



8 DEMOS EXCLUSIVAS PLAYSTATION

DRIVER, RUGRATS, ROLLCAGE, TANK RACER, BLOODLINES, RETRO FORCE E MAIS...



Nº 44 | Abril de 1999 | 1.200\$00

Revista Oficial

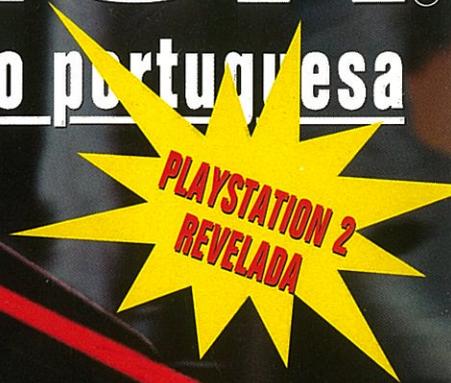
PlayStation

Edição portuguesa

LEIA O TESTE E VIBRE COM A DEMO

DRIVER

A PERSEGUIÇÃO JÁ COMEÇOU!



POCKETSTATION

A grande loucura japonesa ou a última engenhoca da Sony?

POR FIM!

FINAL FANTASY VIII

Já jogámos e contamos-lhe tudo sobre este grande êxito japonês!

TESTADOS

- STREET FIGHTER ALPHA 3
- MONACO GRAND PRIX
- POPULOUS: THE BEGINNING
- WCW THUNDER
- TANK RACER
- RUNNING WILD
- RUGRATS
- BLOODY ROAR 2
- STREET SKATER
- RETRO FORCE
- SWING
- RALLY CROSS 2



E AINDA GUIAS COMPLETOS PARA PREMIER MANAGER '99 E ABE'S EXODUS



"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Ridge Racer Type 4™ & © 1998 NAMCO LTD., All Rights Reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.



RIDGE RACER TYPE 4.
Pura velocidade.

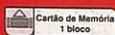


MegaScore: Recomendado 5/5 — Templo dos Jogos: 93% — Bigamer: 92% — Expresso: Recomendado vidas



**RIDGE RACER
TYPE 4™**

Conduzir depressa, muito depressa. Sem nada que te detenha. Nem semáforos, nem novatos que se põe à frente, nem polícias, nem tolerâncias zero, nem nada. Correr e correr como um possesso. Conduzires os carros com que sonhas ou os outros que te tiram o sono. Claro que uma velocidade tão grande, ao percorreres Quilómetros e Quilómetros, também esmagarás moscas, mosquitos e todos os insectos que se ponham à frente. Enfim, tudo o que sempre quiseste: Pura velocidade.



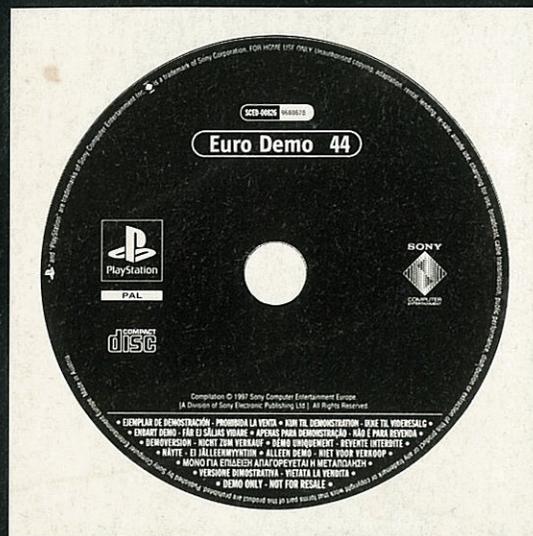
DUAL SHOCK™



PODER TOTAL!

www.playstation-europe.com/ridge4

O QUE PODE ENCONTRAR NO CD DESTE MÊS?



AS CORRIDAS DE CARROS
TÊM UM DESTAQUE
ESPECIAL NO CD
DESTE MÊS, COM TRÊS
DIFERENTES PROPOSTAS.
PARA DESANUIAR,
NADA COMO EMPUNHAR
BANDEIRAS OU
DESFUTAR DE UM
JOGO ESTILO BD.
TUDO ISTO NA PEQUENA
ARCA DE TESOUROS
QUE É O CD 44...

DRIVER **Jogável**

Carros na linhagem de Destruction Derby provocando acidentes em quatro cidades dos EUA. Veja os novos Replays e embarque numa missão completa.

ROLLCAGE **Jogável**

Já o jogou em Time Trial. Agora corra contra outros carros na nossa nova Demo.

BLOODLINES **Jogável**

Capturar bandeiras num jogo de desportos futuristas com gigantes. Não existe nada assim.

