rider num helicóptero operado por controlo remoto.



EARTHWORM JIM 3D

O famoso herói em forma de minhoca saltita num fato de disco-dance branco e puxa pela sua mente de... minhoca. Parece suficientemente inofensivo.





Na ordem do dia está o **PocketStation**, aquele aparelhinho portátil de que temos falado muito nestes últimos tempos e que **vai fazer as delícias** dos jogadores PlayStation que não querem ir de férias sem os seus jogos preferidos, mas não podem carregar com uma TV às costas. **A partir do próximo Verão, esse problema estará resolvido.**



TOP DO LEITOR

Desde já queria felicitar a fantástica equipa que forma este projecto muitíssimo bem conseguido. Em primeiro lugar, gostaria de confirmar, se possível, a data de saída do jogo Final Fantasy VIII. Já ouvi dizer que o jogo sairia em Fevereiro. Será verdade ou um simples boato? De seguida, proponho um desafio à Revista: a fim de a tornar perfeita, podiam possibilitar uma maior participação dos leitores através da criação de Tops. Por fim, só vos posso dizer uma coisa: CONTINUEM!!!

André Lessa – Porto

Não há ainda data para o lançamento de Final Fantasy VIII numa língua diferente da japonesa. Provavelmente, não é ainda este ano. A tradução é demasiado complexa para ser feita em poucos meses. Além disso, prevê-se uma "guerra" entre a Electronic Arts e a Sony, uma vez que as duas empresas se sentem no direito de editar o jogo na Europa, com a Square disposta a vender os direitos a quem oferecer mais. Como é óbvio, todo este processo atrasará ainda mais a data de lançamento. Quanto aos Tops, é uma boa ideia. Já estamos a estudar a melhor forma de criar um Top com a participação activa dos leitores. Daremos notícias em breve.

Net Yaroze

Gostaria de saber se a Net Yaroze está à venda no nosso país. Se a resposta for afirmativa, por favor, digam-me onde a posso adquirir e quanto custa.

Ricardo Portugal – Viseu

A Net Yaroze não se vende em lojas como qualquer consola. Existem alguns sites na Internet onde pode encomendar uma dessas máquinas. O site oficial da Sony Europa é <http://www.scee.sony.co.uk>, onde pode obter mais informação sobre a máquina de programar jogos da PlayStation.

Passar de nível

Gostava de saber como posso passar de nível na demo do Tomb Raider 3 que publicaram no CD da vossa Revista. Como é que posso ser sócio da PlayStation?

Nuno Cardoso – Valongo

Não pode. E sabe porquê? Porque na demo só existe o nível que jogou. Se quiser jogar os níveis todos, terá de gastar uns cobres no jogo completo. A PlayStation não admite sócios. Mas dentro de algum tempo pode vir a fazer parte do Clube PlayStation.

Tomb Raider 1

Recebi este Natal uma PlayStation com Dual Shock e só agora é que tomei conhecimento da vossa Revista. Comprei a edição de Natal e achei a Revista fabulosa. Agradecia que me informassem se em algum número anterior saíram dicas para o jogo Tomb Raider 1, bem como se o jogo foi testado por vocês.

Paulo Pereira – Vagos

Bem vindo ao Mundo PlayStation. A edição portuguesa da Revista Oficial PlayStation existe desde Abril de 98. A primeira versão de Tomb Raider é bem mais velha. Por isso não o testámos nem publicámos dicas. Afinal o jogo já tem mais de 3 anos.

Compatibilidade PSX/PSX2

Será que os jogos da PSX vão poder ser jogados na PSX2? E vão publicar demos para a PSX2?

Carlos Lopes – Braga

Talvez sim, talvez não. Mas temos a certeza de que ainda não existe PSX2.

Monaco GP

Olá, desde já felicito-vos pela Revista PlayStation. Ouvi dizer que o jogo Monaco GP Racing Simulation 2 vai sair para a PlayStation. É verdade? Se sim, quando? E irá ter o editor de pistas e de carros, tal como a versão PC?

Pedro Cunha – Viana do Castelo

Sim, é verdade. A data prevista de saída de Monaco GP Racing Simulation 2 é o mês de Fevereiro, mas ainda não sabemos se chegará a ser comercializado em Portugal e se o seu conteúdo inclui os editores.



PocketStation

Quando sairá o PocketStation na Europa? Quanto custará? Será compatível com todos os jogos PlayStation?

Rui Semedo – Viseu

A data apontada pela Sony para o lançamento do PocketStation na Europa é o Verão deste ano. Não será compatível com todos os jogos actualmente existentes, mas contamos que todos os que se farão a partir de agora venham a estar preparados para este aparelho. Quanto ao preço, ainda não há números, nem sequer aproximados.

NTSC Vs PAL

Porque é que os jogos no formato NTSC têm uma maior taxa de FPS do que no formato PAL?

Ricardo Cordeiro – Baixa da Banheira

Não é verdade. Actualmente sucede precisamente o contrário. O jogo Gran Turismo, por exemplo, no sistema PAL corre mais rápido do que no sistema NTSC. Acontece, por vezes, que um jogo em PAL depois de convertido para NTSC fica mais rápido neste sistema porque tem menos linhas de ecrã, o que também pode originar o enfraquecimento da resolução.



O BOM é que pela primeira vez, podes sentir o que sente um jogador de futebol.

GAME OVER

O MAU é que, pela primeira vez, podes sentir o que sente um jogador de futebol.

namco

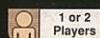


LiberoGrande

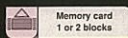
Até agora, em todos os simuladores de futebol, tu, jogando a lateral esquerdo, passavas ao central, que curiosamente também eras tu. Logo avançavas e depois de passares uma rasteira a um adversário, centravas para ti próprio, desta vez jogando como avançado e logo.... Basta! Agora o que tens que fazer é ocupar uma só posição, ser um só jogador durante todo o jogo. És libero, o cérebro da equipa. E verás como comesas a sentir o que sente um jogador de futebol.

Para o bem e para o mal. Claro.

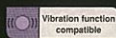
LiberoGrande. O futebol é assim.



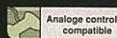
1 or 2
Players



Memory card
1 or 2 blocks



Vibration function
compatible



Analogue controller
compatible

DUAL SHOCK



PlayStation

PODER TOTAL!

www.playstation-europe.com

Vive no teu mundo. Joga no nosso!

JUAN MONTES



[1] Uma velha conhecida.
[2] O primeiro protótipo da PSX 2. [3] Não vos parece um tacho?

JUAN MONTES, UM ESPANHOL DE MADRID, É O VICE PRESIDENTE DE DESENVOLVIMENTO DA SCEE (SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE) RESPONSÁVEL POR TODOS OS ASPECTOS INTERNOS E EXTERNOS DO DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE. ASSIM COMO PELO SUPORTE TÉCNICO E APROVAÇÃO DE PRODUTOS EXTERNOS À SONY EUROPA. NUMA RECENTE VISITA RELÂMPAGO À DELEGAÇÃO DA PLAYSTATION EM MADRID, PERMITIU-NOS UMA RÁPIDA ENTREVISTA ONDE LHE COLOCÁMOS ALGUMAS QUESTÕES SOBRE O FUTURO DA PLAYSTATION TAL COMO A CONHECEMOS E TENTÁMOS SABER AS ÚLTIMAS NOVIDADES EM JOGOS PARA O PRÓXIMO ANO. COMO SE IMPUNHA NESTA OCASIÃO, QUISEMOS SABER NOTÍCIAS SOBRE A PLAYSTATION 2.

Juan Montes — Existem muitos rumores sobre a PlayStation 2, devido ao lançamento da consola Dreamcast da Sega. Mas a verdade é que não vemos razão para tal. Pretendemos continuar com a PlayStation tal como está. É claro que, no Japão, temos os nossos engenheiros que planearam a PlayStation 1 a trabalhar na PlayStation 2, mas achamos que o mercado ainda não precisa de uma nova consola. Só em Novembro venderam-se mais de 1 milhão de consolas na Europa. E para dar uma ideia dos projectos que começámos, não apenas na Sony, mas também nas empresas que estão a fazer jogos, atribuímos um orçamento de mais de 360.000 contos para o desenvolvimento de produtos que começámos nos últimos três meses e isso vai concerta reflectir-se em 1999 e 2000. Ou seja, continuamos a investir seriamente na PlayStation 1.

Revista PlayStation — Mas a partir do momento em que a Dreamcast chegue à Europa, ao que parece em Setembro deste ano, espera-se que as vendas da actual PlayStation sofram uma quebra acentuada. Isso não preocupa a Sony?
JM — É preciso ver as coisas de um ponto de vista diferente. Uma coisa é dizer-se que tem mais memória aqui, menos ali, mas o principal é comparar os jogos que cada plataforma tem, que no fundo representam o que a máquina é. Temos jogos que lançámos o ano passado e outros que vão sair durante este ano que apresentam uma qualidade estupenda, como Metal Gear Solid. E isso é o que vai dizer às pessoas que continuam com a PlayStation. Tivemos oportunidade de ver a Dreamcast assim como demonstrações dos jogos que vão lançar no Japão e a conclusão a que chegámos, não apenas nós mas também jornalistas com quem falámos e que viram mais do que nós, é que é interessante mas não é o salto que se esperava.

RPSX — Pode dizer-se que é a última das grandes consolas?
JM — Para a Sega, sim. Depois do que vimos, estamos tranquilos.

RPSX — Quais são as grandes novidades para 1999? Além de Metal Gear Solid?

JM — Lançámos recentemente Crash Bandicoot 3 e sem dúvida que Metal Gear vai ser dos jogos mais importantes. Mas estamos também a ver o que de melhor vão ter as outras editoras licenciadas. Sabemos que vão surgir jogos muito bons de todos os géneros. Este ano também vamos

lançar o PocketStation que vai dar uma nova dimensão à PlayStation. Não é como o Game Boy e não concorre com este, mas existe dentro do ambiente da PlayStation. Ou seja, os jogos que vão sair, como por exemplo R-Type 4, permitem inovações como o facto do jogador poder levar esse jogo consigo no PocketStation, desenvolver os seus carros e melhorar a forma como vai jogar. Até agora nenhuma máquina o permitia.

RPSX — Para quando a saída do PocketStation na Europa?
JM — Ainda não definimos a data certa, mas talvez no Verão já esteja disponível na Europa.

RPSX — A Sony não receia que, com o aparecimento de outra consola, as produtoras licenciadas abandonem a PlayStation para produzirem jogos para a máquina que é agora novidade e que lhes pode render mais?

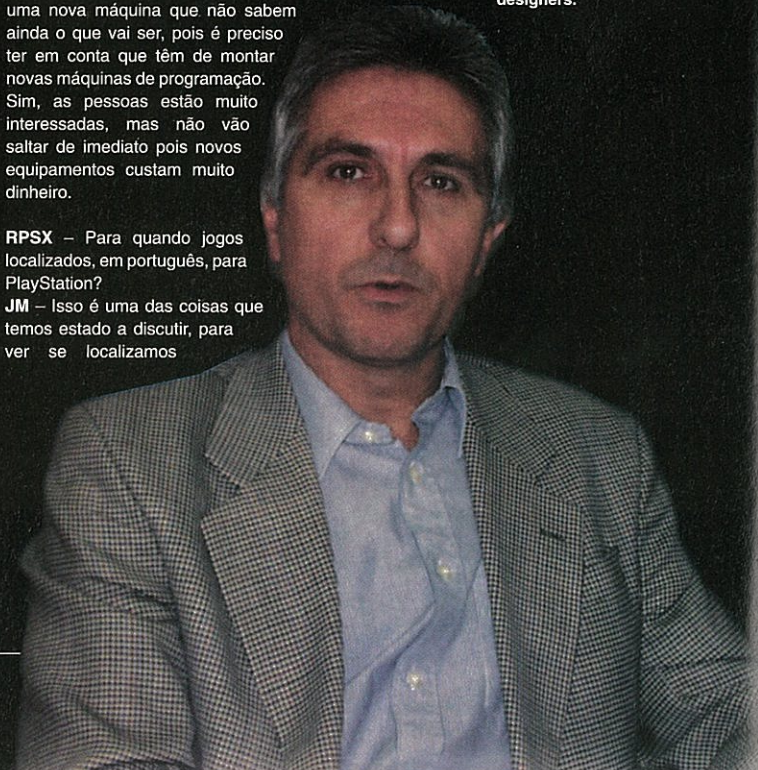
JM — É natural que as empresas licenciadas coloquem elas próprias essa questão, mas também sabem ver onde está o negócio, porque são elas que ao final do mês têm de pagar as contas e vêem que, só na Europa, existem mais de 15 milhões de consolas e que isso não vai mudar, pelo contrário vai crescer. Existem menos dúvidas quando planeiam para a PlayStation do que para uma nova máquina que não sabem ainda o que vai ser, pois é preciso ter em conta que têm de montar novas máquinas de programação. Sim, as pessoas estão muito interessadas, mas não vão saltar de imediato pois novos equipamentos custam muito dinheiro.

RPSX — Para quando jogos localizados, em português, para PlayStation?

JM — Isso é uma das coisas que temos estado a discutir, para ver se localizamos



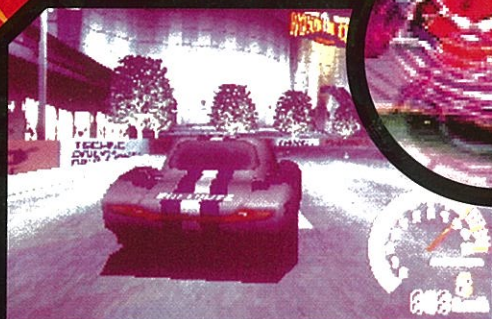
[1] Gostam deste cinzeiro? Ou será um pisa-papéis?
[2] Eis a ideia dos nossos designers.



PODE-SE DIZER QUE A PLAYSTATION
AINDA ESTÁ A 80% DO LIMITE
DAS SUAS CAPACIDADES.



PocketStation, Metal Gear Solid, Rollcage e Crash 3. As últimas grandes apostas para PlayStation.



alguns jogos na língua nativa de cada país. Por enquanto, não tem sido possível mas vemos agora que o mercado português está em franca expansão, o que nos levará certamente a estudar essa possibilidade. Temos tido algumas reuniões com responsáveis de outros países, não em Portugal, para falarmos da PlayStation com o objectivo de criar localmente comunidades de criadores de jogos. Além da intenção de localizar jogos, existe a hipótese da criação de jogos nos próprios países.

RPSX – Nesse sentido, a Yaroze serviu para alguma coisa?

JM – Sim, aqui em Espanha houve boas experiências com a Net Yaroze. Há inclusivamente um rapaz, o Xavier, que fez um jogo muito, muito bom, vencendo uma competição. Agora estamos a tentar que ele se junte com outros rapazes para formar uma equipa com o nosso apoio.

RPSX – Aqueles que estiverem interessados em começar a programar com a Net Yaroze, onde é que se podem informar para obter ajuda?

JM – Existem diversos sites na Internet, inclusive alguns onde se podem trocar ideias. O nosso, para a Europa, é <http://www.scee.sony.co.uk>. Temos conhecimento de alguns rapazes que apresentaram trabalhos a empresas de desenvolvimento de jogos e conseguiram emprego.

RPSX – Os mais recentes jogos PlayStation apresentam uma qualidade que há dois anos atrás se diria impossível. A PlayStation já atingiu o limite ou ainda lhe faltam alguns degraus?

JM – Uma coisa é a componente criatividade outra é a tecnológica. Depois de três ou quatro anos os jogos melhoram grandemente. Vão-se descobrindo novas fórmulas e os criativos vão tendo novas ideias. Pode-se dizer que a PlayStation ainda está a 80% do limite das suas capacidades. Estou a falar apenas de jogos como Gran Turismo, a maioria dos jogos

ainda nem sequer chegaram a sair. E quando se pensa que não é possível fazer melhor, surge outro jogo que vem deitar por terra essa teoria. A equipa de Gran Turismo tem outras ideias. O PocketStation também vai trazer novas ideias.

RPSX – Como se pode reduzir o intervalo de espera entre um lançamento no Japão ou EUA e na Europa?

JM – Grande parte dos projectos tarda muito tempo pois não se sabe se o jogo vai ser convertido para outro sistema. Quando se dá conta do sucesso é que tentam ganhar outros mercados com as conversões. E, se o jogo não está projectado para outras linguagens, começam a surgir problemas, daí o intervalo ser maior que o desejável. Há jogos que se estão a fazer agora no Japão e que vão sair nos EUA e na Europa no mesmo mês. E isso porque se aprendeu com os erros e agora já se projectam jogos para outros sistemas, outras linguagens. De qualquer forma o mesmo acontece com jogos europeus, Medieval por exemplo, que chegam ao Japão algum tempo depois.

RPSX – Para terminar, quando vamos ter jogos mais baratos? Sabemos que o circuito por onde o jogo passa, desde que sai da bancada de quem o fez até que chega ao consumidor, encarece-o bastante. O que interessa a quem o compra, é quanto paga por ele e não as voltas que deu.

JM – A Sony sempre tentou manter uma política de aproximação do produto ao consumidor e creio que o demonstrou com a sua gama Platinum, com jogos excelentes, que se tem revelado um êxito. Nessa gama não entram jogos "maus", dando ao jogador a oportunidade de ter o melhor catálogo a um preço bastante inferior. Não podem ser, evidentemente, jogos recentes porque é preciso amortizar o investimento feito pelos produtores para que possam continuar a fazer jogos. E uma equipa tem entre doze a trinta pessoas a trabalhar durante muito tempo num novo jogo. Isso tem custos que é preciso recuperar. Custos que ascendem a mais de 500 mil contos.

Para concluir, Juan Montes garantiu que o apoio da Sony à PlayStation vai continuar a ser total e absoluto. A provar isso, existe o catálogo de mais de 50 novos títulos, só da Sony, programados para este ano, novos periféricos e o PocketStation (e claro a PlayStation 2, dizemos nós).





[1] Que clarão
[2] Com um imponente "pom-pop-pom" esta nave mãe distancia-se das chamas.
[3] Por isso, não se metam com ela.



PERFIL

Stuart Wheeler

■ **Cargo:** Designer principal da Psygnosis.

■ **Função:** Coordenar os aspectos de concepção do jogo, imaginando o aspecto global e certificando-me de que a mistura funciona. Conceber um jogo é um processo de equipa, mas é necessário que alguém assegure que ninguém se desvia muito do foco original e que as ideias se organizem num todo coerente. Em G-Police: Weapons Of Justice essa pessoa sou eu.

■ **Historial:** Fui um dos projectistas do G-Police original e, antes disso, era apenas um jogador obcecado.

■ **Influências neste jogo:** X-Wing e Tie Fighter para a missão estrutural. Metal Gear Solid para inspiração artística e pelo amplo uso de sequências cinemáticas. Einhänder, FV7 e FFVIII para os efeitos especiais. E o G-Police original.

■ **Jogo favorito:** FFVII tornou-se num modo de vida, durante alguns meses. Mas estou constantemente a jogar Total 2, da Sqauresoft, um beat 'em up com uma profundidade incrível.

G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE

A caminhada conhecida como G está de volta.

Género: Shoot 'em up 3D

Editora: Psygnosis

Produção: Psygnosis

Data de saída: Abril

Nunca vai ser fácil apanhar criminosos futuristas. Felizmente, desta vez o jogador tem uma colecção balística de provocar calafrios nos agentes do mal. Alternativamente, pode simplesmente evitá-los, como afirma Stuart Wheeler da Psygnosis.

G-Police: Weapons Of Justice é apenas uma continuação do anterior, com mais alguns níveis?

Não! Quer dizer sim, mas não. GP: WOJ é muito mais do que uma simples sequela. A equipa nunca esteve interessada em produzir apenas um disco de missões ou uma simples sequela e não o fez. Há 30 novos níveis, cinco veículos (em vez dos dois de GP), cidades completamente novas e melhoradas, mais de 25 armas para o jogador, mais inimigos, grandes

melhoramentos na Inteligência Artificial, novos efeitos especiais, música nova... Basicamente, tudo foi revisto.

Fale-nos sobre os novos veículos do título. O que é que cada um traz ao jogo?

Os cinco veículos são Havoc e Venom (do G-Police), Rhino, Raptor e Corsair. Havoc e Venom são naves armadas extremamente manobráveis e rápidas, sendo a sua força principal o tempo de resposta e desempenho contra ameaças aéreas. Venom é um modelo mais rápido e manobrável. Rhino é um rápido veículo terrestre armado e pode navegar com facilidade dentro da densa cidade. Obviamente não é susceptível a defesas anti-aéreas e pode transportar e distribuir os exércitos. Raptor é um veículo terrestre pesadamente armado. É concebido para resistir e contém muito poder de fogo. Tem capacidades aéreas limitadas (um salto e umas escapadelas em voo planado) e é, antes de mais, uma plataforma de armas extremamente poderosa. Corsair é uma avançada nave de combate fuzileiro

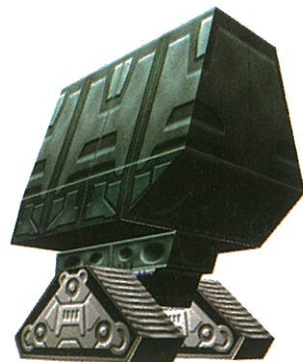
multi-usos, utilizada primordialmente no espaço, embora também funcione numa atmosfera com gravidade.

Relativamente aos comandos, o jogo anterior era difícil de dominar. Que alterações fizeram?

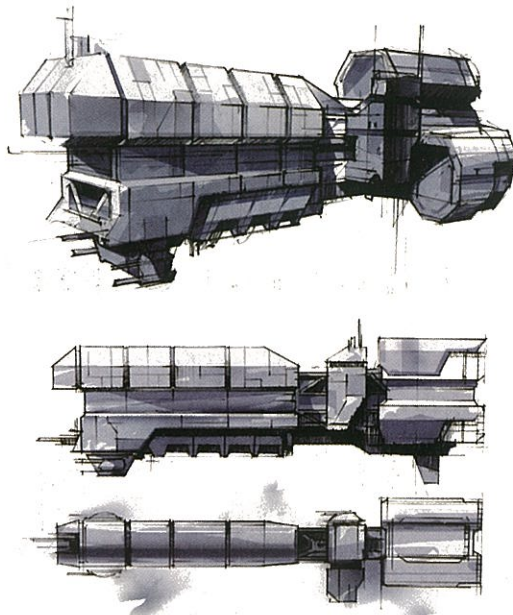
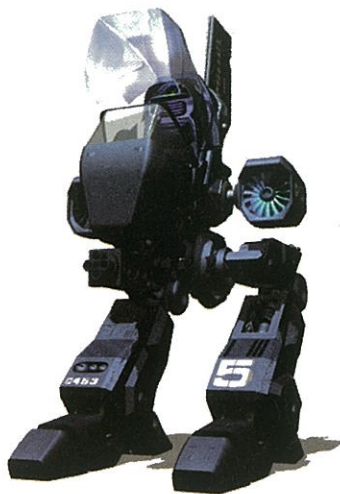
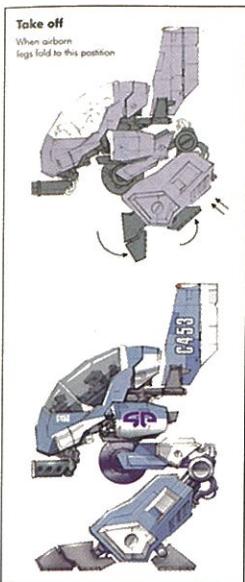
Os comandos foram rectificadas. Em G-Police, os controlos permitiam ao jogador executar quase todas as manobras aéreas, mas este precisava de ajustar constantemente a altura, a inclinação, a velocidade e os impulsos verticais. Havoc e Venom eram um pouco convulsivos e era necessário completar o treino antes de voar com eles.



Um ângulo de câmara interessante.



Raptor Model



A equipa de artistas tem sido utilizada para criar novos monstros metálicos.



Alguns jogadores menos experientes acham bastante difícil ajustar a velocidade com o acelerar/desacelerar. Se ao soltar o acelerador simplesmente ele abranda, é menos uma dificuldade com que se preocupar.

Ainda tem o mesmo arranjo de "cúpulas ligadas"?

Quantas cúpulas existem? Quais as novas partes dos túneis?

No G-Police original as cúpulas estavam ligadas por túneis, mas os veículos eram instantaneamente acelerados através dos túneis, com um súbito clarão de luz. Em GP: WOJ fizemos com que a navegação nos túneis se tornasse numa experiência em tempo-real.

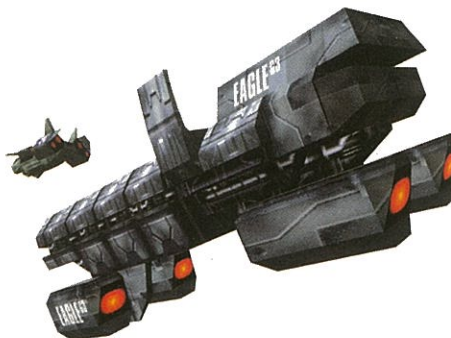
Ainda é um jogo baseado em missões? Qual é a sua missão favorita?

Provavelmente, as minhas missões favoritas são algumas das primeiras, porque temos de considerar muito cuidadosamente a curva de aprendizagem,

mas, mesmo assim, assegurar-nos de que são adequadamente interessantes e variadas. Para ajudar o jogador, incluímos um texto de treino que aparecerá na primeira e segunda missões com um novo veículo. Esse texto pode ser desactivado se os jogadores quiserem visitar uma missão ou se se sentirem confiantes na sua nova nave.

Fale-nos dos últimos armamentos.

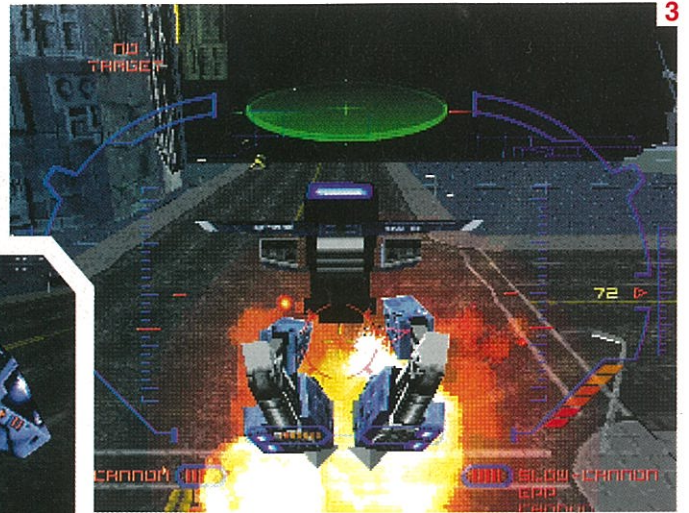
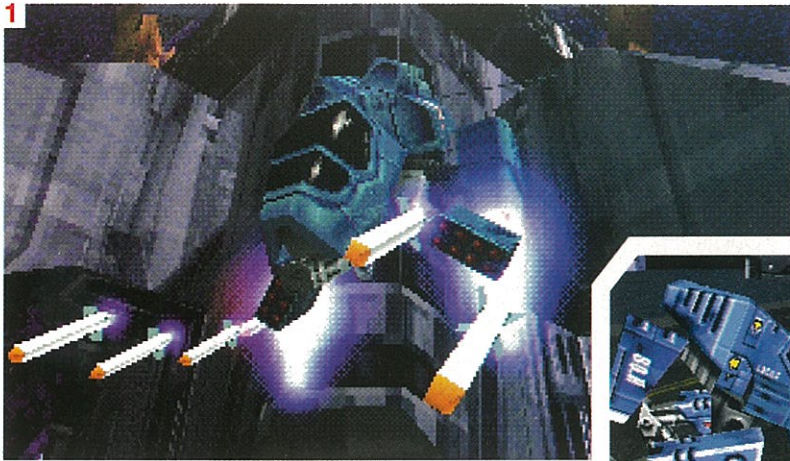
Os mísseis de caça do Raptor HKIIr são uma das novas armas favoritas da equipa. São pequenos mísseis disparados em rajadas de oito, com curvas incríveis. Se destroem o seu alvo, circulam independentemente,



Desde o primeiro dia de GP: WOJ que a acessibilidade tem sido o nosso objectivo, mas não quisemos sacrificar as técnicas mais avançadas que os jogadores mais experientes já dominam. Uma característica importante é a opção de auto-desacelerador, que fará a nave abrandar assim que o jogador soltar o botão do acelerador.



[1] A nova nave Corsair é manobrável e muito veloz.
[2] O Havok original ainda é capaz de proteger de muitos ataques.



[1] Este vilão vai ter um desgosto. [2-3] Ataque a partir do terreno: uma nova característica!



procurando um novo alvo. Também há o canhão de fogo anti-aéreo de Harbringer, o foguete Sonic, os mísseis de caça Gemini, o foguete residente Helix, o míssil Concussion e muito, muito mais.

Fale-nos sobre a parte do espaço cósmico.

A secção do espaço cósmico é o final do jogo e o clímax da história. Como tal, não posso dizer muito, excepto que não é simplesmente um aspecto acrescentado e que faz parte integrante do jogo.

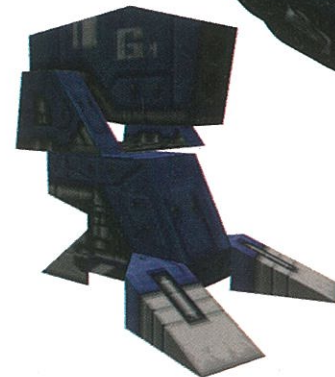
Qual é a faceta do novo jogo de que mais se orgulha? Que parte foi miraculosamente introduzida no jogo?

Temos melhores missões, um maior número de polígonos, Inteligência Artificial mais complexa, melhor luz, novos veículos, novos modelos de voo, sequências cinemáticas, túneis reais, HUDs melhoradas...

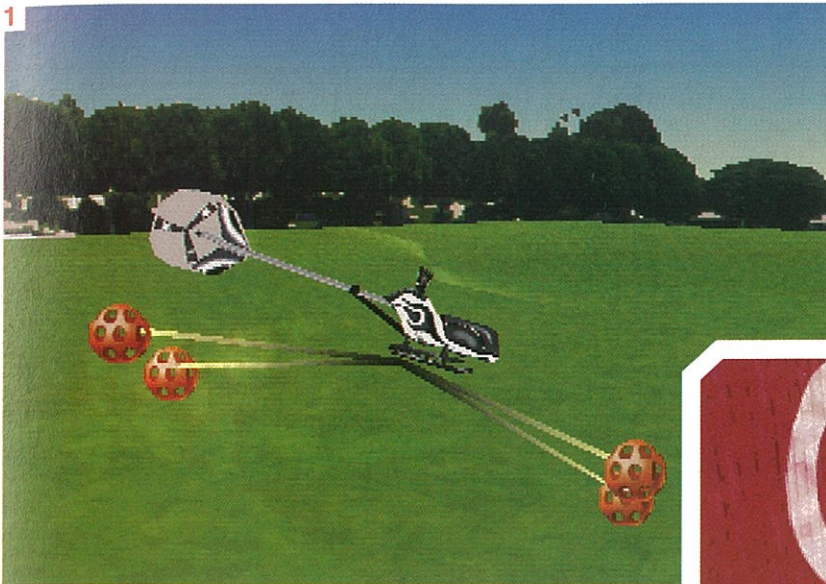
O milagre é que conseguimos melhorar tudo num jogo que já estava a empurrar alguns dos limites da PlayStation.

Conte-nos um segredo sobre o jogo.

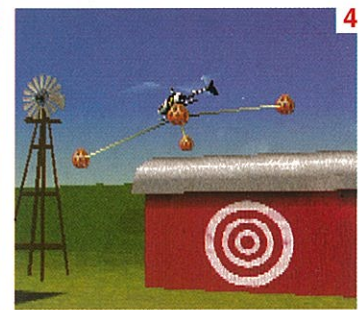
Posso revelar que haverá numerosos bônus secretos que se adquirem por



[1] Como é que Airwolf entrou ali? [2] As forças de apoio no terreno são convenientes para a situações complicadas



[1] O helicóptero em acção. Os braços e as bolas servem para evitar que os aprendizes morram estupidamente. [2] Fazer loops. [3] Está disponível uma escolha dos ângulos da câmara. [4-5] É necessário atingir o celeiro para ganhar.



PERFIL

Stuart Roch

■ Cargo: Produtor

■ Funções: Tudo o que não seja trabalho para os membros da equipa. É preciso contratar um novo elemento? Trabalho do produtor. Uma discussão precisa de uma decisão final? Trabalho do produtor. Efectivamente preciso de limpar a estrada para que a equipa possa fazer o jogo, mas, ao mesmo tempo, tenho de seguir atrás para verificar se todas as pontas soltas foram tratadas. Sou o campeão da equipa, defendendo-a de distrações e intrusões que a possam descarrilar.

■ Historial: Comecei a minha carreira na Virgin. Depois mudei-me para a Shiny para trabalhar no jogo Wild 9 e consegui ascender a vários postos rapidamente.

■ Jogo Favorito: Resident Evil 2, embora ultimamente tenha jogado bastante Tenchu.

RS STUNT COPTER

Quicá um mecanismo decepcionante, chato e vacilante?

Género: Simulador
Editora: Interplay
Produção: Shiny
Data de saída: Fevereiro

Mantenha os pés no chão, mas continue a olhar para as estrelas com o som ligeiramente agressivo de RC Stunt Copter da Interplay. Mas poderá um brinquedo virtual para crianças ser assim tão divertido? Stuart Roch da Shiny acha que sim.

Descreva o jogo em 50 palavras.
Permitimos que o jogador faça qualquer número com o helicóptero – voe nas rotas ou vá apenas à modalidade de voo livre para passar alguns minutos. O objectivo da equipa é criar alguma coisa simultaneamente divertida e viciante, combinando

elementos de um jogo com a liberdade de um passatempo infantil.

Há alguns elementos de jogabilidade inovadores?
Este é o primeiro jogo especialmente concebido para o Sony Analog Controller.

Qual é o melhor momento do jogo?
Num dos níveis iniciais, o jogador é desafiado a descolar simplesmente o helicóptero do chão e a tentar atingir a superfície larga de um celeiro. Uma prova da natureza viciante

deste título, é o facto de a equipa se divertir tanto a jogar um nível tão simples vezes sem conta.

É bastante difícil, não é?
Achamos que o controlo é desafiante em vez de frustrante e as pessoas que inicialmente o jogaram não querem largar os controlos. Definitivamente é necessária alguma concentração para manter o helicóptero no ar.

Há alguma coisa no jogo que seja totalmente nova?
Penso que a ideia de um brinquedo de software é

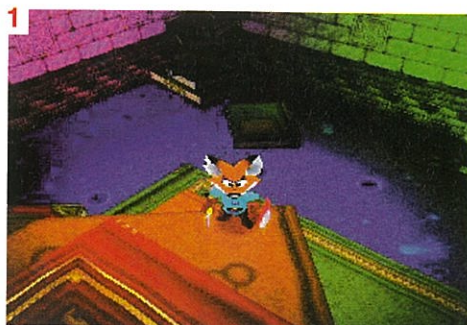
bastante singular. É óptimo que o jogo tenha missões divertidas para um único jogador, mas é igualmente um entretenimento na modalidade de voo livre, se o jogador apenas pretende um passatempo.

Pode especificar a profundidade do jogo?
Tem um modo de treino, um modo de voo livre que tem 5 zonas diferentes, em ambiente aberto, para o jogador se distrair e um modo para um jogador, com cerca de 15 níveis de missões de voo. Também há um modo para dois jogadores.

Conte-nos um segredo do jogo que ainda não tenha contado a ninguém.
Mesmo trabalhando no jogo, ainda não consigo dominar completamente os controlos.



Uma variedade de exercícios de treino ajudam o jogador.



[1-3] Os movimentos rápidos da câmara dão uma clara perspectiva de um mundo vibrante e mortífero.
[4] Um riacho de lava.
[5] O que se esconde lá em baixo?

KINGSLEY

Kingsley é literalmente uma raposa muito louca.



PERFIL

James Smith

- **Empresa:** Psygnosis (Camden Studio)
- **Cargo:** Designer
- **Função:** Conceber os níveis, equilibrar as dificuldades, estabelecer o planeamento, testar o jogo, conceber os puzzles...
- **Historial:** Alguns dos piores títulos para PC alguma vez divulgados na humanidade. Tremo só de pensar neles por aí à solta. Graças a Deus que agora estou a trabalhar na PlayStation, com uma excelente equipa.
- **Influências neste jogo:** Croc, Crash, Zelda e um pouco de Tomb Raider.
- **Jogo favorito:** Wipeout, Rayman, ISS '98, Sensible Soccer, Blast Radius, Soul Edge.

Género: Aventura de acção
Editora: Psygnosis
Produção: Psygnosis
Data de saída: Março

Movimentando-se entre dragões, marsupiais e crocodilos, a raposa Kingsley é a nova investida da PlayStation no reino dos animais. Mas não será mais um caso de um velho jogo embrulhado num novo casaco de peles? James Smith da Psygnosis discorda veementemente...

Descreva o jogo em 100 palavras.
O Reino da Fruta foi tomado pelo malvado feiticeiro, Bad Custard, que



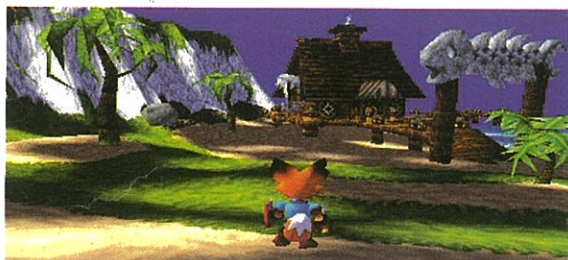
[1] O indivíduo azul parece gostar de raposa frita.
[2] Desculpa amigo, eu já estava de saída.

roubou o livro mágico da rainha e está a usar a magia nele contida para transformar os Cavaleiros Reais em pérfidos Cavaleiros Negros. Kingsley terá de esquivar-se por entre canhões, esmagando barreiras, oscilando perante os zumbidos de serrotes voadores, bem como saltar



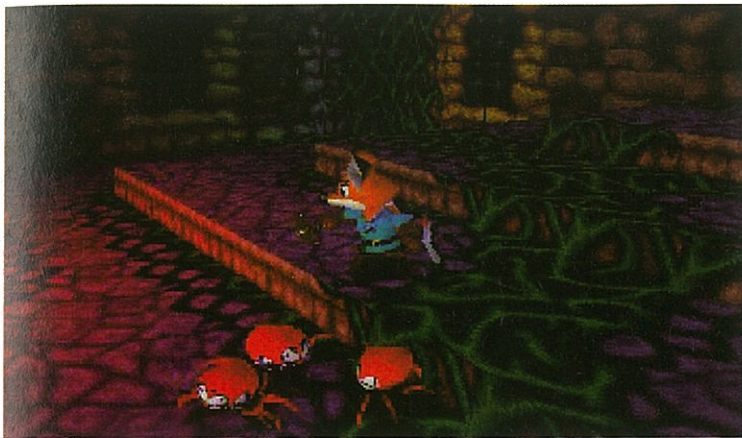
por cima de lava ou fossos de ácido, e resolver intrigantes puzzles, que fazem Tomb Raider parecer um jogo monótono e repetitivo. Ele terá de combater inimigos ferozes, como baleias assassinas armadas com enormes bastões e exércitos de ratazanas, assim como descobrir quem está a envenenar as bebidas dos habitantes da vila e outras tarefas dramáticas.

O que é que Kingsley, a raposa, pretende?
Kingsley é um jovem filhote de raposa que ficou órfão. O destino do Reino da Fruta está nas suas mãos. Ele tem de tornar-se num Cavaleiro Real, viajar até



Assim é melhor. Sem adversários, nem lava. Embora por pouco tempo...





É melhor evitar os caranguejos. O título utiliza bons efeitos de luz e o próprio Kingsley é realmente bastante carismático.



aos mais distantes cantos do Reino da Fruta para salvar os Cavaleiros Negros enfeitados e castigar o malvado Bad Custard.

Kingsley contém novos elementos de jogabilidade que o demarquem dos restantes jogos?

Kingsley está mais atento ao seu ambiente envolvente do que qualquer outra personagem de outro jogo. Isto significa que Kingsley olha para os objectos, vilões e personagens guiando o jogador na direcção das coisas importantes, que podem muito bem estar por detrás da câmara. O sistema de combate tem um ritmo muito rápido e exige que o jogador faça mais do que passar a correr pelos vilões. Ironicamente, em algumas ocasiões estas características têm-me ajudado a encontrar o que me faz falta e parece

inatingível. Temos de usar protecção para aparar ataques maldosos e então retaliar rapidamente, enquanto os atacantes estão vulneráveis.

Achámos que a jogabilidade assim fica mais real, com contornos mais nítidos.

O que é que pode atrair os jogadores para mais um jogo com animais? Bem, quem mais é que pode salvar o Reino da Fruta?

Em que jogos a equipa de Kingsley já trabalhou anteriormente?

Este é o nosso primeiro jogo como equipa conjunta. Mas, por exemplo, Scott, o nosso artista principal, também foi o artista principal de Croc e Pete, o programador principal, trabalhou em Microcosm, um jogo fantástico.

Porque deverão os jogadores escolher Kingsley em detrimento de qualquer um dos concorrentes?

O elemento mais refrescante de Kingsley é o facto de ser um híbrido dos vários géneros existentes. É uma excitante amálgama de jogos de plataformas, aventura e exploração, com combates mecânicos de ritmo rápido. A combinação destes géneros permitiu criar um produto com uma vasta jogabilidade.

Pode pormenorizar a profundidade do jogo e a quantidade de níveis?

O mundo exterior do Reino da Fruta está dividido em várias áreas com bonitas aldeias, existindo em cada uma delas um problema que Kingsley deve resolver.

Alguns dentro de cada uma dessas áreas existem masmorras que Kingsley deve explorar e vencer o respectivo boss. Cada aldeia tem também um castelo, dentro do qual está um Cavaleiro Negro que tem de ser derrotado para se tornar novamente num Cavaleiro Real. Conforme a evolução do jogo, Kingsley tem de descobrir como conseguir entrar nestas misteriosas fortalezas.

Conte-nos um segredo sobre o jogo que nunca tenha contado a ninguém.

Escondido nas profundidades do Castelo de Reggie está um frigorífico que contém um aipo e uma cenoura falantes! Depois do próprio Kingsley, esta tinha de ser a minha parte favorita do jogo.



TVGAMES

Compra e Venda de Videojogos e Acessórios

SEGA SONY
NINTENDO

Pedidos de envio à cobrança pelo Tel.: (02) 609 89 31



Porto:

Rua 5 de Outubro, 156 - Loja 4
Centro Comercial Sírius - Telef.: 6099606

Rua do Heroísmo, 333 Loja 130
Centro Comercial Stop - Telef.: 5362736

Gaia:

Rua Soares dos Reis, 83 - Loja 33
Galerias Soares dos Reis - Telef.: 3791985

Braga:

Avenida da Liberdade, 66 a 128 - Loja 20
Centro Comercial Este - Telef.: 278984

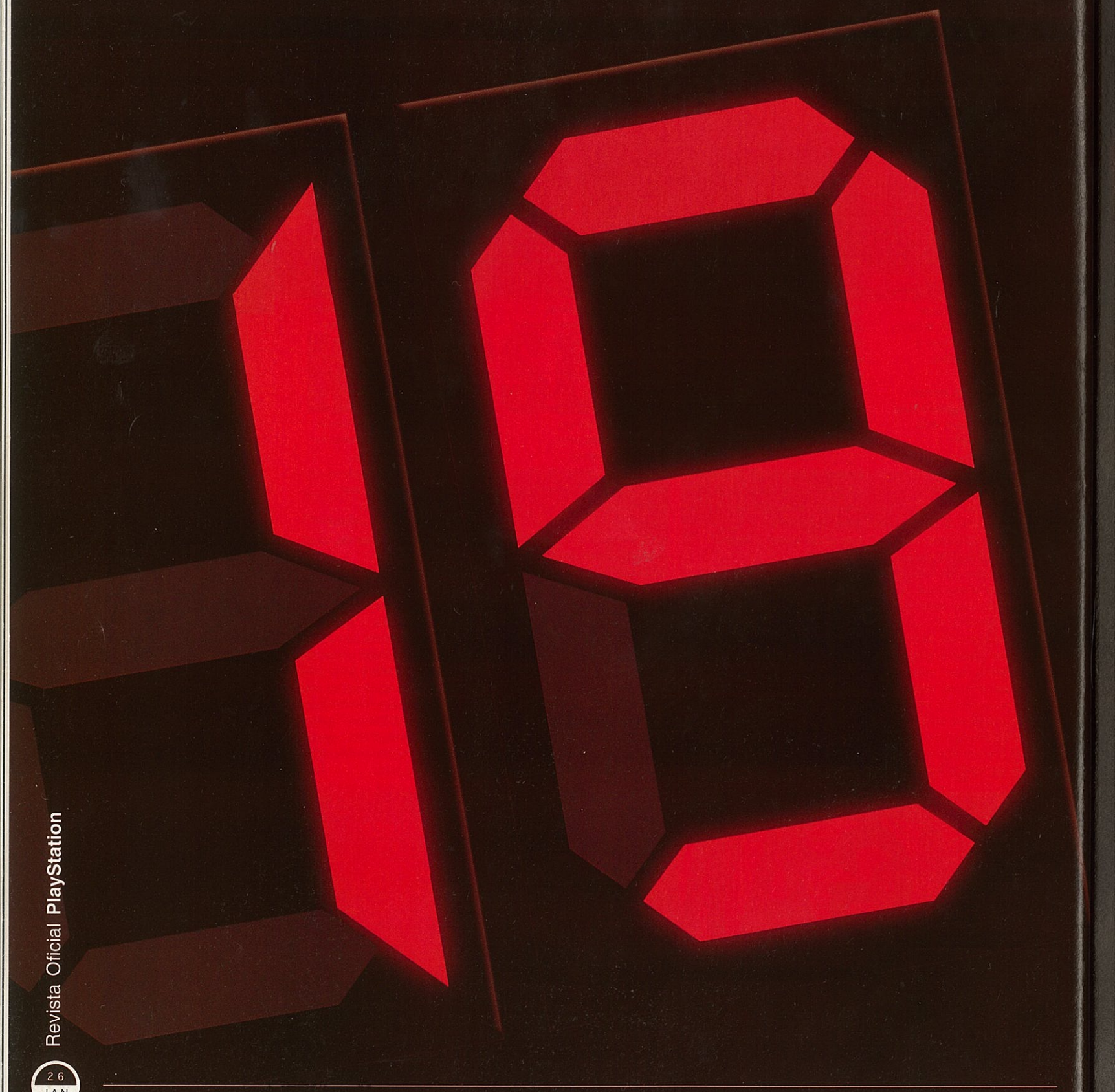
Email: tvgames@mail.telepac.pt

DOSSIER

PLAYSTATION 1999

Revista Oficial PlayStation

26
JAN





O FUTURO DA PLAYSTATION

APROXIMAMO-NOS DO NOVO MILÊNIO, MAS UMA COISA PERMANECE CONSTANTE:
O FLUXO CONTÍNUO DE LANÇAMENTOS PARA PLAYSTATION DE QUALIDADE. AINDA AGORA COMEÇOU
E 1999 JÁ DÁ SINAIS DE SER UM ANO DE EXCELÊNCIA PARA A MÁQUINA DA SONY...

OLHANDO O FUTURO

JACKIE CHAN'S STUNTMASTER

EDITORA: SCEE

DATA DE SAÍDA: Primavera de 99

ELES DIZEM: Stuntmaster remonta aos velhos jogos de combates como Final Fight e Renegade. Vestindo a pele do artista marcial, o jogador conduz Jackie por cenários infestados de sabotadores esmurrando os ditos protagonistas a torto e a direito.

O próprio Chan forneceu os pontapés e socos filmados em motion capture, assim como as suas obrigatórias quedas.

A NOSSA OPINIÃO: O timing da Sony não podia ter sido melhor, com Chan a ter o maior sucesso da sua carreira em Rush Hour (contracenando com Chris Rock). O seu envolvimento é um bônus genuíno e reflecte-se em alguns movimentos muito impressionantes, mas Stuntmaster terá o que merece se decidir recriar as vertiginosas seqüências de acção dos filmes de Chan.

TALVEZ

A BUG'S LIFE

Consultar página 47.

RALLY CROSS 2

EDITORA: SCEE

DATA DE SAÍDA: Fevereiro de 99

ELES DIZEM: A sequência tardia do jogo de corridas da SCEE lançado há cerca de um ano. Até quatro jogadores percorrem alguns dos mais duros terrenos jamais vistos num jogo deste género, com velhos baluartes como cenários de selva e rochosos - embora em versões mais suaves do que anteriormente.

A NOSSA OPINIÃO: O Rally Cross original era pouco mais do que uma diversão interessante, por isso esta sequência surge como uma certa surpresa. Com TOCA e Collin McRae na liderança do pelotão e V-Rally 2, da Infogrames, a entrar em afinação, é pouco provável que Rally Cross ofereça a profundidade ou as delícias gráficas dos seus rivais.

ESQUECER

BLOODLINES

EDITORA: SCEE

DATA DE SAÍDA: Verão de 99

ELES DIZEM: A Sony regressa à zona de combate 3D com um gigantesco torneio travado numa série de estranhas arenas. Um cenário cheio de tribos nômadas que se tentam arrasar umas às outras. Para além das habituais cenas de pancadaria, os jogadores também localizam e apoderam-se de bandeiras para pôr um inimigo fora do jogo. Compatível com ligação multi-comandos.

A NOSSA OPINIÃO: Do nada, Bloodlines surgiu para reanimar o apinhado género de jogos de luta.

O modo multijogadores proporciona batalhas interessantes com o trabalho de equipa ou ataques em grupo a dar mais variedade à acção. As missões Capture The Flag representam o sabor a limão de um jogo muito fresco.

SUCESSO

DEVIL DICE

Consultar página 64

SYPHON FILTER

EDITORA: SCEE

DATA DE SAÍDA: Abril de 99

ELES DIZEM: Colhendo pérolas de inspiração de Tomb Raider, Metal Gear Solid e de Goldeneye, da N64, Syphon Filter segue um atirador de uma equipa SWAT numa série de missões.

Os jogadores conduzem o protagonista através de níveis construídos em torno de situações terroristas, desde assaltos a aprisionamento de reféns, usando lentes infravermelhas e sistemas de mira de longo alcance para atingir os alvos.

A NOSSA OPINIÃO: Um dos heróis esquecidos do alinhamento da SCEE. As missões são bem concebidas, com pouca margem para erro por parte do jogador e tornando gradualmente mais difíceis a precisão e a capacidade de deslocação furtiva. Graficamente, o jogo

satisfaz, com os modos zoom e os mundos 3D a funcionarem bem em conjunto. Mas recomendaríamos uma mudança de nome.

SUCESSO

THIS IS SOCCER

EDITORA: SCEE

DATA DE SAÍDA: Abril de 99

ELES DIZEM: A SCEE defronta os gigantes da Konami, da EA e da Eidos com outra inclusão ao recheado saco de jogos de futebol para PlayStation. Os pormenores são escassos e não existem ainda detalhes sobre a equipa de desenvolvimento ou o conteúdo.

A NOSSA OPINIÃO: Ainda é cedo para fazer comentários. Seja o que for que a Sony faça de This Is Soccer, a vida deste título não será fácil, com outro FIFA tão inevitável como o dia de amanhã, e o rumor de que a Konami está a trabalhar ISS Pro para uma edição de 1999.

TALVEZ

SMASH COURT TENNIS 2

EDITORA: SCEE/Namco

DATA DE SAÍDA: Verão de 99

ELES DIZEM: Dois anos após o primeiro torneio Smash Court para PlayStation, os profissionais da Namco regressam para mais ténis de arcade.

O realismo é deitado às urtigas num título que prefere cenários invulgares e imediatismo.

Dispõe de modos pares e torneio.

A NOSSA OPINIÃO: O Smash Court Tennis original falhou porque era demasiado simples.

Tratava-se de um retrocesso aos velhos dias dos 16-bit com pouca perícia exigida e duelos de jogadas que se prolongavam indefinidamente. Ainda vimos pouco da sequência, mas se seguir o modelo do primeiro jogo poderá ser uma falta dupla para a Namco.

TALVEZ



IAN "DEATHTRAP DUNGEON" LIVINGSTONE, EIDOS

"A PLAYSTATION PREPARA-SE, SEM DÚVIDA, PARA TER OUTRO ANO DE SUCESSO EM 1999. SERÁ INDUBITAVELMENTE A CONSOLA LÍDER DE MERCADO - 50 MILHÕES DE UTILIZADORES DE PLAYSTATION EM TODO O MUNDO NÃO PODEM ESTAR ENGANADOS! OS JOGOS QUE ESTÃO ACTUALMENTE EM DESENVOLVIMENTO E PROGRAMADOS PARA LANÇAMENTO EM 1999 SÃO DE LONGE OS MELHORES ATÉ À DATA. A NOSSA ESPERANÇA É QUE ATÉ A MINHA SOGRA ME DESAFIE PARA UM JOGO NA MINHA PRÓPRIA PLAYSTATION NO PRÓXIMO NATAL".

RIDGE RACER TYPE 4

EDITORA: SCEE/Namco

DATA DE SAÍDA: Verão de 99

ELES DIZEM: O eterno jogo de corridas da Namco recebe uma nova pintura, ao mesmo tempo que a capota é aberta e o motor revisto. Os carros atarracados dos anteriores Ridge Racer foram eliminados favorecendo os esforços sombreados ao estilo de Gran Turismo, e o intuitivo sistema de comando da Namco foi melhorado para garantir controlo total sobre os novos automóveis de Ridge Racer Type 4. Nos últimos 18 meses, a Namco têm desenvolvido um trabalho particularmente árduo no motor 3D do jogo e os progressos que Ridge Racer fez em termos de actualização de ecrã e definição de fundos foram ampliados. As estradas estendem-se agora até ao longínquo horizonte e os



edifícios e os penhascos desfilam a toda a velocidade sem se desintegrarem ou desaparecerem.

A NOSSA OPINIÃO: Todo o pormenor de Gran Turismo, com os mecanismos subtis de comando dos clássicos arcade da Namco. Os elementos de corrida básicos são parecidos e foi incluído um

nível mais elevado de pormenor aos automóveis e aos cenários sem sacrificar a velocidade. Uma série de carros japoneses de elevada qualidade está disponível, assim como várias opções de afinamento (uma ideia que foi pioneira em Ridge Racer) que permitem aos jogadores afinarem os veículos de acordo com as suas necessidades específicas. A Namco pode ter tirado o pé do acelerador e ter sido ultrapassada por TOCA e Gran Turismo, mas está pronta para regressar.

SUCESSO



GRAN TURISMO 2

EDITORA: SCEE

DATA DE SAÍDA: Verão de 99

ELES DIZEM: Maior, melhor e tudo de bom. Os lugares comuns habituais em sequelas continuam a ser verdadeiros para a sequela do rei da estrada na PlayStation.

Os primeiros rumores falam de percursos de rally, mais carros e dinâmica de manipulação de automóveis mais realista. Mal podemos esperar.

A NOSSA OPINIÃO: Como pode falhar? Quase um ano após o seu lançamento, Gran Turismo continua a reinar e a ideia de mais carros e circuitos é suficiente para nos entusiasmar. Com Ridge Racer Type 4 da Namco a preparar-se para roubar o trono usando a sua manipulação arcade, será interessante ver o que a equipa de GT conseguirá fazer para o travar.

SUCESSO



PFA SOCCER MANAGER

EDITORA: Eidos

DATA DE SAÍDA: Fevereiro de 99

ELES DIZEM: Usando informação fornecida pelo principal sindicato dos futebolistas, PFA Soccer Manager contém estatísticas respeitantes a todos os clubes da Liga, 70 equipas europeias e 50 formações não pertencentes à Primeira Divisão. Seleccionando uma destas equipas, compram-se e vendem-se jogadores, com a informação sobre o jogo a ser fornecida de acordo com a vontade do utilizador e Brian Moore a comentar os desafios.

A NOSSA OPINIÃO: Os jogadores podem ser comprados e vendidos e a base de dados da PFA foi utilizada para garantir que as estatísticas de cada jogador e a escolha táctica afectam efectivamente o seu desempenho em campo. A equipa também contém reservas e jovens promessas, permitindo aos jogadores formar equipas a partir do zero. Isto basta-nos!

SUCESSO

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

EDITORA: Eidos

DATA DE SAÍDA: Maio de 99

ELES DIZEM: Na sequência do seu namoro com Michael Owen's WLS '99, a Eidos lança-se para um desafio maior com o jogo oficial do torneio europeu que as equipas portuguesas parecem estar destinadas a não ganhar. A produtora de WLS, a Silicon Dreams, é a responsável e diz-se que as novidades incluem modos de demonstração arcade e gráficos mais detalhados.

A NOSSA OPINIÃO: O motor de WLS está muito perto de ser um campeão mundial e UEFA poderia ser o jogo que lhe granjearia o reconhecimento que merece.

A Eidos é arrojada no sublinhar dos avanços gráficos do jogo da Liga dos Campeões, mas nós ficaríamos muito satisfeitos se os problemas de passe e de comandos que prejudicaram a licença

de Michael Owen fossem resolvidos.

SUCESSO

OMIKRON

EDITORA: Eidos

DATA DE SAÍDA: Maio de 99

ELES DIZEM: A cidade perdida de Omikron encontra-se em sérios apuros e aparentemente sem auxílio. Astaroth, o príncipe dos demónios, anda a colecionar almas.

O jogador assume o papel do único cidadão que o pode impedir e vários estilos de jogo são reveladas à medida que as sequências de luta se fundem com a aventura protagonizada por uma personagem totalmente interactiva.

A NOSSA OPINIÃO: Em resumo: um mistura de Final Fantasy VII com Tekken e Tomb Raider.

Omikron é um dos títulos mais fortes do alinhamento da Eidos e um dos mais inovadores.

O enredo é revelado através de conversas entre personagens facialmente animadas e o mesmo nível de pormenor é dedicado às sequências de acção.

SUCESSO

WARZONE 2100

EDITORA: Eidos

DATA DE SAÍDA: Fevereiro de 99

ELES DIZEM: Tal como o nome sugere, estamos no ano 2100 e a vida não sorri aos sobreviventes do holocausto nuclear.

Os exércitos empobrecidos da humanidade continuam em guerra e procuram desesperadamente tecnologias perdidas para utilizar contra os seus inimigos. Warzone 2100 lança o jogador na pior das situações, enviando-o em combate e projectando campanhas contra as forças inimigas.

A NOSSA OPINIÃO: Uma boa mistura de elementos de arcade e estratégia, com o aspecto de gestão de recursos reduzido a um nível básico de forma que os impressionantes elementos de arcade dominam. Warzone 2100 percorre a linha muito fina entre profundidade e imediatismo com a graciosidade de uma bailarina.

SUCESSO



JASON "CRASH BANDICOOT" RUBIN, NAUGHTY DOG

"NOS 12 ANOS DE EXISTÊNCIA DA NAUGHTY DOG NO MUNDO DOS JOGOS, NUNCA NOS SENTIMOS TÃO CONFIANTES SOBRE AS PERSPECTIVAS DE UM SISTEMA NA ENTRADA DE UM NOVO ANO COMO NOS SENTIMOS SOBRE 1999 E A PLAYSTATION. A NAUGHTY DOG PLANEIA APOIAR A PLAYSTATION COM UM TÍTULO A SER LANÇADO NO ÚLTIMO TRIMESTRE... E NÃO SERÁ UM JOGO DE PLATAFORMAS COM UMA PERSONAGEM!"

URBAN CHAOS

EDITORA: Eidos

DATA DE SAÍDA: Dezembro de 99

ELES DIZEM: Urban Chaos é o primeiro jogo a explorar o próximo milénio, colocando os seus apocalípticos acontecimentos no interior de escuros esgotos e túneis, à medida que o seu enredo vai revelando o fim do mundo. A Eidos tem a preocupação de manter em segredo os pormenores da história, mas promete um jogo "que vive de uma combinação letal de ameaça furtiva, agilidade física e perícia em artes marciais".

A NOSSA OPINIÃO: A Eidos parece obcecada com jogos de ameaça furtiva, astúcia e combate corpo-a-corpo ao estilo de Ninja. Urban Chaos pretende ultrapassar os seus concorrentes usando uma concepção de nível totalmente aberta e um motor de gráficos que cria o nevoeiro e a sombra tão importantes no seu sombrio cenário. A ver vamos.

TALVEZ

SABOTEUR

EDITORA: Eidos

DATA DE SAÍDA: Verão de 99

ELES DIZEM: Mais acrobacias ao estilo de Ninja da Eidos, com as perspectivas na terceira pessoa de Saboteur a ecoar as de Tomb Raider e Tenchu. Como convém ao seu herói guerreiro, Saboteur gira em torno de mortes furtivas e silenciosas. Estão prometidos mais de 30 vilões e a animação canina mais realista até à data.

A NOSSA OPINIÃO: Embora não haja dúvida de que Saboteur é um título sofisticado, perguntamo-nos se irá parecer assim tão fresco quando sair, considerando a quantidade de títulos semelhantes que aguardam lançamento. As primeiras demos de Saboteur revelam um jogo suave e de aspecto pormenorizado, com as chacinas e lutas variadas a serem devidamente tratadas.

TALVEZ

ROLLCAGE

Consultar página 38

G-POLICE 2

Consultar página 20

LANDER

EDITORA: Psygnosis

DATA DE SAÍDA: Fevereiro de 99

ELES DIZEM: Inspirado em Lunar Lander das máquinas arcade, Lander é um jogo sobre gravidade e física. Os utilizadores pilotam uma nave através de níveis cada vez mais desafiantes, usando os

propulsores e a inércia para avançarem pelos sinuosos níveis. Para aumentar o desafio, alguns objectos têm de ser apanhados pelo caminho.

A NOSSA OPINIÃO: O Lunar Lander original apresentava um sistema de comando sublime que fazia com que os jogadores se encolhessem quando se apercebam de que tinham errado. Lander transfere a premissa para um mundo 3D, mas continua a recriar estes momentos de ranger dentes. Contudo, o seu subtil método de comando exige precisão absoluta - se têm a tendência de abanar os joypads quando estão irritados, é melhor manterem-se afastados.

SUCESSO

PREMIER MANAGER '99

EDITORA: Gremlin

DATA DE SAÍDA: Janeiro de 99

ELES DIZEM: Respondendo a críticas dirigidas à frustrante edição de 98, Premier Manager '99 viu todas as suas estatísticas actualizadas e retribuídas, e o controlo que os jogadores têm sobre as suas equipas melhorado. Melhor Inteligência Artificial, papéis individuais para os jogadores e contratos internacionais são apenas três das novas inclusões.

A NOSSA OPINIÃO: A PlayStation continua a não ter um jogo de gestão de futebol envolvente, mas as primeiras indicações apontam no sentido de a Gremlin ter dado um passo na direcção certa. Contudo, nem todas as estatísticas do mundo o salvarão, a não ser que o título compense a falta de profundidade e de opções do primeiro jogo.

TALVEZ

BEAVIS AND BUTT-HEAD Live DO HOLLYWOOD

EDITORA: GT

DATA DE SAÍDA: Verão de 99

ELES DIZEM: Os mono-neurónios galhofeiros da MTV fazem a transição para o mundo dos videogames, com a GT a lançar o irritante par num cenário de aventura/arcade. Beavis e Butt-head acabaram de fazer o seu mais recente filme e precisam de dinheiro para regressar a casa. Uma agência de emprego sem escrúpulos oferece-se para pagar os seus bilhetes de regresso - se os dois concordarem em fazer alguns recados.

A NOSSA OPINIÃO: Um jogo que os fãs dos dois heróis irão adorar. Uma aventura/arcade padrão com os cenários grosseiramente desenhados adequados a este tipo de jogo.

Contem com imensos "eh, eh, eh".

SUCESSO



"COM LANÇAMENTOS DE ELEVADO NÍVEL EM PERSPECTIVA PARA A PLAYSTATION, COMO RC STUNT COPTER, MESSIAH E EARTHWORM JIM 3D, A NOSSA ESTRATÉGIA CONTINUA A APOSTAR EM QUALIDADE E NÃO EM QUANTIDADE. ESTAMOS EMPENHADOS EM TRABALHAR COM O MAIS FORTE TALENTO DE DESENVOLVIMENTO EXISTENTE NA INDÚSTRIA. AGUARDAMOS COM EXPECTATIVA A PRÓXIMA GERAÇÃO PLAYSTATION, MAS ENTRETANTO CONTINUAREMOS A APOIAR O HARDWARE ACTUAL".

LARRY SPARKS, VICE PRESIDENTE DE MARKETING - EUROPA, INTERPLAY

DISCWORLD NOIR

EDITORA: GT

DATA DE SAÍDA: Verão de 99

O QUE ELES DIZEM: Como o nome sugere, Discworld Noir oferece uma perspectiva mais sombria da duradoura série de Terry Pratchett. Lewton, o único detective privado de Discworld Noir, está a trabalhar num caso. À boa maneira do género, Lewton encontra-se a braços com um caso que envolve uma linda "femme fatale". Usando um sistema de comando baseado em ícones, os jogadores procuram pistas.

A NOSSA OPINIÃO: O principal problema dos anteriores jogos Discworld eram os longos discursos e tentativas de humor que constituíam interrupções indesejadas. No entanto, Discworld Noir oferece um leque de personagens mais alargado, uma maior variedade de puzzles e um sistema de comando melhorado. Talvez esteja a dar um passo na direcção certa. **TALVEZ**

SENSIBLE SOCCER

Consultar página 51.

BIG AIR

EDITORA: EA

DATA DE SAÍDA: Fevereiro de 99

ELES DIZEM: Oferecendo uma selecção completa de competições de snowboarding, os torneios Half Pipe, Slalom e Boardercross são concebidos

para testar as capacidades dos jogadores ao longo de uma série de percursos adequadamente tortuosos. Os jogadores bem sucedidos são então convidados a competir contra o campeão internacional, Shaun Palmer.

A NOSSA OPINIÃO: Se a variedade é o sal da vida, Big Air é uma verdadeira salina de jogo. A concorrência com a estabelecida série Cool Boarders, da SCEE, irá dar-lhe que fazer e as suas opções Slalom e Free Ride terão de oferecer melhor controlo e mais variedade para que este jogo seja considerado um rival à altura. **TALVEZ**

STREET SK8TERS (STREET BOARDERS)

EDITORA: EA

DATA DE SAÍDA: Março de 99

ELES DIZEM: Oito skaters e 20 pranchas encontram-se à disposição do jogador, assim como o acesso a uma rua repleta de rampas e saltos como qualquer skater deseja. Os jogadores podem optar por Street Tour, onde realizam acrobacias para obterem pontos, ou pelo modo Freeskate e existem três níveis de desempenho para competir.

A NOSSA OPINIÃO: Street Sk8ters é um dos títulos mais inovadores no alinhamento da EA, conjugando gráficos estilizados com um soberbo sistema de comando. Há uma suave curva de

aprendizagem para facilitar o acesso dos jogadores a alguns dos movimentos mais complexos, enquanto os três níveis de desempenho oferecem um desafio mais prolongado. Só queremos saber porque é que um jogo de boarding demorou tanto tempo a chegar à PlayStation! **SUCESSO**

ROLLERBALL

EDITORA: EA

DATA DE SAÍDA: Inverno de 99

ELES DIZEM: A MGM anunciou recentemente os seus planos para produzir um jogo baseado no clássico de ficção científica, Rollerball. A acção tem lugar no ano 2018 e os jogadores controlam a personagem Jonathan E., interpretada por James Caan. Os jogadores deslocam-se em skates ou motos para circundar uma arena oval em perseguição de uma bola metálica, enquanto uma equipa adversária pretende fazer o mesmo.

A NOSSA OPINIÃO: Desde que os produtores não se armem em espertos e não tentem adicionar demasiado a uma ideia já de si forte, a MGM poderá ter sucesso numa área onde a Rage, a Psygnosis e muitas outras fracassaram — criar um jogo de desporto futurista verdadeiramente jogável. Ainda não há nada para ver, mas o potencial existe, com toda a certeza. Fazemos figas! **TALVEZ**

TOMORROW NEVER DIES

EDITORA: EA

DATA DE SAÍDA: Verão de 99

ELES DIZEM: A licença 007 da MGM é um título com muitos níveis, recriando cenas chave do filme. Bond é enviado para investigar as acções de um magnata da imprensa. Não faltam cenas de tiro, sequências de perseguição e explosões - tanto no filme como no jogo...

A NOSSA OPINIÃO: Após alguns meses de aspecto decididamente pobre, Tomorrow Never Dies começa a ficar melhor. Ainda não há muito para ver, mas a secção de condução que recria a cena do BMW de Pierce Brosnan comandado remotamente tem uma excelente qualidade e, pelos vistos, a MGM tem ainda mais alguns truques na manga. **TALVEZ**

DUNGEON KEEPER 2

EDITORA: EA/Bullfrog

DATA DE SAÍDA: Fevereiro de 99

ELES DIZEM: Para variar, assumo o papel de vilão. Dungeon Keeper 2 lança o jogador numa horrível masmorra e este tem de recrutar e treinar uma série de monstros para lutar contra os bonzinhos lá do sítio. As diabólicas criaturas e o seu rasto de destruição beneficiam de efeitos excelentes.

A NOSSA OPINIÃO: Pode ter demorado bastante tempo a chegar, mas Dungeon Keeper 2 parece uma verdadeira delícia. Criar os monstros e enviá-los para fazer maldades é de morrer a rir, enquanto, por outro lado, alargar o âmbito da nossa sombria morada é igualmente divertido. Se tal fosse necessário, este título seria a prova adicional da diversidade dos lançamentos PlayStation. **SUCESSO**

TIGER WOODS '99

Consultar página 48

POPULOUS: THE BEGINNING

EDITORA: EA/Bullfrog

DATA DE SAÍDA: Início de 99

ELES DIZEM: Torne-se Deus ao longo dos 20 níveis da obra-prima da Bullfrog que chega tardiamente à PlayStation. O objectivo do jogo é o domínio de todos os adoradores e a mestria de mais de 25 feitiços, à medida que os utilizadores lançam vulcões em

erupção, pragas e raios sobre os seus inimigos. Todos os aspectos da área de jogo podem ser alterados com feitiços, criando um jogo verdadeiramente não-linear.

A NOSSA OPINIÃO: Se o mundo foi criado em sete dias, Populous: The Beginning demorou consideravelmente mais.

Ainda assim, prepara-se para redefinir o género "point 'n' click", devido ao seu interface tão fácil de usar.

O título também facilita a vida aos jogadores no que pode ser um jogo confuso, com os feitiços

a serem introduzidos pouco a pouco para evitar confusão de ícones.

SUCESSO

METAL GEAR SOLID

EDITORA: Konami

DATA DE SAÍDA: Março de 99

ELES DIZEM: Já aclamado como Jogo do Ano, Metal Gear Solid é protagonizado por Solid Snake, um agente secreto, incumbido de se infiltrar numa série de instalações inimigas e usar quaisquer meios para os pôr fora de acção. Metal Gear Solid inicia-se com Snake a surgir de águas escuras e a subir para um cais. Neste ponto, o herói está desarmado, mas em breve apanhará um guarda desprevenido e roubar-lhe-á a arma. O resto do jogo deixa os métodos de Snake à discrição do jogador. Ele poderá correr com armas a disparar ou poderá utilizar alcovas sombrias como protecção e eliminar os guardas um a um. Snake e os cenários foram concebidos através de gráficos de polígonos detalhados e, para além das perspectivas flutuantes de câmara, a acção pode ser vista através dos olhos de Snake, à medida que este se esgueira e corre. Sequências cinemáticas desenvolvem o enredo e dão a Snake informação actualizada sobre pormenores de missão.

A NOSSA OPINIÃO: Um feito incrível. MGS é um exemplo de como imaginação e talento podem criar um jogo onde os superlativos rapidamente se esgotam. A partir do momento em que Snake elimina o seu primeiro guarda até quando apanha armas maiores e começa a fazer explodir coisas, MGS é um jogo para deleitar. O comando do nosso herói, que não pára de fumar, e

manipulado instintivamente e o leque completo de movimentos disponíveis é essencial uma vez que as bases cheias de inimigos proporcionam pouca protecção. A Inteligência Artificial dos guardas e dos inimigos é igualmente bem tratada, com as patrulhas a reagir inteligentemente a todos os ruídos. Em resumo, Metal Gear Solid é, não só um forte candidato ao título de 1999, como também

um novo padrão de excelência na PlayStation e marca um nível que até a sua produtora terá dificuldade em igualar. **SUCESSO**



KENSEI: SACRED FIST

Consultar página 70

REBUS

EDITORA: Konami

DATA DE SAÍDA: Maio de 99

ELES DIZEM: Uma mistura de Vandal Hearts com Final Fantasy Tactics. Um grupo de aventureiros explora reinos 3D e, ao fazê-lo, os seus elementos envolvem-se em imensos conflitos. O RPG é suplementado por uma sensação de jogo de guerra, com a equipa de desenvolvimento a criar um sistema de batalha que permita ao utilizador ter comando total, em vez de esperar pela sua vez para atacar.

A NOSSA OPINIÃO: Um pouco aborrecido. Gráficamente, Rebus encontra-se entre Alundra e Final Fantasy VII, mas as ideias de combate parecem excelentes no papel. Vai ter de se esforçar para rivalizar com Final Fantasy VIII e pode mesmo vir a defrontar Omikron.

TALVEZ

TRAP RUNNER

EDITORA: Konami

DATA DE SAÍDA: Janeiro de 99

ELES DIZEM: Os jogadores percorrem salas 3D colocando armadilhas uns para os outros. Minas, bombas de gás e superfícies escorregadias são deixadas para atrair um adversário distraído e podem ser criadas combinações para se obterem resultados hilariantes. Também são deixadas armas ao acaso, para mortes rápidas e limpas.

A NOSSA OPINIÃO: Um verdadeiro divertimento - para não dizer em lufada de ar fresco. As armadilhas permitem o recurso a pensamento lateral e é perfeitamente possível entrar numa sala, escorregar em gelo e fazer detonar uma bomba. Demora um pouco a entrar no esquema, mas vale bem a pena persistir.

SUCESSO

DIVER'S DREAM

EDITORA: Konami

DATA DE SAÍDA: Primavera de 99

ELES DIZEM: Um pacote de luxo afundou-se há alguns anos e como Jean, o herói de barbatanas do título, o jogador mergulha para resgatar os tesouros que se encontram no seu interior. Tudo o que é encontrado é transformado em dinheiro, que é então usado para comprar melhor equipamento de mergulho a fim de entrar nas inhóspitas profundidades do navio em decomposição.

A NOSSA OPINIÃO: Uma extensão dos níveis subaquáticos de Tomb Raider, com os habituais accionador de interruptores e resolver puzzles. Gráficamente, Diver's Dream é pouco polido, mas transmite uma estranha sensação quando se escolhe um caminho para os muitos compartimentos do navio. Este ainda não se encontra propriamente recheado de vida marinha, mas a Konami promete algumas surpresas piscícolas.

TALVEZ

PLAYSTATION 2: O PONTO DA SITUAÇÃO

O QUE ESTÁ A ACONTECER COM A NOVA MÁQUINA DA SONY?

Será mais potente do que um PC topo de gama? Será duas vezes mais impressionante do que a Dreamcast de 128-bit da Sega? Será apresentada na próxima feira do sector? A especulação que rodeia a PlayStation 2 é abundante, com novas histórias de inclusões tecnológicas seguindo-se a todos os vagos comentários da Sony. A verdade é que ninguém tem a certeza sobre o que o departamento de Investigação e Desenvolvimento da Sony Japan está a preparar. Chris Deering, Presidente da SCEE, não se compromete:

"Os engenheiros da Sony estão constantemente a trabalhar em novas tecnologias", afirma. "A PlayStation será inevitavelmente substituída a uma dada altura e sabemos que os produtores, os revendedores e muitos consumidores têm todo o interesse em ver o que semelhante produto irá envolver. No entanto, não há nada a relatar neste momento". O que se traduz, mais ou menos, por "a SCEE sabe tanto como qualquer um de nós". Os únicos factos (mal) substanciados referentes ao hardware da nova máquina são sobre as fortes possibilidades de inclusão de um sistema DVD e sobre a capacidade da nova máquina assimilar renderizações curvas. O primeiro foi revelado por Teruhisa Tokunaka, da Sony Japan, à revista americana Business Week, enquanto se diz que o último foi murmurado por várias produtoras importantes que, segundo alguns rumores, têm em sua posse kits de desenvolvimento da PlayStation 2.

Uma fonte não confirmada também sugere que a produtora japonesa, a Camelot, foi uma das primeiras equipas a receber hardware da PlayStation 2. A Camelot já desenvolveu Hot-Shots Golf para PlayStation e pensa-se que esteja a trabalhar num jogo de golfe para a nova máquina. As mesmas fontes também afirmam que a nova consola da Sony "rebenta" com a Dreamcast da Sega, mas mais uma vez estamos a cair no domínio do boato.

O único sujeito que sabe de facto alguma coisa sobre a máquina, nada diz. Ken Kutaragi, o pai da PlayStation, deu algumas dicas ao EE Times quando afirmou que "os parâmetros actuais podem não ser suficientes para abarcar o novo salto tecnológico planeado pela Sony" e que "a empresa seria a primeira a libertar-se do paradigma actual". Em resumo, embora as pessoas estejam a tentar comparar a PlayStation 2 com hardware existente, esta poderá

ultrapassar de longe tais padrões. Kutaragi continuou com uma certa crítica a criadores de hardware em geral: "Os vendedores de chips gráficos da Silicon Valley hoje em dia andam todos a fazer a mesma coisa. Estão obcecados com a corrida aos polígonos. Os seus objectivos de investigação e desenvolvimento são tão míopes que apenas estão a prestar atenção a mudanças graduais em tecnologias gráficas que podem ser desenvolvidas lentamente com o ciclo de

colaboração entre a Sony e a Microsoft. Em Julho, constou que a Sony teria dado informação às produtoras sobre o que estas poderiam esperar, mas a comunidade de programação continua de lábios cerrados quando lhe são pedidas informações. Desde então, várias fontes indicam também que Agosto viu a conclusão das especificações da máquina por parte do departamento de Investigação e Desenvolvimento japonês.



Baseando-se em boatos e capacidades de adivinhação, a Revista PlayStation apresenta o que pensa seja o aspecto da PlayStation 2. Que vos parece?

desenvolvimento de produto de curto prazo de PC". De forma mais reveladora, Kutaragi acrescentou: "Os gráficos dos videogames de hoje parecem-se com gráficos de computador. O nosso objectivo é uma qualidade de gráficos semelhante a filme que não torne os espectadores conscientes de ou aborrecidos por estarem de facto a olhar para gráficos de computador". Algo que o DVD e o seu vasto potencial de armazenamento poderá permitir. Os rumores mais recentes falam de possíveis ligações à Internet. A Dreamcast da Sega apresenta esta possibilidade, por isso faria sentido que a Sony lhe seguisse o exemplo. As histórias ganharam velocidade em Março, quando se falou numa possível

Se assim for, a equipa estará agora a trabalhar para reduzir o hardware à dimensão de consola o que, no caso dos chip sets PlayStation originais, demorou quase um ano. Se esta informação for exacta, Setembro de 1999 seria a data indicada para o lançamento japonês da PlayStation 2. Entretanto, a Sony registou recentemente estes sites <http://www.playstation2.com/> e <http://www.playstation2000.com/>, mas, mais uma vez, estes podem estar lá simplesmente para evitar que mercadores de dinheiro fácil façam o mesmo...

PLAYSTATION 2: RUMORES SOBRE HARDWARE

SEGUNDO AS ESPECULAÇÕES MAIS RECENTES, A PLAYSTATION 2 CONTARÁ COM O SEGUINTE:

PROCESSADOR: G12 da LSI Logic
CPU: 266-400 MHz

MEMÓRIA PRINCIPAL: 24 Mb (SDRAM), 6 Mb de Textura RAM

CHIP DE GRÁFICOS: capacidade de apresentação de 4 milhões de polígonos por segundo

FORMATO DE ARMAZENAMENTO: DVD

RESOLUÇÃO: 640x480 em cor de 16-bit

EXTRAS: 56 Kbps tecnologia Microsoft Internet e quatro portas de joypad.

POY POY 2**EDITORA:** Konami**DATA DE SAÍDA:** Fevereiro de 99

ELES DIZEM: Mais loucura, dando continuidade à ideia básica de atirar mutuamente objectos pesados e incluindo novas características. Mais personagens, uma maior variedade de armamento e locais mais complexos são os três principais melhoramentos, mas a Konami tem tido cuidado em não encher demasiado a base, simples mas jogável, do título.

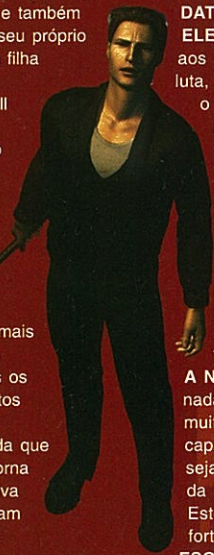
A NOSSA OPINIÃO: Poy Poy 2 não é um passo significativo, mas é tão fácil de jogar como o original. Atirar mutuamente objectos continua a fazer sorrir e as novas concepções de nível são ligeiramente mais aventureiras do que anteriormente, necessitando de algum grau de reflexão.

TALVEZ**SILENT HILL****EDITORA:** Konami**DATA DE SAÍDA:** Primavera de 99**ELES DIZEM:** A Konami testa as suas

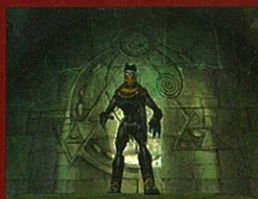
capacidades no género horror de sobrevivência, com a história de uma cidade deserta. O herói do jogo, que por enquanto não tem nome, descobre um misterioso acidente de mota e também ele tem um acidente com o seu próprio carro. Quando acordar, a sua filha desapareceu e ele entra na cidade fantasma de Silent Hill para a encontrar.

A NOSSA OPINIÃO: Mais do que um mero clone de Resident Evil, Silent Hill transpira ameaça em todos os seus pormenorizados locais. O título apresenta um nível incrível de detalhe

(incluindo a animação facial mais complexa até à data), com a Konami a fazer uso de todos os seus recursos para criar efeitos de nevoeiro e neblina numa atmosfera opressiva, à medida que o segredo de Silent Hill se torna perceptível. Uma forte narrativa e comandos simples aumentam ainda mais a beleza do jogo.

SUCESSO**LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER****EDITORA:** Eidos/Crystal Dynamics**DATA DE SAÍDA:** Março de 99

ELES DIZEM: A sequência do subestimado título da BMG, Legacy of Kain, sofreu uma completa remodelação, com os mapas 2D do primeiro título a serem substituídos por um novo domínio 3D. Mil anos depois dos acontecimentos do primeiro jogo, Soul Reaver coloca o jockey Raziel num cenário tortuoso impregnado de vampiros. Enquanto o protagonista explora as mal iluminadas catacumbas que formam os enormes níveis do jogo, os elementos RPG são casualmente colocados em jogo, com Raziel a interrogar os habitantes locais. Curiosamente, o próprio Raziel perdeu o traço mais distintivo de sugador de sangue e conta agora com as almas das suas vítimas para permanecer vivo. A sua demanda acaba por conduzi-lo a uma guerra contínua com as forças do mal e, sempre que ganha uma batalha, os seus



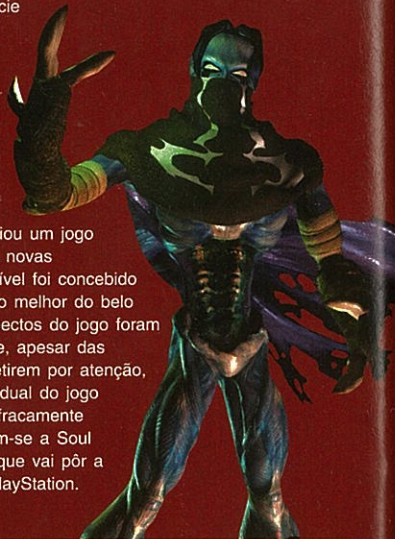
níveis de experiência e capacidade aumentam. Por exemplo, ao derrotar o líder de uma seita de vampiros que tem a capacidade de ficar preso a paredes, Raziel torna-se, ele próprio, uma espécie de Homem Aranha.

A NOSSA OPINIÃO:

Se a segunda excursão de Raziel não conseguir conquistar as audiências da PlayStation, não há justiça neste mundo.

A Crystal Dynamics criou um jogo

espantoso. Raziel tem novas capacidades e cada nível foi concebido para fazer sobressair o melhor do belo Drácula. Todos os aspectos do jogo foram polidos até brilharem e, apesar das muitas ideias a competirem por atenção, nenhum aspecto individual do jogo parece subnutrido ou fracamente implementado. Rendam-se a Soul Reaver - será o jogo que vai pôr a Crystal no mapa da PlayStation.

SUCESSO**AKUJI THE HEARTLESS****EDITORA:** Eidos/Crystal Dynamics**DATA DE SAÍDA:** Início de 99

ELES DIZEM: "O Voodoo chega aos videogames..." Uma mistura de luta, aventura e arcada onde Akuji, o senhor do título, explora uma área de jogo 3D situada num submundo infernal. Os inimigos são derrotados usando socos e pontapés básicos, com as etapas posteriores a revelarem um conjunto de onze feitiços voodoo que criam úteis ataques de projecteis e dão ao seu utilizador a capacidade de se transformar em animais.

A NOSSA OPINIÃO: Não ficámos nada convencidos. Tudo parece muito familiar, e embora a capacidade de se tornar um animal seja uma novidade, Bloody Roar da Virgin fazia-o muito melhor. Este género de jogo vai ser fortemente disputado...

ESQUECER**SHAOLIN****EDITORA:** THQ**DATA DE SAÍDA:** Março de 99

ELES DIZEM: Um homem (ou a lutar contra condições desfavoráveis inultrapassáveis constitui a base do principal jogo de luta 3D da THQ. Quatro jogadores vivem verdadeiras cenas de pancadaria, dando pontapés, socos e golpes de forma a parmanecerem vivos — e até nove lutadores podem competir simultaneamente.

A NOSSA OPINIÃO: A promessa de nove personagens a lutarem ao mesmo tempo parece demasiado boa para ser verdade, mas Shaolin mantém uma velocidade respeitável. Resta saber como será a variedade no modo de jogador individual.

TALVEZ**RUGRATS****EDITORA:** THQ**DATA DE SAÍDA:** Abril de 99

ELES DIZEM: As conhecidas brincadeiras da equipa de Chucky, Tommy e Angelica. Dirigido a jogadores mais jovens, Rugrats

é uma colorida aventura/arcada com a animação das personagens perfeitamente em sintonia com os seus sócios da televisão. Não faltam puzzles para os terrores infantis.

A NOSSA OPINIÃO: Seguindo os desenhos animados de perto e com o simples sistema de comando, o título é perfeitamente dirigido aos fãs de Chucky e companhia. Rugrats não causará furor na PlayStation, mas é uma iniciação perfeita para os mais pequenos.

SUCESSO. Desde que se tenha menos de dez anos...

X-FILES**EDITORA:** Fox Interactive**DATA DE SAÍDA:** Primavera de 99

ELES DIZEM: O criador de Ficheiros Secretos, Chris Carter, supervisionou o desenvolvimento deste jogo de puzzles cheio de seqüências da série e do filme. Mulder e Scully desapareceram e os jogadores usam um sistema de ícones para percorrer locais em busca de pistas. Um conjunto completo de personagens, incluindo Skinner e Smoking Man,

MORTOS E ENTERRADOS...**EIS OS LANÇAMENTOS PLAYSTATION QUE NÃO VERÃO NAS PRATELEIRAS DAS LOJAS E PORQUÊ...****ALIEN VS PREDATOR****FOX INTERACTIVE**

O jogador manipularia os monstros do título ou um fuzileiro do espaço. Teria lugar numa série de catacumbas e cada personagem possuía perícias e técnicas de combate específicas. Infelizmente, o atraso do projecto e vários obstáculos tecnológicos obrigaram a Fox a repensar o assunto e a deitar fora a pouca programação existente.

MATCH DAY 3**INFOGRAMES**

Criado pelos cérebros responsáveis pelo original para o velho ZX Spectrum, Match Day 3 foi atirado para o cesto dos papéis virtual quando a editora francesa compreendeu que não podia competir com jogos como FIFA e ISS Pro. E com toda a razão. Francamente, cheirava pior do que uns ténis velhos...

CLAY FIGHTER EXTREME**INTERPLAY**

Outra actualização de um êxito do passado. Desta vez, a Interplay inspirou-se no seu jogo de combate para SNES. Clay Fighter Extreme usava modelos stop-motion. Infelizmente, o jogo tinha um aspecto antiquado e, felizmente, depois da versão N64 ter desaparecido, os planos para o jogo PlayStation foram arrumados.

oferecem pistas, verdadeiras e falsas, ao longo de cinco CDs que contêm um enredo tortuoso em sintonia com a série.

A NOSSA OPINIÃO: Um lançamento novidade e considerado cânone pela equipa de produção de Ficheiros Secretos - é reconhecido como um episódio dentro da história da série. Por detrás das sequências vistosas e das salas escuras, encontra-se um interessante jogo de puzzles - embora seja pequeno, alargado através de numerosas encenações prolongadas e muitos acessos ao CD.

ALIEN RESURRECTION

EDITORA: Fox Interactive

DATA DE SAÍDA: Primavera de 99

ELES DIZEM: Um blaster cheio de acção com Ripley e cinco companheiros a enfrentarem os terríveis aliens. A acção é vista a partir de uma câmara de movimentação livre, que acompanha os heróis enquanto estes correm por uma nave SS Auriga infestada de alienígenas. Estes são adequadamente enormes e ameaçadores e os heróis dispõem de um arsenal completo para os destruir.

A NOSSA OPINIÃO: Uma das melhores licenças de filmes. A perspectiva na terceira pessoa apresenta na perfeição os ataques alienígenas e a versatilidade da personagem principal. Os monstros reagem e movimentam-se precisamente como os seus primos do ecrã gigante — voltarmos-nos e matamos um alienígena enquanto fugimos a toda a velocidade é uma sensação espantosa.

DIE HARD TRILOGY 2

EDITORA: Fox Interactive

DATA DE SAÍDA: Verão de 99

ELES DIZEM: Mais três jogos baseados na clássica trilogia de John McClane. Por enquanto, os pormenores são escassos, mas parece que a Fox está a tentar cenas diferentes de cada um dos filmes. Foi iniciada uma etapa de condução, mas ainda não se sabe se isto formará a base do título With a Vengeance.

A NOSSA OPINIÃO: Estranha escolha para lançamento, mas inevitável, após o êxito do original. Será interessante ver se a Fox tenta novos estilos de jogo para os três filmes, mas os primeiros rumores indicam que a nova sequência de condução está muito acima do nível do último jogo.

SUCESSO

CROC 2

EDITORA: Fox Interactive

DATA DE SAÍDA: Primavera de 99

ELES DIZEM: O crocodilo da Argonaut regressa para mais brincadeiras 3D. Contem com uma área de jogo mais aberta do que os acanhados níveis do primeiro jogo e um leque maior e mais pormenorizado de monstros. Por enquanto, os pormenores ainda aguardam confirmação.