RETRO FORCE **Jogável**

O estilo nostálgico, a velha escola dos jogos regressa fortemente armada.

RUGRATS **Jogável**

Dois episódios do jogo baseado na famosa série de desenhos animados da TV.

TANK RACER **Jogável**

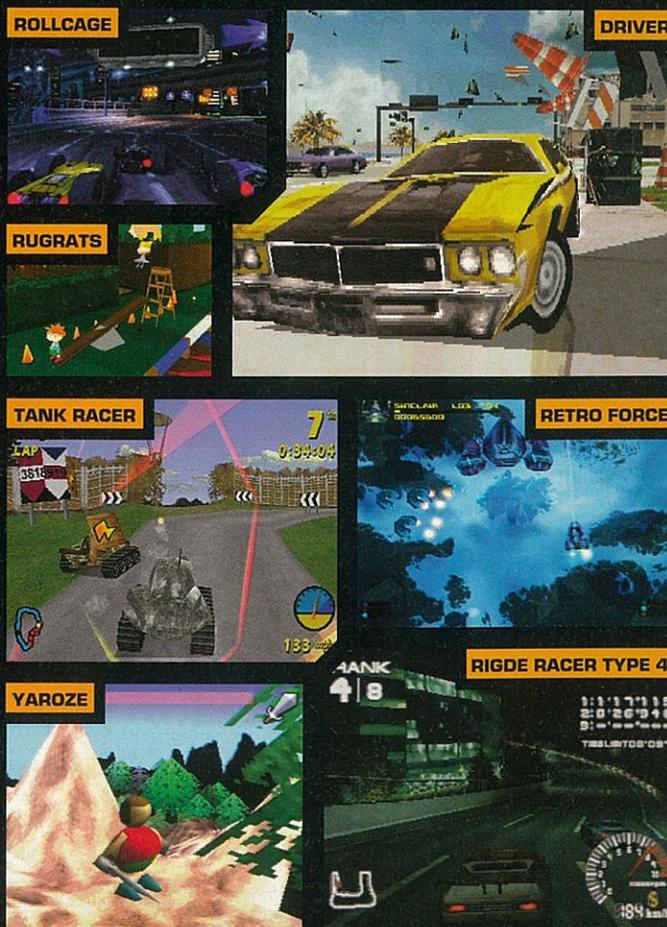
Eles podem não ser rápidos, mas são grandes. Controle tanques de 20 toneladas e evite os ocasionais projecteis.

ADVENTURE GAME **Yarozé**

Mais um sucesso Yarozé. Jogue este RPG na íntegra e de borla.

RIDGE RACER TYPE 4 **Vídeo**

Veja a ameaça da Namco a Gran Turismo. Preview na página 34 e Demo completa no próximo mês.



Custa a acreditar, mas já passou um ano desde que publicámos a primeira edição portuguesa da Revista Oficial PlayStation. Há treze edições atrás, não podíamos adivinhar que no número de aniversário publicaríamos a notícia do lançamento da PlayStation 2 (o nome ainda não está definido), mas é isso mesmo que acontece nesta edição. No Japão assistimos ao evento denominado "Um Olhar Sobre o Futuro" e contamos, na página 6, como será a nova máquina da Sony.

Por falar em Japão, a última loucura no país do Sol Nascente chama-se PocketStation, um pequeno acessório a que só teremos acesso na Europa no próximo Verão mas que já faz as delícias dos jogadores japoneses. Na Análise deste mês fique a saber quais são os jogos compatíveis com esta engenhoca e como funciona. Finalmente jogámos Final Fantasy VIII (com um dicionário de japonês ao lado, é claro) e já estamos a par de toda e intriga que envolve o enredo deste fabuloso RPG. Quem é o herói? Quem é o vilão? Quem se apaixona por quem? Está tudo no 1º Contacto da página 48. Sendo esta uma edição de aniversário decidimos presentear os nossos leitores com um poster do último título de corridas da Namco. Agora todos se podem sentir mais próximos da menina de Ridge Racer Type 4. Ela é linda, não acham? Agora vamos apagar as velas... perdão, a vela!

Índice

REVISTA OFICIAL PLAYSTATION ABRIL 1999

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 Laura Alves 3
2745-152 Queluz
Telefones: Geral (01) 434 45 00
Publicidade (01) 434 45 06
E-mail: publicidade@rgb.pt
Fax (01) 434 45 09
E-mail: playstation@rgb.pt

DIRECTOR DA EDIÇÃO PORTUGUESA

Paulo Oliveira

REDACÇÃO

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

ARTE

Director de arte: Pedro Froes
Paginação: Bruno Nicolau

COLABORADORES

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

SECRETARIADO E ASSINATURAS

Priscila Pereira

PUBLICIDADE

Gertrudes Veríssimo

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

Os artigos desta edição, traduzidos ou reproduzidos do 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.

Tiragem desta edição: 25.000 exemplares

MEMBRO DA
apct

8 DEMOS EXCLUSIVAS PLAYSTATION
DRIVER, RUGRATS, ROLLRAGE, TANK RACER, BLOODLINES, RETRO FORCE E MAIS...

Revista Oficial
PlayStation
Edição portuguesa

LEIA O TESTE E VIBRE COM A DEMO
DRIVER
A PERSEGUIÇÃO JÁ COMEÇOU!

POCKETSTATION
A grande loucura japonesa ou a última engenhoca da Sony?

POR FIM!
FINAL FANTASY VIII
Já jogámos e contamos-lhe tudo sobre este grande êxito japonês!

TESTADOS
STREET FIGHTER ALPHA 3, MONACO GRAND PRIX, POPULOUS: THE BEGINNING, WCW THUNDER, TANK RACER, RUGRATS, BLOODY ROAR 2, STREET SKATER, RETRO FORCE, SWING, RALLY CROSS 2

E AINDA GUIAS COMPLETOS PARA PREMIER MANAGER '99 E ABE'S EXODUS



Croc 2

ANTEVISÃO

V-Rally 2 24

Pistas maiores e vistas melhores. V-R2 obtém a pole position contra Colin McRae e Gran Turismo, no mercado das corridas.

Civilization 2 26

Civilization II é o mais perto que alguma vez estará de brincar aos deuses. A não ser que já o seja.

Croc 2 28

O famoso anfibio está de volta para mais uma aventura 3D.



PREVIEWS

Ridge Racer Type 4 34

O jogo que promete ruir as fundações de Gran Turismo e TOCA.

GTA London 36

A sequência de Gran Theft Auto, desta vez em Londres.

No Fear: DMB 38

Um simulador de ciclismo de montanha patrocinado por uma conhecida marca de roupa desportiva.

Dark Stalkers 3 40

Mais um beat 'em up repleto de combos e personagens BD que nos chega pelas mãos da Capcom.

Astérix 41

Ação e estratégia de mãos dadas para espancar aqueles loucos romanos.

G-Police 2 42

As forças policiais do futuro.

Gex: Deep Cover Gekko 44

Mais atraente do que o próprio James Bond.

Street Fighter Col. 2 45

Os três primeiros Street Fighter num só. Quem é que quer lutar?

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 46

Será golo ou irá ao poste?





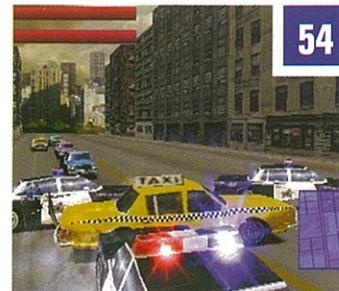
42

G-Police 2



18

PocketStation



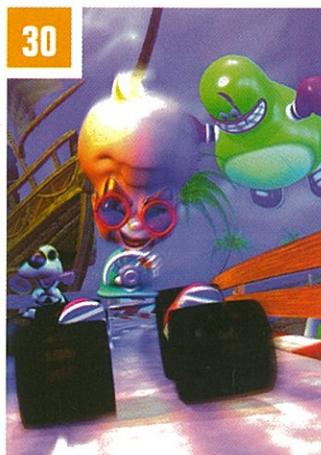
54

Driver



48

Final Fantasy VIII



30

Speed Freaks



72

Street Fighter Alpha 3



60

Bloody Roar 2

TESTES

Driver 54

Percorra o sub mundo de quatro cidades americanas em bólides dos anos setenta.

Running Wild 59

A proposta é simples: correr e correr.

Bloody Roar 2 60

Aparentemente é o impulso para uma nova era de beat 'em ups.

Populous: THE BEGINNING 64

Se pretende "conquistar mundos" e "comandar exércitos" então seja bom para o seu povo, caso contrário...

Tank Racer 66

Tanques com uma injeção de velocidade.

Rally Cross 2 67

Mais um concorrente que batalha por um lugar na grelha de partida.

Retro Force 68

Força retrógrada.

WCW Thunder 69

Pode ter 64 lutadores, mas não há nenhum com que valha a pena jogar.

Street Skater 70

Cool Boarders sobre rodas. Um desporto mais apropriado para a Primavera.

Street Fighter Alpha 3 72

Espanque dois oponentes ao mesmo tempo.

Monaco Grand Prix 74

Com 16 pistas e 22 carros, este novo simulador de Fórmula 1 já ultrapassou F1 '98.

Rugrats 76

Diversão animada para os mais pequenos. Tommy, Chuckie e Angelica aventuram-se na PSX.