A NOSSA OPINIÃO: A Argonaut está mais do que apta a enfrentar as tendências actuais dos videojogos. Se os níveis forem alargados e Croc 2 for um pouco menos linear do que o seu antecessor, não há qualquer razão para a Fox não estar optimista.

RC STUNT COPTER

EDITORA: Interplay

DATA DE SAÍDA: Fevereiro de 99

ELES DIZEM: Não se atrevem a pilotar um modelo de helicóptero com medo de ele caia? Não, nem nós...

A Shiny veio em nosso socorro, com um jogo que testa não só a destreza dos polegares dos jogadores enquanto estes conduzem um pássaro esguio por manobras aéreas, mas também estabelece para eles complexas missões de recuperação.

A NOSSA OPINIÃO: Uma ideia original, executada com muito estilo e apresentando um nível de comando que falta em muitos jogos PlayStation. A Shiny fez utilização extensiva do pad analógico, com os dois pads de polegar a serem usados para controlar as elevações verticais e horizontais do helicóptero, numa simulação exacta dos mecanismos de controlo remoto.

SUCESSO

EHRGEIZ

EDITORA: Square

DATA DE SAÍDA: Verão de 99

ELES DIZEM: Uma co-produção das gigantes japonesas Namco e Square. Ehrgeiz intercala luta com exploração, à



DAVE PERRY, SHINY

"A SONY JÁ VIU A MÃO DA SEGA, POR ISSO É DE ESPERAR QUE A PLAYSTATION 2 TENHA MELHORES ESPECIFICAÇÕES DO QUE A DREAMCAST - EU CONTARIA COM UM POUCO MAIS DE TUDO. SE DEPENDESSE DE MIM, TERIA VOLANTES, JOYPADS DE FEEDBACK DE FORÇA REAL (NÃO APENAS VIBRAÇÃO), BOTÕES SENSÍVEIS À PRESSÃO (SE CARREGAREM COM MAIS FORÇA, SALTARÃO MAIS ALTO), MODEM 56K, DRIVE RAM (COMO UM PEQUENO DISCO JAZ DE FORMA QUE O MUNDO DOS JOGOS POSSA MUDAR)..."

MESSIAH

EDITORA: Interplay

DATA DE SAÍDA: Março de 99

ELES DIZEM: "Messiah será uma revelação, prolongando a vida da consola da Sony". Palavras da Shiny, a produtora daquele que parece ser o jogo 3D mais rápido e mais pormenorizado de sempre. Em seis impressionantes mundos 3D, os jogadores controlam um de 20 heróis. A Terra está prestes a cair nas garras de Satanás e um querubim de nome Bob foi destacado para salvar a Humanidade. Para tal, há que explorar os mundos do jogo e possuir habitantes para resolver puzzles, eliminar os vilões e encontrar um caminho para os domínios do velho Belzebu. O mundo do jogo existe como um ambiente verdadeiramente aberto, com as câmaras a percorrê-lo para oferecer imagens de todos os ângulos de visão possíveis. A equipa da Shiny também se esmerou no capítulo do detalhe, criando uma população que se comporta inteligente e

PARASITE EVE

EDITORA: Square

DATA DE SAÍDA: Verão de 99

ELES DIZEM: Uma mulher misteriosa - a Eve do título - descobriu a capacidade de manipular carne humana, com repercussões terríveis para as suas vítimas e para o futuro da humanidade. Só uma pessoa se revelou imune aos poderes de Eve, uma polícia de Nova Iorque chamada Ada, e só ela a poderá deter.

A NOSSA OPINIÃO: O mais avançado título da Square até à data, descrito como um RPG cinematográfico, Parasite Eve é o primeiro título épico a surgir dos seus escritórios americanos. Os visuais espantosos são pura e simplesmente de cortar a respiração. Contudo, o que é uma desilusão, os gráficos servem para disfarçar o que, no fundo, é um jogo bastante simples. Lancem-no e saberemos.

SUCESSO

medida que os jogadores investigam um torneio de combate onde se escondem segredos mortíferos. Cloud e Tifa, fresquinhos do seu êxito em Final Fantasy VII, são cruciais no enredo e a grande espada do primeiro tem bastante que fazer nas muitas sequências de luta.

A NOSSA OPINIÃO: Com tantos jogos "de luta de deslocação lateral", a Namco e a Square formam a equipa perfeita.

Ehrgeiz é um jogo de luta sublime que contém um leque assombroso de ataques e usa as impressionantes arenas 3D de forma brilhante — os jogadores podem até subir a saliências elevadas para executarem alguns movimentos. Lancem-no por favor!

SUCESSO

ASTEROIDS DIVISION

Consultar página 62



X-MEN

EDITORA: Activision

DATA DE SAÍDA: Verão de 99

ELES DIZEM: Os estranhos mutantes da Marvel estão a deixar para trás os numerosos jogos de combate 2D da Capcom para protagonizarem um jogo de combate/aventura/arcada. Wolverine, Storm, Cyclops e o bando são chamados para evitar a extinção da espécie mutante e todos conseguem exibir as suas capacidades de X-Men em cenários de luta que gradualmente se intercalam.

A NOSSA OPINIÃO: É bom ver os X-Men retirados da limitada série da Capcom, mas há uma possibilidade de que a sua primeira aventura/arcada seja demasiado complexa para PlayStation. O jogo apresenta uma considerável riqueza de renderização detalhada e algo terá de ceder se a equipa do Professor Xavier quiser marcar lugar na PlayStation.

TALVEZ

independentemente e que vive num mundo sombrio, mas maravilhosamente pormenorizado.

A NOSSA OPINIÃO: Depois da desilusão de Wild 9, Messiah constituiu um regresso à boa forma, para a Shiny. A personagem principal é um dos mais estranhos heróis de sempre, mas enquadra-se perfeitamente num mundo sombrio, mas detalhado. Não será correcto rotular Messiah como clone de Quake - ambos ocupam o mesmo género, mas o primeiro tem significativamente mais profundidade. Messiah também evita a linearidade, abrindo uma variedade de estilos de jogo — que vão desde psicopatas de arma em punho até ratos em fuga. A PlayStation é uma máquina abençoada com uma enorme diversidade de títulos e Messiah é outro excelente exemplar da sua versatilidade.

SUCESSO



FINAL FANTASY VIII

EDITORA: Square

DATA DE SAÍDA: Outono de 99

ELES DIZEM: Centrado em torno de uma importante academia militar, Final Fantasy VIII segue as aventuras de Squall Leonhart e dos seus três companheiros à medida que estes passam por um treino básico e executam as missões. A sequência continua a excelente tradição de gráficos espantosos e sequências de luta em profundidade, de que FFVII foi pioneiro, mas a Square refinou também as sequências de luta para criar sequências de batalha mais abertas.

A NOSSA OPINIÃO: Um exemplo assombroso do que a PlayStation consegue fazer. Final Fantasy VIII não é um enorme avanço sobre FFVII, mas está acima dos seus pares. As mudanças mais importantes dizem respeito às sequências de luta, com a implementação de um novo sistema mágico e "casting" em tempo real. Com um lançamento potencial da SCEE, a espera continua...

SUCESSO**QUAKE 2**

EDITORA: Activision

DATA DE SAÍDA: Março de 99

ELES DIZEM: Uma versão remisturada do clássico para PC, com todos os mundos 3D, armamento e cenas sangrentas recriados na sua totalidade. Quake 2 diferencia-se dos muitos clones de Doom na medida em que é jogado dentro de um mundo verdadeiramente 3D. É possível olhar para cima e para baixo, disparar e deixar cair objectos para níveis inferiores.

A NOSSA OPINIÃO: Os possuidores de PC irão provavelmente resmungar, mas Quake 2 para PlayStation vem artilhado com novas armas e criaturas e corre a uma velocidade razoável. A equipa do original para PC, a Id, também deu a sua opinião sobre o jogo e está satisfeita com o que viu — particularmente com o excelente modo Deathmatch em ecrã dividido.

SUCESSO**EXPENDABLE**

EDITORA: Rage

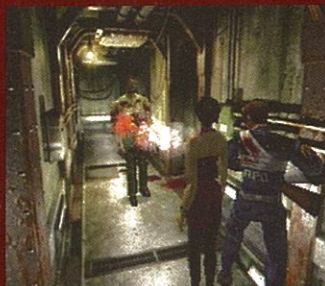
DATA DE SAÍDA: Março de 99

ELES DIZEM: Actualiza de uma assentada velhos jogos arcade como Commando e Ikari Warriors, com níveis pseudo-3D, explosões e sequências cinemáticas excelentes. Soldados avançam por etapas de deslocação vertical, rebentando com tudo o que se acesse no seu caminho.

A NOSSA OPINIÃO: Um dos melhores títulos inspirados nos jogos dos velhos tempos, Expendable apresenta um sistema de comando espantosamente fluido que permite aos jogadores disparar balas em qualquer direcção com muito pouco esforço. Os cenários e efeitos visuais impressionam, mas a concepção de nível é bastante linear e poderá ter sérias implicações no que se refere à duração do interesse do jogo.

TALVEZ**PRIMEIRO ENTRE SEQUELAS**

A PLAYSTATION CONCORRE COM HOLLYWOOD NA SUA PRODUÇÃO DE SEQUELAS. SEGUNDO O SR. RUMOR E A SRA. OUVI-DIZER, A MAIOR PARTE DOS GIGANTES DO NATAL DO PRÓXIMO ANO JÁ SE ENCONTRAM A SER CONCEBIDOS. OU SERÁ QUE NÃO?



Favoritos nos tops dos videojogos, mal podemos esperar pelas sequelas.

RESIDENT EVIL 3

ESPERADO: Finais de 99

O QUE CONSTA: A Capcom está a preparar uma versão de Resident Evil para a Sega Dreamcast, mas os planos para um terceiro título PlayStation envolvem um praga de zombies de proporções épicas e um leque ainda maior de heróis jogáveis. **AFIRMAÇÃO OFICIAL DA VIRGIN:** "Ainda não ouvimos dizer nada, mas não deve tardar a acontecer".

TEKKEN 4

ESPERADO: Início de 2000

O QUE CONSTA: A Namco está interessada em explorar os elementos de deslocação dos lançamentos mais recentes, como Ehrgeiz. Assim sendo, Tekken 4 terá lugar num ambiente de deslocação. **AFIRMAÇÃO OFICIAL DA SCEE:** "Ouvimos dizer que poderia ser para PlayStation 2, mas isso são rumores sem fundamento".

METAL GEAR SOLID 2

ESPERADO: Verão de 2000

O QUE CONSTA: Várias ideias para MGS tiveram de ser postas de parte devido ao factor tempo. No entanto, a Konami assegura que Solid Snake é um dos primeiros heróis a passar para a muito falada PlayStation 2.

AFIRMAÇÃO OFICIAL DA KONAMI: "O primeiro ainda nem sequer saiu! Não ouvimos dizer nada..."

TOMB RAIDER 4

ESPERADO: Finais de 99

O QUE CONSTA: A Eidos afirmou que, depois de Tomb Raider 2, Lara apenas voltaria a surgir na PlayStation 2. A editora poderá ter-se precipitado, mas é provável que um lançamento de Lara totalmente novo abrilhante a nova máquina, quando esta sair. **AFIRMAÇÃO OFICIAL DA CORE DESIGN:** "Ainda não tomámos nenhuma decisão, por isso não podemos fazer qualquer comentário".

FIFA 2000

ESPERADO: Verão de 99

O QUE CONSTA: O escritório de Vancouver da EA está constantemente a rever a série FIFA, por isso a probabilidade de outro é quase inevitável.

AFIRMAÇÃO OFICIAL DA EA: "Não podemos comentar".



Será que vão sair em 1999? Talvez. Estarão na PlayStation 2? Possivelmente.





C3

RACING CAR CONSTRUCTORS CHAMPIONSHIP



Já disponível em ...

PlayStation®

© 1998 Infogrames Portugal.
© EUTECHNYX. Todos os direitos reservados.



EUTECHNYX



“ O NOSSO APOIO À PLAYSTATION NÃO DIMINUI. RECONHECEMOS QUE O CRESCIMENTO PODE NÃO SER TÃO SIGNIFICATIVO COMO NOS ÚLTIMOS DOIS ANOS, MAS OS UTILIZADORES EXISTENTES SÃO UMA GARANTIA PARA QUE A TELSTAR FAÇA NOVOS JOGOS. ESPERAMOS QUE AS VENDAS DESTE ANO SEJAM TÃO BOAS COMO AS DOS ÚLTIMOS DOIS ANOS.”

GARY BRACELEY, DIRECTOR DE DESENVOLVIMENTO, TELSTAR

RUUD GULLIT STRIKER '99

EDITORA: Rage

DATA DE SAÍDA: Março de 99

ELES DIZEM: O ex-jogador do Ajax empresta seu nome ao simulador de futebol da Rage. Glenn Roeder, treinador da selecção inglesa, tem tido uma grande participação em Striker, ensinando aos técnicos a arte das táticas do futebol a incluir no jogo. O sistema de comando de dois botões é discutível, com Rage a tentar deixar tudo o mais simples possível e ao estilo arcade.

A NOSSA OPINIÃO: Tem um bom trabalho de câmara e imagens – com comentários de Jonathan Pearce – mas o que nos preocupa são os comandos. Eles acham que estes dois botões chegam para fazer uma grande selecção de passes e truques. Nós não estamos tão convencidos.

TALVEZ

SOUTH PARK 1

EDITORA: Acclaim

DATA DE SAÍDA: Verão de 99

ELES DIZEM: A Acclaim tem oito jogos South Park em desenvolvimento, estando dois destes previstos para a PlayStation em 99. O primeiro é um bizarro shoot 'em up 3D, onde o jogador escolhe o grande traseiro de Cartman ou o casaco de Kenny numa estranha galeria de tiros.

A NOSSA OPINIÃO: Segundo as primeiras indicações – apesar de terem colocado personagens 2D num mundo 3D – South Park tem bastante pancadaria. Tal como na série da TV também aqui a animação é primitiva, mas isto possibilitou

incorporar Barbrady, Mr. Garrison e o resto da quadrilha. Todavia, o melhor é o modo de Deathmatch para quatro jogadores, onde todos tem a oportunidade de tentar matar Kenny.

SUCESSO

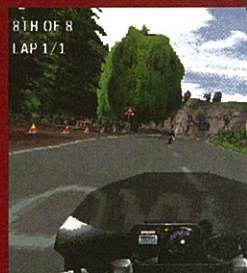
CASTROL HONDA SUPERBIKE

EDITORA: Funsoft

DATA DE SAÍDA: Janeiro de 99

ELES DIZEM: Desenvolvido com o apoio da famosa equipa de corridas, este jogo 3D é semelhante ao clássico Super Hang-on das máquinas arcade. O modo Arcade é bastante realista e é suportado por um modo gestão. O ecrã dividido para dois jogadores permite competições entre amigos.

A NOSSA OPINIÃO: A perspectiva de um jogo de motos realista é um prazer, mas até agora



nada o diferencia de Moto Racer e da sua sequência. A parte de gestão parece promissora, mas em termos de avanços no género achamos que não deu nenhum passo em frente.

TALVEZ

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

EDITORA: UBI Soft

DATA DE SAÍDA: Dezembro de 98

ELES DIZEM: A UBI Soft pegou em Rayman e transportou este herói para um mundo 3D. Piratas robôs levaram o nosso herói e os seus amigos para um zoo intergaláctico. Rayman consegue escapar e ao longo de 40 níveis vai tentar libertar os seus companheiros.

A NOSSA OPINIÃO: É bom ver a UBI Soft abandonar o mundo 2D do jogo anterior, pois Rayman enquadra-se bem nesta nova dimensão.

Rayman 2 é colorido e atractivo, além disso o herói conta agora com novos movimentos que vai utilizar contra os piratas.

TALVEZ

RAINBOW SIX

EDITORA: Take 2

DATA DE SAÍDA: Abril de 99

ELES DIZEM: O último livro de Tom Clacey já tem um título para PC mas a conversão PlayStation vai a caminho da Sony. Liderando as tropas SAS, o jogador vai treinar sua equipa para várias situações. Cada membro da equipa tem uma habilidade que terá de pôr em prática durante doze diferentes missões.

A NOSSA OPINIÃO: O jogo para PC é muito

popular e não há razão para que a versão PlayStation também não o seja. As missões são bem pensadas, requerendo que o jogador seja furtivo e preciso, elevando este jogo acima dos outros shoot 'em ups.

TALVEZ



CARMAGEDDON

EDITORA: SCI

DATA DE SAÍDA: Maio de 99

ELES DIZEM: Eis um título polémico. Carnificina é o que mais se adequa para definir um jogo onde os jogadores andam à procura de vítimas para atropelar. Deathrace 2000 é um "santinho" comparado com Carmageddon, onde os condutores são recompensados ao reduzirem pessoas e animais a pedaços do asfalto.

A NOSSA OPINIÃO: Toda esta destruição é uma nova forma de chamar a atenção, mas as cenas de corridas em Carmageddon são surpreendentemente jogáveis. Este jogo da SCI é, desde Twisted Metal, o que melhor transmite a sensação de estrada aberta sem nenhuma tarefa especial para fazer. Somente o sistema de comandos e a pouca velocidade podem matar esta promessa.

TALVEZ

1999: UM ANO PELA FRENTE...

A REVISTA PLAYSTATION OLHA PARA A BOLA DE CRISTAL...

JANEIRO:

- A Paramount começa finalmente a produção de Tomb Raider, o Filme.
- A Capcom desvenda Street Fighter Pocket Fighters VS X-Men Parents. Ninguém quer saber.
- Mortal Kombat 5 tem novos movimentos mortais – Banalidades – onde os lutadores matam seus opositores de tédio.

FEVEREIRO:

- A Eidos lança a moda Lara Croft. Inclui soutiens Lara (só 34FF) e calções caqui (só tamanhos muito pequenos).
- A Sony dá seguimento a Fluid com Cosmic Bubble Blower. A imprensa de música adora e o jogo vende 6 cópias.

MARÇO:

- Está tudo calmo. Como de costume.

ABRIL:

- Com os Simpsons a aumentarem de popularidade, a Acclaim lança South Park. A Acclaim anuncia um jogo Simpsons para o ano 2000.
- Metal Gear Solid, Gran Turismo 2 e Tekken 4 conseguem 2º, 3º e 4º lugar respectivamente. O 1º lugar vai para a Codemasters com Jill Dando's Gymnastics.
- O jogo da Sony, B*Witched, entra em caos quando a personagem que parece um cavalo se demite.

MAIO:

- A Codemasters lança Geoff Capes' CyberCaber Toss. Vende 800.000 cópias no primeiro dia.

- A Fox cancela os Simpsons. "É melhor sair quando se está no topo" diz criador Matt Groening.
- A febre dos jogos antigos termina em tragédia quando possuidores de PlayStation pegam fogo aos escritórios da Hasbro, após o lançamento do Hiper Jogo do Galo.

JUNHO:

- A EA anuncia FIFA: Portuguese League. Promete ser o jogo mais realista até à data, incluindo motion capture das brigas e dos fumadores.
- A Sega lança a Dreamcast. Um jogo disponível para lançamento: Hiper Jogo do Galo da Hasbro.

JULHO:

- Seguindo a EA, a Eidos anuncia que comprou os direitos da equipa de DR. Marten's.

UNIFICATION: MARTIAN GATHIC

EDITORA: Telstar
DATA DE SAÍDA: Finais de 99
ELES DIZEM: Um "thriller" de acção que tem lugar numa estação de pesquisa em Marte. Um vírus reduziu todos os cientistas da base a um estado de zombies e, da Terra, são enviados reforços para investigar. Depressa percebem que a infecção se espalha quando as vítimas entram em contacto umas com as outras. Como tal, o jogador tem de garantir que os três investigadores nunca se encontrem...
A NOSSA OPINIÃO: Resident Evil no espaço. O facto de 3 personagens diferentes trabalharem em separado mas como equipa, dá originalidade à familiar aventura arcade. Muitos puzzles para decifrar, o que pode melhorar a nota deste jogo.

TALVEZ

AIRPORT INC.

EDITORA: Telstar
DATA DE SAÍDA: Primavera de 99
ELES DIZEM: Os jogadores são encarregados de construir, desenvolver e gerir um aeroporto. Os constantes problemas do dia-a-dia, como voos atrasados, bagagens perdidas e exigências dos passageiros, são apenas algumas das dificuldades que o utilizador terá de saber ultrapassar.
A NOSSA OPINIÃO: Um Theme Airport. O tema aeroporto deve proporcionar alguns acidentes engraçados, mas o verdadeiro teste vai ser o interface. Theme Park e Theme Hospital da Bullfrog, já introduziram um padrão para este tipo de jogo baseado em ícones. Resta saber se a Telstar também vai apostar na fácil jogabilidade e conseguir assim o seu primeiro sucesso na máquina da Sony.

TALVEZ



GLOVER

EDITORA: Hasbro
DATA DE SAÍDA: Primavera de 99
ELES DIZEM: Por engano, um feiticeiro transforma-se a si próprio em pedra e espalha sete 7 cristais mágicos por um colorido mundo 3D. Felizmente uma luva mágica está por perto para salvar o dia.

Controlando a dita luva, os jogadores têm de recuperar os 7 cristais.

A NOSSA OPINIÃO: É certamente original e divertido. Os níveis não são especialmente inovadores, com temas que incluem piratas e pré história. A variedade de obstáculos e inimigos, além dos bosses no final de cada etapa, constituem um grande desafio.

SUCESSO

V-RALLY 2

EDITORA: Infogrames
DATA DE SAÍDA: Verão de 99
ELES DIZEM: A sequência do maior lançamento da dupla Ocean/Infogrames. V-Rally 2 beneficia das lições aprendidas com Toca e Collin McRae e conta com melhor maneabilidade, além de mais e melhores pistas. A jogabilidade arcade, que tomou o original tão popular, é a grande atracção. Também se fala de um modo para dois jogadores em ecrã dividido.
A NOSSA OPINIÃO: V-Rally foi lançado quando Rage Racer era somente uma vaga memória. A sequência concorre directamente com Ridge Racer Type 4 e talvez até com Gran Turismo 2, por isso vai ter de ser realmente algo muito especial para poder dominar este Verão.

SUCESSO



NÃO SÓ MAS TAMBÉM...

JÁ FORAM ANUNCIADOS, MAS DE MOMENTO SÓ SÃO NOMES NUMA LISTA...

VANDAL HEARTS 2

EDITORA: Konami
DATA DE SAÍDA: Verão de 99
EM POUCAS PALAVRAS: Sequela de um RPG.

SUIKODEN 2

EDITORA: Konami
DATA DE SAÍDA: Primavera de 99
EM POUCAS PALAVRAS: Mais RPG...

GOEMAN 2

EDITORA: Konami
DATA DE SAÍDA: Verão de 99
EM POUCAS PALAVRAS: Jogo de plataformas 3D, envolvendo a colecção de elefantes por um herói cabeludo.

DARK MESSIAH

EDITORA: Konami
DATA DE SAÍDA: Junho de 99
EM POUCAS PALAVRAS: Outro mauzão da Konami. Doom encontra-se com Resident Evil.

LE MANS

EDITORA: Infogrames
DATA DE SAÍDA: Maio de 99
EM POUCAS PALAVRAS: Jogo de corridas baseado em torneios famosos.

THE SMURFS

EDITORA: Infogrames
DATA DE SAÍDA: Maio de 99
EM POUCAS PALAVRAS: Jogo de plataformas com o produto mais exportado pela Bélgica.

STRIKE FORCE HARRIER

EDITORA: Infogrames
DATA DE SAÍDA: Junho de 99
EM POUCAS PALAVRAS: Simulador de combate aéreo.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

EDITORA: Infogrames
DATA DE SAÍDA: Junho de 99
EM POUCAS PALAVRAS: O Primeiro de muitos jogos da Warner.

GRAND THEFT AUTO 2

EDITORA: Take 2
DATA DE SAÍDA: Finais de 99
EM POUCAS PALAVRAS: Mais histeria e polémica nos jornais...

FLY

EDITORA: Take 2
DATA DE SAÍDA: Inverno de 99
EM POUCAS PALAVRAS: Ambicioso simulador aéreo.

SHADOWMAN

EDITORA: Take 2
DATA DE SAÍDA: Verão de 99
EM POUCAS PALAVRAS: Aventura arcade para 3 jogadores.

RE-VOLT

EDITORA: Acclaim
DATA DE SAÍDA: Verão de 99
EM POUCAS PALAVRAS: Pensa-se que seja um shoot 'em up.

SOUTH PARK 2

EDITORA: Acclaim
DATA DE SAÍDA: Inverno de 99
EM POUCAS PALAVRAS: Kenny, Cartman e toda a quadrilha numa aventura arcade.

MOTORHEAD 2

EDITORA: Gremlin
DATA DE SAÍDA: Verão de 99
EM POUCAS PALAVRAS: Sequela do jogo de corridas da Gremlin.

HOGS OF WAR

EDITORA: Gremlin
DATA DE SAÍDA: Primavera de 99
EM POUCAS PALAVRAS: Os boatos falam num shoot 'em up.

ELIMINATOR

EDITORA: Psygnosis
DATA DE SAÍDA: Fevereiro de 99
EM POUCAS PALAVRAS: Muita acção.

RETRO

EDITORA: Psygnosis
DATA DE SAÍDA: Março de 99
EM POUCAS PALAVRAS: Actualmente desconhecido.

ATTACK OF THE SAUCERMEN

EDITORA: Psygnosis
DATA DE SAÍDA: Maio de 99
EM POUCAS PALAVRAS: Tributo ao cinema dos anos 50.

- A Konami também reclama vantagem com o novo ISS: Inter Tóto Superstar Soccer, com o Crystal Palace e o Sporting de Portugal nas suas equipas.

AGOSTO:

- A Eidos nega a existência de um macaco falador no filme Tomb Raider.

SETEMBRO:

- A Capcom lança X-Men Parents Pocket Fighters VS Marvel Super Hero Babies.
- Reagindo a comentários de fãs preocupados, a Eidos nega que o papel de Lara será interpretado por um homem num novo filme Tomb Raider.

OUTUBRO:

- FIFA 2000 da EA tem novos movimentos que incluem jogadores a coçarem a cabeça, a ofenderem-se uns aos outros e a cuspirem para o chão.
- O jogo João Pinto WLS 2000 também

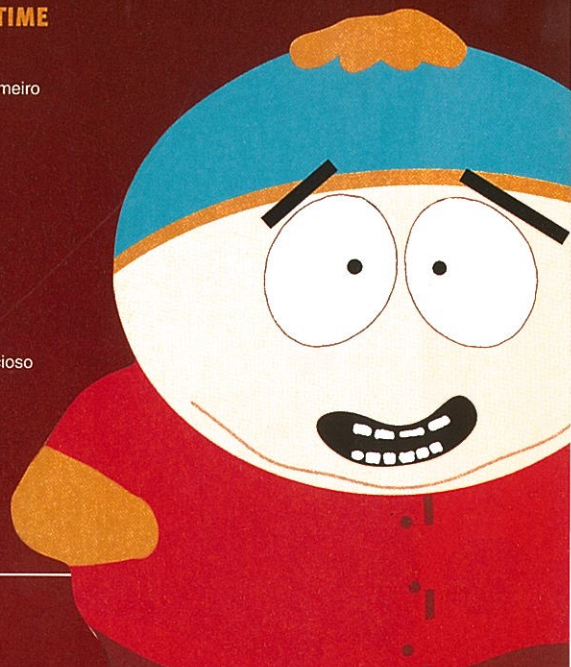
- tem novos movimentos – jogadores coçam as pernas e cospem para o chão.
- Viva Soccer 2 da Virgin também aderiu a esta estratégia.

NOVEMBRO:

- A Sony anuncia os lançamentos de Natal – Crash Bandicoot 4, Final Fantasy XI, Cool Boarders 6, Tekken 7 e Kula World 4. Chris Deering diz "orgulhamos de lançamentos tão originais".
- A EA anuncia que NBA Live 2000 não tem nada a ver com o ano 2000.

DEZEMBRO:

- Estreia o filme Tomb Raider com Bruce Willis no papel de Larry Croft. O enredo abandona a parte arqueológica a favor de uma cena no circo, onde Larry é acompanhado pelo macaco Biff.
- As autoridades apercebem-se da extensão do vírus do ano 2000 por altura do fim do mundo...



Rollcage

Os últimos tempos têm sido conturbados para a Psygnosis, mas eis que regressa com outro vencedor cheio de inovação.



A soberba opção de corrida para dois jogadores.

Wipeout. Formula 1. Destruction Derby. A Psygnosis tem um historial de criação de jogos de corrida inovadores para PlayStation, jogos que redefinem o género e que têm ajudado a tornar a consola da Sony a escolha número um dos amantes dos videojogos em todo o mundo.

Agora, graças aos esforços da Attention To Detail, a equipa de desenvolvimento sediada em Warwick, a Psygnosis está de volta com mais um título que se prepara para reformular o molde do nosso estilo de jogo favorito. Rollcage é muito divertido, esta é a sua característica mais importante. O que aqui temos é corrida a toda a velocidade onde vale tudo. É tempo de carregar a fundo no acelerador. Este é o primeiro jogo que dá ao jogador a verdadeira sensação de uma velocidade vertiginosa.

Nos seus pequenos, mas perfeitamente formados, veículos, os jogadores são encorajados a voarem a grande velocidade pelos percursos brilhantemente concebidos. Mas o divertimento não termina aqui. Também há que apanhar armas e guardar mísseis que podem ser usados para arrasar



Aqui não parece grande coisa, mas deviam ver Rollcage a rolar, literalmente.

com os adversários ou destruir edifícios que deixam destroços espalhados pela estrada. Há mísseis que se fixam ao líder da corrida, laços eléctricos que apanham o carro à frente do jogador e o colocam atrás dele

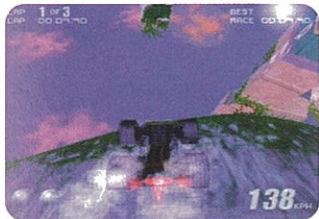


Os percursos de Rollcage foram concebidos para fazer com que o jogo emane velocidade.

■ EDITORA:	Psynosis	■ ORIGEM:	Reino Unido
■ PRODUÇÃO:	Attention To Detail	■ GÊNERO:	Jogo de corridas
■ DATA DE SAÍDA:	Abril	■ JOGADORES:	Um ou dois

EM PISTA

O modo League, para um jogador individual, permite competir em três divisões. É necessário ganhar a primeira divisão para ter acesso à segunda e ganhar esta para competir na terceira divisão. Querem saber como são os percursos? Sigam o nosso guia...



TAURUS LEAGUE



Nome do percurso: Smugglers
Superfície: Graviilha e Alcatrão
Localização: Harpoon
Descrição: Agora estamos a jogar com os profissionais. Um caminho de curvas, sinuoso, com um chão impiedoso levam este percurso até às docas. Tentem entrar para um navio para ganhar um bónus extra.

GEMINI LEAGUE



Nome do percurso: Paradise
Superfície: Alcatrão
Localização: Harpoon
Descrição: Uma introdução bastante directa ao jogo. Fácil, suave e praticamente impossível de perder, assim que saibam o que estão a fazer. Um par de edifícios altos que podem fazer cair aumentam o divertimento.



Nome do percurso: G-Force
Superfície: Alcatrão
Localização: Sapphire Springs
Descrição: Uma sensação ligeiramente mais industrial, mas ainda assim um percurso simples. Aqui encontram o primeiro túnel. Daí o nome. Um bom local para praticar aqueles momentos de "dançar no tecto".



Nome do percurso: Contact
Superfície: Graviilha
Localização: Outworld
Descrição: Agora as coisas começam a ficar estranhas. Noutro planeta (atenção às chuvas de meteoros), o jogador começa a envolver-se em corridas a sério. Há uma escolha de rotas para aqueles que gostem de mais excitação.

SCORPIO LEAGUE



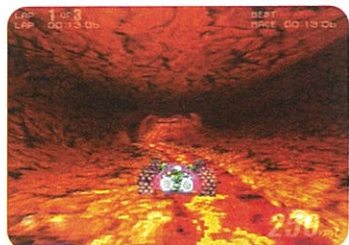
Nome do percurso: Daytona
Superfície: Graviilha
Localização: Sapphire Springs
Descrição: Muitas curvas elevadas dominam um percurso que é animado por um grande salto, um parque de esculturas (é tempo de partir a louça) e, como o nome indica, uma secção de praia (com fantásticos power-ups espalhados pela areia).



Nome do percurso: Park Life
Superfície: Alcatrão
Localização: Neoto
Descrição: Um percurso de auto-estrada urbana, suave, elegante e muito rápida. Imensos túneis encorajam a condução de pernas para o ar e os edifícios que surgem de tempos a tempos ruem de uma forma muito satisfatória. Atenção ao viaduto!



Nome do percurso: Frontier
Superfície: Graviilha
Localização: Outworld
Descrição: Um esplêndido túnel curvo é a primeira prova neste percurso. Há também uma bifurcação perigosa para nos testar: seguimos pela direita e tomamos a estrada baixa ou optamos pela esquerda e tentamos aquele salto rápido que tem de ser executado na perfeição?



Nome do percurso: Eruption
Superfície: Lava
Localização: Outworld
Descrição: Muita excitação aqui, onde o jogador se depara com momentos onde tem de decidir entre duas bifurcações em cada volta. Ora estreito e ora largo, trata-se de um percurso que recompensa o condutor com a linha de corrida. Atenção ao comboio.



Nome do percurso: Area 51
Superfície: Neve e Alcatrão
Localização: Sapphire Springs
Descrição: Este começa como o mais apinhado de todos os percursos, mas assim que o jogador e os seus adversários começarem a derrubar algumas centenas de árvores, a condução torna-se muito mais fácil. A disputa pelo primeiro lugar começa logo no início.



Nome do percurso: Cross Over
Superfície: Alcatrão
Localização: Neoto
Descrição: Outro viaduto especial na cidade de Neoto, mas este apresenta uma corrida diabólica que força o jogador a recriar autênticos malabarismos de motociclistas para ultrapassar os adversários. Preparem-se para colisões em pleno voo.

HÁ DE TUDO

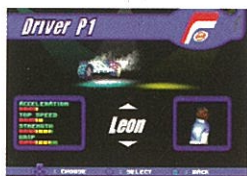
Personagens diferentes, capacidades diferentes. Embora alguns dos jogos incluam a opção de escolha sem que esta faça grande diferença na forma como efectivamente se joga, os carros e condutores de Rollcage ditarão as táticas escolhidas. Escolham sensatamente.



Jet: É viscosa.



Lenny: Esperteza e músculos.



Leon: Pura potência.



Lothar: Sr. Eficiência.

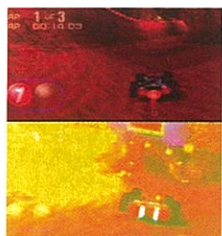


Ria: É fraca.



Tony: Amante de todo-o-terreno.

e ainda escudos e speed-ups. Existe também uma arma que dispara raios em torno do veículo que conduzimos, afectando a direcção de qualquer carro que se aproxime. O preferido do designer do jogo é missil perfurador que rebenta com tudo à nossa frente e pode mesmo — se for utilizado com inteligência — afectar mais do que um alvo simultaneamente. As primeiras experiências com



Como podem ver, há muita variedade no que se refere aos percursos. E também há algumas pistas escondidas.



É escuro, é bonito e, claro, não será um estranho após várias corridas com a demo.



Rollcage serão, na sua maior parte, para pôr o jogador a excluir "ooh" e "aah" perante a espantosa velocidade do jogo.

Em seguida, este começará a aprender a manipular o jogo e passará a conduzir como um profissional e só depois disto tudo é que começará a acostumar-se às armas e às diferentes utilizações que estas podem ter na sua forma de condução. Rollcage pode ser jogado por um utilizador individual, mas o que já o transformou num verdadeiro vencedor aqui na redacção é o modo para dois jogadores em ecrã dividido. Os fins de tarde, habitualmente passados no café da esquina, passaram a ser entregues a desafios de morte do género "o vencedor continua", com os jornalistas mais estoirados a pedir "só mais uma vez".

O jogo não abranda quando se inclui outro jogador. Na verdade, após uns instantes, nem sequer notarão que apenas têm metade do ecrã para jogar. E é nestas corridas mano-a-mano que as táticas das armas se tornam



realmente perceptíveis.

Um dos primeiros truques, e um dos nossos favoritos, é o do míssil que se fixa no líder. Se estiverem na frente e o vosso adversário vos lançar este ataque, serão avisados da proximidade do míssil por um som, uma espécie de "ping-ping-ping" cada vez mais rápido. Carregando a fundo nos travões e escondendo-se numa curva num momento oportuno, podem fazer com que o vosso adversário ultrapasse a voar, tornando-se assim no líder da corrida e, consequentemente, no alvo do míssil. Justiça poética na sua forma mais doce. Rollcage tem onze percursos para um jogador individual, três pistas que foram especificamente concebidas para o modo de dois jogadores e uma série de outros percursos escondidos, oferecendo, na totalidade, muita variedade. As diferenças entre os percursos são outro ponto forte, pois cada um tem as suas próprias fraquezas e segredos, por isso Rollcage irá manter-vos ocupados por muitos meses.

PRÓS E CONTRAS

POSITIVO

- Tem um aspecto fantasticamente rápido.
- É muito tático de jogar.
- Dizem que a música vai ser estupenda.

NEGATIVO

- É mais um jogo de corridas
- Olhem, é muito impressionante.
- Não nos conseguimos lembrar de outro aspecto negativo.
- Acham que chega?

A SABER

É muito simpático por parte da Psygnosis (ou então é um astuto estrategema de marketing) atrasar o lançamento de um jogo que está praticamente concluído, para depois do Natal, dando-nos assim tempo para pouparmos dinheiro. Isto porque todos os possuidores de PlayStation no seu juízo perfeito vão querer um exemplar deste jogo.

PLAYER MANAGER: SEASON 98/99

Infogrames e Anco: dois grandes nomes para um pequeno jogo?

A série Player Manager da Anco já existe há nove anos e nunca conseguiu alcançar o estrelato. Player Manager: Season 98/99 representa, apesar de tudo, um passo em frente para a veterana Anco – ainda que um pequeno passo. O jogador assume o controle de qualquer equipa das ligas inglesa e escocesa, incluindo os seus treinos, táticas e uma incursão ocasional no mercado de transferências em busca de novas contratações. As estatísticas relacionadas com os sete mil jogadores registados nas ligas dão forma ao jogo, sendo que os encontros são decididos não só pela subtilidade táctica, mas também pela aptidão física, disposições mentais e resistência dos futebolistas pagos a peso de ouro e da respectiva adaptação destas estrelas ao plano de jogo. Os jogadores estão divididos em 4 categorias – guarda-redes, defesas, médios e avançados – o que a Anco afirma permitir a



O jogo contém estatísticas de 7000 jogadores.



constituição de funções individuais, mas que se torna pesado, criando no jogador um sentimento de pouco envolvimento. Os resultados do trabalho do jogador podem ser visualizados no jogo integral ou, se não estiver disposto a isso, num resumo do jogo destacando os momentos mais importantes. O utilizador conta com uma oportuna e extensiva análise pós-jogo para identificar as virtudes e defeitos do sistema actual assim como uma revisão

da situação financeira da equipa. Estranhamente, a Anco confere mais poder aos managers do que estes possuem na realidade. Uma boa ideia, mas supérflua quando outras áreas poderiam ser melhoradas – é evidente a falta de transferências internacionais, por exemplo. Player Manager Season 98/99 é uma razoável aposta nos jogos de gestão e é certamente melhor que as anteriores fracas propostas da Anco. Os elementos tácticos ainda são muito básicos, com pouco espaço para inovação por parte do jogador, mas as principais críticas vão para o sistema de controlo lento com um cursor vagaroso a estorvar o sistema de menus. Está prometido um controlo através do rato, o que pode melhorar a situação, mas que faz pensar no agravamento financeiro que isso representa.

PRÓS E CONTRAS

POSITIVO

- Impressionantes destaques dos jogos.
- Um complemento aos jogos das taças europeias.

NEGATIVO

- Pesado sistema de menus.
- Falta profundidade ao sistema de posicionamento de jogadores.
- Não há transferências internacionais.

A SABER

Player Manager aparenta ser uma fraca proposta e carece de opções necessárias para facilitar a rotina dos treinos, táticas e alinhamento das equipas. Embora a Anco afirme que as quatro categorias de jogadores permitem liberdade criativa, tal não acontece. Nesta fase é improvável que Player Manager: Season 98/99 seja um candidato ao título.



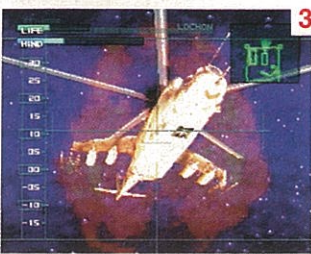
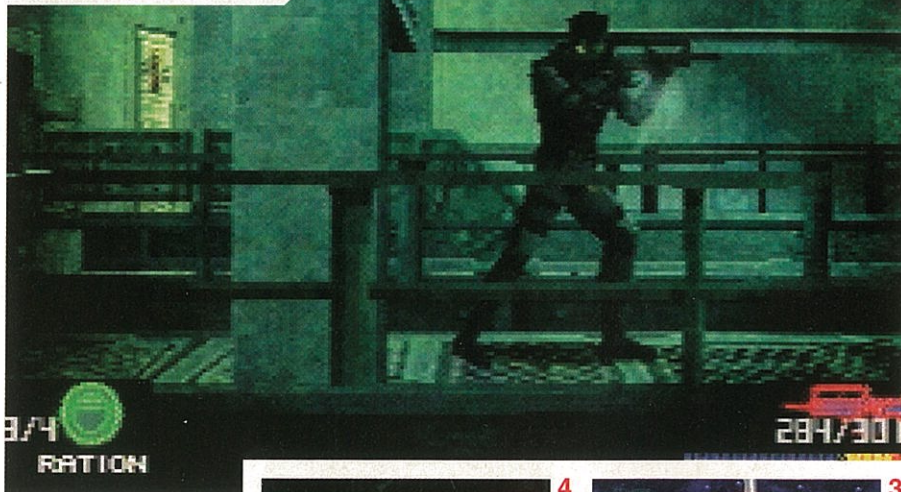
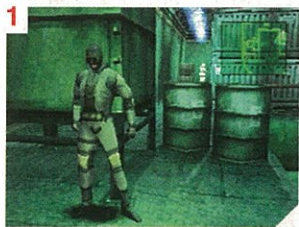
A série Player Manager da Anco existe há nove anos. Esta experiência valerá de alguma coisa? Espere pelo teste para descobrir.



METAL GEAR SOLID

Tekken 3, Resident Evil 2, Gran Turismo...

Existe um jogo com potencial para ser melhor que todos eles e está prestes a chegar...



Metal Gear Solid está a preparar-se para invadir as lojas europeias – e já não era sem tempo.

O que gostaríamos de fazer este mês era prepará-lo para o completo apocalipse de MGS do próximo mês, altura em que a Revista PlayStation fará a crítica completa da versão PAL acompanhada de uma demo jogável. Mas comecemos pelo MGS original. MGS é a história de Solid Snake, o mais bem equipado e temido mercenário de combate do mundo, persuadido a sair do seu isolamento por Donald Anderson, o seu ex-comandante, de modo a salvar o mundo uma última vez. A Unidade de Forças Especiais Foxhound – a antiga unidade de Snake – tomou o controlo de uma base nuclear localizada no Alasca e espera que o mundo lhe pague um resgate pelas armas nucleares aí implantadas. A missão de Snake é infiltrar-se na base, inverter as posições e salvar dois importantes reféns civis. Além disso, Meryl, a filha de Anderson – colocada na base como soldado – é apanhada no golpe e pode correr

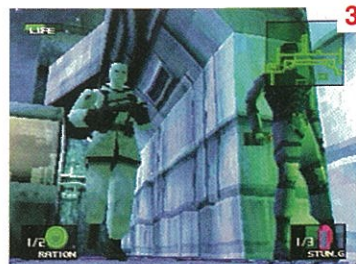
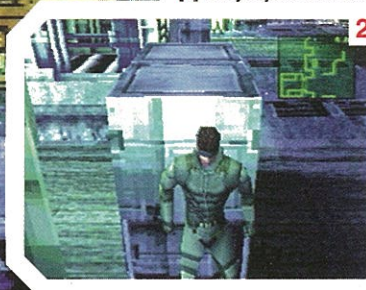


- [1] Encostando a câmara a uma parede, pode-se ver o que se passa no virar da próxima esquina.
- [2] O nosso herói chega ao topo da torre.
- [3] E encontra uma surpresa à espera dele.
- [4] Se vir isto, possivelmente já está morto.

■ EDITORA:	Konami	■ ORIGEM:	Japão
■ PRODUÇÃO:	Konami	■ GÊNERO:	Acção
■ DATA DE SAÍDA:	Março	■ JOGADORES:	Um



[1] No início do jogo, Snake tem de encontrar o caminho para dentro da base, distraindo a atenção dos guardas. [2-3] Encostando-se às paredes, Snake torna-se invisível para os guardas (extremamente estúpidos) que passam. [4] Bem vindo ao interior do santuário de Metal Gear. [5-6] Ocelot tortura Snake. [7] Meryl ajuda Snake durante o jogo.



AS ARMAS FORNECIDAS DÃO PARA MUITOS BANHOS DE SANGUE.

perigo de vida. O que o espera na base? Há mais coisas nesta missão do que parece à primeira vista? Poderá Snake enfrentar mais uma vez Metal Gear – o ultra-secreto e gigantesco robô de combate, que liquidou no anterior jogo de 8-bit?