Swing 77

Um puzzle de perder a cabeça.

DESTAQUE

Análise: POCKETSTATION 18

Descubra o que o novo e minúsculo hardware da Sony pode fazer.

1º Contacto: SPEED FREAKS 30

Finalmente a Sony prepara um título capaz de superar Mario Kart.

1º Contacto: FFXIII 48

O jogo que vendeu dois milhões de cópias no primeiro dia de vendas. Comprámos, jogámos e gostámos.



DIVERSOS

Notícias 6

As últimas novidades do mundo PlayStation. Não perca a reportagem sobre o evento nipónico onde foi apresentado o Chip PlayStation 2.

Squaresoft 15

Final quem é a Squaresoft? Conheça o historial da editora nipónica.

Marco do Correio 16

Um espaço feito por e para si.

Platinum 78

As últimas reedições dos sucessos PlayStation. Este mês, Tomb Raider 2 e Crash Bandicoot 2.

Top Secret 81

Este mês os guias para Premier Manager '99 e Abe's Exoddus.

No CD 93

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

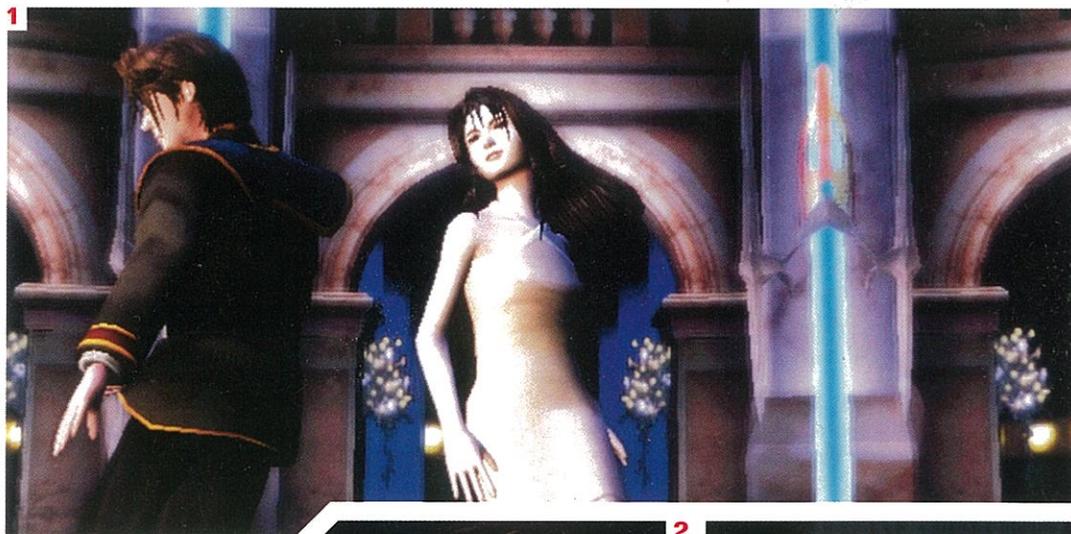
LOADING

1% COMPLETE

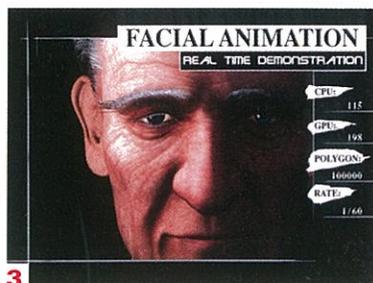


PLAYSTATION 2; UM OLHAR SOBRE O FUTURO

FOI ANUNCIADA A SUCESSORA DA PLAYSTATION



1 A cena da demo de Final Fantasy apresentava Squall e Rinoa a dançar, enquanto os seus criadores movimentavam a câmara. **2** A sequência de Reiko Nagase mostrava esta personagem a caminhar por uma passerelle, antes de se voltar e nos oferecer uma piscadela de olho malandra. **3** A demo da Squaresoft era pura e simplesmente estranha.