Snake pode contar com a ajuda do comandante Donald Anderson e da técnica especialista Mei Ling, ambos em contacto regular com o Codec de Snake – um rádio miniatura inserido no seu ouvido. Snake também tem um sistema de radar Soliton, que mostra a sua posição e a do inimigo numa indicação no canto superior direito do ecrã. Mais importante é que este

sistema mostra para onde cada um dos guardas e das câmaras de segurança estão a olhar, possibilitando a Snake distrair as suas atenções para passar sorrateiramente despercebido. Aqui não convém seguir a familiar abordagem de atirar e matar tudo e todos, utilizada pela maioria dos jogos, pois uma actuação desse género em MGS resultará numa rápida morte certa. Os adversários de Snake são bastante numerosos e ele tem de confiar muito mais nas suas capacidades de rastejar, de se esquivar e de se esconder, do que na sua velocidade a premir o gatilho. Dito isto, há algumas partes do jogo onde ele não pode evitar defender-se e as armas

fornechas dão para muitos banhos de sangue.

A maior parte do tempo o jogador vê Snake de uma forma bizarra, quase numa visão de cima para baixo – como em Tomb Raider, mas com a câmara 6 metros mais acima. Contudo, isto não é um truque para reduzir a visibilidade do cenário – a qualquer momento pode mudar para a visão na primeira pessoa para dar uma boa olhada à sua volta permite-lhe ver tudo o que está em redor, em vez de ver apenas o que está em frente. Uma mudança para uma melhor visão acontece sempre que Snake pressiona as suas costas contra a parede (simplesmente encostando-o lá).



[1-2] Através do Codec, Snake tem muito sucesso junto das damas.

[1-2] O combate com Psycho Mantis é um dos mais espinhosos, uma vez que o monstro de borracha arremessa a mobília contra o jogador.



HIDEO KOJIMA

Com a proximidade da saída de MGS na Europa, a Revista PlayStation encontrou-se mais uma vez com Hideo Kojima, o produtor do jogo e o brilhante cérebro de Metal Gear.



[1] Kojima brinca com um modelo de Metal Gear. [2] A equipa MGS gosta de brincar

O MODO COMO A CÂMARA [DO JOGO] SE MOVIMENTA EM TORNO, RÁPIDA E EFICIENTEMENTE, É UM ESPECTÁCULO A CONTEMPLAR.

Aqui a câmara desce até à altura da sua cabeça e dá-lhes um grande primeiro plano de Snake e do que o espera ao contornar a esquina. O modo como a câmara se movimenta em torno, rápida e eficientemente, é um espectáculo para contemplar. Parece dar sempre a perspectiva mais correcta. O jogo tem áreas enormes cada uma com uma entrada (onde se começa) e normalmente várias saídas, que o levam para as áreas seguintes (onde tem mesmo de ir). Cada área tem a sua própria aventura. Pode ser um silo de mísseis patrulhados por guardas e câmaras de segurança ou um perigoso campo de minas lá fora na neve, mas de qualquer modo Snake tem de avançar cautelosamente e passar por lá, muitas vezes revelando algo mais sobre o excelente desenvolvimento do enredo do jogo. Será este o melhor videojogo de todos os tempos? Descubra no próximo mês.

Metal Gear tem sido um sucesso mundial. Está satisfeito com os resultados? Estou muito satisfeito que MGS se esteja a dar muito bem além mar (nomeadamente nos EUA) e não apenas no Japão. MGS foi a minha maior estreia. Até agora, todos os meus jogos foram para máquinas mais pequenas. Este também foi o meu primeiro jogo com divulgação mundial.

Mantém contacto com os jogadores que possuem o jogo? O que é que eles lhe dizem? As reacções foram muito melhores do que eu esperava. Estou até um pouco surpreendido, porque têm sido boas demais. Este título escolhe os seus jogadores (dado o seu tema e género), mas fiquei surpreendido porque muitas jogadoras femininas e jovens jogadores se têm divertido com MGS. No Japão, tenho recebido algumas críticas sobre os polígonos serem mais grosseiros do que os de Resident Evil e Final Fantasy VII.

Tem alguns fãs que preferisse não ter? Algum comportamento peculiar?

Um indivíduo do Exército de Defesa Japonês enviou-me uma enorme quantidade de fotografias dele próprio sem camisa, em pose com uma arma nas mãos.

PRÓS E CONTRAS

POSITIVO

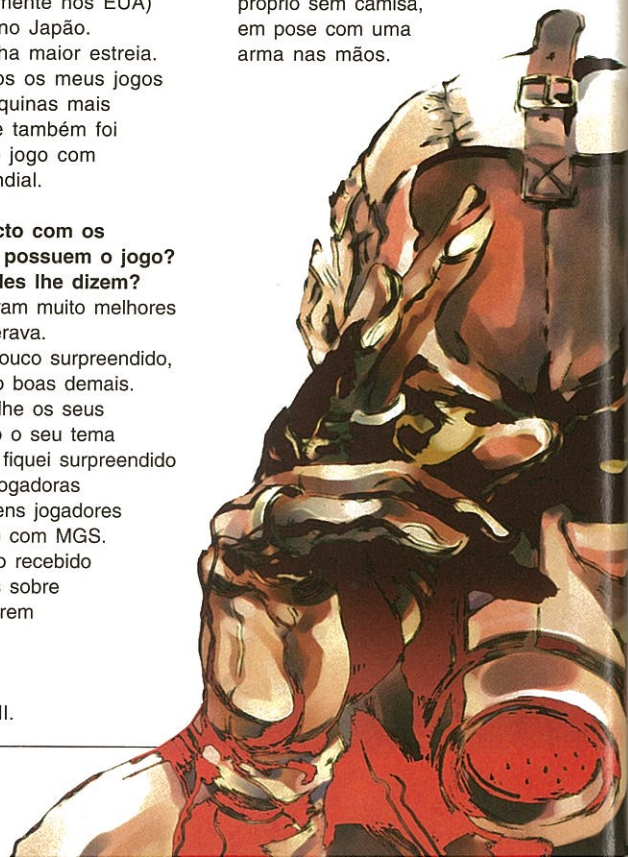
- Um visual lindíssimo.
- Tremendamente original.
- Continuamente surpreendente.

NEGATIVO

- Demasiado curto?

A SABER

As únicas dúvidas que se colocam são sobre a conversão para o sistema PAL e sobre a duvidosa duração do jogo. Revelaremos tudo no próximo mês.



Eram fotografias disparatadas. Na sua carta escreveu "Use-me como Snake!" e prosseguiu explicando como estava fisicamente preparado. Gostava que essa gente "perigosa", ligada ao heroísmo (violência) de MGS, percebesse a mensagem anti-nuclear e anti-guerra.

Quando se luta no ataque de Psycho Mantis o ecrã fica preto e "Hideo" aparece no canto superior direito. Isto é resultado dos poderes de Psycho Mantis? Qual é a ideia por detrás deste pormenor, uma vez que faz com que muitos jogadores pensem que há uma avaria no jogo ou na televisão?

Sim, este é o psicocinético ataque de Mantis para enganar o jogador. Em combate é mais eficaz atacar a mente do que o corpo. Quando as pessoas são iludidas por este truque de Mantis, quero que sorrissem ao perceber que foram enganadas.

Qual é o tempo mais rápido, que tenha conhecimento, para terminar MGS?

E qual é o tempo médio?

Um elemento da minha equipa acabou-o em hora e meia. A média é de cerca de 8 a 10 horas.

O jogo parece estar ciente do desempenho do jogador, colocando provisões e munições ao seu alcance assim que estas se vão esgotando. Isto é apenas imaginação nossa?

Não. O jogo sabe se o jogador tem ou não esses itens. Consequentemente, a localização dos itens vai mudando.



Motosada Mori é o consultor militar de Metal Gear, mantendo a equipa a par das últimas tecnologias.

Tem sido referido que este é o primeiro título que sabe realmente que é um videojogo, com referências, por exemplo, à regularidade com que o jogador tem salvo o seu jogo, à ameaça de retomar o seu jogo numa fase muito anterior, às instruções de como jogar a sequência da tortura (Ocelot) e muito mais. Tem sido uma experiência muito enervante e inesquecível para muitos jogadores. Tem algum comentário a fazer?

É uma questão de saber onde se colocam as fronteiras ao mundo da realidade virtual. Os jogos normais limitam o mundo ao que tem lugar no monitor. Em MGS, o monitor, a consola do jogo e todo o conjunto fazem parte deste mundo de realidade virtual.

E contudo a modalidade de treino está em Realidade Virtual, como se o jogo fosse real e a parte do jogo de computador respeitasse apenas ao treino. É este um outro exemplo da originalidade da era pós Metal Gear?

Sim, tentei ser sarcástico no sentido de que este é um jogo dentro do jogo. Inicialmente, quando o jogo chegava ao fim planeámos fazer aparecer as palavras MISSION FAILED. E para o modo VR íamos pôr GAME OVER. Mas, no final, colocámos as duas mensagens a dizer GAME OVER.

De que parte do jogo se orgulha mais?

A última batalha de jipe. Passámos muito tempo a criar um jogo de corridas para fazer essa cena.

Que parte do jogo tem causado mais problemas aos jogadores? Provavelmente, o combate com Mantis.

Deve ter visto uma quantidade de filmes, dada a fabulosa sensação cinematográfica do jogo. Pode citar alguns filmes que tenham tido uma particular influência? (Sentimos que existia alguma similaridade entre a luta com Liquid in the Hind, no cimo da torre, e uma cena do filme Face/Off de John Woo). Gosto muito de John Woo como realizador. Contudo, é muito difícil para mim dar-lhe o nome específico de um filme. Todos os filmes que vi desde a minha infância têm-me influenciado.

A música de Metal Gear é esplêndida. Quem é o responsável? Ele teve rédeas livres para fazer como queria ou existiam muitos requisitos específicos para o trabalho? Está satisfeito com o resultado? Nós queríamos alguma coisa ao gosto de Hans Zimmer. Não estou muito contente com a fonte de som da PlayStation.

Conte-nos sobre o mecanismo 3D. É um mecanismo completamente novo ou adaptado de outro jogo? Qual foi o elemento tecnicamente mais difícil de criar? É completamente original. Este foi o primeiro jogo 3D que a minha equipa criou.

Planeia utilizar esse mecanismo noutro jogo?

Não podemos utilizá-lo como está, mas podemos modificá-lo e usá-lo para outro jogo.

Porque é que não se pode jogar do ponto de vista de Snake? É verdade que a qualquer momento se pode seleccionar a visão na primeira pessoa, mas depois o jogador não pode movimentar-se. Porquê? Porque estou enjoado dos Doom-like.

Há alguma coisa que gostasse de mudar em Metal Gear Solid (em termos de enredo ou jogabilidade), agora que está a par das experiências dos jogadores?

Há um punhado de alterações que faria. As demos estão um pouco compridas demais, assim como o estão as linhas no ecrã do Codec.

Quais são as suas personagens favoritas? Quais gostaria de melhorar?

O Ninja.

O facto de a maior parte do jogo ter lugar no primeiro CD é deliberada? Que percentagem do jogo diria que está em cada CD?

Isso é por causa do enorme espaço de memória [exigido] para as vozes e comprimento de filme. Utilizámos um segundo disco, porque as vozes finais e o filme do Alaska, no fim, ocuparam muito espaço em memória.

As versões europeia e americana são mais "difíceis" do que o jogo japonês? Que diferenças há (se existirem)?

As versões europeia e americana têm 4 níveis de dificuldade – EASY, NORMAL, HARD e EXTREME. O modo EASY é equivalente ao jogo japonês, por isso os outros três modos são mais difíceis do que a versão japonesa.

Que ideias tiveram de ser postas de lado em Metal Gear Solid (por limitações técnicas ou de tempo)? Umhas poucas. Muitos efeitos reais na pesquisa de luz e de sensores infravermelhos. Não os pudemos incluir no jogo, embora fossem tecnicamente possíveis. Poderíamos ter feito outras coisas, mas não as poderíamos incluir no jogo.

Há alguma possibilidade dessas ideias poderem vir a acabar numa sequela de Metal Gear?

Sim. Coisas que não pudemos fazer devido ao tempo, porque as ideias ainda não estavam finalizadas ou porque o hardware actual não é capaz de as executar.

Esperou oito anos para criar a sequela para Metal Gear: Solid Snake. Terá de esperar mais uma vez pela próxima geração de hardware para criar o próximo jogo?

Não sei. Como já referi, há coisas que não poderia fazer com o hardware actual.

Que característica gostaria que a PlayStation 2 possuísse?

O cheiro é um factor importante (no sentido que o soldado inimigo pode cheirar um intruso). Uma espécie de equipamento que pudesse revelar o cheiro.





Gosta de um bom conflito pós-apocalíptico, com três partes intervenientes, género Command & Conquer? Comece já a preparar-se...

Os jogadores mais velhos devem lembrar-se do nome da produtora australiana Melbourne House, a responsável pelo clássico de 8 bit, Way Of The Exploding Fist. Foi um dos primeiros e mais influentes beat 'em ups. Após anos de silêncio, a empresa voltou ao mundo dos videojogos com um título de estratégia em tempo real para PC, estilo Command & Conquer: KKND (Krush, Kill 'N' Destroy) que é como quem diz Esmaga, Mata e Destrói). KKND Krossfire é o segundo título da série e sensatamente a editora decidiu fugir ao original e desenvolver esta sequência, bastante melhorada, para PlayStation. KKND Krossfire tem lugar numa Terra devastada por uma guerra nuclear, isto no ano 2179. Cerca de 60 anos depois, os Sobreviventes emergem dos seus bunkers subterrâneos para descobrir que os mutantes conhecidos como Evolved tomaram conta da superfície terrestre. As poucas forças existentes decidiram que a prudência era o seu melhor trunfo e agarraram-se a ele. Agora ambos os grupos estão preparados para o segundo assalto – os Evolved estão cada vez mais mutantes enquanto os Sobreviventes têm recuperado mais tecnologia e desenvolvido



Embora pequenos, os gráficos são brilhantes e coloridos e os combates são adequadamente maníacos.



novas armas de destruição massiva. Contudo, assim que começam os primeiros combates entre os dois exércitos, surge um terceiro grupo: uns robôs que ficaram um pouco afectados e decidem exterminar todos os humanos que restam. E o palco está pronto para a batalha... Em termos de jogo, isto significa um título de estratégia em tempo real estilo C&C e Warcraft II. Como comandante de um dos três exércitos, a tarefa do jogador é conduzir as suas forças para a vitória, numa série de batalhas através dos campos de detritos da Terra arruinada. Embora o formato básico do jogo seja idêntico à série clássica da Westwood, KKND Krossfire tem vários efeitos únicos e complementares muito próprios, que o tornarão interessante para qualquer fã de jogos de estratégia na PlayStation. O jogador pode escolher um dos três exércitos,

cada um com os seus próprios pontos fortes e fracos, já para não referir a enorme quantidade de veículos e unidades excêntricas, extravagantes e mortais. Ao contrário de C&C, em que as partes beligerantes estão bastante equilibradas, cada grupo de Krossfire é único. Cada interveniente também tem uma selecção muito grande de edifícios diferentes para construir, muitos dos quais podem ser melhorados através de pesquisa. Até há unidades para todos os gostos, que possibilitam a escolha do chassis, das armas e de outros efeitos especiais. Combine tudo isto com um interface de controlo bem desenhado, que tira o máximo partido do joypad e é compatível com o comando analógico e Dual Shock, e KKND Krossfire pode acabar por vir a ser um dos melhores jogos em tempo real jamais vistos.

PRÓS E CONTRAS

POSITIVO

- Há três exércitos diferentes para escolher, cada um com os seus edifícios, unidades e capacidades peculiares.
- Sistema de controlo engenhoso, preparado para evitar os problemas de jogar sem um rato.
- Modo "Kaos" para dois jogadores, que lhe dá a possibilidade de combater com um amigo, com ou sem a adicional terceira parte controlada pela PlayStation.

NEGATIVO

- Pode ser um pouco complexo e inteligente.
- Os gráficos podem ser demasiado pequenos e pormenorizados para seguir facilmente.

A SABER

Definitivamente um dos títulos para os jogadores mais engenhosos e dedicados, KKND Krossfire está preparado para levar os jogos de estratégia em tempo real na PlayStation a um nível mais profundo e complexo. O truque está em saber equilibrar a acção frenética com o planeamento e táticas mais detalhadas, garantindo que os gráficos são suficientemente claros e perceptíveis. Se conseguirem fazê-lo bem, podem ter nas mãos um verdadeiro concorrente de C&C.



A BUG'S LIFE

Quem quer ser uma formiga?

Mesmo que não queira, neste jogo vai ter uma verdadeira vida de insecto...



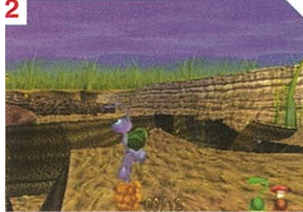
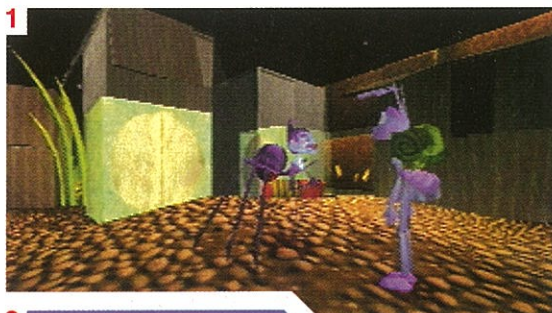
Indiscutivelmente, a moda cinematográfica predominante é a da representação de insectos, parasitas e, sobretudo, formigas. A aventura da DreamWorks, Formiga Z, assim nos leva a acreditar. A resposta da Disney a esta invasão do seu monopólio animado é A Bug's Life, uma aventura com duas

vertentes: um filme e um jogo. A Bug's Life tem como alvo preferencial os mais novos. É um título bem provido de cores, de gracejos alegres, puzzles pouco exigentes e de invertebrados com características humanas. Divertido? Bem... talvez. O jogador é Flik, uma formiga, e as suas tarefas estão divididas em níveis.

Por exemplo, começa por simplesmente ter de procurar a entrada do formigueiro. Para a cumprir, tem de esquivar-se a várias baratas, louva-a-deus e carraças voadoras e a muitos vermes que lhe surgem pela frente. O jogo apresenta então uma cena do filme e dá-lhe a tarefa seguinte. Derrotar o pássaro. Flutuar através do leito do rio. Encontrar a saída.

As metamorfoses da vida das plantas são uma das inovações. De facto, é um dos pontos cruciais. Espalhados pelo chão existem bolbos que, quando se lhes salta em cima, germinam como cogumelos primaveris. Bolinhas de vários matizes estão espalhadas pelo cenário, as quais, quando adquiridas, possibilitam-lhe alterar a produção dos bolbos. Como consequência tem uma invencibilidade temporária, pode cultivar em plataformas e manufacturar o

[1] Flik encontrou uma amiga puramente platónica. Isto é coisa de crianças. [2] Atravessar o rio. Mas como?



“super jump juice”. A Bug's Life parece polido e lustroso. Contudo, quando o joga, o jogador encontra um jogo mecânico mas indolente e com as câmaras mais pachorrentas da história da PlayStation. Dê uma volta de 180 graus a Flik e terá de esperar dois segundos para conseguir ver o resultado. Isto precisa de ser resolvido. Correntemente, o título apresenta-se como uma experiência impaciente e agitada. Como as próprias formigas.

PRÓS E CONTRAS

POSITIVO

- Visuais vibrantes imbuidos de humor.
- A princípio é complicado, mas não afasta o público alvo.
- É uma agradável modalidade de treino para os dedos jovens se habituarem.

NEGATIVO

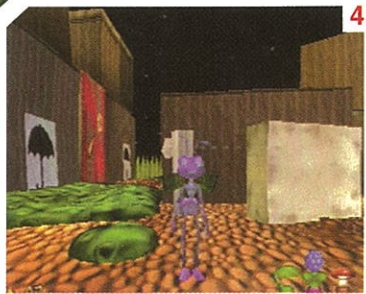
- A câmara parece ter ingerido algumas cervejas antes de trabalhar.
- Ocasionalmente desaparece parte do ambiente.

A SABER

Presentemente, é um caso de visual bonito mas o jogo é uma vergonha. Algumas partes das plataformas são enfurecedoras e a câmara é desajeitada. Se estas falhas forem retiradas, poderá assegurar muito divertimento.



[1-2] Existem cenas do filme intercaladas com o jogo. [3] Um grande gafanhoto que causará poucos problemas aos jogadores mais velhos. [4] Caminhar sobre essas manchas verdes pode causar dano.

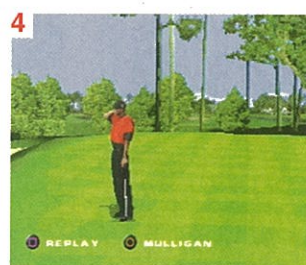
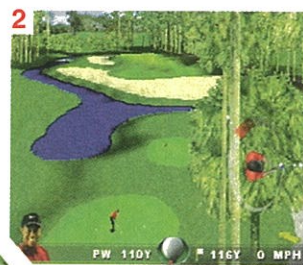
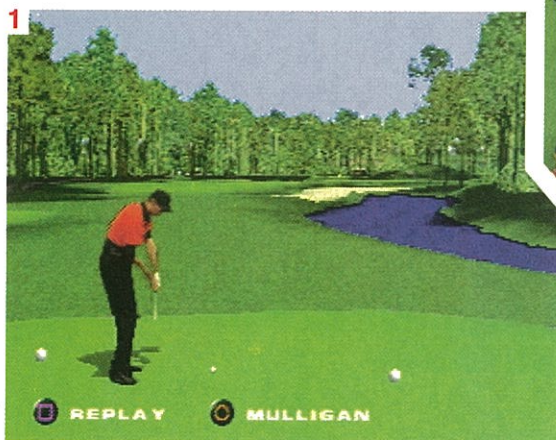


Tiger Woods '99

A Electronic Arts vai buscar Tiger Woods numa tentativa

de nos dar o melhor jogo de golfe de sempre para PlayStation. Calma Tigre!

[1-2] Vários ângulos de câmara permitem obter um melhor alinhamento. [3] A câmara segue suavemente a bola até esta parar. [4] Tiger coça a cabeça.



mas já ganhou o torneio amador dos EUA por três vezes antes de se tornar profissional. Nomeado desportista do ano 1996 pela revista Sports Illustrated nos EUA, arrasou no Masters, tornando-se o mais jovem vencedor de todos os tempos e quebrando outros sete recordes. Nos próximos cinco anos arrecadará 60 milhões de dólares publicitando produtos Nike e agora conseguiu ter o seu próprio jogo PlayStation.

Tiger Woods '99 tem tão boa aparência que, por si só, esta seria razão suficiente para o perdoar por ser um rapaz tão rico e talentoso. A EA sabe certamente o que faz no que respeita a jogos de golfe – a série PGA Tour repete-se há quase uma década e é considerada obrigatória. Tiger Woods '99 tem um aspecto magnífico mesmo nesta fase inacabada, com bonitos percursos 3D e uma versão

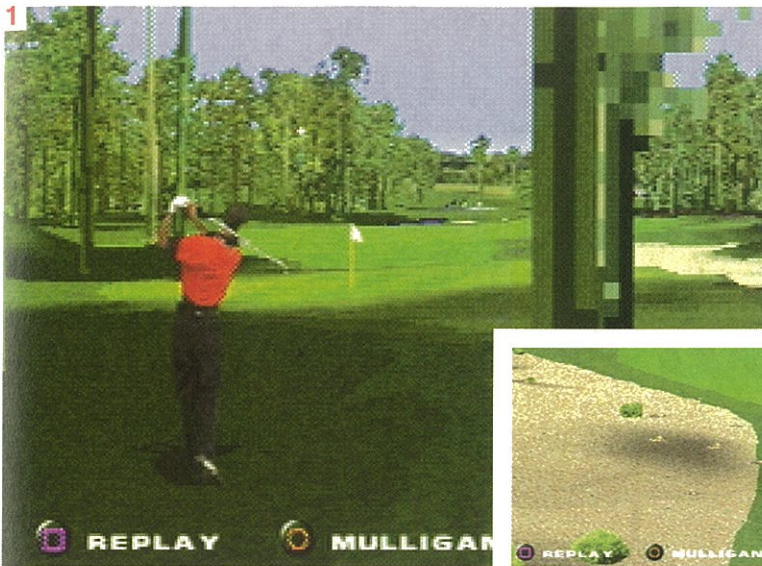
O menino bonito do golfe actual empresta o nome e a cara ao mais recente simulador de golfe da EA. Tiger (o nome verdadeiro é 'Eldrick') é basicamente o homem do momento em matéria de enfiar pequenas bolas brancas em buracos no solo com a ajuda de tacos. Tem apenas 22 anos,

TIGER WOODS '99 TEM UM ASPECTO MAGNÍFICO COM BONITOS PERCURSOS 3D...

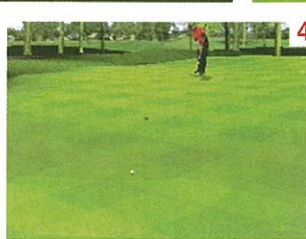
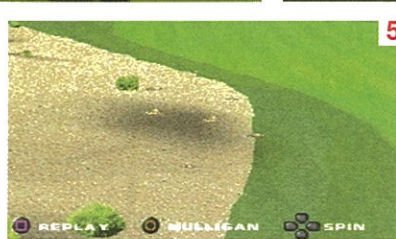
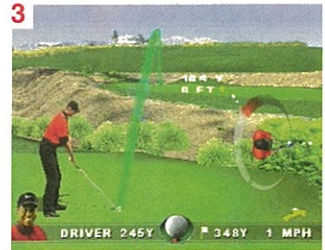
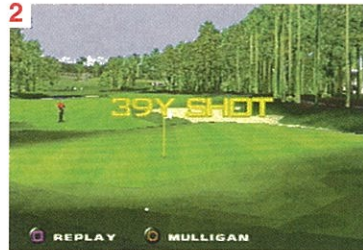


[1] Oops.
[2] Use o pad direccional enquanto Tiger está a executar a tacada para dar efeito à bola.

■ EDITORA:	Electronic Arts	■ ORIGEM:	EUA
■ PRODUÇÃO:	Electronic Arts	■ GÊNERO:	Simulador de golfe
■ DATA DE SAÍDA:	Já disponível	■ JOGADORES:	Um a quatro



[1] O próprio Tiger Woods virtual. [2] Enquanto Tiger Woods pensa sobre a sua tacada, o jogador é informado da distância que a bola alcançou. [3] Aquela linha verde fica vermelha se a tacada for complicada. [4] Tiger roda as ancas. [5] Localize a bola.



digitalizada do próprio Tiger a executar as tacadas. Não só tem um ótimo visual, mas o som também é muito bom. Há uma banda sonora constantemente a tocar quer o jogador esteja a percorrer as opções ou assistindo interminavelmente a uma repetição do "putt" que lhe deu a vitória. A apresentação é impressionante e felizmente parece que o jogo vai ser tão agradável e lisonjeiro quanto a sua apresentação. Há muitas formas de se jogar, que vão de um "shootout" a um jogo a quatro. Os iniciados, contudo, provavelmente quererão começar pelo treino, que permite afinar o "swing" sem a pressão da competição. Os comandos serão familiares a quem já tenha lidado com

um jogo de golfe tradicional – pressione para começar o "swing", depois novamente para definir a força da tacada e uma vez mais para definir a precisão. É um sistema fiável e funciona muito bem neste caso. Há, no entanto, algumas características novas, sendo uma das mais importantes o facto de o "spin" poder ser executado através do pad direccional depois de se atirar a bola. Não é propriamente realístico, mas acrescenta uma excitação extra quando o jogador tenta salvar a sua tacada de cair directamente num bunker. E os efeitos não acabam aqui – se executar uma tacada particularmente poderosa e precisa, o jogador pode ficar envolto em electricidade quando o taco tocar na bola ou este atinge-a com tanta força que ocorre uma pequena explosão. É um toque invulgar, mas é uma boa forma de fazer com que o jogador se aperceba de que executou uma tacada soberba.

Existe ainda outra característica nova que descobrimos por acaso – se estiver a jogar em grupo e começar a mexer no seu comando durante a jogada de um dos outros jogadores, o seu golfista tentará distraí-los com uma advertência, um enorme espirro ou uma risadinha à Beavis & Butthead. E além disso, se continuar a mexer no comando pode também criar alguns sons muito bizarros para tentar distrair o seu adversário. É uma característica tola, mas certamente tornará menos entediante a espera pela sua vez. Tiger Woods '99 é sem dúvida um concorrente à categoria de melhor jogo de golfe para PlayStation, isto se não acontecer algo desastroso até ao seu lançamento. E a julgar pelo que nos divertimos a jogá-lo, pode tornar-se um clássico para multijogadores.

PRÓS E CONTRAS

POSITIVO

- Um método de controlo excelente e fácil de usar, permite-lhe dominar o jogo em minutos.
- A música permite que não tenha de procurar um CD decente para ouvir enquanto está a jogar.
- Muitas opções aumentam a duração do jogo.
- O modo multijogadores é uma agradável variação de outros simuladores de desporto.

NEGATIVO

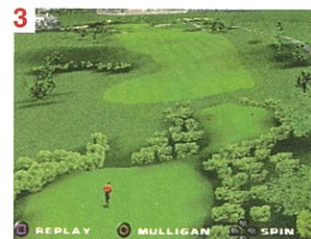
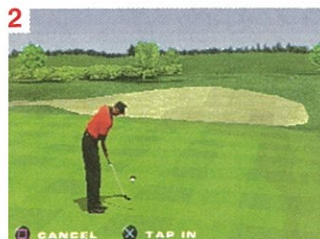
- Os modos para um jogador não são muito excitantes.
- É golfe: um desporto que ainda é considerado elitista.

A SABER

Até ao momento, tudo parece a favor de Tiger Woods '99 e a única crítica a esta versão para Preview é que por vezes é difícil colocar a bola no buraco. No entanto, é muito divertido e pode bem ser o simulador de golfe que há muito esperamos.



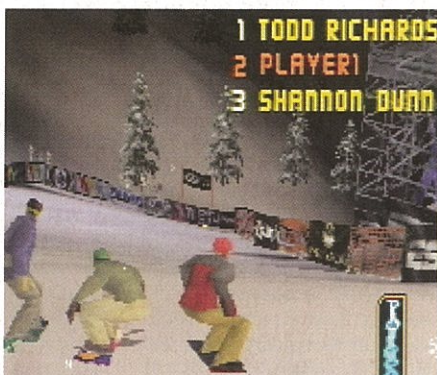
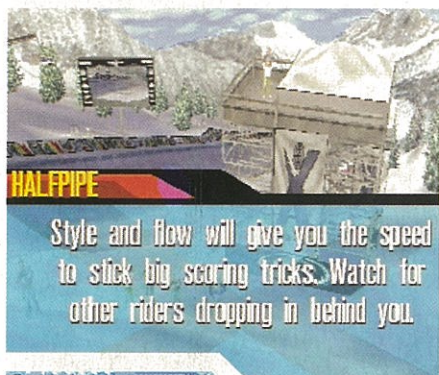
[1] Há um modo Practice onde o jogador pode optar por determinados buracos indefinidamente e assim melhorar a sua técnica. [2-3] Se não mover o ângulo da câmara, terá de adivinhar onde está a bandeira.



X GAMES PRO BOARDER

Primeiro, Cool Boarders 3. Agora, X Games Pro Boarder.

A Sony deve gostar muito de jogos de snowboard...



O jogo contém publicidade descarada por parte dos patrocinadores, pois apresenta pranchas e vestuário ainda não existentes nas lojas.

Estarão as palavras "ponto de saturação" a tornar-se sinónimo de "jogos de snowboard"? Haverá ainda espaço para inovação, para um pouco de criatividade evitando apenas seguir o que os outros estão a fazer? Claro que sim.

Então, que avance X Games Pro Boarder. Independentemente da pontuação final a atribuir pela Revista PlayStation aquando do lançamento da versão final, continuaremos impressionados com uma característica em particular: quando está a descer uma encosta, o jogador pode escolher o seu percurso. É tão simples quanto isso. As pistas de XGPB têm um

princípio e um fim. Contudo, ao contrário de qualquer outro jogo de snowboard, aqui as pistas podem ser abordadas da forma que entender. Se, por exemplo, localizar uma apelativa ribanceira de neve à esquerda, é possível dirigir-se para lá, descê-la e seguir para outra. As "paredes invisíveis", normais nos outros jogos, não existem. Isto é um progresso importante. Outra nova inclusão a este género de jogos é a introdução de concorrentes "reais". Terje Haakonsen, Tina Basich e Peter Line podem não ser conhecidos, mas estão fielmente reproduzidos neste jogo. Pro Boarder apresenta vários eventos de snowboard

para dominar, como Half Pipe, Boarder X e Slope Style. Há também um nível Free Ride, onde os jogadores podem descer a encosta descontraidamente.

Naturalmente, um jogo de snowboard não estaria completo sem uma selecção de truques e acrobacias. X Games Pro Boarder apresenta, de acordo com a sua produtora, mais de duas mil combinações, algumas das quais sugeridas por snowboarders profissionais como suas acrobacias de eleição. No entanto, há um senão. Pro Boarders não é o jogo mais atraente que já vimos. De facto, o seu motor gráfico parece inadequado para a tarefa que se espera de um jogo deste género. Há demasiadas texturas e os próprios snowboarders não estão particularmente bem animados. Felizmente, isto pode ser solucionado antes do lançamento final.



Embora as pistas proporcionem boa jogabilidade, não têm muito bom aspecto.

PRÓS E CONTRAS

POSITIVO

- Pode deslocar-se para onde desejar. Boa ideia.
- Aparentemente incansável na sua demanda por autenticidade.
- Tem um modo para dois jogadores. Sempre uma boa ideia.

NEGATIVO

- Não tem um aspecto brilhante. Não é terrível, mas...
- Os comandos não respondem como deveriam. Embora isto talvez se deva ao facto de estarmos demasiado habituados aos de Cool Boarders 3...

A SABER

Prometedor. Embora lhe falte o requinte de Cool Boarders 3, é admiravelmente arrojado na inclusão de pistas não lineares. As semanas finais de desenvolvimento podem ser as mais importantes. Teste em breve.

■ EDITORA: GT Interactive ■ ORIGEM: Reino Unido
 ■ PRODUÇÃO: Krisalis/Sensible Software ■ GÉNERO: Simulador de Futebol
 ■ DATA DE SAÍDA: Janeiro ■ JOGADORES: Um ou dois

Preview

Sensible Soccer

EVOLUTION

Tendo obtido o título de campeão mundial de jogos de futebol por duas vezes, está de volta pela terceira vez. Mas qual será o resultado?



Será que o clássico festival de futebol consegue fazer a transição para 3D.

Sensible Soccer é um jogo cuja simples menção do nome suscitará fortes sentimentos nostálgicos a quem se lembra dos originais (que, a julgar pelo sucesso de vendas, é quase meio mundo). Sensi, como é conhecido pelos seus amigos, mereceu todas as honras que lhe foram dadas – parecia vulgar, mas nunca houve outro jogo que

capturasse tão bem a forma como o futebol é jogado. Passaram alguns anos, a PlayStation é o novo Amiga (alguns anos mesmo) e a Sensible Software está de volta. O que poderá acontecer? Bem, graficamente o jogo é muito comum (Actua 3 seria uma referência) e a jogabilidade, tal como se apresenta na cópia que temos experimentado, parece-nos bastante vulgar. De facto, é justo dizer que se o jogo não pertencesse à poderosa chancela Sensible já o

teríamos enviado para o “lixo”. O panorama não é nada promissor. No entanto, é um produto da Sensible e este não seria o primeiro título desta produtora que um Preview rotularia como lixo e que na versão final, miraculosamente, se transformaria em algo de grande beleza. A Sensible faz destas coisas. Parece não se importar de trabalhar até duas semanas antes do lançamento do produto final que, então, se apresenta profundamente alterado para melhor. Mas isso era a velha Sensible – será que ainda possui a magia? A subsequente conversão da Krisalis pode apenas potencialmente complicar este processo. Estejam atentos.



Não há discussões quanto ao vasto leque de opções disponíveis.



PRÓS E CONTRAS

POSITIVO

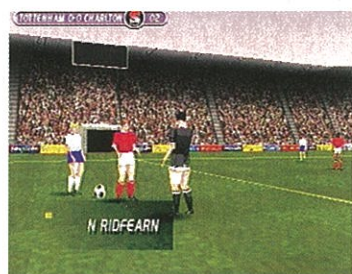
- É Sensible Soccer – mas na PlayStation.

NEGATIVO

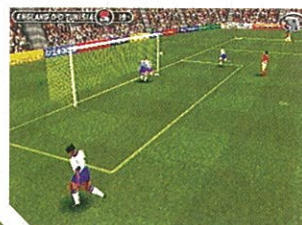
- Os gráficos são fracos.
- A jogabilidade não é excelente.
- De momento, não promete muito.

A SABER

Esperamos sinceramente que a Sensible consiga produzir um vencedor com a jogabilidade que falta aos jogos de futebol na PlayStation. No entanto, ainda é difícil fazer uma previsão exacta do resultado final. Esperem por um Teste em breve.

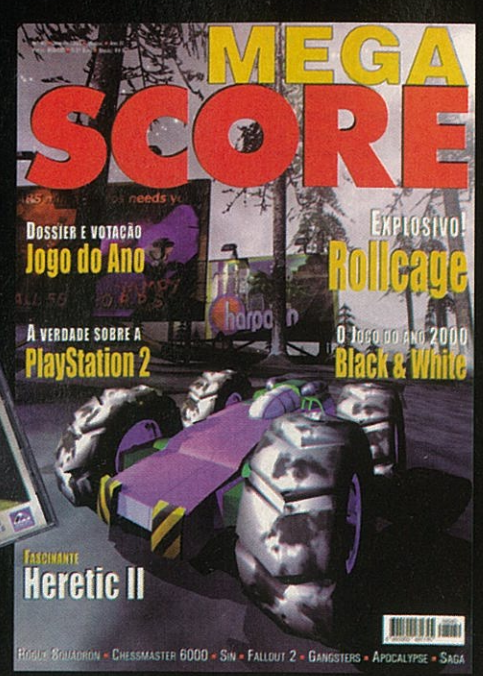


A perspectiva superior lembra os dias de glória do Sensi original, mas a criação de jogadores com polígonos 3D tenta dar actualidade ao jogo.



MEGA

Tudo o que você precisa de saber numa banca perto de si



Roller Squadron • Chessmaster 6000 • SM • Fallout 2 • Gangsters • Apocalypse • Saga

10 A REVISTA PLAYSTATION DÁ ESTA NOTA A JOGOS PERFEITOS.

9 Um jogo esplêndido - recomendado sem hesitações.

8 Muito, muito bom. Junte-o à sua colecção, de preferência o mais cedo possível.

7 Um grande título com defeitos menores, mas sempre uma boa compra.

6 Um caso para perguntar: "porque é que fizeram isto?". Jogável mas com alguns defeitos.

5 Médio. Sem originalidade ou copiado, mas vale a pena comprar.

4 Inferior à média. Provavelmente tem sérios problemas de jogabilidade.

3 Aparentemente bastante mau. Talvez valha a pena pedi-lo emprestado por uns dias.

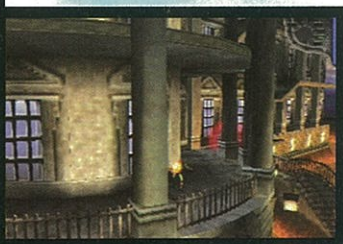
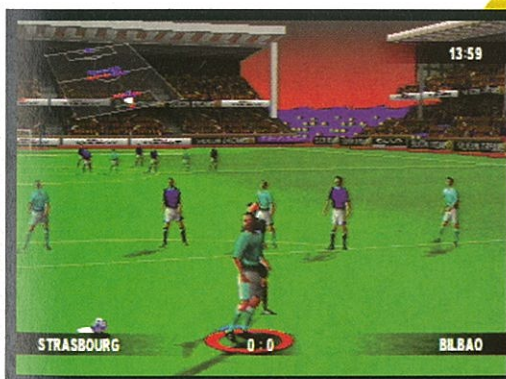
2 Quase uma autêntica nulidade. Tecnicamente inapto, pobremente estruturado e com uma vida curta.

1 Um produto sem mérito algum. Sem capacidade para captar a atenção do jogador.

Testes

ANALISADOS

NBA Live 99	55
Knockout Kings 99	56
Michael Owen's WLS	58
Blaze & Blade Eternal Quest	61
Asteroids	62
Devil Dice	64
Shadow Gunner	66
Rushdown	67
Apocalypse	68
Kensei: Sacred Fist	70
Monkey Hero	72
Invasion	74
LiberoGrande	75
All Star Tennis	76



NBA Live '99

Outro jogo imprescindível da série NBA para os fãs de bolas laranjas saltitantes e agora até é possível ver as pupilas dos olhos dos jogadores...



[1] Isto é o que acontece quando nos tornamos bons. [2] Olhe os seus jogadores bem nos olhos estarão à altura?

A triste verdade sobre o basquetebol é que a Europa nunca se afeioou ao desporto. Quando a cobertura da NBA surge ocasionalmente em algum canal desportivo da TV Cabo, somos desconcertados pelos intoleráveis americanismos: cheerleaders de cabelo encaracolado e comentadores a gritar: "ooh, baby, isso é que foi um jam de estontear!".

Avança então NBA Live '99, cujo modo Arcade (realmente uma amálgama de modos Arcade desavergonhadamente copiados de outros jogos NBA) é imensamente divertido. O modo Arcade dispensa regras irritantes como limitações de campo e não-contacto o jogador tem a liberdade de deitar ao chão um adversário e pavonear o seu cesto diante do rosto acabrunhado do oponente.

A PlayStation auto-seleccionará táticas para o jogador se este assim o desejar e é bastante fácil aprender os padrões das equipas comandadas pelo CPU para frustrar as suas ofensivas e construir jogadas de penetração próprias. Fintas inteligentes e dribles cruzados requerem apenas combinações de dois botões e os cestos tornam-se ainda mais satisfatórios pela sua extraordinária teatralidade. É neste ponto que o jogador de súbito se endireita e consciencializa de que jogar NBA Live '99 é muito mais divertido do que aqueles jogos que viu na televisão durante os seus ataques de insónia.

Em qualquer simulador de desporto a apresentação é muito importante. A introdução estilo-TV é brilhante quando é, na verdade, dirigida ao utilizador. De igual forma, a



Roube a bola, conduza-a pelo campo, salte e atire-a para o cesto. Tudo em ângulos de câmara diferentes.



maneira como os jogadores saltam e fazem um "high-five" e a forma como a música ecoa realisticamente pelo campo são toques de mestre.

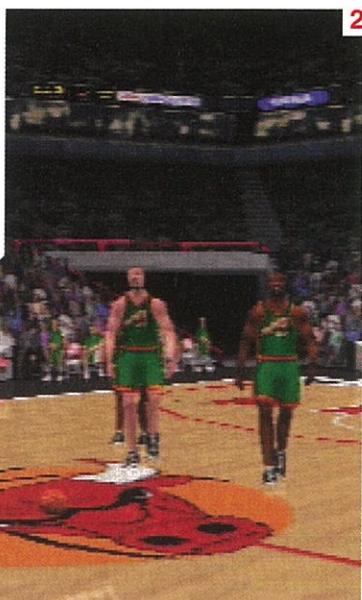
Os rostos são distintamente reconhecíveis e os replays da acção mostram o marcador a fazer caretas para a câmara. Embora isto frequentemente pareça que o jogador está a tentar retirar um bocado de frango de entre os dentes com a língua, o esforço é admirável.

Uma variedade de estatísticas para cada jogador, compilada das estatísticas da época 97/98, ajuda a criar uma constituição individual de jogador que afecta a forma como este se comporta. Scottie Pippen ruge ameaçadoramente quando falha uma jogada, Antoine Walker (filmado com captura de movimento) realiza a sua característica dança depois de marcar um cesto e Dennis Rodman muda a cor do cabelo de jogo para jogo.

Assim que o utilizador tiver criado a sua própria equipa de estrelas, pode testar o seu valor usando uma série de jogadas predeterminadas, assustadoramente complexas, com nomes estranhos.

Depois pode pôr toda a equipa a jogar, não só uma única época NBA, mas uma década inteira de competições, podendo o próprio jogador criar uma gama de estatísticas virtuais durante o processo. Existem já centenas de jogos NBA a encher o mercado (incluindo os antecessores deste título), mas poucos são capazes de sustentar semelhante nível de pormenor estatístico (e trata-se de pormenor que na verdade é importante para a jogabilidade) ao mesmo tempo que proporciona uma plataforma que permite que os novatos do basquetebol se divirtam. Juntem a isto o

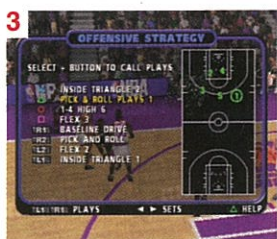
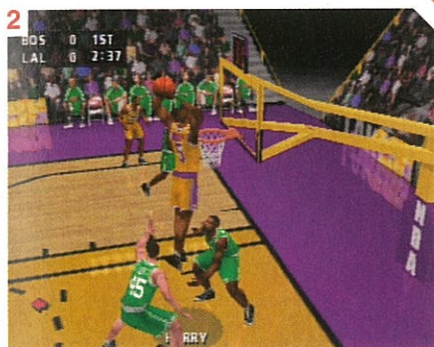
OS ROSTOS SÃO DISTINTAMENTE RECONHECÍVEIS E OS REPLAYS DE ACÇÃO MOSTRAM O MARCADOR A FAZER CARETAS.



[1] Grande cesto!! [2] Vai um jogo de futebol?



■ EDITORA: Electronic Arts ■ PRODUÇÃO: Electronic Arts
 ■ DATA DE SAÍDA: Já disponível ■ GÊNERO: Simulador de basquetebol



[1] O importante é roubar a bola rapidamente. [2] É a vez dos Lakers. [3] Sim, senhor, treinador!

suave movimento de jogador e a perícia gráfica e terão um jogo que na verdade rebenta com os demais. Não iremos ficar a pé horas a fio para ver Dennis Rodman a pavonear-se nas verdadeiras jogadas NBA, mas perderemos horas de sono para manipular o seu sócia virtual - NBA Live '99 is the jam.

CRIAR E JOGAR

O melhor modo de criação de jogadores que a PlayStation já viu.



1. Pegue no seu jogador. É verde, é flexível e por isso pode moldá-lo consoante os seus caprichos e fantasias mais extravagantes. Primeiro, dê-lhe um excelente nome americano. Depois escolha a equipa por que vai jogar, a posição e o número da camisola.

2. Agora a parte engraçada. Escolha a cor do cabelo e o tom da pele. Todas as combinações são possíveis, por isso pode criar um jogador de tipo europeu com pele clara e uma farta cabeleira de tipo africano. Esforce-se para obter uma estranha e hilariante combinação de cabelo e barba.

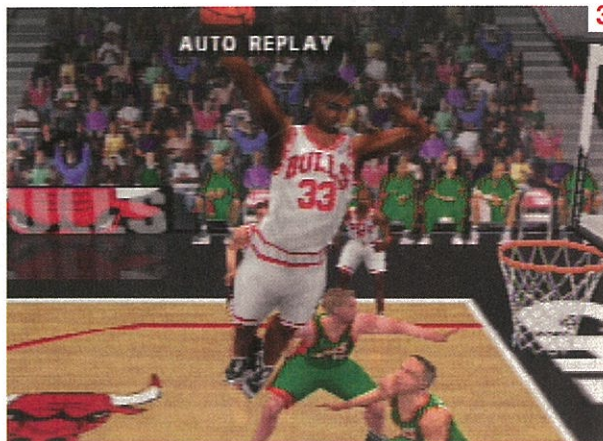
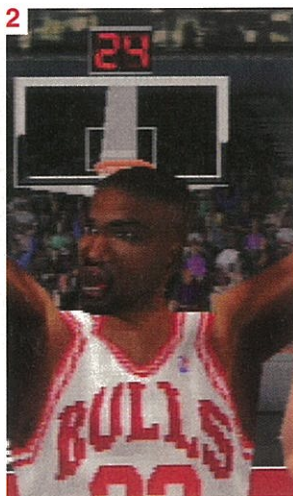
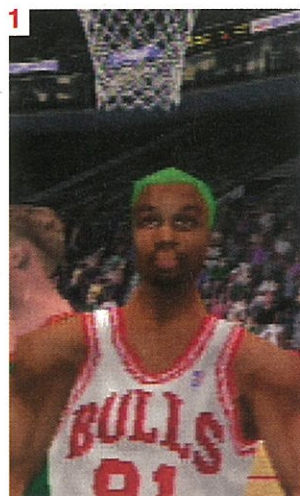


3. Cada jogador NBA tem o seu traço distinto, quer se trate de um par de óculos de sol extravagante ou de uma fita, perfeitamente desnecessária, em torno da cabeça. Aqui, é possível acrescentar essas características únicas. Mais uma vez, pode-se divertir a criar um contraste tremendo entre a cor da faixa e a cor do cabelo.

4. Existem 36 características para o seu jogador, podendo todas ser alteradas. É possível modificar alguns pormenores (que afectarão realmente o seu jogo), como a altura, o peso e mesmo o historial de jogo. Crie, jogue e divirta-se.

Alternativas...

NBA Live '98	8/10
NBA In The Zone 2	8/10
Total NBA '97	9/10
NBA In The Zone	6/10



[1] Dennis Rodman sai de cena durante uns instantes. [2] Scottie Pippen exhibe os sovacos. [3] Cá está ele a encestar.

VEREDICTO

- GRÁFICOS: Suaves, nítidos e elegantes 8
 - JOGABILIDADE: Movimentos fluidos, mas ocasionalmente aleatórios 8
 - DURAÇÃO: Dez épocas de jogo, com opções de semi-gestão 8
- A melhor simulação de basquetebol até à data. Interessante para os novatos, absorvente para os veteranos e tem um aspecto fantástico. Mas poderá ter sucesso num mercado saturado?

Revista Oficial
PlayStation
 Edição portuguesa

8
 em 10

Knockout Kings 99

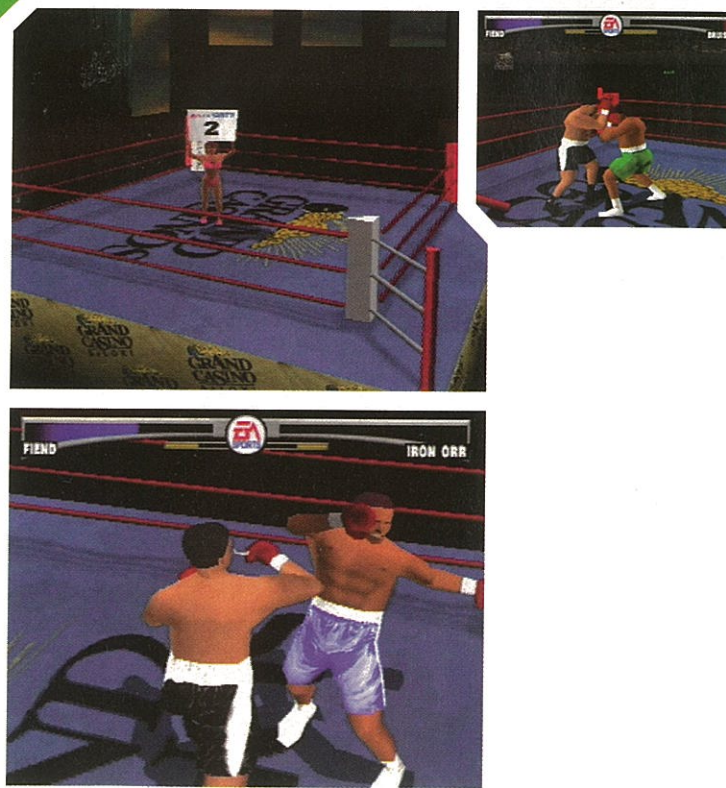
A EA Sports conseguiu criar um adversário à altura do excelente Victory Boxing 2...



Dado o esforço – além de somas bastante consideráveis de dinheiro – que a Electronic Arts utiliza para tentar dominar a arena dos simuladores de desporto na PlayStation, é talvez um pouco surpreendente que tenha levado tanto tempo a criar um jogo de boxe. No entanto, parece que valeu a pena esperar. Knockout Kings é uma versão digital sólida e bem equilibrada da arte do pugilismo e oferece, por fim, alguma concorrência à série Victory Boxing da JVC. Em muitos aspectos, Knockout Kings traz mais do que uma semelhança passageira com os jogos Victory, especialmente o primeiro. A EA não arrasa a JVC, trata-se de um caso em que ambos os jogos são inspirados em 4D Sports Boxing, um título de PC bastante obscuro com alguns anos. Isto torna-se mais óbvio no modo Career, onde o jogador cria o seu pugilista personalizado e o leva até ao World Title. Cada combatente é classificado por três características – Velocidade, Força e Resistência – e entre cada luta pode escolher treinar a velocidade ou usar os sacos de areia, personalizando as características que melhor se adequam ao seu estilo. Contudo, além desta estrutura básica do jogo, a EA Sports dedicou a sua habitual atenção ao pormenor, a uma nova máquina de gráficos e a várias características simpáticas, já para não mencionar a enorme quantidade de acordos para licenças.

O jogador demorará um pouco a habituar-se ao visual de Knockout Kings, mas quanto mais jogar mais o apreciará.

NÃO EXISTEM MOVIMENTOS
ESPECIAIS PATETAS – TODOS OS
SOCOS E GOLPES FORAM TIRADOS
DO DESPORTO REAL.



Os ganchos maldosos, os knockouts, a luta realista corpo a corpo, as decisões do árbitro e mesmo as "coelhinhas" anunciando cada round, Knockout Kings tem tudo. E é também muito divertido.



■ EDITORA: Electronic Arts ■ PRODUÇÃO: Electronic Arts
 ■ DATA DE SAÍDA: Já disponível ■ GÊNERO: Simulador de boxe

LUTA DE TÍTULOS!

Como é que este novo adversário se sai em relação ao campeão VB2?

Round 1 – Velocidade

Victory Boxing 2 começa bem, sendo não só mais rápido do que Knockout Kings mas mais fácil de dominar...

VB2: 10 Knockout Kings: 8

Round 2 – Força

Quando a situação se complica, o jogo da EA revela uma animação mais suave e realista e a uma vasta selecção de pugilistas famosos.

VB2: 9 Knockout Kings: 10

Round 3 – Perícia

É aqui que começa a correr tudo mal ao campeão da JVC. A sua menor gama de movimentos e a jogabilidade mais simples

não rivalizam com a profundidade e autenticidade de Knockout Kings.

VB2: 8 Knockout Kings: 10

Round 4 – Resistência

À medida que começa a faltar força a VB2, o jovial Knockout Kings continua sempre a andar, com mais variedade e mais hipóteses de ser jogado de novo.

VB2: 9 Knockout Kings: 10

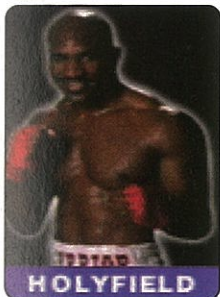
Resultado...

VB2: 36 Knockout Kings: 38

Uma luta renhida, mas Knockout Kings tem vantagem em demasiadas áreas e consegue ultrapassar VB2, revelando excelência.



ALI



HOLYFIELD



MARCIANO

Alternativas...

Victory Boxing 2	8/10
Victory Boxing	8/10

Todos os movimentos foram capturados de imagens reais, oferecendo uma notável sensação de realismo ao processo; não existem movimentos especiais patetas – todos os socos e golpes foram tirados do desporto real.

O jogo apresenta nada menos do que 46 representações precisas de grandes pugilistas, tanto do passado como do presente, incluindo figuras como Sugar Ray Leonard, Jake LaMotta, Ken Norton, Rocky Marciano e o "Melhor de Todos os Tempos", o próprio Muhammad Ali.

No que diz respeito ao próprio jogo, existem três modos diferentes por onde escolher. Tal como no modo Career, o jogador pode colocar qualquer um dos pugilistas a lutar contra outro na luta de punhos sem regras do modo Slugfest ou, se pretende uma experiência mais refinada, pode optar pelo modo Exhibition.

Este também lhe permite colocar os seus pugilistas preferidos a lutarem uns contra os outros, mas desta vez terá de respeitar a mesma classe de peso e obedecer às regras, senão arrisca-se a ser desclassificado.

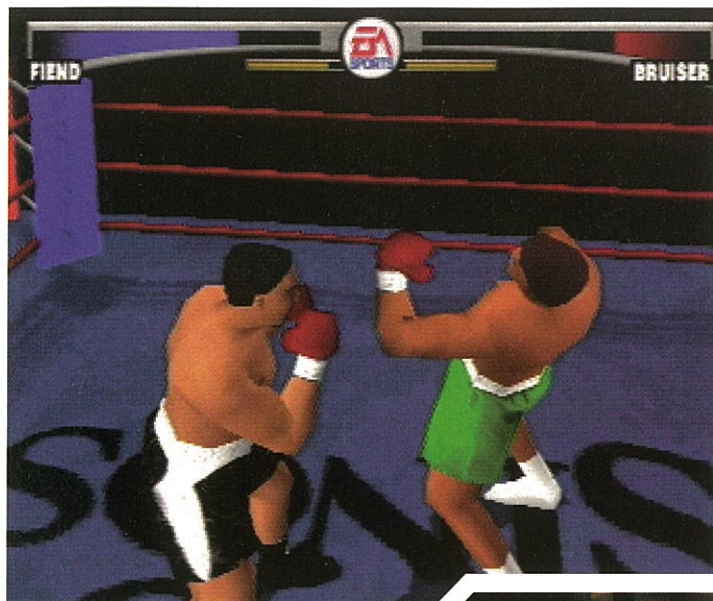
Knockout Kings é o primeiro jogo de boxe para PlayStation que apresenta luta corpo a corpo e golpes ilegais. A primeira pode colocá-lo numa situação difícil, enquanto os últimos podem revelar-se um risco – fazem grandes estragos mas, se o árbitro vir, ficará desqualificado.

Knockout Kings é um ótimo simulador de boxe e é melhor do que VB2 em muitos aspectos. Mas, infelizmente, encontra-se longe de ser perfeito.

De forma prática, os "jabs" têm menor alcance do que as direitas (ou, para os canhotos, as esquerdas), o que faz com que a própria essência do "jab" se perca.

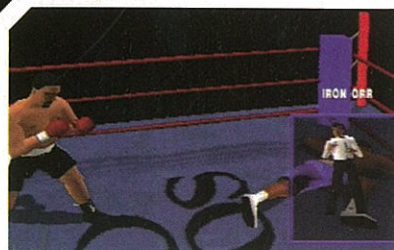
Existem igualmente alguns problemas com a Inteligência Artificial, pois os pugilistas nunca usam a luta corpo a corpo e nunca tentam agarrar o jogador quando este os prende.

O modo Career é bastante básico, uma vez que os jogadores do fundo da tabela não representam um desafio até se tornarem campeões e não há forma de obter informações sobre os potenciais adversários antes da luta. Por fim, há uma tendência distinta para os próprios jogadores parecerem um pouco avantajados – nunca um atleta deverá ter um corpo tão volumoso como o deles – e existem alguns problemas com a escala, especialmente no que diz respeito à altura relativa de dois adversários. Mas, apesar destes pequenos pormenores, Knockout Kings continua a ser o mais autêntico e preciso jogo de boxe para PlayStation.



SPORTS		ROUND STATS	
	FIEND		SCOTT IRON ORR
THROWN/LANDED	137/149	THROWN/LANDED	52/28
TOTAL PUNCHES	123/146	JABS	28/13
JABS	4/3	BODY SHOTS	22/16

Derrotar os adversários em Knockout Kings requer perícia, timing, paciência e treino. Espantoso, é como a realidade...

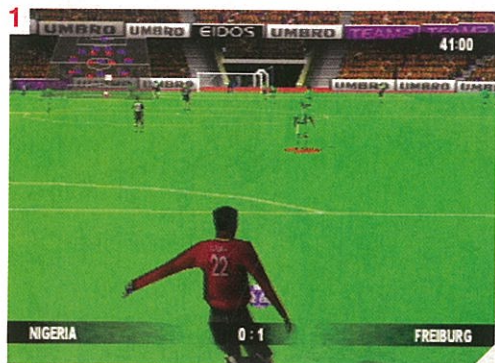


VEREDICTO

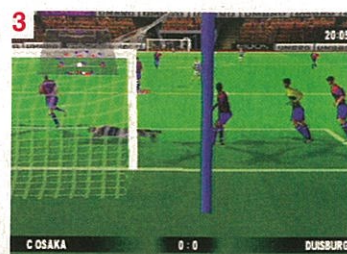
- GRÁFICOS: Encorpados mas animados de forma fluida 8
- JOGABILIDADE: Realista e satisfatória, mas requer paciência 8
- DURAÇÃO: Limitada apesar do grande número de pugilistas 8

Bate Victory Boxing 2 e é, por decisão do júri, o melhor simulador de boxe mas, com um pouco mais de reflexão, podia ser ainda melhor.

8
em 10



[1] Nigéria contra Freiburg. Alguém quer um bilhete? Não nos parece... [2] Neste jogo o utilizador é Chris Waddle... [3] Aposto uma milena em como vai acabar sentado atrás de um poste? Bolas! [4] Falta no meio campo.



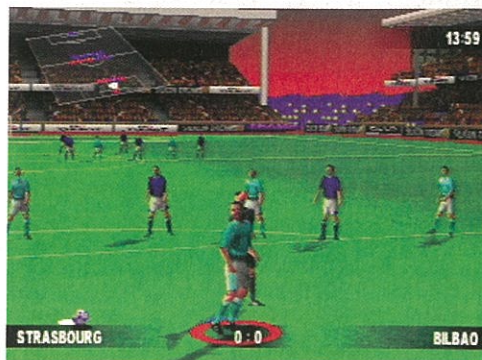
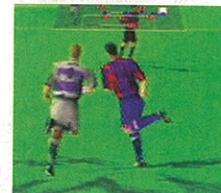
Michael Owen's World League Soccer '99

A maior preciosidade futebolística da Grã-Bretanha disputa a Super Taça da PlayStation...



A pós o seu magnífico desempenho durante o Campeonato do Mundo em França, Michael Owen, um jovem de 19 anos, patrocina a mais recente actualização de World League Soccer. WLS '99 pretende ser o jogo de futebol do homem que pensa. Não possui a gratificação imediata de FIFA '99, mas oferece o controlo total que falta aos seus rivais. Para além dos movimentos habituais, como "through passes" e "chest traps", WLS '99 conta com movimentos "step-over" e "drag-back" para desorientar as defesas adversárias. Infelizmente, tais inclusões surgem à custa de um sistema de comando intuitivo e é aqui que se põe o problema. Por vezes, o sistema de comando de WLS '99 é semelhante a um jogo de Twister. Cruzar a bola e realizar ágeis voltas ao estilo de Owen exigem rápidas pressões de botões e excelente manipulação do pad direccional, e isto não se enquadra bem com um sistema de comando que é em outros aspectos bastante sólido, revelando-se frustrante durante o ponto alto de uma partida. Estes movimentos são sem dúvida um elemento importante em WLS e também serão decisivos no resultado do jogo. As complexidades de

contorcer dedos irão confundir utilizadores pontuais para os quais FIFA '99 oferece um jogo mais imediato, embora seja provável que os fãs de ISS Pro acolham WLS '99 de braços abertos. Quanto a nós, estamos indecisos: apreciamos o habilidoso sistema de comando que a Eidos oferece, mas que obriga o utilizador a trabalhar demasiado. É verdade que quem espera sempre alcança, mas há tantos truques sofisticados em WLS '99 que as muitas pressões de botões têm grandes probabilidades de serem perdidas. O jogo também deixa livres alguns dos botões do comando, por isso talvez estes pudessem ter sido usados para simplificar as coisas, não?

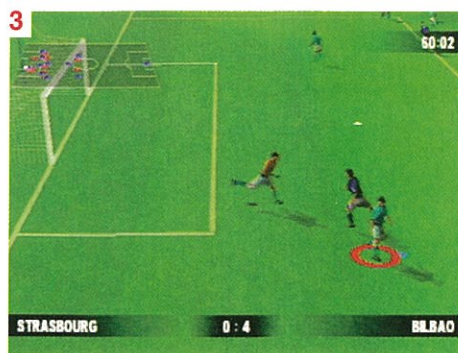
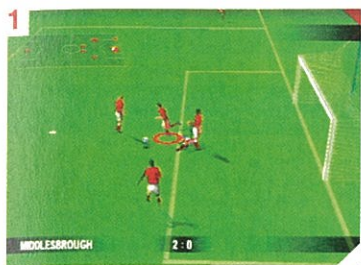


As complexidades de WLS '99 não são para o utilizador esporádico. Os comandos do jogo implicam muito revoltar de dedos mas com a agradável recompensa de realismo, no final. Querem acção arcada? Escolham a EA Sports. Querem um calo nos dedos? Escolham a Eidos...

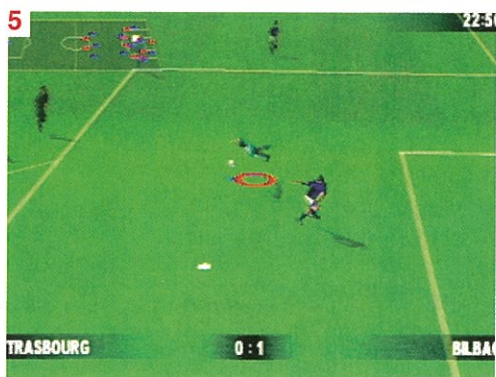
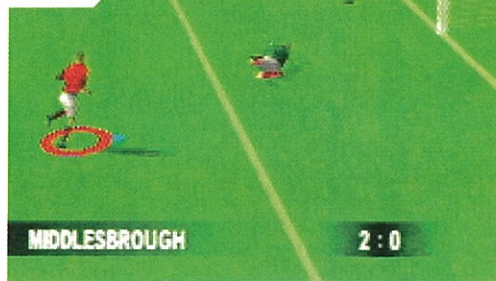
NÃO POSSUI A GRATIFICAÇÃO
INSTANTÂNEA DE FIFA '99, MAS
OFERECE O COMANDO TOTAL QUE
FALTA AOS SEUS RIVAIS.



EDITORIA: Eidos PRODUÇÃO: Silicon Dreams
 DATA DE SAÍDA: Já disponível GÊNERO: Simulador de futebol



[1] "Não brinques com a redondinha. Mete-a na baliza!" [2] Um chapéu bem sucedido. [3] Guarda-redes a correr para a bola – nem sempre é uma boa ideia. [4] O modo Replay tende a surgir depois de um golo. [5] Um avançado solitário, um guarda-redes solitário, uma bola solitária, um falhanço total.



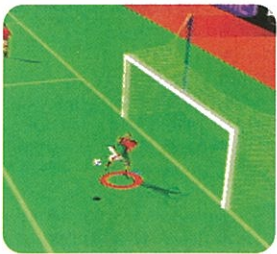
OS JOGADORES CORREM BEM E REAGEM AOS REMATES COMO DEVIAM, MAS NÃO HÁ FLUIDEZ...

Por detrás dos comandos, que por vezes são exigentes, encontra-se um jogo de habilidade genuína. A Revista PlayStation nunca viu um trabalho de guarda-redes tão inteligente num jogo de futebol para a consola da Sony com estes jogadores a defenderem remates altos e a correrem para a área a fim de apanharem as bolas. O sistema de remate também funciona bem, com uma Inteligência Artificial assistida a deixar o jogador livre para aumentar a altura e a potência de um pontapé. No entanto, este sistema de comando de que WLS '99 se orgulha tem algumas falhas. O acto de derrubar é impreciso e desajeitado, com dois estilos impressionantes à disposição, e roubar a bola não constitui grande dificuldade até mesmo o desafio mais inócuo faz cair os adversários. O acto de passar a bola também sofre de falta de precisão, com os jogadores a reagirem

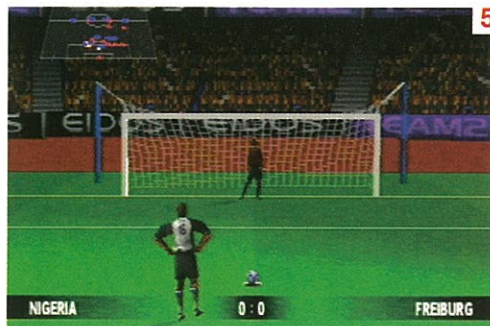
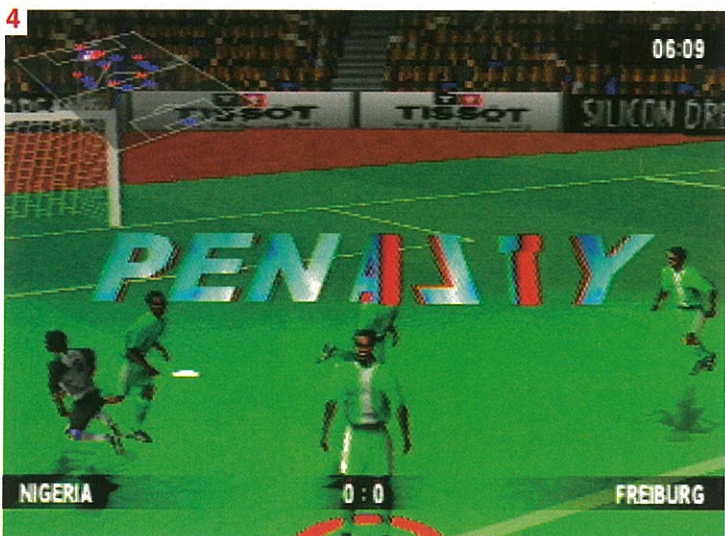
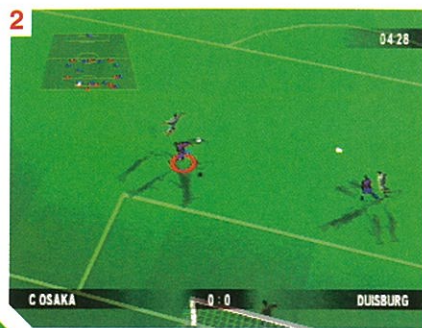
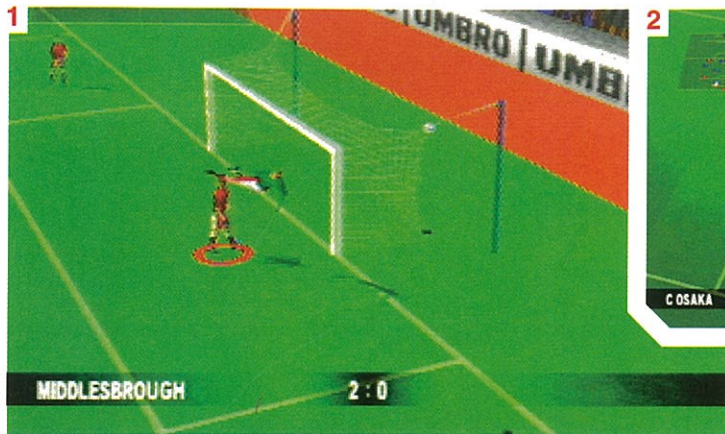
lentamente a um frenético pressionar de botões. Este padrão de erros estende-se à apresentação do jogo. Embora os jogadores e o relvado sejam representados em gráficos de alta resolução e beneficiem de um elevado nível de pormenor, a animação do jogo deixa muito a desejar. Os jogadores correm bem e reagem aos remates como deveriam, mas não existe fluidez dentro dos desafios, e este aspecto é sublinhado quando os jogadores parecem parar após a bola ter sido jogada. Também há pouca animação "off-the-ball", com os jogadores a arrastarem-se pelo campo com pouco entusiasmo. Entre as vantagens, há que destacar o facto de as câmaras de jogo fluírem umas para as outras para mostrar as confusões na grande área e os passes longos, e também há algumas mudanças de estilo televisivo, com as decisões de linha lateral a ser visualizadas por detrás

MÃOS SEGURAS

Em WLS '99, todo o mérito vai para os guarda-redes. Estes elevam o padrão de inteligência em jogos de futebol, reagindo prontamente a perigos potenciais e conseguindo fazer defesas incríveis e afastando cruzamentos perigosos com facilidade. Chegam mesmo a investir para a frente para agarrar a bola e como última linha de defesa são o equivalente PlayStation a Michel Preu d'Homme ou Vítor Baía. Grande elogio!



As acrobacias dos guarda-redes de WLS '99 são melhores do que na realidade.



[1] Tomem lá!
 [2] Interessante ângulo de câmara.
 [3] Ou isto é o ângulo e distância projectada do pontapé ou o guarda-redes nigeriano andou outra vez a comer fungos esquisitos.
 [4-5] Apesar do complexo mecanismo de comando e ênfase das táticas de WLS '99, o jogo pode resolver-se em grandes penalidades.

da perícia que se encontra escondida no jogo, apenas para o processo voltar a ser novamente interrompido pelo desajeitado sistema de derrube ou para ver um cruzamento de bola a disparar para o canto devido a uma confusão de botões. Como jogo arcade, de passes e remates, WLS '99 é mais do que agradável e acreditamos sinceramente que tem mais profundidade do que os seus rivais. Mas enterrando tais avanços com um método de comando complicado, a Eidos está a sufocar o seu potencial principalmente agora que FIFA '99 e ISS Pro '98 deslocaram as balizas e são tão fáceis de aprender e jogar.



A EQUIPA DE COMENTADORES DO JOGO É A PIOR ASSOCIAÇÃO IMAGINÁVEL: PETER BRACKLEY E RAY WILKINS.

da bandeira erguida pelo fiscal de linha. Infelizmente, esta perspectiva também sublinha uma tentativa algo crua de representar a multidão as tribunas são apresentadas como bocados de cor, berrantes e sem forma. A equipa de comentadores é a pior associação vocálica imaginável: Peter Brackley e Ray Wilkins. A voz do primeiro é aquela que se ouve mais, mas falta-lhe a espontaneidade de Motson, de FIFA. Por outro lado, o seu estilo também oscila entre o sublime e o calão. Wilkins é ainda pior, dando a sua magra contribuição ao meio tempo com o seu tom monótono e desinteressante. Para concluir, WLS '99 conduz a série da Eidos um passo mais além com o seu sistema de comando total, mas dá de novo um passo atrás com a sua implementação. É frustrante ver um jogo prometer tanto e falhar na glória que merece devido a problemas tão básicos. Por vezes, um movimento mais complicado indicará alguma



[1] Aqui podemos apenas assumir que o guarda-redes tinha algum tipo de pulgas ou piolhos. Ou algo do género. [2] Uma mistura de futebol com ballet. [3] Um golo, uma celebração, um encontro nos balneários e uma bela massagem.

VEREDICTO

- GRÁFICOS: Detalhados, mas os jogadores parecem sofrer de câibras
- JOGABILIDADE: Jogável, mas poderia ser muito mais acessível
- DURAÇÃO: A profundidade está lá, se tiverem vontade de insistir

- 7 A Eidos pretendia moldar WLS numa estrela, mas marcou um auto-golo. Os comandos intrincados são ligeiramente frustrados por complexas combinações de botões. Mas não deixem de insistir.
- 8

Alternativas...

ISS Pro '98	9/10
Actua Soccer 2	9/10
ISS Pro	9/10
World Cup 98	9/10
Actua Soccer 3	6/10

EDITORIA: Funsoft PRODUÇÃO: T&E Soft
 DATA DE SAÍDA: Já disponível GÉNERO: RPG



Blaze & Blade Eternal Quest

Podem os RPGs voltar às suas raízes e simultaneamente oferecer uma fantástica acção para multijogadores?



[1-3] O mapa possibilita-lhe entrar nas localidades onde terá de lutar à sua maneira.

Ao contrário da maioria dos jogos mais populares na PlayStation, os RPGs têm sido sempre uma actividade solitária. Enquanto a maior parte dos jogos de desporto, condução ou luta estão no seu melhor no modo para multijogadores – e mesmo Tomb Raider e Resident Evil podem ser apreciados por uma audiência – os RPG tendem a ser concebidos para jogadores solitários e são demasiado envolventes para ter muita graça assistir. Isto é o que torna Blaze & Blade em qualquer coisa única. Não só é jogável por um único jogador, mas com uma ligação multi-comandos permite que até 4 jogadores possam cooperar nos seus esforços de cortar os monstros aos pedaços, ganhar experiência e arrebatar alguns despojos. O jogo situa-se num mundo bastante fantasioso, onde o jogador ou jogadores assumem o papel de aventureiros heróicos que têm como missão executar uma série de tarefas. Contrariamente à maioria dos RPGs japoneses, Blaze & Blade tem uma estrutura pouco linear e a história não é o centro do jogo.

O que é importante é a acção. Esta tem lugar num mundo 3D, com todos as personagens e monstros apresentados em forma poligonal. Depois de todas os jogadores terem criado uma personagem, começa-se na Roadside Inn, que constitui o acampamento base para as incursões na vastidão dominada pelos monstros.

Daqui podem levar avante as suas investidas num certo número de tarefas, com outras que se vão tornando disponíveis à medida que o jogo avança. Todos os combates, magias e explorações têm lugar neste ambiente 3D, despedaçando os vilões e assim por diante.

É uma ótima ideia, mas, infelizmente, sofre de alguns problemas graves.

Para começar, dificilmente pode considerar-se Blaze & Blade como o jogo da PlayStation com melhor aspecto e os seus visuais manchados são no mínimo desafortunados. Contudo, a maior fraqueza reside na própria natureza do jogo.

Como todos os RPGs, Blaze & Blade requer muito tempo para jogar e as oportunidades de reunir quatro pessoas durante horas, simultaneamente, são, na melhor das hipóteses, muito escassas. Infelizmente, a principal força do jogo é a sua natureza multijogadores e jogá-lo no modo para um jogador é frustrante e bastante aborrecido.

Se tem a sorte de ter alguns amigos que gostariam de ocupar o tempo a jogar em grupo, pode ser um divertimento bastante surpreendente. Todavia, para um único jogador, há por aí RPGs muito melhores.



A criação de personagens é simples, mas dá-lhe uma grande liberdade de escolha.

Alternativas...

Final Fantasy VII	10/10
Wild ARMS	9/10
Alundra	9/10
Diablo	6/10

VEREDICTO

- GRÁFICOS: Personagens e ambientes um pouco grosseiros
- JOGABILIDADE: Curiosa, mas um pouco difícil de agarrar
- DURAÇÃO: Demasiado longo e envolvente para multijogadores

6 Uma interessante tentativa de um RPG para multijogadores, mas não muito prática (a não ser que tenha amigos com muito tempo livre) e, tristemente, não muito boa.

6 em 10



[1-5] Os mais exigentes diriam que Asteroids não é mais do que uma versão melhorada do jogo arcade. E teriam razão. Mas é uma versão incrivelmente viciante e divertida de jogar e isso é que conta...

Asteroids

Socorro! Outro título antigo a ser ressuscitado para a PlayStation.

Mas, espera aí – este é o clássico arcade da Atari.

Asteroids é um dos jogos clássicos a partilhar o Muro da Fama com Space Invaders e Defender, e a simples referência ao seu nome é suficiente para trazer uma lágrima nostálgica aos olhos dos jogadores da primeira geração. Mas será que a PlayStation necessita de outra incursão no campo das recordações?

Bem, no caso de Asteroids, a resposta é positiva. Admitimos que as primeiras impressões da actualização do jogo da Atari não são exactamente promissoras. Em cinco minutos de jogo torna-se bastante notório que, por detrás de todos os gráficos vistosos e dos novos truques, a jogabilidade permanece virtualmente inalterável. Tudo o que o jogador pode fazer é rodopiar a sua pequena nave e bombardear quantidades de rochas, que se vão tornando progressivamente mais

pequenas, enquanto uma nave espacial extraterrestre surge, de vez em quando, e começa a disparar contra o jogador. Agora pode-se bombardear uma grande variedade de rochas e de naves extraterrestres, libertando estranhos poderes, mas, basicamente, é o mesmo jogo de sempre. Contudo, o que também se torna evidente após cinco minutos de jogo é que Asteroids continua freneticamente jogável e viciante. O facto é que o Asteroids original é um clássico, não apenas porque foi um dos primeiros jogos arcade, mas também porque foi um dos jogos arcade melhor concebidos de sempre. Há qualquer coisa de incontestavelmente atraente neste jogo em que o jogador pode simplesmente pegar e começar logo a divertir-se.

Isto não significa que Asteroids não tem nada de novo para oferecer. Tem pequenas inclusões e novas ideias, algumas bastante engenhosas. Claro que as diferenças mais óbvias entre o jogo original e esta versão actualizada residem nos gráficos. Desapareceram os fundos pretos e as formas simples delineadas a branco e, no seu lugar, surgem os polígonos uniformes de movimentos rápidos e de texturas pormenorizadas.

Os próprios asteróides rolam adequadamente através do espaço, as explosões e os efeitos são todos bastante



Abundam as sequências pré-renderizadas.



[1] A primeira etapa é bastante simples, com apenas alguns novos elementos.
[2] Posteriormente, os clarões solares são apenas uma das dificuldades.

DESAPARECERAM OS FUNDOS PRETOS E AS FORMAS SIMPLES DELINEADAS A BRANCO.



EDITORIA: Activision ■ PRODUÇÃO: Syrox
 DATA DE SAÍDA: Já disponível ■ GÊNERO: Shoot 'em up

VIAGEM NO TEMPO

Asteroids oferece imensos níveis e novos truques e também inclui um bônus para reverter o jogo na versão original. Eis um rápido esquema de como aceder à versão a preto e branco.



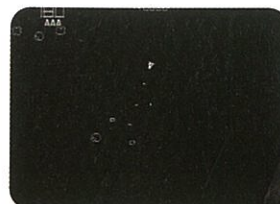
O que está aquele antiquado asteróide verde a fazer?



Ah! Ao atingi-lo, desbloqueia-se o jogo original.



E aqui está o menu principal de Asteroids.



Eis que surge em toda a sua glória. Fantástico!



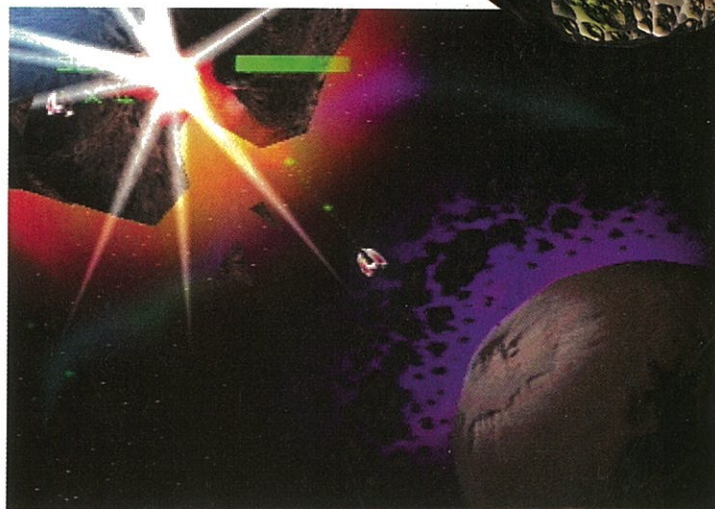
AGORA O JOGO ESTÁ DIVIDIDO EM ETAPAS, CADA UMA COM 15 NÍVEIS PROGRESSIVAMENTE MAIS DIFÍCEIS.



coloridos e as naves extraterrestres surgem numa série de desenhos e formas. Enquanto a estrutura básica do jogo permaneceu praticamente inalterável, foram introduzidas novas peças. Agora o jogador pode escolher entre três naves, cada uma com diferentes capacidades de ataque, velocidade de rotação, força de protecção e potência de fogo.

Também há uma selecção de novos tipos de asteróides, incluindo os cristalinos que se vão regenerando gradualmente a menos que sejam totalmente destruídos, os que absorvem energia e respondem aos seus disparos quando atingidos e até os indestrutíveis que simplesmente lhe barram o caminho.

No entanto, o mais importante é que agora o jogo está dividido em etapas, cada uma com 15 níveis progressivamente mais difíceis. A primeira etapa é praticamente igual ao jogo original, mas as últimas acrescentam novos efeitos à fórmula. A segunda etapa, por exemplo, tem um buraco negro no centro do ecrã que continuamente puxa a nave do jogador na direcção do seu mortífero núcleo, enquanto a terceira tem lugar perto de uma



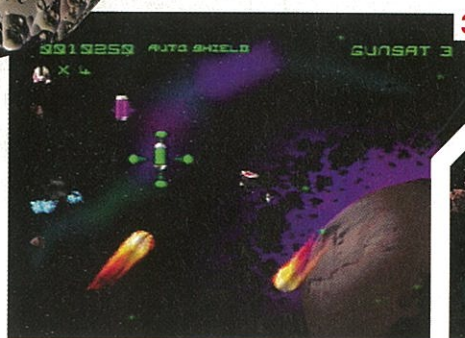
Todo o jogo conta com excelentes efeitos visuais.

estrela, com clarões solares e cometas a juntarem-se aos perigos que se devem evitar. Estas ideias engenhosas aliam-se a uma bem estudada progressão de dificuldade e à elegância simples do modelo básico para criar um esplêndido pequeno jogo. Existem títulos mais elaborados, mas poucos são tão divertidos de jogar quanto Asteroids.



Alternativas...

The Atari Collection 2	7/10
Frogger	5/10
R-Types	8/10
Xevious 3D/G+	6/10



[1-2] Além da nave original, há duas novas naves destruidoras de rochas para escolher.
 [3-4] A partir do primeiro nível, cometas e asteróides de cristal aliam-se aos gráficos para apimentar a acção.

VEREDICTO

■ GRÁFICOS: Coloridos e uniformes, com bonitos cenários 7
 ■ JOGABILIDADE: Bombardeamentos frenéticos e intuitivos 7
 ■ DURAÇÃO: Vai querer sempre mais 7

Pouco mais do que uma versão melhorada do original, mas esta versão 3D é tão viciante e tão divertida de jogar como o clássico.

7

em 10

Revista oficial
PlayStation
 Edição portuguesa

Devil Dice

E assim continuam os jogos de puzzles, cada vez mais estranhos...



[1-2] Os dados do demônio. Seja agressivo. [3] Oh! Não é bonitinho?



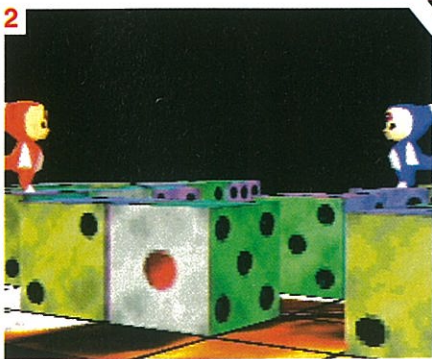
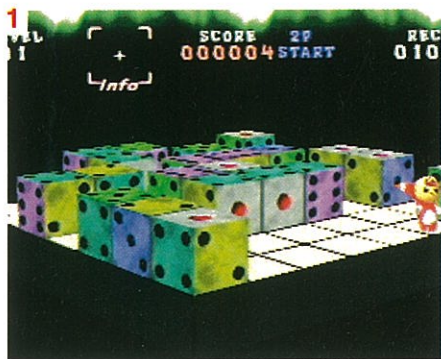
James Bond. Tenho estado à sua espera. Notará, obviamente, que está rodeado por super soldados com grandes armas. A fuga é impossível. Mas seria grosseiro da minha parte matá-lo de imediato, por isso dou-lhe uma oportunidade. Mas qual a melhor forma de decidir o seu destino? Com Perudo, o ancestral jogo de dados Azteca? Ou com o cubo mágico? Não, decido-me por... Devil Dice. Se alguma vez James Bond se encontrasse perante tal situação, ficaria sem dúvida desapontado ao descobrir que se trata de um jogo de puzzles e não algo que envolva crocodilos, voodoo e raios mortais. No entanto, Devil Dice é muito bom, senão mesmo o melhor jogo de puzzles de sempre. A premissa é simples e intrigante e remonta ao Tetris. Observado numa perspectiva isométrica, o jogo

pede que junte faces idênticas de dados para os destruir. O aparecimento constante de novos dados e os limites de tempo progressivamente mais reduzidos constituem as dificuldades de Devil Dice.

As coisas não se mantêm assim tão básicas durante muito tempo. O jogador deve empregar uma estratégia astuta para ser bem sucedido — é aqui que entra em jogo a tática de criar cadeias de dados. Ligando vários dados do mesmo número, o jogador pode eliminá-los de uma vez mas, crucialmente, apenas até ao valor desses dados. Só poderá, por exemplo, juntar 4 dados de quatro pontos. É um pouco complicado apanhar-lhe o jeito e um dado de um ponto só pode ser desintegrado rolando-o para um



[1-2] A câmara pode ser posicionada de forma a proporcionar perspectivas diferentes. [3] Aqui a câmara mostra o efeito devastador do diabinho.



VEREDICTO

PlayStation
Edição portuguesa

■ GRÁFICOS:

Requintados e sóbrios, mas são só dados

5

■ JOGABILIDADE:

Inulgares e divertidos, mas requer muita prática

7

■ DURAÇÃO:

Um puzzle complexo que requer tempo

8

Um invulgar puzzle que intriga e frustra em igual medida. Aconselhável ao jogador aficionado - para não dizer paciente.

7

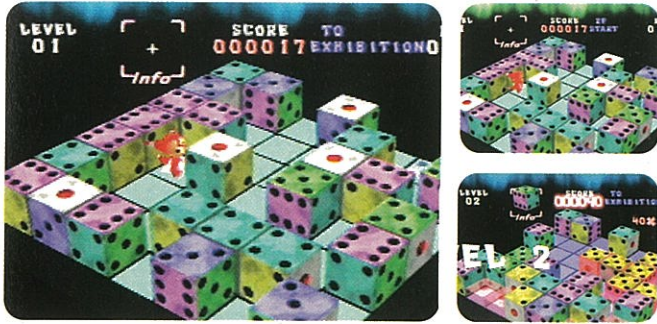
em 10



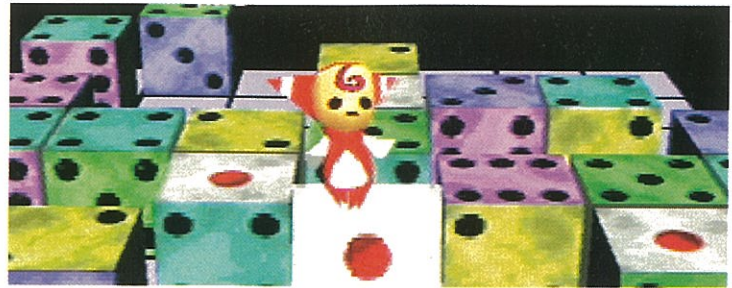
EDITORA: SCEE PRODUÇÃO: Shift
 DATA DE SAÍDA: Já disponível GÉNERO: Puzzle

JOGO AMIGÁVEL A CINCO

O melhor dos modos de jogo de Devil Dice é o modo multijogadores. Até cinco jogadores podem andar por cima dos dados esforçando-se por se livrar de tantos dados quanto possível e obter a melhor pontuação. Embora não esteja na mesma liga de Micro Machines, é abstracto e rápido. O jogador terá de ser razoavelmente bem versado no jogo.



Existe sempre uma solução. Puxe pela cabeça



[1] Não venhas na direcção da câmara! Volta atrás!

vicante. Enquanto o plano pseudo-3D complica necessariamente as coisas, retirando deste modo a beleza espontaneamente simples de Bust-A-Move, a perseverança recompensa.