Foi o momento por que todo o mundo aguardava. Ao meio-dia de 2 de Março de 1999, cerca de 1.500 dos principais actores da indústria de videojogos foram conduzidos aos seus lugares num auditório japonês. A razão para esta reunião de almas gémeas? Um anúncio intitulado "Um Olhar sobre o Futuro" a ser feito pela Sony Japão. Por momentos, parecia que a história que corria – que o evento era a celebração da venda de 50 milhões de consolas – seria verdade. Dr. Norio Ohga, Presidente e Director-Geral da Sony, surgiu no palco (e em dois enormes ecrãs de vídeo) para apresentar um pequeno filme de quatro minutos com a compilação dos melhores momentos da PlayStation. No entanto, as coisas começaram a aquecer quando Ken Kutaragi, o génio de design vulgarmente conhecido como pai da PlayStation subiu ao palco. "Estamos aqui para projectar o futuro e para vos comunicar as nossas ideias sobre a próxima geração PlayStation", começou ele. "O nosso sonho é criar uma nova forma de entretenimento baseada em computadores. Comparado com filmes e música, o computador é recente. Tem apenas 27 anos de existência. A próxima



1 A demo de Gran Turismo. Os modelos do carro foram retirados da introdução pré-renderizada original, mas esta era jogável. **2** A demo do submarino e do patinholo.

geração da PlayStation poderá realizar as nossas aspirações e sonhos. Sejam filmes ou música, queremos criar isto em computadores para produzir um tipo de entretenimento totalmente novo, usando o Emotion Engine". Este é o nome dado ao processador central da PlayStation 2, o coração da nova máquina. Este chip fora apresentado semanas antes do encontro numa conferência internacional realizada em São Francisco a 17 de Fevereiro. Aí, Kutaragi-san denominou o chip de 250 MHz e 128-bit como Emotion Engine devido à sua capacidade de "sintetizar comportamento e emoções" e avançou a sua compatibilidade com o DVD. Para além do Emotion Engine (a correr agora a uns aumentados

300 MHz), a "PlayStation da próxima geração" (o nome utilizado para a nova máquina durante toda a apresentação) apresenta não um mas dois Sintetizadores de Gráficos, ambos contendo capacidades de transferência de dados 20 vezes superior às dos melhores aceleradores de gráficos para PC actuais. A combinação dos dois Sintetizadores de Gráficos com o Motor dá à nova máquina uma potência verdadeiramente assombrosa. Estamos a falar de três vezes mais velocidade do que o recentemente anunciado Pentium III e capacidade de deslocar 60 milhões de polígonos por segundo (comparado com os 3 milhões da Dreamcast e os 300.000 da PlayStation 1). Kutaragi prometeu

que "gráficos com a mesma qualidade de filmes DVD poderão ser usados para animação. Este é o melhor ambiente para entretenimento doméstico. Um mundo nunca antes imaginado pode agora ser realizado". Realmente, parece excelente no papel, mas o que a Revista PlayStation e toda a gente queria ver era provas. E o que vimos não só provou as afirmações extraordinárias de Kutaragi, como fez os nossos queixos caírem ao chão. Durante as demos, Ken Kutaragi deslocou a câmara de um lado para o outro para demonstrar várias questões específicas, embora - o que foi uma desilusão - o hardware usado para tal manipulação tenha sido um teclado de computador e um pad Dual Shock. ▶

O CRIADOR DE CRASH



Jason Rubin, Presidente da Naughty Dog e criador de Crash falou à Revista PlayStation sobre a PlayStation 2. "Esta é a primeira vez, em quatro gerações do sistema, em que senti entusiasmo e receio ao mesmo tempo. Trata-se, sem dúvida, do maior salto que alguma vez vi e esta afirmação é sincera. Sinto receio, porque não consigo imaginar quanto tempo demorará a preencher a quantidade de informação que esta máquina pode correr. A questão de fundo é que Kutaragi-san conseguiu o seu próprio lugar na História. Hoje em dia, as pessoas na Intel e na 3Dfx pensarão em Tóquio e dirão: como é que perdemos isto tudo?"

Deve estar muito orgulhoso de ter aqui Crash! "Foi há quatro anos e meio que Crash1 saiu e ver Crash no lançamento da próxima PlayStation é decididamente uma honra. Não sei que faremos com ele no futuro. Aqui estamos nós, com uma nova PlayStation com uma potência 30 a 40 vezes superior. Os jogos vão mudar. Se acontece alguma coisa má, a nossa personagem vai sentir isso e o jogador também vai sentir. Trata-se de fazer jogos com emoção e não filmes interactivos".

Quais são os seus planos? "Ainda não temos a certeza, temos andado a trabalhar num título, que agora já posso dizer tratar-se de um jogo PlayStation 2, mas isto é uma alteração que vai levar tempo a digerir".

Em sua opinião, que nome lhe irão dar? "Não sei, a Sony disse "A PlayStation da próxima geração" e é claro que ninguém sabe. Trata-se de uma decisão de marketing a ser tomada depois".

Vá lá - dê um palpite! Humm... Grande PlayStation!