De facto, o jogador tem de se mentalizar que é necessário praticar. A inovação do jogo atrai-o e compele-o a tentar só mais uma vez e isto repete-se à medida que não consegue ter êxito. Felizmente, um oportuno modo Trial permite-lhe treinar à vontade. É essencial que saiba que números se encontram em cada lado do dado pois rolar os cubos aleatoriamente não lhe trará muito sucesso. Falta-lhe o aspecto instantâneo que ajuda a progredir em Tetris: não se podem formar cadeias de dados acidentalmente. Por fim, Devil Dice apresenta-se como um puzzle curioso agradavelmente distinto do habitual. É agradável, singular e inventivo, mas exige demasiado do seu cérebro para o tornar uma compra essencial.

espaço que tenha acabado de criar. Vários dados com diferentes propriedades aumentam ainda mais a complexidade, como o Ice Dice, que se mantém a deslizar até atingir algo, ou o Iron Dice, que o jogador não pode mover nem colocar-se sobre ele. Frustrante! Mas, reconhecidamente, Devil Dice possui a qualidade que todos os jogos de puzzles precisam – é

Alternativas...

Bust a Move 4	8/10
Tetris Plus	8/10

Logic 3



PS414

PS461
(MOVEL
PARA
CONSOLA)
7.900\$00

JT426
TOP GEAR
WHEEL AND PEDALS - TRI FORMAT

15.990\$00

JT4003
PREDATOR 2
COMPATÍVEL
C/ NAMCO
e KONAMI

WILD THINGS CHAMELEON

Volante com Vibração FULL THROTTLE

- PSX/N64/SATURNO
- Volante + Pedais + Mudanças /Travão de Mão

72 PAGE MEMORY

- 24 PAGE MEMORY
- 8 PAGE MEMORY

ARCADIA

1 MB MEMORY (5 cores)

19.990\$00

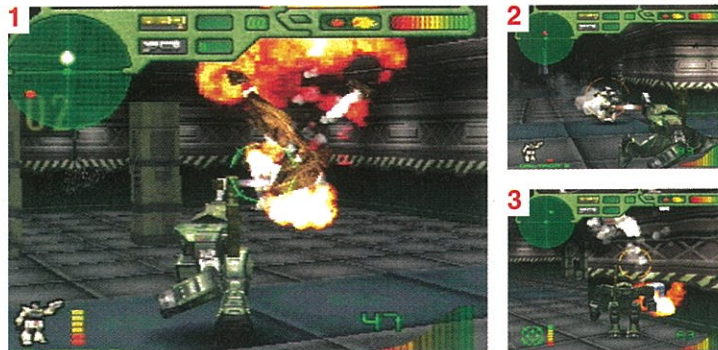


[1] Nunca se deve envolver numa situação onde dois robôs inimigos se juntam contra si. Isto também se aplica ao jogo. [2] O ecrã apresenta o radar, a condição da arma, do jacto [não, não pode voar], do escudo e do inimigo. [3] Mantenha-se em movimento para estar seguro.

Shadow Gunner

Apesar de alguns pontos de interesse, há formas melhores de passar o tempo...

Ao contrário da maioria dos jogos de combate entre mecanóides, Shadow Gunner não aborrece o jogador com inúmeras secções de concepção e construção de robôs. Este jogo é acção shoot 'em up pura e simples numa vasta quantidade de níveis entre bases militares e postos avançados que o jogador varre com tiros, bombas e muita pancadaria. O seu robô recolhe power-ups dos corpos mortos dos adversários. A única preocupação do jogador é esquivar-se à artilharia pesada de que é alvo e tentar aplicar a sua com precisão letal. No entanto, Shadow Gunner é um pouco monótono. Quando descobrir a sua tática (sempre a correr e a disparar), o jogador deve conseguir ultrapassar a maioria dos níveis rapidamente. Os mais difíceis levarão simplesmente apenas mais algum tempo. Embora exista um razoável leque de adversários (robôs pequenos e rápidos com armamento ligeiro, robôs grandes e lentos fortemente armados, postos de guarda estáticos com lasers e mais...), a Inteligência Artificial não parece muito... inteligente. Assim que entrar no raio de alcance, os adversários começarão a

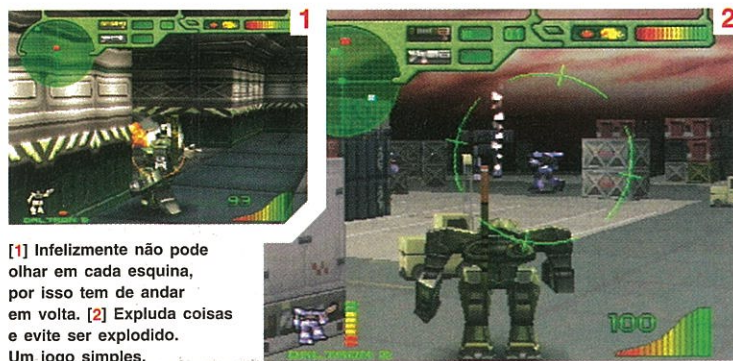


[1] Respeite as tabuletas "Proibido Fumar". [2] Os cobardes fogem. Mamã! [3] Já dissemos que o jogo é um pouco enfadonho?

disparar contra si mantendo os seus padrões de patrulha pré-definidos. Afaste-se e, estranhamente, perderão o interesse em si. Os níveis também não oferecem muita variedade. Embora diferentes níveis apresentem coisas diversas, estas representam apenas mais objectos para destruir. Fixe o alvo, dispare uma saraivada de balas e não se aproxime demasiado quando este explodir para não sofrer danos. Pode-se obter alguma diversão com este jogo competente mas pouco inspirado. Ocasionalmente, o jogador envolver-se-á com dois adversários ao mesmo tempo, mas tudo o que terá de fazer é disparar até se encontrar fora de alcance e retomar. Os níveis são razoavelmente bem concebidos, embora sem o toque de génio que distingue Tomb Raider e Duke Nukem, e até é agradável ver o seu robô tornar-se mais poderoso à medida que progride. Mas há formas mais divertidas de passar uma noite sozinho com a sua PlayStation. Afinal, talvez falem alguns elementos de gestão de recursos ou de concepção.

Alternativas...

MechWarrior 2	9/10
Carnage Heart	8/10



[1] Infelizmente não pode olhar em cada esquina, por isso tem de andar em volta. [2] Expluda coisas e evite ser explodido. Um jogo simples.

VEREDICTO



Rushdown

Bicicleta de montanha, snowboard e caiaque num só jogo

- extrema loucura ou extrema mediocridade?



[1] Snowboard. Mas também pode ser caiaque ou bicicleta de montanha... [2] Outro salto entediante. [3] ELE NÃO ESTÁ A PEDALAR! [4] Horrível!

O jogador quase poderia perdoar o produtor por acrescentar uma ocasional animação do chapinhar quando o remo entra na água nos percursos de caiaque. Mas uma bicicleta de montanha que nunca pedala enquanto curva suavemente para a esquerda ou direita? É pura preguiça. As pistas de Rushdown são de uma aparência sóbria e detalhada, mas também sofrem de falta de inspiração e são quase uniformes. Há uma interminável repetição dos mesmos obstáculos - rochas, árvores, carros estáticos... e foi dispensado o precioso pequeno esforço para fazer qualquer pista parecer minimamente real.

A conclusão é inevitável. Um jogo a evitar. Rushdown não é o pior jogo PlayStation mas, à excepção da concepção gráfica e pouco mais, é simplesmente maçador. O que é uma acusação muito grave para um título de entretenimento...

Alternativas...

Cool Boarders 3	8/10
Cool Boarders 2	8/10
Cool Boarders	6/10



[1] Escolha a sua personagem. Bela pose...
 [2] Lixo!

Supondo que já leu a classificação final, vamos começar pelo que é "bom". Rushdown oferece corridas de snowboard, caiaque e bicicleta de montanha. É apreciavelmente rápido mas raramente se excede - e oferece corridas simples em pistas eminentemente lineares.

Rushdown padece de sérias disparidades no que diz respeito aos prós e contras. Apesar de oferecer corridas simples em pistas lineares, a jogabilidade é péssima. Cada desporto requer que o jogador percorra pistas que serpenteiam encosta abaixo.

Ao jogar contra um cronómetro no modo Arcade ou com um adversário em Championship ou no modo para dois jogadores, a premissa básica é mover-se rapidamente e na direcção certa. Sem truques ou jogabilidade complicada... Simplesmente corrida. Teoricamente, poderia ser agradável. Na prática, aplica-se o oposto. Para descer qualquer das 15 pistas, a selecção do transporte é arbitrária. De facto, as diferenças entre cada desporto são quase puramente estéticas.

A sua representação no ecrã evolui de forma estranha e mal animada seja qual for o modo de transporte seleccionado e, de bicicleta ou prancha, uma colisão resulta numa queda ridiculamente mal animada.

O jogador primeiro atravessa realmente o objecto, abrandando e tomba embriagadamente. Rushdown apresenta-se repleto de inconsistências, erros e imperfeições.

VEREDICTO

Revista oficial
PlayStation
 Edição portuguesa

GRÁFICOS: Funcionais. Por vezes aceitáveis, outras horríveis
 JOGABILIDADE: Demasiado fácil e entediante
 DURAÇÃO: Simples de jogar, mas muito enfadonho

5 Um jogo básico de corridas de desportos radicais com muito pouco charme e poucas características. Quem sofre de insónia deve experimentá-lo devido às suas potenciais qualidades soporíferas.
 2

3
 em 10



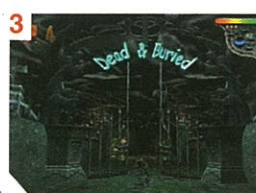
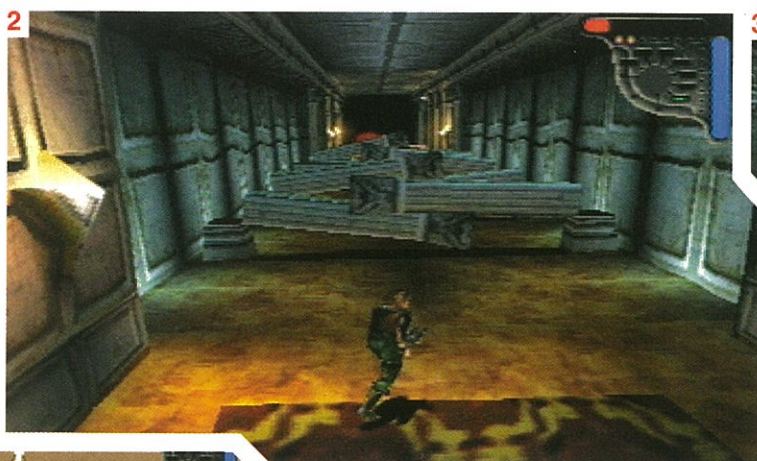
[1] Um efeito de salpicos. Só conseguem isto? [2] Eis a nossa parte favorita - apontar a nossa bicicleta para um penhasco e gritar.

Apocalypse

Segundo algumas profecias, o Apocalipse chega no ano 2000.

Prepare-se pois a contagem decrescente já começou...

- [1] Bom jogo, bom jogo, oops, Bruce errado.
- [2] Os pilares acabam de ruir, mas o idiota do Willis salta para trás, astuciosamente.
- [3] Nem os mortos têm paz. [4] Que coisa tão estranha!
- [5] A Casa Branca – embora aqui seja mais castanha.
- [6] É preciso estilhaçar as cúpulas.
- [7] Vai explodir!



Há realismo e realismo. Depois há isto. O seu televisor derrete com um sangrento BOOM. As rochas transformam-se em fragmentos voadores, as paredes dissolvem-se, as armas disparam, os homens gritam como meninas de escola – sangue, dor agonia.

Como pode imaginar, este inferno na Terra é uma área interdita a covardes. De facto, parece que não existe mais do que um exemplo de masculinidade capaz de assumir este assustador desafio. Falamos, é claro, de Bruce Willis. Em muitas ocasiões, Apocalypse traz recordações do antigo Commando para as máquinas arcade, mas estes pensamentos deveriam ser eliminados. Apocalypse está impregnado em modernidade. Robôs altamente tecnológicos, soldados brandindo tubos lança-foguetes e mortíferos ataques de helicóptero, que têm a contrapartida

de informar os opositores onde está o líder — enquanto o jogador não é mais do que um homem. Se bem que um, com capacidade para reencarnar depois do terror. O enredo é irrelevante. O jogador sai da prisão, mata uns sujeitos, descobre que o mundo está sobre a ameaça de quatro cavaleiros relacionados com o apocalipse e agita-se num esforço para os abater. O mais interessante são as localizações por onde o herói tem de passar. No início, há uma cidade a cair aos bocados,

EM MUITAS OCASIÕES,
APOCALYPSE TRAZ RECORDAÇÕES
DO ANTIGO COMMANDO PARA AS
MÁQUINAS ARCADE.



[1] As secções húmidas, a meio do jogo, são um alívio. [2] Uma secção realmente frustrante. [3] Silêncio, apenas quebrado pelo grito das armas.



■ EDITORA: Activision ■ PRODUÇÃO: Activision
 ■ DATA DE SAÍDA: Já disponível ■ GÊNERO: Shoot 'em up

[1] Aproxime-se do portão e aqueça-o com as suas armas. Vai rebentar e espalhar cães poligonais pelo cenário. [2] Que linda carpete, em chamas! [3] Esta parte enfurece qualquer um. [4] Escolha esta arma e acabe com os maus da fita. [5] Uma zona obscura, mas não se relaxe. [6] Uma plataforma lateral da Casa Branca.



FRAGMENTOS DE RESTOS DE COLISÕES ESTÃO CONSTANTEMENTE A PASSAR NO ECRÃ.

"coisa" que o faz olhar para o relógio, percebendo que perdeu o início do seu programa de televisão preferido, e que isso não lhe importa. Contudo, Apocalypse é perfeitamente capaz de abrir o seu crânio e de persuadir o utilizador para a fúria. Algumas das secções de saltos são difíceis e igualmente irritantes são os incessantes comentários espirituosos de Bruce: "Parece que precisas de alguém para te orientar a dieta!" e "Oh, também queres!".

Certamente que a única resposta para este disparate é: porque é que estão a falar de Willis?



mais tarde um cemitério com zombies a cair aos bocados e, no desfecho, a Casa Branca também tem graciosos suportes a cair aos bocados.

Não se pode deixar de enfatizar a regularidade com que o jogo está impregnado de perigos transitórios. Fragmentos de restos de colisões estão constantemente a passar no ecrã. As localizações são suficientemente polidas, é só Willis.

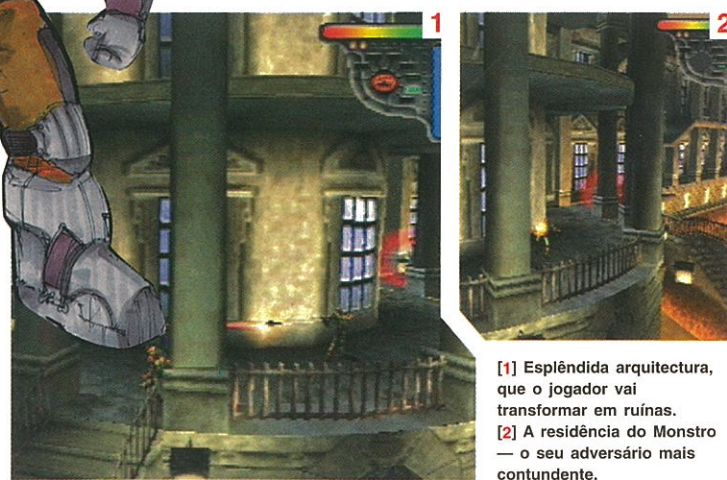
O herói passa a maior parte do jogo sendo demasiado, bem... eficaz. Para tamanha estrela, a sua presença no ecrã é microscópica — ele está lá, muito pequenino. Profundamente estranho. Não há exploração, apenas luta com os constantes movimentos para a frente e para os lados e uma quantidade de bombardeamentos ininterruptos de todos os lados. Monótono? Realmente, não. Embora o jogo seja ocasionalmente confuso na utilização da personagem central, um pouco idiota em alguns aspectos e embebido numa mecânica de jogo simples, tem "alguma coisa". Um elemento que o agarra pelos polegares. Aquela



[1] Acção. [2] "Devia usar um fato à prova de fogo".

Alternativas...

One 6/10
Assault 6/10



[1] Esplêndida arquitectura, que o jogador vai transformar em ruínas. [2] A residência do Monstro — o seu adversário mais contudente.

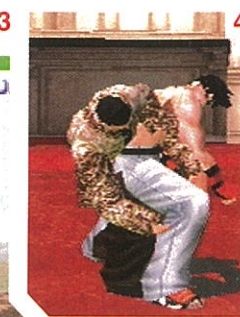
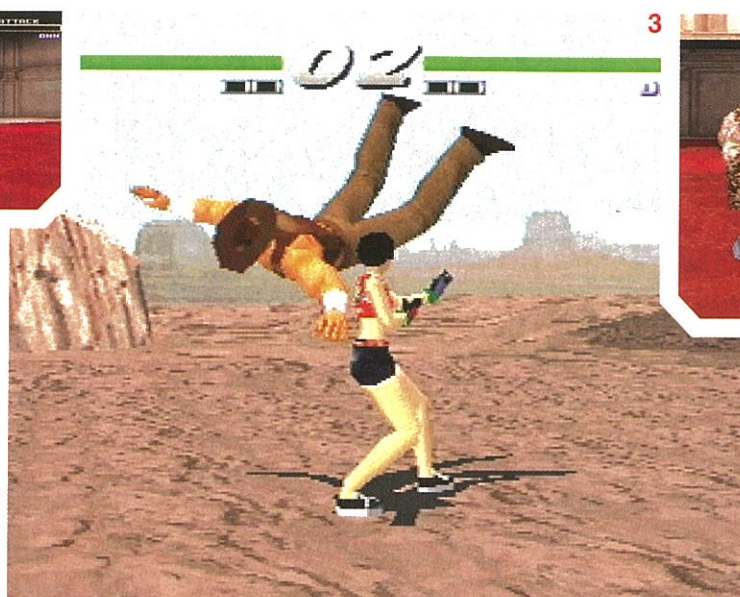
VEREDICTO

■ GRÁFICOS: Razoáveis, mas o que se passa com o mini Willis? 7
 ■ JOGABILIDADE: Algumas falhas, mas um tumulto sangrento 8
 ■ DURAÇÃO: Deve mantê-lo ocupado por algum tempo 8

Revista oficial
PlayStation
 Edição portuguesa

8
em 10

[1] Toma lá! Os movimentos de agarrar podem ser seguidos por pontapés e socos. [2] O velho "uppercut". Original? Não. Eficaz? Sim. [3] Dave testa a sua fé e as suas costelas. [4] Twister: "O indicador diz: parta-lhe a pélvis e depois sente-se na sua cabeça".



Kensei: Sacred Fist

Tornou os jogos de acção furtivos e os de futebol passaram a exigir perícia. A seguir, ainda vamos ouvir dizer que a Konami inventou um beat 'em up mentalmente absorvente.

Os nossos antepassados acreditavam que existia um elixir que prolongava a vida. Os alquimistas passaram séculos à sua procura. Exploradores vasculharam os quatro cantos do mundo em sua busca. Homens sagrados sentaram-se no topo de montanhas, na esperança de serem agraciados com uma visão. Podíamos ter-lhes dito que a substância que procuravam era a jogabilidade. É isso que faz alguém ficar acordado até às duas da manhã para alcançar aquela pista, lutador ou nível extra. É também algo de que a Konami percebe um pouco. Há aqueles que defendem que apenas os japoneses conseguem produzir beat 'em ups verdadeiramente

poterosos. Kensei é o tipo de jogo que faz com que tenhamos de admitir que têm alguma razão. Vejamos o caso dos arremessos, por exemplo. Na maioria dos jogos de luta são movimentos grosseiros feitos em primeiro plano, que necessitam de pouca perícia.

Os de Kensei são diferentes. Têm um alcance maior, mas deixam mais vulneráveis aqueles que o esperam. Podem ser pouco oportunos ou realizados com tal graciosidade que até o seu adversário terá de admitir que parecem espantosos. Depois, há ainda o bloqueio – em geral algo rígido e (se necessário) negativo – que aqui se torna animado e pode ser combinado com golpes esquivos e ser usado como plataforma a partir da qual se pode ripostar. Este é um jogo criado por pessoas que não aspiram a ser realizadores ou desenhadores, mas por gente tão apaixonada pelos jogos que os seus glóbulos vermelhos são possivelmente em forma de polígonos. É a obsessão pelo pormenor que faz Kensei sobressair da horda de aspirantes a Tekken.

Se o jogar da forma habitual, falhará mais de metade dos movimentos. Existem braços furtivos vindo dos lados, pontapés que giram 360 graus para apanhar os seus adversários e apertos quebra-pescoços que podem ser administrados por trás. Visualmente, o jogo é mais eficaz do que espantoso, mas as personagens de Kensei possuem



Conseguirá um arremesso diferente, dependendo da posição em que se encontra o seu lutador.



Modo Survival: um round, uma vida, uma hipótese. É aqui que Kensei se torna difícil.

VISUALMENTE, O JOGO É MAIS EFICAZ DO QUE ESPANTOSO, MAS AS PERSONAGENS DE KENSEI POSSUEM UMA FORÇA...



■ EDITORA: Konami ■ PRODUÇÃO: Konami
 ■ DATA DE SAÍDA: Fevereiro ■ GÊNERO: Jogo de luta



3D: A VERDADE

Ponha de lado o chocolate quente e afaste qualquer mobília mais pontiaguda pois aquilo que vamos dizer poderá chocá-lo. Apesar de ser um beat 'em up excelente, Tekken 3 não é (glup) um verdadeiro jogo 3D como Kensei! Em Tekken, à exceção de alguns movimentos, as personagens defrontam-se sempre de frente. Em Kensei, contudo, o lutador é encorajado de forma positiva a esgueirar-se em redor e a bater e arremessar as personagens lateralmente ou quando estão de costas voltadas. Só não contem à Namco que fomos nós que dissemos, está bem?



Seja pouco desportista e ataque o adversário por trás.

uma força que falta a Dead Or Alive e a Street Fighter EX Alive. As bofetadas farão com que a cabeça do adversário role, mas um soco em cheio ou um pontapé farão com que ele voe através do ecrã, e o equilíbrio entre os movimentos de força menor e os mais fortes é quase perfeito. Chame-nos loucos, se quiser, mas Kensei consegue até ganhar pontos em relação a Tekken 3

KENSEI CONSEGUE ATÉ GANHAR PONTOS EM RELAÇÃO A TEKKEN 3 OFERECENDO UMA BOA LUTA NO MODO UM JOGADOR.

oferecendo uma boa luta no modo um jogador. Mesmo no modo Normal, com poucas escolhas táticas, o seu lutador conseguirá escapar, mas os adversários posteriores irão antecipar o seu golpe lateral ou os ataques rápidos, forçando-o a lutar de forma muito mais inteligente do que esperava.

O jogador tem de conhecer bem as suas capacidades se quer expandir o alinhamento inicial de oito jogadores para um total de vinte, tendo assim acesso a todas as personagens. Além disso, há sempre os modos Survival e Time Trial para jogar. Se isto lhe parece complicado, tal como em Tekken, existe um modo Training que o ajuda a aperfeiçoar os seus golpes.

Seria fácil fazer vista grossa a Kensei nesta era pós-natalícia em que estamos empanurrados de peru e guloseimas e com os bolsos mais leves. Porém, isso seria um crime. Pode não ter os melhores gráficos, mas Kensei é um jogo de luta que merece a compra. Se a Konami tivesse conseguido inserir mais brilho, mais alguns movimentos espetaculares e excelentes introduções de personagens, até mesmo a Namco estaria a observá-lo. Tal como se apresenta, Kensei é um jogo que se foca na jogabilidade viciante, o que assegura que – ao contrário de muitos dos seus rivais – foi feito para durar.



Cuidado! Quando os movimentos de dança falham, alguém se magoa.



VEREDICTO

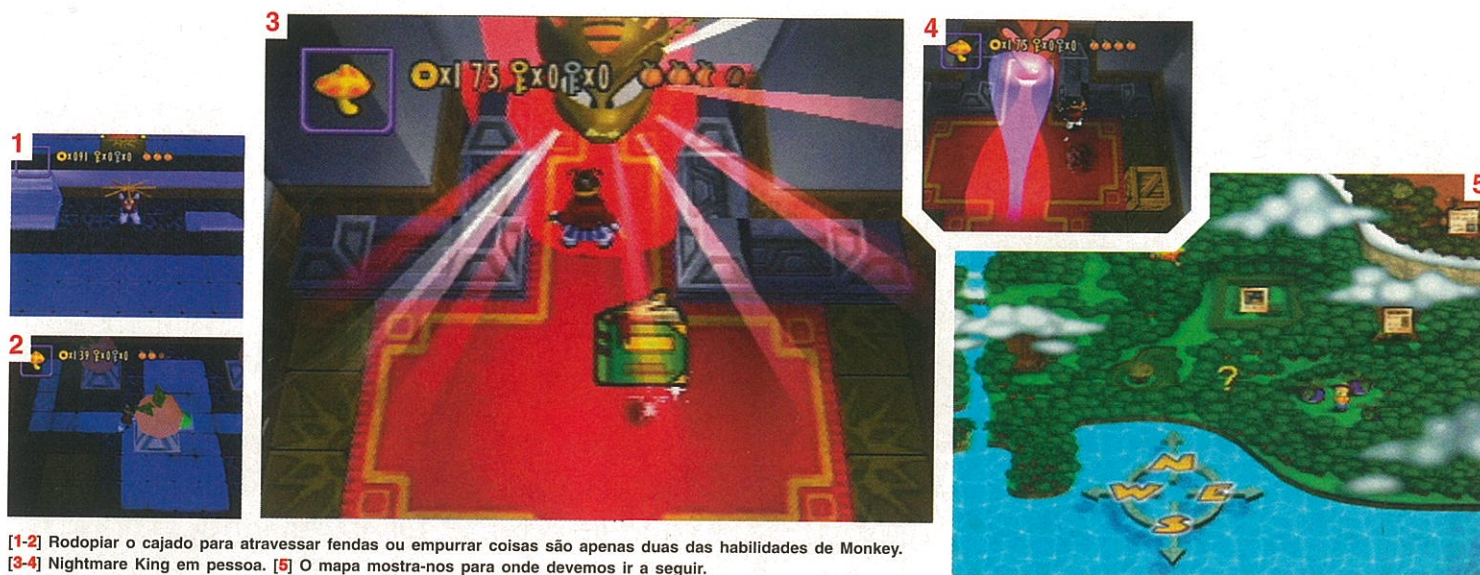
- GRÁFICOS: Personagens sólidas e cenários modestos 8
- JOGABILIDADE: Excelente equilíbrio de ataques e oposições 9
- DURAÇÃO: Difícil no modo um jogador, espantoso com dois 9

Alternativas...

Tekken 3	10/10
Tekken 2	10/10
Street Fighter EX + Alpha	8/10
Soul Blade	8/10

Um triunfo da substância sobre o brilho. O primeiro verdadeiro jogo de luta 3D que se aproxima de Tekken 3. Kensei pode parecer um pouco discreto, mas na realidade é uma verdadeira pedra.

9
em 10



[1-2] Rodopiar o cajado para atravessar fendas ou empurrar coisas são apenas duas das habilidades de Monkey. [3-4] Nightmare King em pessoa. [5] O mapa mostra-nos para onde devemos ir a seguir.

Monkey Hero

É engraçado, é peludo e constitui uma forma simples e agradável de entrar no mundo dos RPGs. Bem-vindos ao mundo de Monkey...

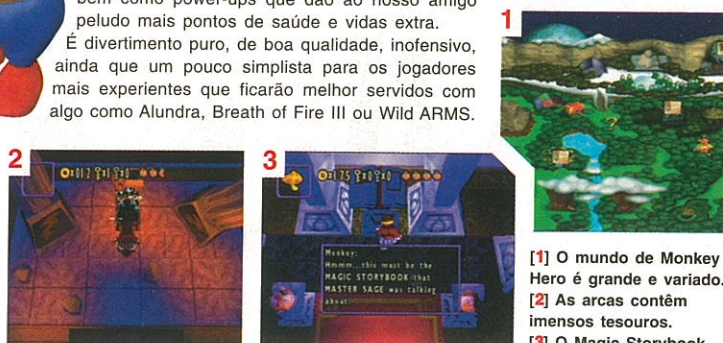
Em bora baseado em mitos chineses, este jogo é uma tentativa de apresentar aos jogadores mais novos o mundo maravilhoso dos RPGs PlayStation, combinando jogabilidade de aventura arcade com elementos simples deste género de jogos. E, nestes termos, Monkey Hero é um êxito. O jogo propriamente dito gira em torno de três mundos do folclore chinês o Dream World, Waking World e Nightmare World. Quando Nightmare King usa os seus poderes para capturar os espíritos das crianças adormecidas e usa os sonhos destas como portas para o Waking World, ameaça o delicado equilíbrio entre estes três mundos. Não é preciso pensar muito para adivinhar quem tem de deter este Nightmare King. Jogando como o próprio primata malandro, o utilizador tem primeiro de confrontar o rei e impedi-lo de deitar as mãos ao imenso poder do Magic Storybook. Isto deixa-o algo irritado e, num ataque de mau humor, espalha os oito capítulos do livro por todo o Waking World. Mais uma vez, não será difícil adivinhar quem terá de os encontrar.



Em termos de jogo, isto implica explorar o mundo de impressionantes dimensões de Monkey Hero, enfrentar uma série de monstros e bosses, resolver um ou outro puzzle e apanhar uma diversidade de equipamentos novos pelo caminho. Aqui, tal como em Alundra, a jogabilidade foi claramente inspirada na clássica série Zelda, mas foi simplificada para se encaixar algures entre Alundra e jogos como Spyro e Crash Bandicoot, em termos de complexidade. Os elementos de RPG assumem a forma de simples evolução da personagem. À medida que o jogador se desloca pelo jogo, Monkey conquista uma gama de armas cada vez mais potentes e uma selecção de equipamento que confere capacidades especiais, bem como power-ups que dão ao nosso amigo peludo mais pontos de saúde e vidas extra. É divertimento puro, de boa qualidade, inofensivo, ainda que um pouco simplista para os jogadores mais experientes que ficarão melhor servidos com algo como Alundra, Breath of Fire III ou Wild ARMS.



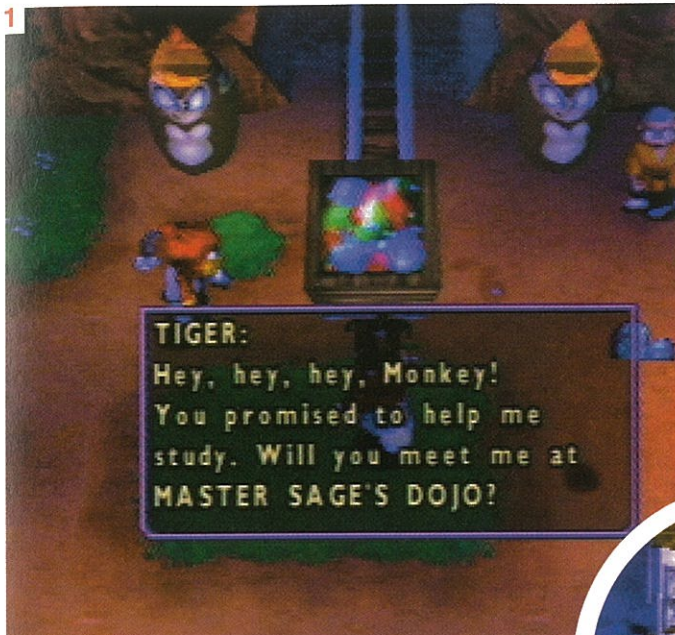
ENFRENTEM NIGHTMARE KING E NÃO O DEIXEM DEITAR AS MÃOS AO IMENSO PODER DO MAGIC STORYBOOK.



[1] O mundo de Monkey Hero é grande e variado. [2] As arcas contêm imensos tesouros. [3] O Magic Storybook.



■ EDITORA: Take Two Interactive ■ PRODUÇÃO: Blam
 ■ DATA DE SAÍDA: Já disponível ■ GÊNERO: RPG/Aventura arcada



[1-3] Começa-se numa mina, onde o jogador é rapidamente apresentado ao principais comandos e a alguns puzzles simples.

No entanto, para os jogadores mais jovens ou menos experientes, aos quais este jogo muito claramente se dirige, Monkey Hero tem muito que o recomende. A progressão da dificuldade é bem pensada e muito suave, o enredo é fácil de seguir e a jogabilidade é divertida e satisfatória. As coisas, porém, desapontam um pouco no que diz respeito a gráficos. Embora Monkey Hero seja agradavelmente alegre, engraçado e colorido, com grandes personagens e cenários poligonais, é também algo primário em algumas áreas. Na generalidade, as personagens e os monstros são baseados em sprites, com apenas alguns fotogramas de animação e os efeitos tendem a não tirar partido do potencial da PlayStation. Rodopiar o cajado de



Monkey, por exemplo, resulta num movimento bastante básico baseado em sprites, em vez dos suaves efeitos de transparência usados por muitos outros títulos. A jogabilidade também tem alguns problemas. Derrotar os primeiros vilões exige um timing muito preciso e bastante reflexão e, tendo em conta o público alvo, pode ser difícil para a maioria.

O sistema de gravar o jogo é igualmente um pouco frustrante. Embora seja possível salvar em qualquer local, se o jogador assim o fizer é transportado de novo para o último checkpoint. Talvez tivesse sido melhor interrogar o jogador em cada local ou simplesmente colocar um gráfico óbvio a indicar onde é possível salvar. Apesar destes problemas menores, Monkey Hero continua a ser um grande joguinho e na generalidade é idealmente adequado para a faixa etária a que se destina. Se o leitor desdenha Final Fantasy VII, nem sequer se incomode, mas se acaba de chegar ao mundo dos videojogos ou tem um irmão mais novo a quem quer oferecer um jogo, tem aqui uma boa hipótese de escolha.



MONKEY HERO É AGRADAVELMENTE ALEGRE, ENGRAÇADO E COLORIDO, COM GRANDES PERSONAGENS E CENÁRIOS POLIGONAIS.



[1-3] A primeira masmorra importante é a biblioteca onde se encontra o Magic Storybook. Aqui o jogador enfrentará monstros e decifrárá puzzles.

Alternativas...

Crash Bandicoot 3	9/10
Alundra	9/10
Wild ARMS	9/10
Spyro The Dragon	8/10
Breath of Fire III	8/10

VEREDICTO

- GRÁFICOS: Grandes e coloridos, mas um pouco básicos e desajeitados
- JOGABILIDADE: Combinação simples de aventura arcada e RPG
- DURAÇÃO: Um mundo de impressionantes dimensões para explorar

7 Uma mistura bem pensada de estilos de jogo que é um pouco simples demais para o jogador médio, mas que é exactamente ideal para uma faixa etária mais baixa.



■ EDITORA: Microids ■ PRODUÇÃO: Microids
 ■ DATA DE SAÍDA: já disponível ■ GÉNERO: Shoot 'em up aéreo



[1] Esta explosão é o efeito mais impressionante do jogo. [2] Será difícil localizar este comboio graças ao radar inútil. [3] Não, não me diga, é um sino – com hélices. [4] O jogador dois é o seu artilheiro.

Invasion

“Oh não, livrem-nos da Microids!” Isto seria divertido se Microids fosse o nome de uma doença física e não a editora francesa responsável por este jogo doentio...

Há uma lei implícita que diz que jogos que não sobrecarregam o cérebro do jogador compensam a simplicidade por serem divertidos e notáveis. Infelizmente, Invasion obviamente nunca ouviu falar deste acordo de cavalheiros. Pior ainda, parece considerar que uns poucos objectivos de missões e muitas armas o tornam o shoot 'em up dos seres pensantes. Básico! Visualmente, Invasion é como atravessar um portal do tempo de volta aos meses imediatamente seguintes ao nascimento da PlayStation.

Nesses tempos os programadores ainda não estavam familiarizados com a programação da caixa maravilhosa da Sony, sendo qualquer jogo que envolvesse disparos ou explosões passível de ser aceite pelas massas de jogadores sedentos de jogos. É verdade que Invasion redesenha cenários um pouco mais amplos que alguns jogos recentes, como G-Police, mas os cenários são dolorosamente entediante e na sua maior parte compostos por um amontoado de “caixotes”. Os inimigos também não são muito melhores, consistindo numa espécie de copos para ovos e cones propulsionados por foguetes. Mesmo comparado com jogos velhinhos e com rugas como Warhawk e Thunderhawk 2, Invasion parece mal feito e feio.

Há jogos que conseguem compensar gráficos fracos com uma jogabilidade extremamente boa, mas definitivamente não é o caso de Invasion. Pressione esquerda ou direita no seu comando e descobrirá que a sua aeronave de ataque do século XXI possui as características de manobrabilidade de um balão com asas. É estranho, a nave não inclina só as asas, mergulha e depois fica invertida,

tudo a uma velocidade média de 24 K/h. Lúgubre não é adjectivo que normalmente se aplique aos jogos, mas no caso do lamentável Invasion parece apropriado.

Com este cenário, Invasion devia ter produzido explosões impressionantes para distrair o jogador. Infelizmente há tantos problemas básicos que os efeitos pirotécnicos generosos, ainda que de segunda classe, não têm hipótese. Carregar ecrãs antes de poder gravar o jogo, a péssima identificação dos objectivos da missão e um radar velho, tudo conspira para confundir e frustrar.

O jogador pode atingir alvos no solo e no ar. Pode recolher armas e energia. Pode até cumprir os objectivos da missão se assim o quiser. Mas não o querará, pois em nenhum momento tal será remotamente divertido. Sim, é assim tão mau.



[1] As coisas explodem quando lhes acerta. Então isto funciona. [2-3] O sistema de pontaria encontra-se entre os piores de sempre. Inútil.

Alternativas...

G-Police	9/10
Colony Wars - Vengeance	9/10
Nuclear Strike	8/10
Thunderhawk 2	8/10

VEREDICTO

Revista oficial
PlayStation
 Edição portuguesa

■ GRÁFICOS: Pixelados, em blocos e antiquados
 ■ JOGABILIDADE: Comandos ineficazes e combates pouco gratificantes
 ■ DURAÇÃO: Grande mas extremamente entediante

4 Subproduto ultrapassado e enfadonho, resultando no equivalente a O Meu Primeiro Jogo de PlayStation contra Tomb Raider 3.
 3
 2

3
 em 10

■ EDITORA: SCEE ■ PRODUÇÃO: Namco
 ■ DATA DE SAÍDA: Já disponível ■ GÊNERO: Simulador de futebol



[1] Será Ronaldo ou Lurch? Vocês decidem.
 [2-3] Corram por aqui ou sigam simplesmente a seta.
 [4] Vejam só estas sombras...
 Sem cabeças! É futebol voodoo!
 [5] "Passa para mim. P'ra mim!" [6] O modo Replay.
 [7] Homem + Cone + Seta Flutuante = Treino.

LiberoGrande

Bem-vindos ao baluarte

do jogo de futebol na primeira pessoa

que é LiberoGrande.

Todos os anos a PlayStation recebe mais meia dúzia de sequelas de simuladores de futebol. FIFA 99, Actua Soccer 3, World League Soccer 99... Está bem, foram todos recentemente melhorados, mas continuam a ser o mesmo jogo de futebol. Mas eis que chega LiberoGrande. A Namco pode não ser um nome que inspire confiança aos fãs de futebol, mas talvez seja isso mesmo que é necessário. Em vez de produzir uma fotocópia poligonal de FIFA, a Namco decidiu, corajosamente, pôr de lado a tradição e criar um simulador de futebol na primeira pessoa. Nada de mudar de jogadores, nada de ângulos de câmara ao estilo da televisão, apenas um único jogador em campo e em acção. Passamos a explicar. O mais provável é que odeiem LiberoGrande. Vão escolher o vosso goleador de um rol que inclui indivíduos com nomes como Zenon Zadkine, vão perseguir a bola como galinhas sem cabeça e vão jogar sem estilo. Isto acontecerá porque vão continuar a jogar Futebol: O Videojogo. Para jogar LiberoGrande têm de jogar Futebol: O Jogo. Isto significa nada de remates "ao acaso" a partir de pontos esquisitos ou aqueles dribles de 100 metros de baliza a baliza que não podiam deixar de fazer em World Cup 98. Não, em LiberoGrande, o jogador não só tem de estabelecer as suas jogadas, como também tem de as terminar. LiberoGrande obriga o utilizador a atirar a bola para longe enquanto corre para a grande área, pronto a receber o cruzamento do seu companheiro de equipa. Não conseguem chegar à grande área porque têm de defender um canto? Então, digam ao vosso avançado central para fazer o remate. Fazer isto é, na verdade, mais fácil do que poderíamos pensar.

Tal como em títulos do género de FIFA, os jogadores podem rematar, passar e derrubar com um toque de botão e há movimentos mais sofisticados que também são possíveis. Embora os comandos possam parecer algo lentos de início, passar algum tempo a estudar o manual vai produzir resultados positivos no que respeita a pontapés de bicicleta e fintas. Pratiquem-nos no modo Challenge. Crucialmente, o mesmo acontece quando não temos a posse da bola. Podemos controlar os nossos jogadores do CPU, fazendo com que derrubem, rematem e, mais importante, nos passem a bola. Esta última opção é uma das que inevitavelmente abusaremos, mas à medida que o tempo passa e os resultados melhoram, a nossa velha atitude egoísta desvanecer-se-á para revelar o mestre das táticas que existe na nossa alma. Mas o futebol é um jogo de equipa e é no modo para dois jogadores que LiberoGrande se distingue. Jogar contra um amigo produzirá muitas lutas no meio campo mas a verdadeira delícia é jogarem os dois na mesma equipa. Alternem ao ataque ou simplesmente atribuam a cada um papéis defensivos e atacantes: o sentimento de cooperação é real e a alegria de marcar golos extraordinária. Reservas? Temos algumas. A música é uma cacofonia, as sombras dos jogadores por vezes não têm cabeças e, sinceramente, a Inteligência Artificial e os comandos são um pouco lentos mas, neste caso, os sobressaltos são do tipo que até perdoadamos. Se títulos de fácil utilização como FIFA e ISS Pro são os Manchester Uniteds da Primeira Divisão da PlayStation, então LiberoGrande é o Liverpool. Elegante, um pouco matreiro em certos momentos, mas com suficiente estilo para conquistar os corações, tanto de puristas como de neutros. Façam melhor.

VEREDICTO

■ GRÁFICOS: Pesados, mas com as arestas limadas 7
 ■ JOGABILIDADE: Maior e melhor do que a habitual festa de futebol 8
 ■ DURAÇÃO: Experimentem todos aqueles modos difíceis 7

Uma mistura de acção arcade, contra-ataques cerebrais e sacrifício altruísta para bem do Belo Jogo. A escolha para o purista...

Alternativas...

ISS Pro '98	9/10
FIFA '99	9/10
Actua Soccer 3	7/10

Revista oficial
PlayStation
 Edição portuguesa

7
 em 10



All Star Tennis pode não ser perfeito, mas é a melhor versão deste desporto a surgir na PlayStation desde há muito tempo e oferece diversão de excelente qualidade no modo multijogador.



All Star Tennis

Já era tempo de outro jogo de ténis na PlayStation.

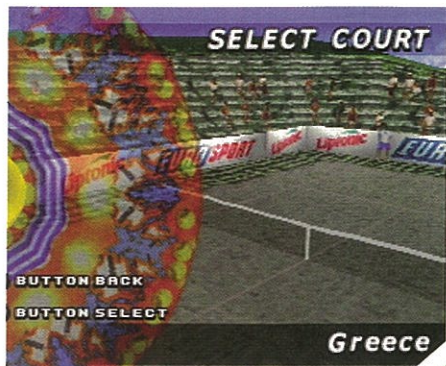
Por isso, a Crazy Dog deu-nos **um jogo de ténis com bombas**. Sim, bombas!

Se há um desporto que nos lembra o horror do Inverno, esse desporto é o ténis. Ah, o sol, os morangos, as pernas nuas... Infelizmente, All Star Tennis '99 apenas pode fornecer as pernas nuas (e, de qualquer forma, são formadas por polígonos). Depois do terrível desastre de Actua Tennis (Revista PlayStation 38), já era tempo de a PlayStation ter um novo campeão de ténis. Será All Star Tennis esse jogo ou tratar-se-á do equivalente digital a um jogador esperança de Wimbledon? Jogar AST '99 é uma tarefa relativamente simples, pois os comandos são bastante sensatos. Há quatro botões que podem ser usados para dar pancadas na bola: um faz balões directos, um é sensível ao contexto e realiza "ground strokes", "smashes" e "dive shots" e os outros dois funcionam de forma bastante semelhante a este último, mas acrescentam "back-spin" ou "top-spin". Se o jogador desejar, pode desviar-se utilizando os

botões L1 e R1, mas, na prática, isto não parece fazer grande diferença. Pode também tentar alguns movimentos especiais que funcionam de maneira bastante semelhante à dos beat 'em ups: pressiona uma combinação de botões e pode lançar um ataque super rápido ao meio campo do adversário.

Os movimentos são complicados de realizar, mas se conseguir apanhar o jeito, em breve estará a fustigar todas as frentes a uma velocidade extraordinária e também parecerá mais impressionante. É claro que os puristas do ténis torcerão o nariz a semelhante estranheza, mas felizmente estes movimentos podem ser desactivados.

Os gráficos têm excelente aspecto: os campos são, em regra, atraentes e os jogadores deslocam-se de forma extremamente convincente. Mas as animações de fundo não são tão interessantes e os espectadores parecem ter apenas cerca de dois fotogramas de animação, ao estilo de Mortal Kombat.



Cada campo tem as suas próprias características, que afectam o ressalto e a velocidade da bola.





EDITORIA: Infogrames ■ PRODUÇÃO: Crazy Dog
 DATA DE SAÍDA: Já disponível ■ GÉNERO: Simulador de ténis

TÉNIS BOMB-ÁSTICO

A opção mais original de All Stars Tennis '99 é o jogo Bomb Tennis, em que os jogadores não só têm de colocar a bola no campo como também têm de evitar as dolorosas explosões das referidas bombas. Cada vez que a bola bate no solo, deixa nesse local um mecanismo explosivo que rebenta após um curto período de tempo ou em contacto com um jogador. Qualquer um que seja apanhado no raio da explosão fica atordoado, o que deixa o seu meio campo completamente exposto aos ataques do adversário. É uma diferença interessante do modo normal e provavelmente atrairá entusiastas de Bomberman World. Pensamos nós.



A opção Bomb Tennis pode ser um pouco idiota, mas é muito divertida de jogar...



...e após uma furiosa troca de bolas, evitar as bombas começa a ficar complicado.



Os gráficos são suportados por animação entre jogadas e replays instantâneos dos momentos críticos, dando uma sensação de "cobertura televisiva" real.



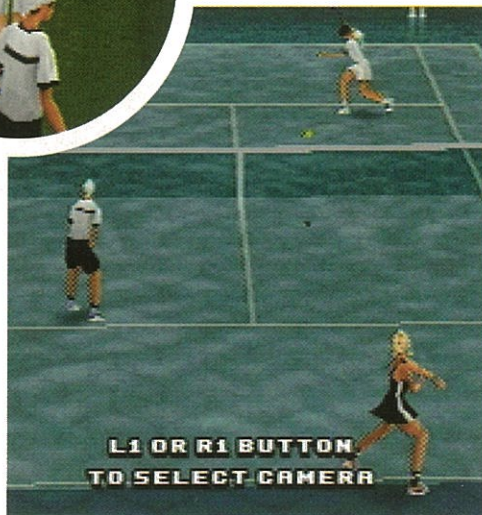
Ainda mais preocupante é que os sujeitos que permanecem no fundo simplesmente não reagem quando são atingidos directamente nas partes fracas com um potente "smash" (algo que se verifica com sinistra regularidade). Os jogadores parecem estar a beijar-se quando se cumprimentam no final de cada jogo. A sério! Pondo de lado tais comichidades, All Star Tennis '99 é um joguinho bastante bom. Não é perfeito, por



vezes o jogador atira-se à bola na direcção totalmente errada e não há níveis de dificuldade. Isto torna frustrante a experiência de jogar solitariamente, mas o modo multijogador é decididamente muito divertido. All Star? Está bem, é parecido.



Os diferentes jogadores, campos e jogos possibilitam muitas combinações.



Alternativas...

Smash Court Tennis	8/10
Actua Tennis	5/10

VEREDICTO

- GRÁFICOS: Animação maravilhosa e alguns locais interessantes
- JOGABILIDADE: Por vezes frustrante, mas no geral divertida
- DURAÇÃO: Algumas opções e modo multijogador excelentes

- 7 Não se recomenda ao jogador solitário, mas aqueles que possuem uma ligação multicomandos devem decididamente investigar este divertido jogo de acção tenista.
- 8

TOP SECRET

Revista oficial PlayStation™

Edição portuguesa

BUST A GROOVE

Preview da dança
Acabe o jogo no nível de dificuldade fácil.

Jogar com Capoeira
Acabe o jogo no nível de dificuldade normal.

Jogar com Robo-Z
Acabe o jogo no nível de dificuldade difícil.

Jogar com Burger Dog
Acabe o jogo nos níveis normal e difícil. Escolha Hamm e termine o jogo no nível de dificuldade normal.

Jogar com Columbo
Acabe o jogo nos níveis normal e difícil. Escolha Shorty e termine o jogo no nível de dificuldade normal.

Saltar de Nível
Jogue um jogo com qualquer personagem. Depois inicie um novo jogo no modo Single Player e pressione **L2** e **START** durante a canção.

Bailarinos alternativos
Segure o botão **START** e pressione **○** para seleccionar a personagem.

Grande-plano vitorioso
pressione **○** após vencer.

Passos especiais
Após efectuar correctamente o primeiro passo, novas sequências se seguirão. Execute os novos movimentos para ter uma pontuação mais elevada.

HEAT: ↑, ↓, ↑, ○
FRIDA: ↑, ↓, ↑, ○
STRIKE: ↑, ↑, ←, ○
HAMM: ↓, →, ↑, ○
KELLY: →, ←, →, ○
SHORTY: ↓, ↓, ↓, ○
HIRO: →, ↑, ↓, ○
PINKY: ↑, ←, ↑, ○
GASO: ←, ↓, →, ↑, ○
KITTY N: ↓, ↓, →, ○
CAPOEIRA: →, ↑, →, ○
ROBO-Z: ↑, ↓, ←, →, ○
COLUMBO: ↓, ↓, ↓, ○
BURGER DOG: ↓, →, ↑, ○

APOCALYPSE

Pressione **START** para pausar o jogo e mantendo **○** pressionado digite:

Desbloquear os níveis
△, ↑, ⊗, ↓

Todas as armas
○, ○, ↑, ↓, ⊗, ○

Invencibilidade
↓, ↑, ←, ←, △, ↑, →, ↓

F1 '98

Pista secreta
Mude o nome do jogador para Cheesy Poofs. Poderá agora aceder à Stunt Track.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Pause o jogo e...

Escolher nível
Pressione **↓** nove vezes e saia do jogo. Escolha a opção Time To Kill, use as setas direccionais para escolher o nível **←** e **→ ⊗** para confirmar.

Invencibilidade
L2, R1, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, START, START

Invencibilidade temporária
R1, L2, L1, R2, R1, L1, R1, L2, L1, L2

Invisibilidade
L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1

Munições infinitas
←, →, ←, →, SELECT, ←, →, ←, →, SELECT

Todas as armas
L1, L2, ↑, L1, L2, ↓, R1, →, R2, ←

Todos os itens
L1, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, R1

Todas as chaves
↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, ↓

Dano extra
L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2

MADDEN NFL '99

Para aceder a estádios bónus insira os seguintes códigos no ecrã correspondente:

EA Sports: EA_STADIUM
Tiburon: OURHOUSE
Cleveland: DOGPOUND99

Rfk: THE HOGS
Para obter equipas bónus, insira os seguintes códigos no ecrã correspondente...

NFC Pro Bowl: BESTNFC
AFC Pro Bowl: AFCBEST
All-Madden: BOOM
All-time stat leaders: IMTHEMAN
'60s Greats: PEACELOVE
'70s Greats: BELLBOTTOMS
'80s Greats: SPRBWLSHUFL
'90s Greats: HEREANDNOW
All-time Greats: TURKEYLEG
75th Anniversary Team: THROWBACK
NFL Equipment Team: GEARGUYS
1999 Cleveland Browns: WELCOMEBACK
EA Sports: INTHEGAME
Tiburon: HAMMERHEAD

RIVAL SCHOOLS

Fatos alternativos
Acabe o jogo e depois pressione **L2** para escolher Tiffany, Hinata, Natsu ou Kyoko.

Fato alternativo para Hinata
Acabe o jogo no modo Arcade com Hinata, Batsu e Kyosuke. Entre no Modo Short-Cut e escolha a personagem alternativa, na fila de baixo.

Fato alternativo para Tiffany
Acabe o jogo em Arcade com Tiffany, Roy e Boman. Accione o Modo Short-Cut e escolha a personagem alternativa, na fila de baixo.

Fato alternativo para Natsu
Acabe o jogo em Arcade com Natsu, Shoma e Roberto. Entre no Modo Short-Cut e escolha a personagem.

Fato alternativo para Kyoko
Acabe o jogo no modo Arcade com Kyoko e Hideo. Accione o Modo Short-Cut e escolha a personagem alternativa, na fila de baixo.

Fatos personalizados
Cada lutador pode ter um de 8 fatos, com cores diferentes. Para poder escolher, pressione
○, △, ○, ⊗, R1, R2, L1, L2



Pode ganhar pontos extra executando movimentos especiais em Bust A Groove.

MEDIEVIL

Para aceder a um menu Cheat, pause o jogo e, segurando **L2**, introduza os seguintes códigos...

Menu Cheat
↓, ↑, ○, △, △, ○, ↓, ↑, ○, △

Super Menu Cheat
△, ○, △, ○, ○, △, ←, ○, ↑, ↓, →, ○, ←, ←, △, →, ○, ←, ←, △, ○, ↓, ○, ○, ↓

V-2000

Segure **L1** e pressione os seguintes botões...

Completar nível
○, →, △, ○, R2, L1, △, →

Completar todas as áreas
L2, ○, →, △, L1, →, R2, ⊗

Carga
○, ⊗, ○, △, R2, △, →, ←

Reparar
←, ←, ○, ○, R2, →, △, L2

Saltar nível
⊗, →, △, ○, R2, △, →, △

R-TYPES

Seleccionar nível

Com a opção R-Type ou R-Type II activada, pressione rapidamente **L2** dez vezes e depois **R2** dez vezes, seguido de **START** para iniciar um novo jogo. Utilize agora o pad direccional para seleccionar o nível ou sequência FMV.

Todas as armas

Pressione **START** para pausar o jogo e, segurando **L2** pressione **→, ↑, ←, →, ↓, ←, ↑, →** seguido de **△, ⊙, ⊗, ⊙** ou **R1** para obter armas diferentes.

Modo turbo

Pressione **START** para pausar o jogo e, segurando **R2** pressione **→, ↑, →, ↑, ↓, ←, ↓, ←, ⊙**.

Câmara lenta

Pressione **START** para pausar o jogo e, segurando **L2** pressione **→, ↑, →, ↑, ↓, ←, ↓, ←, ⊗**.

TENCHU

Restaurar saúde

Pressione **START** para pausar o jogo e depois pressione, **←, ←, ↓, ↓, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙**.

Seleccionar nível

Escolha uma personagem e, segurando **R1** pressione **←, ←, ↓, ↓, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙** no ecrã seguinte.

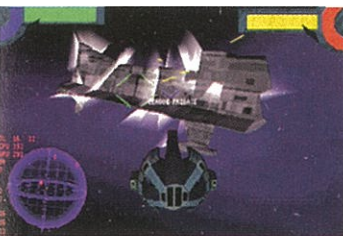
Seleccionar layout

Selecione um lutador e, segurando **R1** pressione **←, ←, ↓, ↓, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙** no ecrã seguinte.

COLONY WARS VENGEANCE

Insira os seguintes códigos no ecrã de passwords:

Blizzard	Activa todos os códigos
Stormlord	Desactiva todos os códigos
Tornado	Todas as armas
Thunderchild	Todas as naves
Avalanche	Turbos infinitos
Chimera	Armas secundárias infinitas
Hydra	Itens de upgrade infinitos
Vampire	Escudos infinitos
Dark*Angel	A arma nunca sobreaquece
Demon	Activa a terceira missão



Tenha acesso a todas as armas, escudos e itens utilizando estas passwords.

WCW NITRO

Arenas Secretas

Para aceder às arenas escondidas vá até ao ecrã de opções e pressione rapidamente os seguintes botões: **R1, R2, R1, R2, SELECT**. Agora, sempre que pressionar **SELECT** o ringue irá mudar.

Modo Cabeças Inchadas

Para aceder ao modo cabeças inchadas vá até ao ecrã de selecção de modos e pressione rapidamente: **L1** sete vezes, seguido de **L2 + SELECT**. A partir de agora, as cabeças dos inimigos incharão sempre que os atacar.

Modo Cabeças Grandes

Para aceder ao modo cabeças grandes vá ao ecrã de selecção de modos e pressione rapidamente: **R1** sete vezes, seguido de **R2 + SELECT**.

Tudo grande

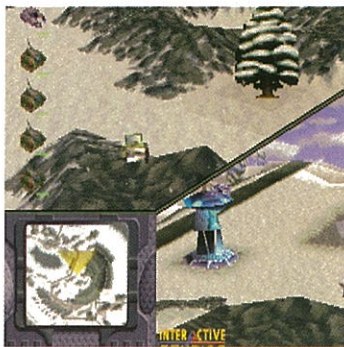
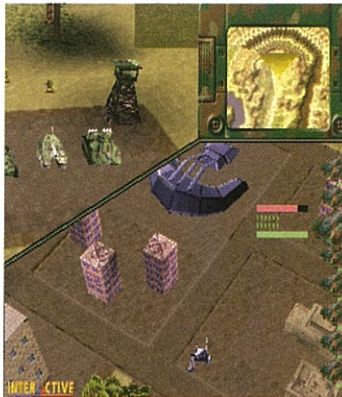
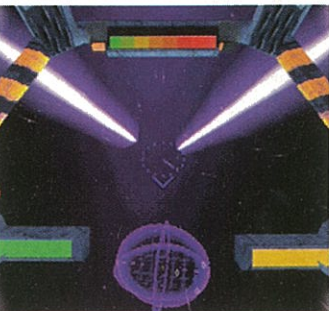
Para ter acesso a lutadores cujas cabeças, mãos e pés são grandes vá até ao ecrã de selecção de modos e pressione rapidamente: **L2** sete vezes, seguido de **R1 + SELECT**.

JEREMY MCGRATH'S SUPERCROSS 98

Para aceder ao menu Cheat, grave para um cartão de memória um piloto com o nome de www.atod.se. Certifique-se que o código foi introduzido em letras minúsculas.

Inicie um jogo e faça pausa.

No menu de opções deverá aparecer um menu Cheat. Active o ícone Single Race e, mantendo pressionado o botão **⊙**, carregue em **⊗**. Terá agora acesso aos Modos Espelho e Master 82cc e todas as pistas estarão activadas, no modo Single Player.



Com estes códigos pode escolher a sua missão favorita.

WARGAMES

Passwords para missões:

Missões NORAD:

Czech Republic: **⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗**

Russian Urals:

⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗

Cairo, Egypt:

⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗

Cambodia:

⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗

Swiss Alps:

⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗

Libya:

⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗

Channel Islands:

⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗

Grenadines:

⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗

Louisiana Bayou:

⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗

China, Beijing:

⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗

Saudi Arabia:

⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗

Artic Circle:

⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗

New York:

⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗

Omaha Desert:

⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗

Missões W.O.P.R.

Florida Keys:

⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗

Irian Jaya:

⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗

New England:

⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗

Russia:

⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗

Brussels:

⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗

South Africa:

⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗

Hong Kong:

⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗

Mexico:

⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗

Bering Strait:

⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗



TOP SECRET

FAÇAS AS MALAS: VAMOS PARA O SUBCONTINENTE INDIANO NUM ROTEIRO COMPLETO AO PRIMEIRO MUNDO DE TOMB RAIDER 3. SIGA A LARA PARA ENCONTRAR TODOS OS ARTEFACTOS ESCONDIDOS.

TOMB RAIDER 3

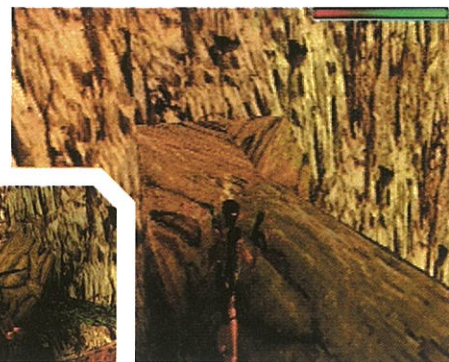
NÍVEL 1 – THE JUNGLE

À medida que desliza, agarre-se à primeira saliência. Trephe para cima do macaco para obter o primeiro medipack, assegurando-se de que se move para o meio da saliência antes de saltar. Salte por cima dos espigões e depois comece a saltar para a esquerda. Continue a ir pela esquerda, até atingir a parede mais distante. Salte para trás rapidamente para evitar o rochedo. Apanhe as munições e o grande medipack, depois continue pela encosta abaixo. Salte por cima dos últimos espigões e vá para a esquerda. Olhe para a direita e aviste o edifício cinzento. Passe pelas areias movediças e salte pela brecha no edifício. Corra até à câmara seguinte, mate o macaco e



apanhe o medipack. Esquie-se pela brecha em direcção aos rochedos que se encontram à sua frente e contorne-os. Pressione o interruptor no final e veja o que se abriu perante si. Ande para trás e atravesse a porta que se abriu. Entre e dirija-se para a direita. Pressione o interruptor e role para ficar na saliência mesmo à sua frente. Depois dos espigões passarem, corra no sentido de onde estes vieram e trepe. Caminhe em direcção à saliência, apanhe o zipline e deixe-se escorregar.

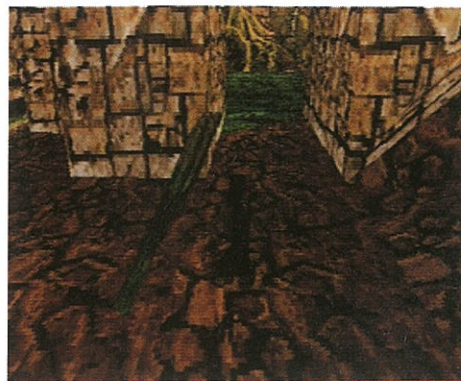
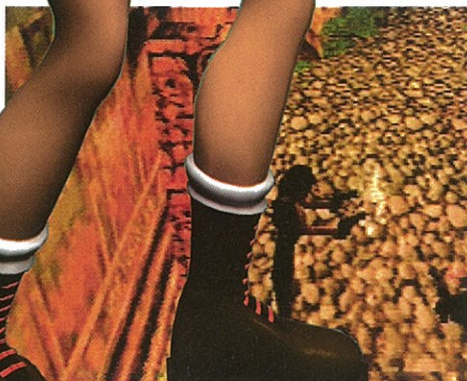
Suba para o tronco da árvore, corra e salte para a frente. Continue a avançar, mate o tigre e vá até à clareira iluminada. Uma das árvores tem um interruptor, use-o e depois vá rapidamente para a esquerda para sair do local. Quando o rochedo estiver parado, dirija-se ao sítio de onde ele veio. Vá até ao quarto pequeno e puxe a alavanca. Corra através da



nova estrada à esquerda e ao longo desta. Mate o tigre. Salte através da folhagem à direita perto do fim para encontrar munições.

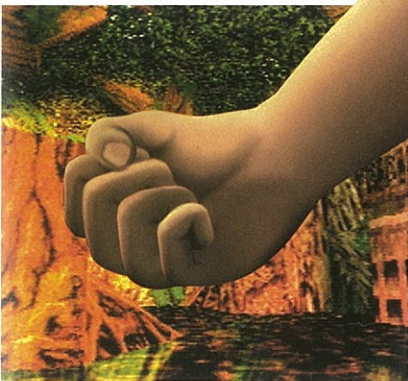
Prossiga para a área seguinte e mate outro tigre. Corra para além da luz, salte o buraco e rasteje por baixo da saliência. Existe outro tigre e - surpresa - terá de matá-lo também. No final do rochedo, salte. Mate o macaco e passe pela porta aberta à sua frente, para a esquerda. Passe pelos espigões, dê a volta e mantenha-se bem perto da plataforma por onde andou. Salte e agarre-se, trepe e depois vá para a esquerda. Deixe-se cair para a saliência, depois faça um salto longo até à plataforma seguinte. Trephe, dirija-se para a esquerda e salte assim que puder. Vá para a esquerda, levante-se, volte-se e salte para cima do sítio onde esteve a rastejar. Passe pela porta, acenda um flare e deite-o para o chão (enquanto empunha uma arma), depois vire à esquerda.

Suba a correr, pressione o interruptor, role e depois corra de volta para a porta. O flare faz com que a porta se torne visível. Aproxime-se do interruptor e vire à esquerda. Salte para apanhar alguns arpões e





rockets e depois volte para a porta. Desça pelas folhas do lado esquerdo e deixe-se cair para uma plataforma. Salte para a esquerda e vá para o chão. Mate o tigre. Corra através da porta aberta e dirija-se para a esquerda. Cuidado com os rochedos que vêm do lado esquerdo. Salte para a água e passe pelo buraco. A corrente leva-o até um quarto com três portas: o hub. Salte para o pódio do meio e apanhe os fiores. Um dos quartos trancados tem uma passagem à direita. Dirija-se para lá e puxe o bloco duas vezes para destrancar a primeira porta. Entre, mate o tigre e depois puxe o interruptor. Volte ao bloco que deslocou e salte para cima dele. Mergulhe e puxe a alavanca submersa. Agora suba para a ilha do meio e puxe a alavanca. Volte para a água e regressará ao hub. Passe pela nova porta e puxe a alavanca. Isto faz com que o nível da água suba no quarto ao lado. Vá até à última porta, entre na água, nade até à cascata e saia. Corra e suba a escadaria. Depois escale a cascata, vá até ao topo e puxe a alavanca. Faça agora um dos mergulhos rápidos para a água e nade entre os dois pilares principais. A grelha está aberta. Nade pelo longo túnel e quando atingir a superfície mate o tigre. Suba a escadaria e apanhe a chave. Vá para o lado do grande rochedo e mantenha as folhas verdes por baixo dos seus pés. Salte para uma plataforma em baixo, mate o tigre e salte para alcançar a porta. Introduza a chave na fechadura à direita e passe pela porta. Completou o nível um.



TOP SECRET

NÍVEL 2 – TEMPLE RUINS

Apanhe o medipack, mate as cobras, depois regresse à parede principal e pressione o interruptor no canto. Agora dirija-se à parede mais distante das piranhas e salte. Nade pelo túnel e saia. Siga o trilho, apanhe o medipack e mate a cobra. Quando alcançar a saliência superior, mate os macacos e salte através da saliência. Salte para cima dos tijolos vermelhos. Quando lá chegar, puxe a alavanca, volte-se e corra para o final dos blocos vermelhos. Salte para a água e nade pelo túnel.

Quando sair, mate os macacos e dirija-se para o fundo da lama movediça. Salte para a primeira saliência do lado direito, depois corra ao longo da saliência de lama e salte para a esquerda partindo daí. Salte para cima da saliência de cimento e vá até ao fim. Percorra o túnel, mate o macaco e saia para a saliência. Salte para o ramo de árvore e depois para a saliência de cimento. Esgueire-se por baixo da queda de água, salte para cima das saliências para o outro lado e vá para baixo de costas – agarre-se à saliência. Mesmo à direita, apanhe as munições e continue. Depois de alguns saltos, rasteje por baixo da saliência e mate a cobra. Continue a descer a encosta. Mate outra cobra e quando chegar à próxima ladeira, deixe-se ficar no lado direito, mantendo-se bem longe dos rochedos. Apanhe as munições, depois puxe o bloco do lado esquerdo



da estátua e alcance as outras munições. Grave o jogo e rasteje pelo buraco. A estátua ganha vida. Suba a encosta de lama, active os dois interruptores e dispare para a estátua. Quando esta se cobrir, aproxime-se, baixe-lhe a guarda e bata em retirada para a saliência e dispare até matá-la. Salte para a plataforma mais leve perto da grelha no chão e esta abrir-se-á. Deixe-se cair e pressione o interruptor.

Trepe para fora e corra através desta nova passagem. Passe pela lama, sem parar até chegar praticamente ao outro lado. Trepe um pouco pela lama escorregadia, depois volte-se, dê um salto com balanço e alcance a saliência. Mate o macaco, apanhe o medipack e depois grave o jogo. Corra para cima e pressione o interruptor, depois alinhe-se em relação ao túnel seguinte. Corra para a frente, salte por cima da lâmina baixa e faça um sprint para evitar os espigões. Suba os degraus, mate os dois macacos e corra à volta para o outro lado da jaula central. Pressione o interruptor e depois puxe o bloco branco para fora. Vá para a direita, para o outro lado, e puxe duas vezes. Salte para cima do bloco, volte-se para a esquerda, salte e agarre a saliência do meio. Percorra duas esquinas e olhe para cima e para a esquerda. Alinhe-se em relação à parede e salte para agarrá-la. Suba até ao topo e puxe o interruptor. Desça utilizando o mesmo percurso e coloque o bloco no sítio de onde o tirou.



TOMB RAIDER 3



Trepe para cima e salte para a jaula central. Mergulhe e puxe a alavanca subaquática. Mergulhe para o túnel. Accione as duas alavancas subaquáticas no final da divisão e depois volte para o túnel, mantendo-se no tecto. Nade pelo novo caminho e saia.

Mergulhe e accione as duas alavancas laterais submersas.

A terceira alavanca abre rapidamente a porta no lado oposto da piscina.

Lá dentro, encontra-se um grande medipack.

Vá até lá e apanhe-o.

Saia da água pelo mesmo lado por onde entrou e volte-se.

Vê aqueles blocos, anteriormente invisíveis? Passe por eles até chegar ao grande pilar.

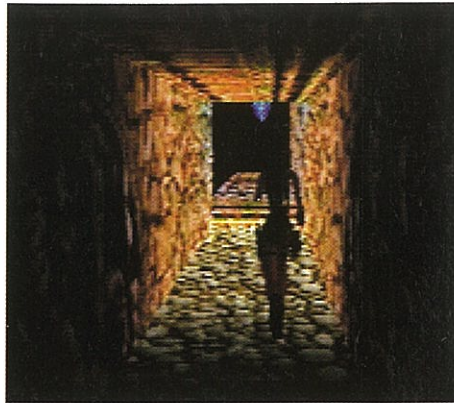
Puxe a alavanca, depois saia rapidamente para a esquerda e corra através da porta cronometrada. Grave o jogo.

Agora, vá para a direita e pressione o interruptor.

Volte-se para a esquerda e faça todo o caminho inverso ao longo do túnel, apanhe a chave e faça todo o

percurso de volta à porta pela qual entrou antes que os espigões a atinjam. Assim que conseguir fazer isto, notará que a água passou a ser lama. Entre na lama e tenha atenção aos pedregulhos. Vá para o meio da piscina.

Saia e salte o monte de lama. Vire à direita e passe pelo túnel. Quando chegar aos degraus, volte-se e salte-os de costas. Depois de dois saltos, surgirá um



pedregulho. Agora, e enquanto se encontra voltado para a frente, não deverá ter problemas em voltar a tempo para o túnel.

Quando o pedregulho passar, apanhe os flares e suba os degraus. Quando vir as duas portas, vá para a direita. Mate o macaco e accione o interruptor. Corra pela divisão e suba o túnel à esquerda.

Volte-se e desça pelo buraco que está no final.

No fundo, deixe-se cair. Use a chave na fechadura do lado direito e passe pela porta da esquerda.

Vá para baixo e mergulhe. Nade para o outro lado, saia e accione a alavanca. Volte para a água e atravesse a porta aberta, tentando manter-se no fundo. Apanhe o medipack e nade para a superfície, tendo atenção a possíveis escombros rolantes. Nade para a esquerda e saia.

Salte e agarre-se à parede com degraus e depois salte para trás. Dirija-se à saliência e olhe em redor.

Salte para a saliência quadrada à esquerda da parede com degraus e depois novamente para a esquerda. Volte-se e escale a parede.

Quando chegar ao topo, salte duas vezes para a esquerda. Mate a cobra e dirija-se para a saliência.

Salte para o chão de pedra e corra depressa para a frente e para a direita para evitar o pedregulho.

Salte por cima dos dardos venenosos e depois rasteje por baixo da lâmina à direita.

Salte e agarre-se para passar o fosso.

Agora empurre o bloco no canto superior direito e depois o outro à direita, três vezes. Isto revelará o mundo exterior. Agora empurre o bloco branco mais

perto da saída, depois volte atrás e empurre o terceiro bloco para fora e depois o segundo para onde se encontrava o primeiro. Isto irá revelar outro interruptor. Accione-o para encher a piscina.

Agora vá para a saída e corra pela ladeira, saltando no fim. Desça pelo buraco quando chegar ao fim e nade ao longo da passagem.



Quando chegar ao quarto dos flares, trepe e saia pela porta aberta. Salte para a piscina e puxe a alavanca. Passe pela grelha aberta e apanhe a chave.

Saia da piscina e percorra a passagem.

Use a chave na fechadura da esquerda e grave o jogo. Agora vá para o quarto e salte e trepe rapidamente pela parede mais distante.

Volte-se para a direita e vá para o canto.

Retire o bloco, suba para cima dele, depois salte com balanço e agarre bem a saliência mais alta.

Puxe a alavanca, salte para a saliência seguinte e puxe a outra alavanca. Baixe-se e corra de um lado ao outro da porta, atraindo os dois rochedos.

Agora passe pela porta. Vá pela direita e cronometre a sua corrida de forma a conseguir passar pelas chamas e chegar à outra divisão.

Aqui encontrará três estátuas, duas delas ganharão vida. Mate-as como fez anteriormente, escondendo-se na saliência da terceira. Quando as matar, pegue nas cimitarras douradas e use-as na terceira estátua.

Desça e mergulhe na água para obter outro medipack, depois passe pela porta aberta.

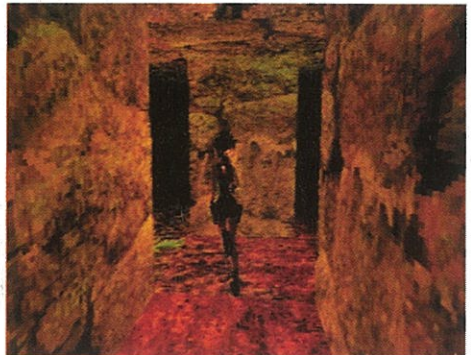
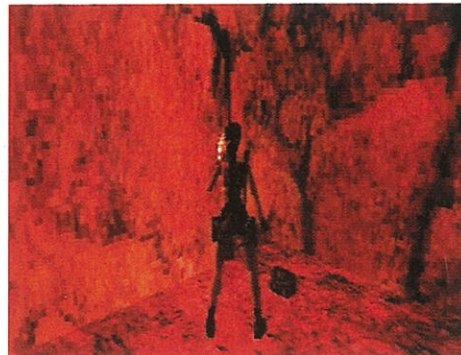
Encontrará outra estátua, mas não há sítio para se esconder. Quando esta se activar, comece a correr. Dispare umas quantas vezes e continue a correr. Repita este processo até a conseguir matar.

Apanhe a chave e use-a por detrás da parede grande. Agora regresse ao átrio principal e passe pela porta aberta. Acenda um flare, puxe a outra alavanca e coloque-se por baixo da grade.

Apanhe a chave e depois salte para fora.

Use esta chave na fechadura do meio na parede grande e grave o jogo. Agora desça pelo buraco mesmo atrás de si, nade até ao extremo esquerdo e accione a alavanca. Faça o mesmo no outro lado e depois apanhe na chave. Use-a na terceira fechadura e depois passe pela porta aberta.

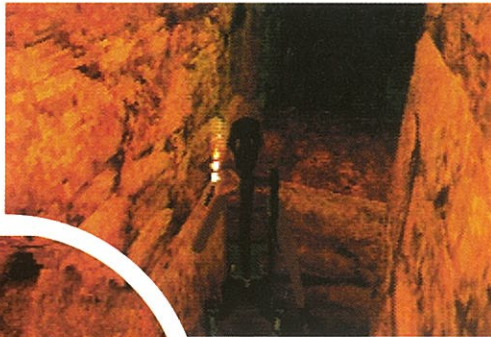
Mais um nível completo.



TOP SECRET

NÍVEL 3 – RIVER GANGES

Corra sempre em frente passando a quad bike e salte para o túnel. Apanhe tudo o que encontrar e suba para a quad bike. Passe pelos rochedos e salte por cima do rio. Mantenha-se na quad, mas pare quando encontrar uma ravina enorme. Trephe o lado em que se encontra, apanhe as munições e os flares e depois desça. Suba para a quad bike e salte a ravina. Continue, saltando duas brechas. Quando já não conseguir andar mais, saia da quad e regressse à última brecha. Salte por cima e volte para a direita. Salte para a passagem na parede e percorra-a correndo. Continue, matando as duas cobras e depois deixe-se cair na brecha, no final. Pressione o interruptor para abrir a porta e entrar. Regresse ao buggy e conduza. Vá pelo caminho de pedras e salte sobre o rio. Agora conduza a quad bike

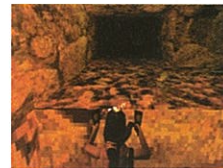


para atravessar o buraco. Chegará a um portão trancado. Saia e reconstitua um pouco os seus passos. Verá uma pequena plataforma. Salte para obter mais alguns objectos e volte para trás. Se pesquisar mais, encontrará uma plataforma ligeiramente elevada, mesmo à esquerda da anterior.

Percorra-a, matando a cobra e apanhando a chave. Agora volte para a quad e deslize pela encosta. Vire à esquerda e salte para alcançar o túnel. Percorra-o, destruindo os macacos e use a chave em qualquer das fechaduras dos níveis superiores. Siga em frente e salte para a área seguinte.

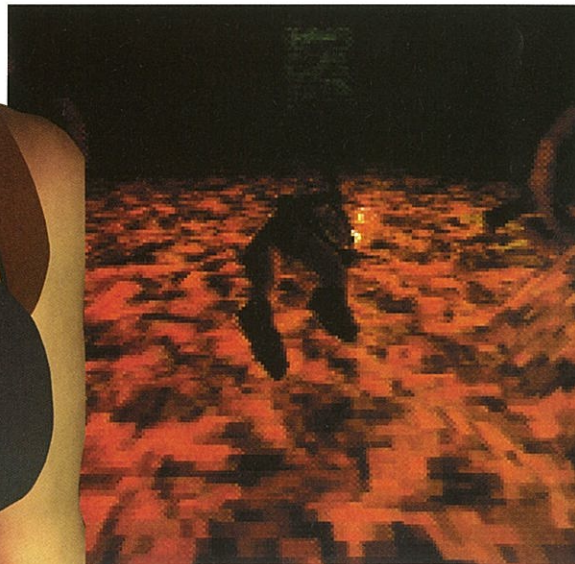
Livre o mundo dos dois macacos e apanhe o save crystal. Agora salte para a saliência alta, mesmo à esquerda do cristal. Para fazer isto, salte sobre o buraco através do qual entrou para esta área e vire as costas para a encosta à esquerda do buraco. Salte para trás e faça um duplo salto para a frente, agarrando-se ao mesmo tempo.

Trephe para a saliência, volte-se e salte para o ramo da árvore. Desbrave caminho até ao edifício seguinte. Quando lá chegar, não entre logo no buraco. Em vez disso, corra por cima para a esquerda, destrua mais



quatro macacos e apanhe as balas, os rockets e a chave. Volte para trás e desça pelo buraco. Siga pela passagem, massacrando os macacos e pressione o interruptor ao fundo para abrir os portões.

Saia, aniquile mais quatro macacos e depois trepe a árvore. Regresse ao edifício e use a outra chave na outra fechadura. O portão abre-se. Volte para a quad, passe pelos portões e depois salte por cima da areia movediça. Continue até precisar de dar outro salto. Saia da quad. Já não precisará mais dela neste nível. Continue em frente, a pé. Dirija-se para a água, mantendo-se nas pedras que a ladeiam. Vá para a saliência e dê um salto longo para a plataforma de rocha mais distante. Apanhe os objectos e mate os abutres. Dê outro salto longo, de forma a pendurar-se na saliência estreita. Vá sempre pela direita, percorra todo o caminho e trepe para a área secreta para obter mais objectos. Entre na água, apanhe o medipack e nade até à cascata. Saia e suba. Assim que chegar ao fim do túnel, completa este nível.



TOMB RAIDER 3

NÍVEL 4 – CAVES OF KALIKA

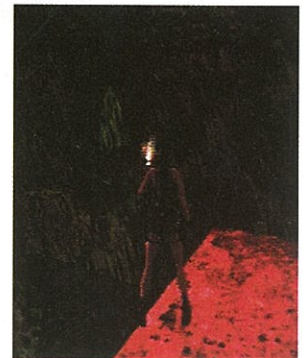
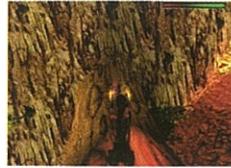
Este é um nível complicado, por isso tenha atenção. Siga em frente e depois vire à esquerda. Quando chegar ao fim, siga pela esquerda até chegar a um fosso. Desça-o para apanhar uns flares e depois saia. Depois do fosso, vire na primeira à direita e depois na primeira à esquerda. Siga em frente e desça pelo buraco à sua esquerda, depois de apanhar as balas no lado oposto. Quando chegar ao fundo do fosso, percorra a passagem. Depois siga pela direita e em seguida pela esquerda.

Continue pela primeira à direita e depois, na encruzilhada em forma de T, vire novamente à direita. Aproxima-se de outro cruzamento em T, vire para a direita. Salte para baixo e percorra o caminho. Apanhe o save crystal e os flares e graciosamente, como só a Lara sabe fazer, desça pelo buraco.

Lá em baixo encontrará dez cobras. Mate as quatro mais próximas e depois acenda um flare. Agora corra na direcção das outras seis cobras. Assegure-se de que faz um sprint,



de forma a conseguir trepar pela brecha no final do túnel, dando tempo suficiente para que o rochedo não lhe caia em cima. Grave o jogo, pois aproxima-se do boss. Deslize e comece a atirar. Dispare alguns tiros e depois salte para a plataforma, antes que ele riposte com fogo. Continue a atirar, alcançando e usando os medipacks, conforme necessário, e deve conseguir matá-lo sem grandes problemas. Quando o boss morrer, dê um salto longo para a ilha dele e apanhe o artefacto. Fim de nível.



TOP SECRET

ALGUMA VEZ SONHOU QUE TINHA UM DRAGÃO DE ESTIMAÇÃO DE FORMA A PODER DIZER QUE ELE QUEIMARA O SEU TRABALHO DE CASA? NÃO? BEM, AINDA ASSIM, ESTE PEQUENO DRAGÃO TEM UMA ENORME TAREFA ENTRE MÃOS. SIGA ESTE GUIA E SPYRO SERÁ O MAIOR DOS DRAGÕES!

SPYRO THE DRAGON

ASSUMA O COMANDO

Spyro possui comandos muito diferentes e todos eles são muito úteis numa ou outra situação.

BAFO DE CHAMAS

O ataque mais famoso do dragão. Um toque no botão **Ⓞ**, e Spyro expelirá chamas a uma curta distância. É um ótimo ataque pois cobre uma vasta distância e atinge a maioria dos inimigos. No entanto, não abre baús de metal nem afecta inimigos com armadura (a menos que tenha sido beijado por uma fada).

Excelente efeito em: Inimigos grandes e ladrões.

CARGA

Pressionando o botão **Ⓞ**, Spyro baixará os chifres e marrará contra um inimigo. Este ataque abre quase todos os caixotes, mas não provoca danos aos inimigos maiores. Spyro torna-se difícil de controlar durante a carga, dado que os seus movimentos se tornam mais sensíveis. Este comando também pode ser útil a perseguir gatunos ou até o próprio Gnasty Gnorc.

Excelente efeito em: Inimigos mais pequenos

SUPER-CARGA

Se vir uma colina com triângulos amarelos, corra seguindo os triângulos e pressionando o botão **Ⓞ** para uma Super-Carga. Isto abre qualquer baú.

Excelente efeito em: Qualquer coisa.

PLANAR

Há locais que não pode alcançar simplesmente saltando, é aqui que um planar habilidoso entra em cena. Para planar pressione o botão de salto quando estiver no ar. Planar pode fazê-lo percorrer uma maior distância que o salto normal. Para parar de planar, pressione **Ⓞ**.

CARGA A PLANAR

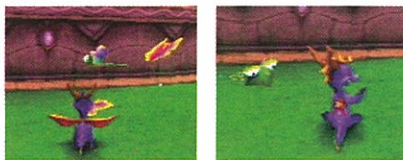
Depois de aprender a planar, poderá atacar enquanto plana. Basicamente, pressionando **Ⓞ** ao planar baixará a sua cabeça e danificará tudo em que tocar. O único inconveniente é que, ao usar este movimento, perderá altura rapidamente.

ROTAÇÃO LATERAL

Pressionando **Ⓛ** ou **Ⓧ** Spyro rolará respectivamente para a esquerda ou direita. Isto não é muito importante nos níveis iniciais, mas é uma habilidade essencial para usar numa fase posterior do jogo onde os inimigos começam a disparar projecteis ao nosso pequeno dragão.

ALIMENTE O INSECTO

A Dragonfly que segue Spyro exhibe a energia do dragão. Quando está amarela, pode suportar quatro golpes antes de morrer. Quando está azul três golpes, verde dois golpes, e quando desaparece basta um golpe para o derrotar. Para a recarregar, ataque as criaturas muito pequenas, carneiros ou galinhas, e libertar-se-á uma borboleta que serve de alimento.



COMO É A SUA VIDA?

Nenhum jogo de plataformas estaria completo sem umas quantas vidas extra espalhadas e Spyro não é excepção

Dragão de Prata

Estes pequenos dragões encontram-se frequentemente em conchas e dão uma vida extra instantaneamente.

Bolas de Prata

Derrote um inimigo pela segunda vez e obtém uma bola de prata. Após recolher um determinado número destas bolas, recebe uma vida bônus.



É UM DIAMANTE

Os dragões foram transformados em pedra e todos os seus tesouros foram roubados. O jogo tem mais de 11 mil pedras preciosas e, por motivos de espaço, não podemos dizer onde encontrar cada uma. Eis quanto valem:

Diamante vermelho - 1 Diamante Púrpura - 25
Diamante amarelo - 10 Diamante Azul - 5
Diamante Verde - 2

BAÚS

O jogo contém muitos baús diferentes que Spyro pode abrir se quiser recolher todos os diamantes. Saiba como abrir cada tipo de baú.



Normais

Podem ser abertos com qualquer ataque, mas só contêm um diamante.



Dourados

Ataque-os e eles lançarão o tesouro para o ar. Salte e agarre o diamante antes que este caia.



Metálicos

A chama não produz efeito sobre estes baús a menos que tenha sido beijado por uma fada.



Acorrentados

Não podem ser abertos com uma chama normal nem com uma carga.



Com cadeado

Não podem ser queimados ou partidos. Abrem-se com uma chave que tem de encontrar.

OS NÍVEIS

Spyro está dividido em seis mundos e cada mundo contém quatro níveis. Os mundos estão a uma curta viagem de balão uns dos outros, mas terá de cumprir certas condições antes de poder viajar de balão. Em cada mundo de Spyro há um nível de voo, artilheiro, a menos que saiba o que e quando procurar.

MUNDO 1 – ARTISANS

O mundo inicial é muito fácil. Aqui os inimigos fogem todos de Spyro, permitindo-lhe treinar e aperfeiçoar os vários métodos de ataque

HOME

- Dragão 1** – Mesmo à sua frente quando começa o jogo.
- Dragão 2** – À esquerda do primeiro dragão, perto das ilhas junto à queda de água.
- Dragão 3** – No túnel à direita da entrada para Stone Hill.
- Dragão 4** – No intervalo das rochas, onde se encontram as flores.



NÍVEL 1 – STONE HILL

- Dragão 1** – Desça o poço à esquerda e encontrará o primeiro dragão.
- Dragão 2** – Siga pelo primeiro túnel à direita.
- Dragão 3** – Vá pelo segundo túnel à direita.
- Dragão 4** – Atravesse o túnel que está à sua frente.



NÍVEL 2 – DARK HOLLOW

- Dragão 1** – Suba para as plataformas à sua frente e vá para a esquerda. Flameje o monstro grande verde e liberte o dragão.
- Dragão 2** – Siga para a esquerda do primeiro dragão e depois suba os degraus. Derrote os inimigos e liberte o dragão.
- Dragão 3** – Desça os degraus próximos do Dragão 2, flameje os inimigos quando estes estiverem de costas. Suba as plataformas até ao dragão.



NÍVEL 3 – TOWN SQUARE

- Dragão 1** – Suba os degraus no início do nível para encontrar o primeiro dragão.
- Dragão 2** – Tem de planar sobre os dois grandes intervalos que estão depois do primeiro dragão.
- Dragão 3** – Siga o percurso depois do dragão 2, suba os degraus e depois siga para a direita para encontrar o terceiro dragão.
- Dragão 4** – Volte ao local do dragão 2, suba para a plataforma, vire-se e plane sobre os degraus que acabou de subir e depois vá para a direita. O dragão está no final da nova plataforma.



SUNNY FLIGHT

Como encontrar
Depois de resgatar os dois primeiros dragões do mundo Magic Crafters, volte a este local e desça a queda de água. Salte sobre as cinco plataformas mais próximas e o arco aparecerá.
Dificuldade do voo – 7/10

O BOSS DE ARTISAN - TOASTY

Este boss é muito fácil de derrotar. Para matar os cães, flameje uma vez, depois salte imediatamente e flameje de novo. Isto derrotá-los-á sem o atingir. o Toasty e ele fugirá. Derrote os cães do mesmo modo e depois flameje novamente. Ele fugirá uma vez mais. Siga-o e queime os três cães. Flameje-o novamente e ele morrerá.

NO INÍCIO...

Voie para baixo e destrua o primeiro comboio, depois dirija-se para o túnel para onde este ia entrar. Quando sair, voie para a esquerda na direcção do comboio seguinte e continue na rota que este seguia, isto é, no sentido contrário ao da via. Isto significa que os outros comboios virão na sua direcção. Destrua os dois comboios restantes e depois vire à esquerda. É aqui que estão os aviões. Destrua todos os aviões, voie para o arco mais distante e atravesse-o de costas, voltado para os restantes arcos. Continue através de todos os arcos e, quando atravessar o último, siga pelo túnel que está à direita onde encontrará três baús. Quando entrar na sala final, obtenha primeiro o baú do meio, depois o que se encontra à sua frente e então vire à esquerda e ande em volta da sala no sentido contrário aos ponteiros do relógio recolhendo os restantes baús.