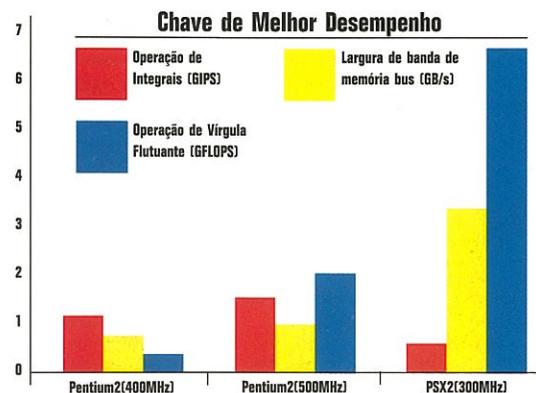
ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

AFINAL, O QUE CONSEGUE FAZER A PLAYSTATION 2?

Juntamente com toda a conversa e com as espantosas demos, encontravam-se pilhas e pilhas de dados de especificações técnicas, concebidas para entusiasmar as centenas de programadores e produtores que ali se encontravam. Achámos que iria gostar de ver algumas das mais importantes.

CPU	RISC 128-bit (MIPS IV-subset)
Velocidade de relógio	300 MHz
Instruções extra de multimédia	107 instruções a um comprimento de 128bit
Memória principal	32 Mb (RDRAM directa 2ch@800MHz)
Capacidade de transmissão da memória	3,2 Gb/seg
DMA	10 canais
Co processador gráfico 1	FPU (FMACx1, FDIVx1)
Co processador gráfico 2	Vuo (FMACx4m FDIVx1)
	Micro Memória (I:4Kb D:4Kb)
Unidade de processamento vectorial	VU1 (FMACx5, FDIVx2)
	Micro Memória (I:16Kb D:16Kb)
Desempenho da vírgula flutuante	6,2 GFLOPS
Funções de renderização	Texture Mapping, Bump Mapping Fogging, Alpha Blending Bi- e Tri-Linear Filtering MIPMAP, Anti-aliasing Renderização multi-pass
Rácio de desenho de polígonos	75 Milhões/seg (polígono pequeno)
	50 Milhões/seg (quadrilátero de 48 pixéis com Z e A)
	30 Milhões/seg (triângulo de 50 pixéis com Z e A)
	25 Milhões/seg (quadrilátero de 48 pixéis com Z, A e T)
Rácio de desenho de sprite	18,75 Milhões (8x8 pixéis)
Output de imagem	NTSC/PAL
TV digital	(DTV)

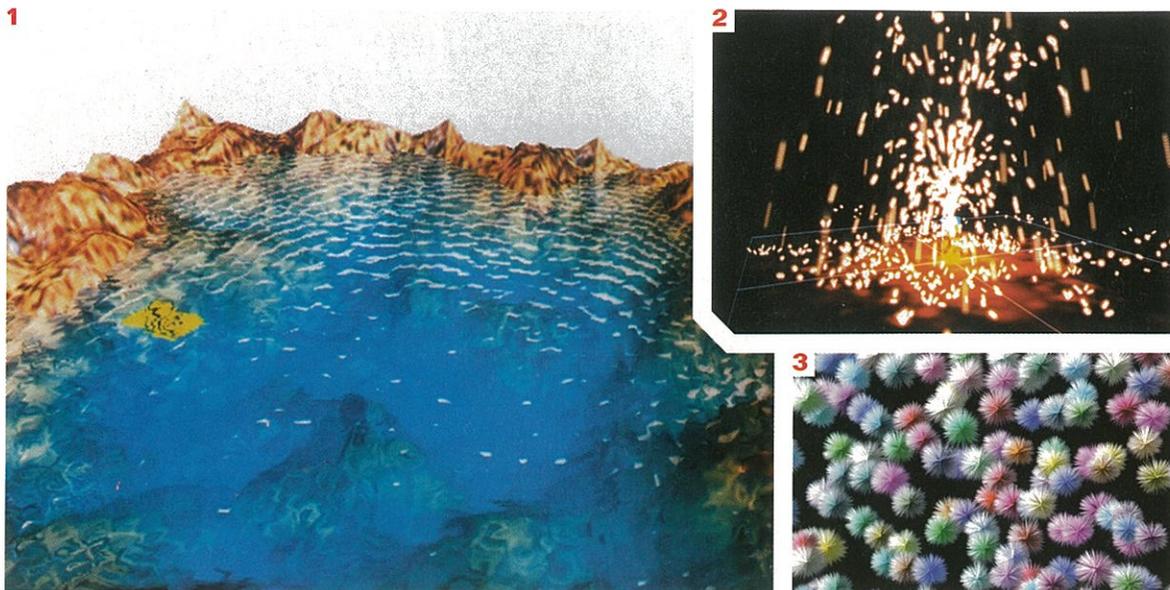
VESA	(máximo 1280x1024 pixéis)
Número total de transistores	43 Milhões
Total de transistores	10,5 Milhões
+ Perspectiva gráfica	66 Milhões de polígonos/seg
+ Iluminação	38 Milhões de polígonos/seg
+ Nevoeiro	36 Milhões de polígonos/seg
Gerador de superfícies curvas (Bezier)	16 Milhões de polígonos/seg
Unidade de processamento de imagem	Descodificador de Camadas Macrobloco MPEG2
Desempenho de processamento de imagem	150 Milhões de pixéis/seg



Pssst!

Boatos, tagarelice, murmúrios e mexericos...

O mês passado foi a Eidos, este mês é a EA a ser proclamada como produtora de um título de FI recentemente licenciado. A Revista PlayStation não deixará de descobrir mais pormenores deste interessante desenvolvimento... A Titus está a preparar um novo título de luta. Diz-se que Evil Zone terá dez personagens, cinco modos diferentes e terá uma enorme dose de efeitos especiais. Tudo isto e aparentemente utiliza apenas dois botões... A Ubi Soft Entertainment e a Warner Bros Interactive assinaram um acordo para produzir títulos para consola baseados em Batman, o herói de capa negra da DC Comics. Contem com jogos inspirados no animado The Adventures of Batman and Robin - lá para o ano 2000... Segundo estranhos sussurros da máquina de boatos do outro lado do Atlântico, Madonna comprou os direitos cinematográficos do título da Squaresoft por enquanto ainda não lançado pelos nossos lados, Parasite Eve... Mais mexericos sobre a Square. Foi anunciado que esta produzirá com certeza Final Fantasy IX para "um formato 128". Trata-se certamente da PlayStation 2... A Revista PlayStation ouviu rumores de um novo título Sony super interessante, Ape Escape. A loucura em plataformas 3D está na ordem do dia. É evidente que as estrelas são um grupo de macacos amotinados e o jogador comanda um ou dois rapazes decididos a impedir que o chefe dos macacos, Scepter, leve a cabo o seu propósito de domínio mundial. Contem com mais pormenores em breve... Mais novidades sobre a Sony. Tenchu vai ser o tema de múltiplas sequelas - o que é muito bom, dizemos nós. Uma versão melhorada do jogo apresentando um melhor rácio de fotogramas irá chegar ao Japão em breve, ao mesmo tempo que uma verdadeira sequela deverá chegar aos fãs europeus antes do final do ano... ▶



[1] A demo da água mostrava pequenas ondas reais. [2] O fogo de artifício em pleno efeito. [3] As espantosas bolas de pêlo saltitantes!

▶ Apesar de, durante a demonstração, efectivamente não se encontrar à vista qualquer hardware PlayStation 2, éramos constantemente recordados de que aquelas demos estavam a ser geradas em tempo real num genuíno chipset PlayStation 2. Mr. Kutaragi chamou depois ao palco uma série de equipas de produtoras famosas, para que estas apresentassem os seus produtos AINDA MAIS impressionantes! Isto - no global - envolvia usar hardware PlayStation 2 para recriar as famosas

introduções renderizadas dos seus jogos em tempo real...

A primeira foi uma equipa da Polyphony Entertainment que mostrou cenas filmadas de Gran Turismo ao estilo de introduções a correrem no novo hardware. E para provar que estava a correr ao vivo, fizeram deslocar a câmara de um lado para o outro, com uma secção em vídeo mostrando um dos elementos da equipa a conduzir mesmo um dos carros pela pista. A demo seguinte veio da SN Systems,

que apresentou uma cena medieval envolvendo centenas de esqueletos guerreiros a travar uma portentosa refrega num castelo em ruínas. A seguir surgiu a Namco com o demonstrador Mr. Yamata da equipa de desenvolvimento de Tekken. Depois de uma breve sequência que envolveu a bela Reiko Nagase, de Ridge Racer, a dançar e a piscar o olho atrevidamente, Jin Kazama e Paul Phoenix (retirados de Tekken 3) foram vistos envolvidos em combate numa escura viela. Como se este duo

AS DEMOS

Aquilo que vimos sobre o que a PlayStation 2 tem para oferecer surgiu através de uma série de espantosas demos, cada uma manipulada em tempo real pela delicada mão de Kutaragi-san.

Penguin Panic

Consiste num Crash Bandicoot com qualidade equivalente, correndo na direcção da câmara com centenas de pinguins ao estilo de Pingu a persegui-lo, soltando fumo pelas narinas.

Burr

Uma coisa louca tipo screensaver com milhares de objectos pontiagudos a mudar de forma e cor ao mesmo tempo que voam de um lado para o outro.

Pluff

Milhares de bolas peludas a saltar, cada uma feita de milhões de madeixas de cabelo distintas.

Feather

Penas a pairar no vento - primeiro algumas, depois milhares, todas a serem levadas e trazidas por correntes de vento em constante mutação.