MUNDO 2 – PEACE KEEPERS

Aqui a situação complica-se para Spyro pois os inimigos só se afastam de forma a poderem disparar os seus canhões contra o nosso amigo púrpura.

HOME

- Dragão 1** – Mesmo à sua frente, no início.
- Dragão 2** – Corra para a entrada de Cliff Town. Verá o dragão em frente.
- Dragão 3** – Quando vir a entrada para Cliff Town, vire à direita. Aponte o canhão para a rocha com a mira e acenda o rastilho. Salte através da ilha entretanto criada e continue para a esquerda. Deverá ver o dragão à distância. Corra até ele.



TOP SECRET

DRAGÃO 1



DRAGÃO 2



DRAGÃO 3



Dragão 3 - Regresse ao dragão 1, suba todos os degraus encontra o dragão à sua esquerda.
Dragão 4 - Suba a ladeira, plane para a porta do castelo e siga o parapeito à volta do castelo e aterrará perto do último dragão. Corra até ele.

NÍVEL 1 – CLIFF TOWN

Dragão 1 - Passe o primeiro castelo pequeno e siga para a esquerda.
Dragão 2 - No cimo do castelo grande que se segue.
Dragão 3 - Plane através do nível e siga pelo lado esquerdo do caminho.

DRAGÃO 1



DRAGÃO 2



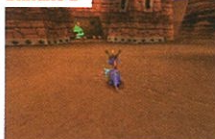
DRAGÃO 3



DRAGÃO 1



DRAGÃO 2



DRAGÃO 3



DRAGÃO 4



NÍVEL 2 – ICE CAVERN

Dragão 1 - No início, vá em frente e depois vire à esquerda.
Dragão 2 - Vá sempre em frente e, uma vez no interior, vire à direita.
Dragão 3 - Siga pela esquerda. Destrua o inimigo e o dragão 3 está mais adiante.
Dragão 4 - Continue em volta, subindo pela pequena passagem entre os blocos até ao remoinho Return Home. Aqui encontra-se o dragão 4.
Dragão 5 - Antes de entrar no remoinho Return Home, siga pelo pequeno túnel até encontrar o dragão 5 na sua extremidade.

DRAGÃO 1



DRAGÃO 2



DRAGÃO 3



DRAGÃO 4



DRAGÃO 5



NIGHT FLIGHT

Como encontrar

Siga o túnel para o mundo principal e vá sempre em frente, passando os canhões, a entrada para Cliff Town e depois vá para a direita na direcção do balão. Vire novamente à direita perto do dragão e destrua inimigo usando o canhão. Agora aponte o canhão para a rocha e depois acenda o rastilho. Quando a rocha estiver derrubada, salte para a plataforma, vire à direita e salte para o arco.

Dificuldade do voo - 4/10

No início...

Voe em frente, através de todos os anéis. Depois dirija-se para baixo e obtenha os oito baús. A melhor forma de conseguir os mais difíceis é baixar ao mesmo nível assim que tiver oportunidade, pois se o experimentar de muito alto acabará por cair no mar. Quando tiver os oito baús, dirija-se rapidamente para o primeiro arco e prossiga através dos oito arcos seguintes. Depois de atravessar o último arco siga para esquerda na direcção da primeira luz. Continue para a esquerda até ao par seguinte, depois vire para a direita. Obtenha todas as luzes deste lado antes de virar à esquerda para as duas últimas.



MUNDO 3 - MAGIC CRAFTERS

Agora as coisas já começam a ficar mais complicadas. Este mundo ainda é razoavelmente fácil, mas tem de pensar como vai destruir os inimigos.

HOME

Dragão 1 - No início, salte sobre os dois charcos de água e o primeiro dragão está mesmo à sua frente.
Dragão 2 - Vá para o exterior e suba a ladeira à esquerda, passando os pinguins e debaixo de um arco. O dragão 2 encontra-se aqui.
Dragão 3 - Depois faça uma Super-Carga pela encosta abaixo seguindo as setas. Quase choca com o dragão 3.

DRAGÃO 1



DRAGÃO 2



DRAGÃO 3



NÍVEL 1 – ALPINE RIDGE

Dragão 1 - Siga pelo caminho, subindo os degraus e entre no pátio.
Dragão 2 - Depois plane para o novo nível à direita. Continue para a direita até ao dragão 2.
Dragão 3 - Salte e plane para a direita, até ao remoinho Return Home.
Dragão 4 - A partir do dragão 3, não entre logo no remoinho. Salte e plane para a porta do castelo. Siga pelo caminho até ao último dragão.

DRAGÃO 1



DRAGÃO 2



DRAGÃO 3



DRAGÃO 4



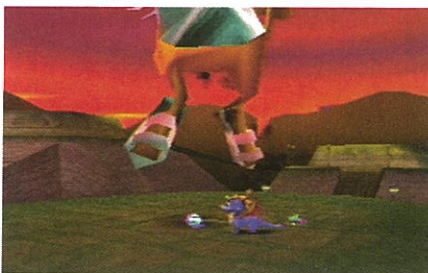
NÍVEL 3 – DRY CANYON

Dragão 1 - No início do nível, vire à direita.
Dragão 2 - Continue e suba os degraus à esquerda. Siga o caminho, subindo mais degraus e o dragão está no cimo da torre.

BOSS DE PEACE KEEPERS - DOCTOR SHEMP

Siga o caminho, marrando com os inimigos pequenos e flamejando os grandes. Quando chegar a um remoinho, será automaticamente transportado até ao boss.

Liberte o dragão e depois dirija-se para o boss. Primeiro, ele tentará atingi-lo com a sua maça, depois virar-se-á, por isso flameje para evitar a maça e flameje novamente quando ele estiver de costas. Na plataforma seguinte, ele rodará uma vez e depois tentará atingi-lo, por isso flameje-o enquanto roda. O final é difícil por isso mantenha-se a correr à volta dele e, quando o flamejar uma última vez, ele cairá. Avance para a saída.



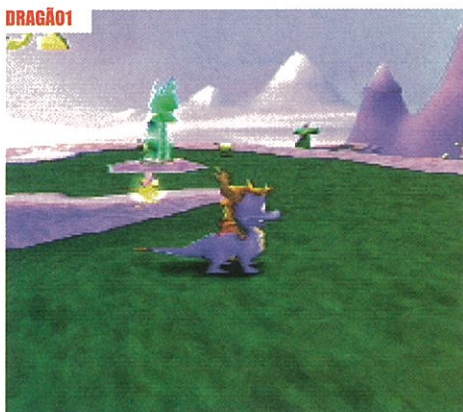
SPYRO THE DRAGON

NÍVEL 2 – HIGH CAVES

Dragão 1 – Siga o caminho que sobe em espiral. No topo encontra o primeiro dragão.

Dragão 2 – Volte ao início e entre nas cavernas onde estão as aranhas. Pode obter os cristais que elas transportam com um ataque Super-Carga ou usando a chama red-hot que recebe quando a fada o beija. Quando ultrapassar as cavernas com aranhas, encontra o segundo dragão.

Dragão 3 – A partir do dragão 2, volte para as cavernas e procure por outra saída. Siga por esse caminho para voltar ao remoinho Return Home e encontrará o terceiro e último dragão.



NÍVEL 3 – WIZARD PEAK

Dragão 1 – Siga o caminho e no topo da ladeira com setas encontra o primeiro dragão.

Dragão 2 – Depois desça a ladeira na direcção das setas e no fundo liberte o segundo dragão.

Dragão 3 – A partir do dragão 2, siga até ao cimo da colina onde está o último dragão.



BOSS DE MAGIC CRAFTERS – BLOWHARD

Siga o caminho, saltando quando os feiticeiros começarem a mover as plataformas.

Continue pelo caminho, liberte o dragão e eventualmente encontrará o Blowhard que é metade feiticeiro e metade tornado.

Marre e flameje-o rapidamente antes que ele tenha oportunidade de o atingir.

Apanhe o diamante e depois siga-o.

Repita a mesma tática mais duas vezes e ele não terá forças para resistir, dando-lhe quase todos os diamantes que precisa.

Quase! Siga na direcção do remoinho Return Home e verá o diamante verde.

CRYSTAL FLIGHT

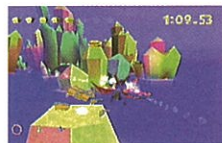
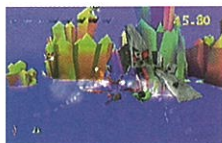
Como encontrar

Siga a passagem, saltando sobre a água, ignorando o ladrão e marrando com os pinguins. Quando chegar ao mundo exterior, corra para a esquerda da montanha principal, passando por pinguins e feiticeiros, subindo a encosta. Suba a colina com setas à sua esquerda e depois pare. Volte-se e desça a colina a correr, ganhando alguma velocidade. Marre com o feiticeiro e mantenha-se à esquerda nos degraus. Siga em frente, passando os pinguins e atravesse o arco.

Dificuldade do voo – 3/10

No início...

Voe através dos oito anéis e dirija-se para os arcos. Depois do último arco, abata os aviões. Se se livrou deles antes de chegar aos baús, ótimo. Se não, provavelmente restam-lhe dois aviões. Destrua o primeiro e recolha o baú do meio. Destrua o avião seguinte e deverá ter espaço para ganhar velocidade para o baú que está mais alto, antes de descer e derrotar os restantes.



MUNDO 4 – BEAST MAKERS

Daqui em diante terá mesmo que se acautelar. A partir de agora, as coisas tornam-se muito complicadas. Não se apresse, terá de pensar como vai destruir cada inimigo antes de se aproximar.

HOME

Dragão 1 – Siga em frente e caminhe sobre o chão eléctrico. O primeiro dragão está logo a seguir.

Dragão 2 – A partir do dragão 1, suba para a plataforma fina com os caixotes explosivos e salte pelo outro lado. Siga as plataformas e encontra o segundo dragão.



NÍVEL 1 – TERRACE VILLAGE

Dragão 1 – Suba os degraus e depois vire à esquerda. Siga o caminho estreito e continue para a esquerda ao longo de outra passagem estreita. O dragão 1 está no cimo dos degraus.

Dragão 2 – A partir do dragão 1, continue em frente e passe todas as superfícies eléctricas.



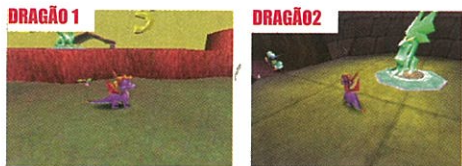
NÍVEL 2 – MISTY BOG

Dragão 1 – No início, corra em frente e ligeiramente para a direita. Continue a avançar e encontra alguns cepos de árvores. Aí está o primeiro dragão.

Dragão 2 – A partir do dragão 1, salte para a Log Island (sofrerá um golpe) e siga o caminho à volta. No topo encontra o Dragão 2.

Dragão 3 – Regresse ao dragão 1, salte para o conjunto seguinte de cepos e caia no buraco. Siga o caminho para encontrar o dragão 3.

Dragão 4 – Continue em frente, a partir do dragão 3, depois vire à direita subindo uns degraus para voltar ao remoinho Return Home e ao último dragão.

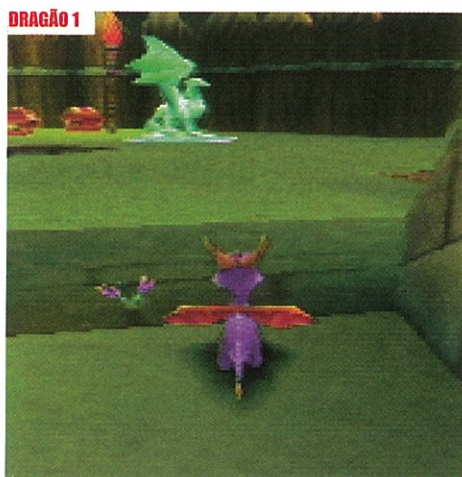


NÍVEL 3 – TREE TOPS

Dragão 1 – No início, vá em frente seguindo o caminho. O dragão 1 está logo ali.

Dragão 2 – Desça a colina das setas e no final pressione para saltar. Dirija-se para o segundo dragão.

Dragão 3 – O mais difícil de libertar até agora – talvez de todo o jogo. Quando começa o nível, vê um ladrão a fugir à sua frente, alertando todos os inimigos à sua passagem. Ele conduzi-lo-á ao Dragão 3, mas tem de utilizar Super-Cargas e saltos Super-Carga. No final tem de planar até ao topo e flamejar os inimigos para obter um diamante púrpura.



WILD FLIGHT

Como encontrar

Corra em frente, siga ligeiramente para a esquerda, passando a superfície eléctrica e para uma plataforma com caixotes explosivos sobre ela. Passe a plataforma e salte para a ilha à direita. Desça pelo buraco da plataforma e entre em Wild Flight.

Dificuldade do voo – 10/10

No início...

Desça para o barco, depois vira à direita para outro barco, vire novamente à direita através do arco e uma vez mais à direita para o baú. Depois vire à direita e destrua o barco à saída do túnel. Siga por esse túnel, destruindo mais dois barcos. Quando sair, ignore os arcos e continue em frente para o barco seguinte. Assim que o destruir, vire à esquerda e atravesse o arco. Depois continue em frente para o próximo arco, na ilha, e desça rapidamente para a direita para outro barco. Vá para a esquerda através do arco, depois continue para a esquerda de forma a ver o último barco sair de uma passagem. Atravesse todos os arcos aqui e quando sair vire à esquerda e suba ligeiramente na direcção do baú. Recolha-o e continue pela passagem para outro baú. Suba e vire novamente à esquerda, seguindo um avião. Obtenha os dois baús, depois entre no túnel de onde estão a sair os aviões, destruindo-os pelo caminho. Se restarem mais alguns, observe em que túnel entram e vá atrás deles.



MUNDO 5 - DREAM WEAVERS

Muito desafiante. Há uma arma que muda o tamanho dos inimigos e Spyro não os pode destruir quando estes ficam demasiado grandes.

HOME

Dragão 1 – Visível assim que começa. Salte sobre umas quantas ilhas para o libertar.

Dragão 2 – Entre no remoinho. Ao aterrar, salte para a plataforma, derrote os gigantes, salte sobre o intervalo e para o remoinho. Aterre perto da arma e encontra o dragão 2.

Dragão 3 – Atrás do castelo, perto da entrada para Haunted Towers.

BEAST MAKERS BOSS – METAL HEAD

Mais uma vez, siga o caminho até chegar ao dragão e oiça o conselho que este lhe dá. Não pode atingir o boss acertando-lhe, tem de derrubar todas as cápsulas de energia. Pode carregar contra elas quando estiverem azuis ou levar Metal Head a atirar coisas contra si, eliminando assim as cápsulas. Depois de completar a primeira sala, tem de ultrapassar a segunda. Então ele morrerá.



NÍVEL 1 – DARK PASSAGE

Dragão 1 – Siga o caminho, não tem nada que enganar.

Dragão 2 – A partir do dragão 1, siga o caminho atingindo os inimigos lanterna para transformar os cães e tartarugas em sócias mais pequenos. Depois destes encontra-se o segundo dragão.

Dragão 3 – Siga o caminho espiral e no cimo salte para onde se encontra a tartaruga. Continue até ao remoinho Return Home e liberte o dragão 3.

Dragão 4 – A partir do terceiro dragão, salte e plane para a plataforma mais baixa.

Siga-a até ao quarto dragão.

Dragão 5 – Siga o caminho e, após muitos inimigos, o dragão está à sua espera.



NÍVEL 2 – HAUNTED TOWERS

Dragão 1 – No início, use as chamas para abrir as portas e obter o poder da super chama, roubando um beijo à fada, e derrotar os inimigos de armadura. O primeiro dragão encontra-se ao longo do caminho.

Dragão 2 – No nível Haunted Towers existem dois dragões e Spyro encontra o segundo aprisionado atrás de uma das portas que se descobrirá depois de descer a ladeira com setas utilizando a Super-Carga.



SPYRO THE DRAGON

NÍVEL 3 – LOFTY CASTLE

Dragão 1 - No início, siga em frente e encontra uma fada numa gaiola. Flameje a gaiola para a libertar.

Procure um pouco e encontrará mais duas. Liberte ambas e elas elevá-lo-ão até ao primeiro dragão.

Dragão 2 - Depois de resgatar o segundo conjunto de fadas, salte na direcção dos diamantes vermelhos e depois salte para o próximo Devil. Daqui pode ver o dragão. Salte até ele.

Dragão 3 - Dirija-se para o castelo e terá de salvar outro grupo de fadas. Quando conseguir libertar as três, salte para o remoinho para ser elevado até ao dragão final.

DRAGÃO 1



DRAGÃO 2



DRAGÃO 3



ICY FLIGHT

Como lá chegar

Passa a correr pelo gigante e depois salte à direita assim que possa. Entre para Dark Passage e salte para o remoinho. Quando aterrar, corra e salte para a plataforma onde estão três gigantes. Derrote-os, salte o fosso que se segue e depois salte para o remoinho seguinte.

Irá aterrar perto da arma que transforma os seus inimigos. Derrote o operador que manobra a arma, aponte-a aos gigantes invencíveis e acenda o rastilho. Transforme-os em inimigos mais pequenos, plane até eles derrote-os com marradas. Suba os degraus e continue ao longo do parapeito de madeira.

Flameje os inimigos patetas que encontra na ilha, salte rapidamente as duas ilhas elevadas, até às três ilhas seguintes e depois rapidamente para Icy Flight.

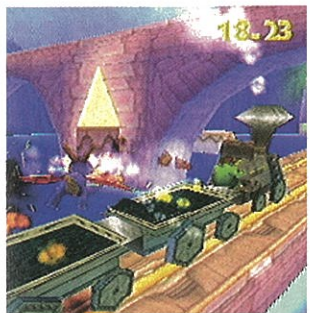
Dificuldade do voo - 8/10

No início...

Obtenha a primeira lâmpada e depois siga até à segunda. Passe pelo fosso à esquerda e obtenha o primeiro baú. Apanhe a lâmpada seguinte e o baú atrás dela, depois a seguinte, ignorando o baú do meio, e situe-se à esquerda. Obtenha outra par lâmpada/baú e depois uma lâmpada isolada.

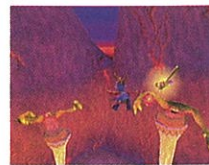
Dispare sobre a lâmpada seguinte e dirija-se para a última. Acerte-lhe e vá directamente para o baú. Obtenha todos os baús ao longo da passagem e depois dirija-se para a direita e destrua o primeiro comboio a sair do túnel. Entre no túnel e destrua o segundo comboio. Ignore o helicóptero e siga os trilhos para destruir o último comboio.

Vire à esquerda e abata os cinco helicópteros, antes de seguir pela passagem verde. Finalmente, saia e abata os cinco últimos helicópteros.



BOSS DE DREAM WEAVER - JACQUES

Percorra o caminho, libertando o primeiro dragão. Para derrotar Jacques, tem de saltar e flamejar a sua metade superior, evitando as caixas que este atira. Faça-o três vezes e ele morrerá. Então verá um grande pilar que se ergue e tomba quando Spyro atinge um inimigo pateta. Cronometre a sua corrida e salte para cima dele. Mantenha-se assim até subir e depois plane para o dragão.



MUNDO 6 - GNORC'S WORLD

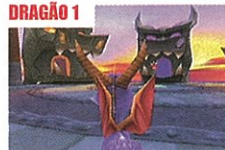
Acabou-se a vida fácil! Agora as coisas são muito difíceis e terá de se concentrar. Neste sexto e último nível terá de usar na perfeição todas as habilidades que aprendeu até agora, pois não há margem para erro. Boa sorte!

HOME

Dragão 1 - Não terá de procurar muito longe. Está mesmo à frente do seu nariz!

Dragão 2 - Derrote o Gnasty Gnorc e depois volte para encontrar o dragão2.

DRAGÃO 1



DRAGÃO 2



NÍVEL 1 – GNORC COVE

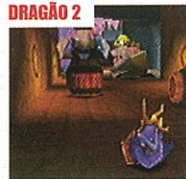
Dragão 1 - No início, siga em frente, pelo caminho mais óbvio, dirigindo-se para onde se encontram os inimigos que rolam como barris. Suba e verá o primeiro dragão sentado no topo da pilha de blocos.

Dragão 2 - Perto do final do nível, nos túneis subaquáticos.

DRAGÃO 1



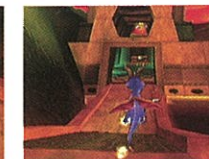
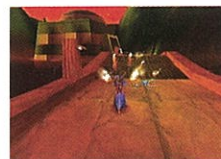
DRAGÃO 2



NÍVEL 2 TWILIGHT HARBOUR

Dragão 1 - Só há um caminho a seguir à volta de Twilight Harbour, por isso é melhor que se mantenha nele. Evidentemente que todos os inimigos saberão onde encontrá-lo. Isto também inclui uns sujeitos ameaçadores armados com metralhadoras.

Dragão 2 - Depois de encontrar o dragão 1, continue pelo caminho. A meio do nível, e depois de muitos inimigos, acabará por encontrar o segundo e último dragão deste nível.



GNASTY GNORC!

Procure o ladrão. Persiga-o e atinja-o de forma a que ele deixe cair uma chave. Use-a na fechadura oposta ao Gnorc, não a que se encontra debaixo dele.

Depois verá outro ladrão. Persiga-o e atinja-o da mesma forma e apanhe a chave. Use-a na fechadura sob o Gnorc e ele fugirá. Tem de o perseguir e flamejê-lo quando tiver oportunidade. Depois de o atingir uma primeira vez, ele entrará noutro túnel. Esta parte requer domínio perfeito das habilidades de salto e planagem.

No entanto, terá de ser rápido, dado que no final há três plataformas que o Gnorc encolhe se Spyro for demasiado lento. Flameje-o mais uma vez e acabará com ele. Isto requer muita habilidade, mas acima de tudo paciência pois se cair, tem de começar tudo de novo. Boa sorte!



Subscriva já

Revista oficial
PlayStation™
Edição portuguesa



6 EDIÇÕES POR APENAS 5.400\$

FAÇA O SEU PEDIDO HOJE MESMO PARA:

RGB EDITORA, LDA. • RUA ANTÓNIO CORREIA, 3-A • 2700 AMADORA

SIM, QUERO RECEBER SEIS EDIÇÕES
DA **PlayStation** Revista oficial **Edição portuguesa** POR 5.400\$

DESEJO ADQUIRIR OS SEGUINTE N.ºS DA REVISTA **PLAYSTATION**

30 31 32 33 34 35 36 37
38 39/40 OUTRAS _____

NOME _____

NOME _____

MORADA _____

MORADA _____

CÓDIGO POSTAL _____ LOCALIDADE _____

CÓDIGO POSTAL _____ LOCALIDADE _____

TELEFONE _____ DATA DE NASCIMENTO _____

TELEFONE _____ DATA DE NASCIMENTO _____

JUNTO ENVIO CHEQUE N.º _____

JUNTO ENVIO CHEQUE N.º _____

JUNTO ENVIO VALE POSTAL N.º _____

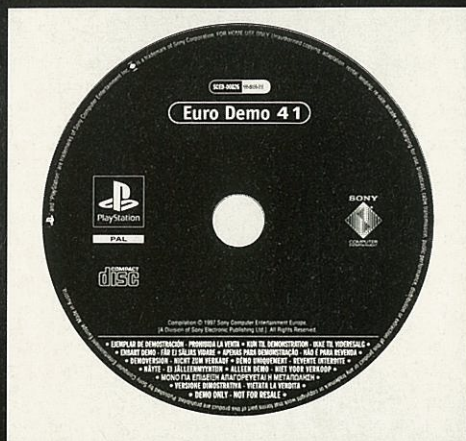
JUNTO ENVIO VALE POSTAL N.º _____

POR FAVOR ESCREVA COM UMA LETRA LEGÍVEL

POR FAVOR ESCREVA COM UMA LETRA LEGÍVEL

PODE FAZER FOTOCÓPIA DESTA CUPÃO

No CD



Atenção fãs da bebida! Aquele objecto circular de plástico negro não é uma base para copos. Não é, tão pouco, uma parte de um antigo colar Inca ou uma conta de uma pulseira da fertilidade. É, na verdade, um disco PlayStation repleto das mais recentes demos jogáveis e vídeos.

Michael Owen's World League Soccer '99

■ Editora: Eidos
■ Género: Simulador de futebol
■ Programa: Demo jogável

Michael Owen é um rapaz encantador, não é? Além de possuir uma bela aparência jovial, as suas técnicas suaves como seda e ritmo incrível tomaram-no rapidamente num dos avançados mais promissores de Inglaterra (e, sem dúvida, do resto do mundo). Nada mau para alguém que tem apenas 19 anos. O que também não é mau é este primeiro jogo apoiado por Owen. Baseado numa versão actualizada e muito melhorada de World League Soccer, Michael Owen's World League Soccer '99 tem não só um nome muito longo, como traz ainda novos níveis de realismo e precisão aos simuladores de futebol da PlayStation. É claro que não faltam jogos de grande qualidade, uma vez que os gigantes FIFA e ISS Pro continuam a lutar pelo lugar cimeiro, por isso WLS '99 enfrentará séria competição. Como somos muito simpáticos, conseguimos arranjar esta demo jogável exclusiva que contém um encontro entre Inglaterra e Polónia.

■ Comandos

Pad direccional	Mover jogador
⊙	Controlar/ bola longa
⊙	Remate
⊙	Pontapé/cabeçada/corte
⊙	Passe baixo/corte de carrinho
⊙	Sprint/parar a bola
⊙	Visualizar rapidamente
⊙	Modo 2
⊙	Visualização rápida da câmara

■ Características adicionais

A versão completa de Michael Owen's World League Soccer '99 oferece uma gama vasta e impressionante de equipas nacionais e internacionais, já para não falar dos inúmeros torneios fictícios, ligas e campeonatos.



[1] Tem uma perícia incrível ou é alguém que só faz faltas?
[2] Bolas e sacos de cebolas. Que par!



■ Mais informação

Nesta edição encontrará um Teste a Michael Owen's World League Soccer '99.



[1] Domine a arte do cruzamento longo até à baliza... [2] ... encontrando os vestígios recentes dos magos da bola... [3] ... que a levam para casa.

No CD

Rival Schools



Unidos pelo desejo de acabar com as cabeças uns dos outros. Difícil.

- Editora: Virgin
- Género: Beat 'em up
- Programa: Demo jogável

Nos tempos anteriores a Tekken, a Capcom era a governante incontestada dos beat 'em ups. Quando o género mudou do 2 para o 3D, a Capcom parecia pouco preparada. Agora, com Rival Schools, está finalmente a aproximar-se do nível da Namco.

Sem dúvida o jogo de luta mais impressionante produzido até agora pela Capcom, Rival Schools coloca professores e alunos de cinco escolas rivais em luta uns contra os outros durante os recreios e em várias outras localizações urbanas.

Para além da animação fluida e dos habituais movimentos especiais, e todos os elementos básicos de um beat 'em up, o jogo também acrescenta algumas características completamente novas a este género – incluindo espectaculares ataques de equipa onde os parceiros de luta se juntam para fazer com que o adversário passe realmente por maus bocados.

A versão demo totalmente jogável deixa-o jogar com duas personagens, Edge e Akira, numa luta contra alguns rufiões de outra escola...

- Comandos
- ← Mover personagem para a esquerda
- Mover personagem para a direita
- ↑ Saltar
- ↓ Agachar
- ⊙ Soco poderoso
- ⊙ Pontapé poderoso
- ⊙ Soco suave
- ⊙ Pontapé suave
- Ⓜ Movimento especial
- Ⓜ Movimento especial
- Ⓜ Passo lateral
- Ⓜ Arremesso

■ Características adicionais

A versão completa de Rival Schools está repleta de personagens, localizações e segredos – até mesmo subjogos baseados em futebol, bowling e basebol – ocupando assim dois discos.

■ Mais informação

Se por acaso tiver à mão uma cópia da nossa edição anterior, poderá ler o Teste integral de Rival Schools que, note-se, teve a óptima pontuação de 8/10.

Problemas com o CD?

Coloque o disco num envelope e envie-o para a morada habitual. Nós testamos e se houver, de facto, uma falha trocamos por outro.



Monkey Hero



[1] Os cofres de tesouros contêm, entre outras coisas, um tesouro. [2] Cremos que se trata de um RPG para os mais jovens.

- Editora: Take2
- Género: Aventura/RPG
- Programa: Demo jogável

Os RPGs da PlayStation oferecem a mais absorvente jogabilidade e os desafios mais longos do mercado e, felizmente para nós, já existem vários títulos de óptima qualidade à disposição. O problema dos RPGs, contudo, é que tendem a ser um pouco complicados e difíceis de dominar. Então, o que é que faz, se gosta do som de Final Fantasy VII, mas não tem a certeza se consegue dominar o seu pormenorizado sistema de regras? É simples, compre o jogo Monkey Hero. Combinando elementos RPG com jogabilidade de arcada, que lembra jogos como Crash Bandicoot ou Spyro the Dragon, Monkey Hero torna-se a iniciação perfeita aos jogos RPG da PlayStation. É engraçado, colorido e, mais importante de tudo, é incrivelmente simples jogar.

O que queremos dizer com simples? Bem, por que é que não descobre por si mesmo, jogando esta demo exclusiva que apresenta as primeiras secções do jogo?

- Comandos
- Pad Direccional Mover Monkey
- ⊙ Ecrã de inventário
- ⊙ Apanhar/atirar/falar/abrir/usar
- ⊙ Mudar equipa

■ Características adicionais

No jogo completo, o pequeno e peludo Monkey Hero deverá percorrer uma vasta área de jogo, composta por mais de 2500 ecrãs, para salvar o mundo dos esquemas do malvado Nightmare King. Existem muitos monstros para derrotar, puzzles para resolver e novos objectos e habilidades para descobrir.

■ Mais informação

Esta edição contém um Teste ao jogo completo.

Rollcage

- Editora: Psygnosis
- Gênero: Jogo de corridas
- Programa: Demo jogável

A quando do lançamento da PlayStation, a Psygnosis teve um papel vital em colocar a máquina no bom caminho. Títulos como Wipeout e F1 simplesmente fascinaram os jogadores com os seus incríveis gráficos e velocidade. A boa notícia é que Rollcage, o maior lançamento da editora, regressa a esses dias de glória com gráficos espectaculares, velocidades insanas e corridas divertidas. Se não acredita, experimente a demo. Rollcage atira o jogador para o cockpit de uma máquina de corrida futurista capaz de atingir velocidades de 400 K/h, com pneus enormes de todo o terreno que lhe permitem conduzir sobre quase qualquer coisa – paredes, tectos de túneis e mesmo outros carros. Ao incluir uma enorme quantidade de power-ups e armas, este título oferece o cenário completo para a acção mais frenética desde Wipeout 2097. A demo apresenta um único carro e uma pista e permite correr na opção contra-relógio (a opção do jogo completo coloca-o a correr contra cinco adversários com carros igualmente loucos).



Aumenta a velocidade enquanto sobe a colina, depois siga as setas.

■ Comandos

- ←, → Virar o carro
- ↓ Visão traseira
- ⊗ Acelerar
- ⊙ Travar
- ⊕ Voltar para a frente
- ⊖ Marcha atrás
- Ⓛ Disparar 1
- Ⓜ Disparar 2
- Ⓜ Aumentar zoom
- Ⓜ Diminuir zoom



■ Características adicionais

A versão completa de Rollcage será recheada de pistas, carros, condutores e competições, assim como muitos segredos e bónus escondidos.

■ Mais informação

Para mais informação sobre Rollcage, dê uma espreitadela ao Preview desta edição.



Três pequenas palavras: evite o muro.

Akuji The Heartless

- Editora: Eidos
- Género: Aventura 3D
- Programa: Demo jogável

Akuji, o nosso herói perito em artes de combate e voodoo, está prestes a casar-se com a bela Kesho, quando os capangas do seu desagradável irmão o agarram, matam e lhe roubam o coração, condenando-o a um eterno vaguear pelo Inferno.



No entanto, o destemido herói decide tentar usar os poderes dos seus antepassados para escapar do Inferno e dar ao seu irmão a lição que este merece. E é aqui, claro, que o jogador entra em acção.

Esta demo de Akuji inclui um nível completo do Inferno para o jogador explorar. As grandes colunas de pedra que pode apanhar são chaves – pressione Círculo para as usar.



Por favor, tenha coração. Oh...

■ Comandos

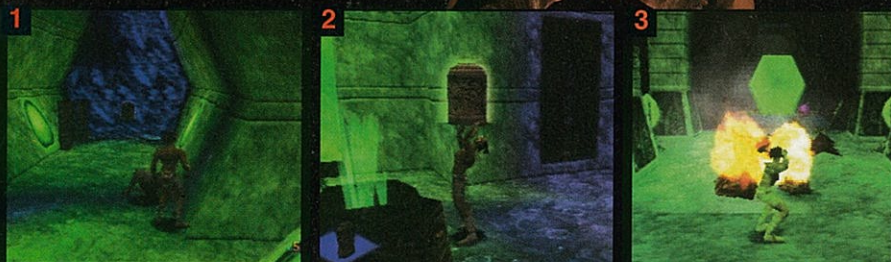
- | | |
|------------------------|--------------------------|
| Pad direccional | Mover Akuji |
| △ | Seleccionar feitiço |
| ○ | Atacar/usar objecto |
| ⊖ | Lançar feitiço |
| ⊗ | Saltar |
| ⏪ | Câmara para a esquerda |
| ⏩ | Agachar |
| ⏮ | Câmara para a direita |
| ⏭ | Visão na primeira pessoa |

■ Características adicionais

A versão completa de Akuji irá, segundo nos disseram, apresentar vastos níveis para explorar, cada um com um tema diferente, além de monstros completamente diabólico.

■ Mais informação

Consulte a edição anterior onde encontrará um Preview de Akuji The Heartless.



[1] É Tomb Raider com um homem vestido de peles de animais. [2] E magia curiosa. [3] E grandes explosões.

Wild 9

- Editora: Interplay
- Género: Plataformas
- Programa: Demo jogável

Quando o conspirador Karn rapta os oito membros mercenários da equipa de Wex Major, o heróico rapaz só tem uma saída – pegar na sua arma preferida, excepcionalmente grande, e salvá-los. Em Wild 9, da Interplay, é o jogador que terá de conduzir o destemido Wex através de um mundo de plataformas violento, combinando saltos de graciosidade felina com



Use a sua máquina para prender os inimigos.



2D ou 3D? Ou talvez um pouco de ambos?

morte e destruição. À medida que progride nos níveis, Wex consegue ser bem sucedido no salvamento de cada um dos membros da sua equipa que, por sua vez, surgem e dão uma ajuda quando as coisas se tornam complicadas. Por fim, claro, terá de enfrentar o próprio Karn e dar-lhe uma valente lição. Nesta demo, o jogador deverá conduzir o valente Wex através do nível Gulag. A sua arma principal é um feixe de energia, a lembrar o filme Ghostbusters, que pode agarrar inimigos e outros objectos – mantenha o botão Quadrado pressionado e mova o pad direccional para deslocar objectos, transformar vilões em objectos ou simplesmente começar a baloiçar.

O marcador no canto do ecrã mostra, à direita, a sua saúde e, à esquerda, o seu feixe de energia (que se recarrega com o tempo). Boa sorte!

■ Comandos

- | | |
|------------------------|---------------------------|
| Pad direccional | Mover Wex |
| ⊗ | Saltar |
| ⊖ | Disparar feixe de energia |
| ○ | Usar objecto |

■ Características adicionais

A versão completa de Wild 9 apresenta um número adequadamente vasto de níveis, incluindo várias etapas especiais bônus, muitos power-ups, armas e a obrigatória horda de vilões de todos os tamanhos e feitios.

Pool Shark Metal Gear Solid

■ Editora:	Gremlin
■ Género:	Simulador de bilhar
■ Programa:	Demo jogável

Pool Shark é um dos mais precisos e absorventes simuladores de bilhar que jamais preencheu o seu ecrã de TV. Esta demo permite-lhe jogar um desafio de três bolas. Os controlos podem parecer um pouco confusos a princípio, mas assim que apanhar o jeito e fizer das suas tacadas jogadas magistrais, tornar-se-ão muito simples.

■ Comandos

Pad direccional	Apontar
⬆	Visão da mesa de cima para baixo
⊙+ Pad D	Ajustar onde a bola será batida
⊕+ Pad D	Ajustar o ângulo do taco
⊗	Dar tacada
⏪+ Pad D	Mover a câmara
⏩+ Pad D	Apontar com mais precisão
⏮+ Pad D	Seleccionar a bola
⏭+ Pad D	Mover a bola

■ Mais informação

A versão completa de Pool Shark apresenta muitas variações de bilhar e uma vasta gama de diferentes cenários, adversários e torneios.

■ Mais informação

Consulte a Revista PlayStation 39/40 onde Pool Shark obteve 8/10.

■ Editora:	Konami
■ Género:	Ação
■ Programa:	Vídeo

Eis o título que actualmente se joga freneticamente na redacção da Revista PlayStation. Com este vídeo permitimos-lhe dar uma espreitadela exclusiva ao mais aguardado dos títulos vindouros. Aqui está um aperitivo de Metal Gear Solid. Gosta do aspecto? Bem, no próximo mês poderá jogar a demo JOGÁVEL exclusiva. Não perca!



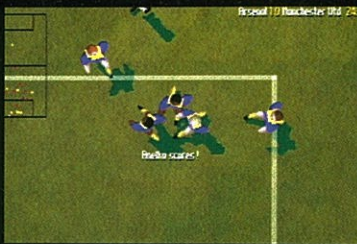
Total Soccer

■ Editora:	Não será editado (Yaroze)
■ Género:	Simulador de futebol
■ Programa:	Jogo completo

Para todos aqueles que ainda troçam dos jogos do soberbo sistema Yaroze, orgulhamo-nos de apresentar Total Soccer. Além de ser um dos melhores títulos de Yaroze que jamais vimos, é substancialmente mais divertido do que muitos simuladores de futebol que existem no mercado. Inspirado no clássico Sensible Soccer, Total Soccer concentra-se na jogabilidade pura em detrimento do esplendor gráfico de muitos simuladores de futebol em 3D, mas não perde nada por isso. E com a sua ampla selecção de equipas e opções, está rapidamente a tornar-se um preferido na redacção da Revista PlayStation. Experimente e ficará impressionado.

■ Comandos

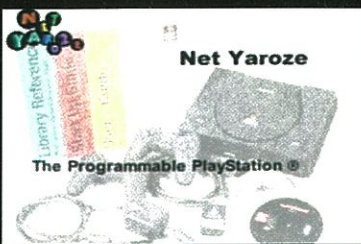
Pad direccional	Apontar
⊗	Rematar/cortar de carrinho
⊙	Passé
⊕	Repetição automática
⏪	Aumentar zoom
⏩	Diminuir zoom
⏮/⏭	Reset zoom



Net Yaroze

■ Editora:	SCEE
■ Género:	Net Yaroze
■ Programa:	Vídeo

O sistema Yaroze permite usar um PC ou um Mac para programar jogos próprios utilizando a "sexy" Yaroze PlayStation preta. Para obter mais informações sobre o sistema Yaroze e a incrível quantidade de apoio disponível na Internet para os programadores Yaroze, dê uma espreitadela a este vídeo. Lembre-se, porém, que precisará de um PC ou de um Mac para usar o sistema, além de um conhecimento médio da linguagem de programação C.



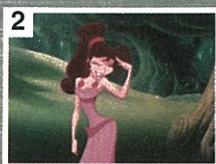
LiberoGrande

■ Editora:	SCEE
■ Género:	Simulador de futebol
■ Programa:	Vídeo



Este jogo da Namco, único entre os simuladores de futebol, coloca o jogador a controlar um só atleta durante um jogo inteiro, em vez do sistema mais habitual de troca de controlo para o jogador mais próximo da bola, utilizado por quase todos os outros jogos do género. Além de oferecer o tipo de conversão quase perfeita da arcade que já nos habituámos a esperar da Namco, a versão PlayStation do jogo vem com novas características e opções de jogo em campeonato. Se estiver interessado, veja o vídeo do jogo.

Resident Evil 2 pode ser um excelente título (estamos em 1999), mas não é propriamente o jogo indicado para crianças. Para elas aqui está algo engraçado, simples, divertido e barato...



- 1 Os cenários são amorosos.
2 As animações também.
3 A malvada Hydra...



Hercules



- GÉNERO: Plataformas
- JOGADORES: Um
- EDITORA: Disney Interactive
- LANÇAMENTO: Outubro de 1997
- PONTUAÇÃO: 6/10



O jovem Hércules enfrenta uma variedade de monstros.

O primeiro de dois jogos Platinum deste mês inspirados na Disney, Hercules representa o novo rosto do gigante do entretenimento dos E.U.A., sob a forma do herói grego. Os sujeitos simpáticos da Disney foram suficientemente gentis ao retirarem quaisquer referências

ao lado obscuro de Hércules. O jogador tem acesso a dez níveis de astuta acção em plataformas dividida por três mundos, à medida que o jovem Hércules tenta salvar do mundo das malvadas tramas de Hades, o terrível governante do Submundo. Dirigido aos jogadores mais novos, Hercules é fácil de apreender e divertido de jogar numa forma simples mas colorida. O primeiro nível familiariza o jogador com todos os comandos passo a passo, com úteis conselhos de Phil, a personagem do filme que utiliza a voz de Danny Davito. Hercules "envelheceu"

razoavelmente bem – a sua animação suave e agradável fusão de gráficos 2D e 3D ainda são apelativas e a jogabilidade simples não foi ultrapassada. Não oferecerá ao jogador experimentado mais do que poucas horas de distração descomprometida, mas qualquer criança obterá dele muita diversão.

Diversão agradável e bem animada para o jogador mais novo, mas demasiado fácil para o jogador experimentado.

VEREDICTO 6/10

Mickey's Wild Adventure



- GÉNERO: Plataformas
- JOGADORES: Um
- EDITORA: SCEE
- LANÇAMENTO: Fevereiro de 96
- PONTUAÇÃO: 7/10



Diversão em plataformas suavemente animada, ternurenta, amigável e colorida.

Contrastando com a natureza actual de Hercules, Mickey's Wild Adventure recua aos primeiros dias da Disney. Como Mickey, o jogador deve evoluir através de uma série de níveis em plataformas 2D, cada um deles baseado numa das aventuras do famoso rato.

Os gráficos são adequadamente inteligentes e bem animados e com vários pormenores agradáveis, apesar de serem 2D. O primeiro nível, por exemplo, baseado na primeira aparição de Mickey no Steamboat Willie, surge a preto e branco com linhas, interferências e bandas de filme nas margens do ecrã. A jogabilidade condiz com a natureza ternurenta e colorida do visual, sendo tão simples como um jogo de plataformas deve ser, consistindo em pouco mais do que saltar, balouçar em cordas e recolher objectos para atrair aos inimigos. Mickey's Wild Adventure foi um dos jogos originais de plataformas para

PlayStation e, abaixo dos gráficos melhorados, reside uma conversão quase directa do jogo de 16 bit para Super Nintendo, Mickey Mania. É ainda mais fácil de jogar do que Hercules e por isso oferece um desafio ainda menor para qualquer jogador experimentado. Uma vez mais, a maioria dos jogadores mais novos poderão obter dele muita diversão inofensiva e satisfação.

Diversão agradável e bem animada para o jogador mais novo, mas demasiado fácil para o jogador experimentado novamente.

VEREDICTO 7/10

A AVENTURA NÃO É VIAJAR
NO TEMPO.



UNIVERSAL
INTERACTIVE STUDIOS
www.universalstudios.com

NAUGHTY DOG

A AVENTURA É VIAJAR COM
CRASH.

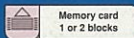


COM AMIGOS COMO CRASH NÃO FAZEM FALTA INIMIGOS. MAS TAMBÉM EXISTEM DE TODAS AS CORES E TAMANHOS: DINOSSAUROS, ROMANOS, PIRATAS, MÚMIAS... ENFIM A MELHOR COMPILAÇÃO DE MAUS DA HISTÓRIA! CLARO, QUE CRASH CONTA AGORA COM A PRECIOSA AJUDA DA SUA IRMÃ E COM UM MONTÃO DE VEÍCULOS NOVOS PARA ARRASÁ-LOS, POR TERRA, MAR E AR.

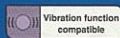
CRASH BANDICOOT 3. A AVENTURA MAIS ANIMAL DA HISTÓRIA.



1 or 2
Players



Memory card
1 or 2 blocks



Vibration function
compatible

DUAL SHOCK™



PlayStation

PODER TOTAL!

www.playstation-europe.com/crash3

Vive no teu mundo. Joga no nosso!

"AA" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Crash Bandicoot 3: Warped™ & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. www.universalstudios.com. Developed by Naughty Dog, Inc. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

TBWA

... E A PROMOÇÃO CONTINUA...

QUICKY SUPER GAMES



AINDA HÁ 300 CONSOLAS E 600 JOGOS PARA SORTEAR!

Participa na maior promoção Nesquik de sempre - ainda vais a tempo de ganhar uma das **300 consolas** e alguns dos **600 jogos** a serem sorteados nos dias 3 e 4 de Março! Não pode ser mais fácil: basta juntares **8 pontos** de Nesquik instantâneo (400g ou 800g) ou de Nesquik Pronto-a-Beber (200ml) e enviares* num envelope - juntamente com o teu nome, morada, telefone e data de nascimento - para "QUICKY SUPER GAMES, Apartado 311, 2796 - 904 Linda-a-Velha". É claro que quanto mais envelopes enviares, mais hipóteses tens de ganhar!

Concurso Publicitário nº 395/98, autorizado pelo Governo Civil de Lisboa.



e PlayStation

são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc.
Os jogos mostrados são marcas registadas sujeitas a copyright pelos respectivos proprietários.

IRRESISTÍVEL, NÃO É?



* data-limite do carimbo dos CTT: 1/3/99. Os resultados serão publicados no jornal Público de dia 12/3/99.