Firework

Um fogo de artifício que lança em redor milhões de centelhas.

Polygon

Um simples rosto humano, de alguma forma tipo desenho animado, que se metamorfoseia de rosto em peixe.

Depth of Field

Uma demo de mapeamento de reflexo - centenas de objectos metálicos irregulares e brilhantes são atirados para o ecrã, reflectindo-se uns aos outros. (Esta demo utiliza precisamente os Sintetizadores de Gráficos e NÃO o Emotion Engine!)

Wave

Uma paisagem marítima presa dentro de um quadrado de terra. A água enche a terra e as ondas perpassam pela sua superfície. A câmara aproximou-se então da superfície para mostrar dois peixes a nadar, criando ainda mais pequenas ondas quando tocaram na superfície.

Bath

Um submarino de brincar e um pato num lava-loiça. Os dois



flutuam de um lado para o outro e depois alguém abre a torneia, o que os faz revoltar. Em seguida, o tampão é retirado e a água escorre. Depois o lava-loiça volta a ser enchido. Incrível!

DEMO DE SKELETON



Centenas de esqueletos ganham vida e são chacinados por um dinossáurio!

DEMO DE TEKKEN



Paul Phoenix e Jin Kazama combatem em tempo real diante de 20 fãs!

DEMO DA SQUARESOFT



Quatro ágeis peritos em artes marciais travam um combate de morte!

DEMO DE GRAN TURISMO



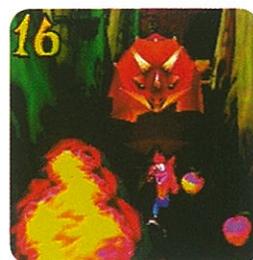
A introdução de Gran Turismo ganha vida com a condução deste carro!

assombroso não fosse suficiente, uma enorme multidão de 20 ou mais observadores igualmente pormenorizados instigava o par com aplausos. O verdadeiro golpe de mestre chegou apenas quando Yamata e um colega pegaram em pads Dual Shock e começaram a travar uma aguerrida batalha Tekken! E, para provar que a luta estava de facto a ser controlada por eles, um terceiro elemento da Namco manipulava uma câmara de vídeo que filmava as mãos dos jogadores. Esta imagem era apresentada num dos enormes monitores, para pronta comparação com a acção que se desenrolava no outro. A última equipa a subir ao palco foi a Squaresoft, com três demos de arrasar. A primeira usava o velho do filme Final Fantasy que sairá em breve. Ao som de uma violenta banda sonora tecno, Yokoko e Mishima da Squaresoft contorciam o rosto desta personagem desde um sorriso até um esgar furioso, passando por todas as emoções entre ambos. Enquanto o rosto do senhor se contorcia, Yokoko sugeriu que

o rosto era "quase demasiado real. É bastante estranho. Talvez devêssemos ter escolhido uma rapariga como modelo, em vez do velho". A assombrosa assistência concordou. A segunda demo da Square mostrava outra impressionante cena de combate. Oito lutadores tipo Tekken caíam de um tecto e começavam a lutar numa enorme sala mobilada. O combate continuava no exterior e terminava junto de uma cascata maravilhosamente construída.

COMPATÍVEL COM PSX!

Um chip de 32bit desenvolvido pelos criadores do chip da PSX original, o LSI lê informações de joypads e fornece informação a mecanismos externos. No entanto, graças às suas origens, este chip corre programas PSX, o que dá à PSX 2 compatibilidade com os milhares de jogos PSX já disponíveis. Além disso, a Sony acha que o chip correrá os jogos PlayStation de forma ainda melhor. Na apresentação, Crash 3 foi apareceu a correr na PSX 2 e tinha um aspecto agradavelmente idêntico.



Foi-nos mais uma vez recordado que "tudo isto está a ser produzido em tempo real". A demo final foi talvez a mais impressionante de todas. Tratou-se de uma admirável sequência de vídeo de FFVIII, o baile de formatura. Bem, o que poderiam ter encontrado para melhor ilustrar a potência da PlayStation 2 do que essa mesma cena recriada novamente em tempo real e com maior detalhe? Mishima usou o joypad para manobrar a câmara em torno dos dançarinos, depois posicionou várias luzes coloridas e fê-las rodopiar. Mas o melhor ainda estava para vir, quando Mishima se ofereceu para provar a natureza tempo real da demo, modificando o par de Squall. A demo foi parada e um instante depois Rinoa desapareceu, deixando Squall sozinho. Um momento mais tarde e um novo par, com cabelo curto, castanho, e um fato cinzento com uma faixa vermelha – uma personagem que não se encontra no jogo – surgiu no lugar daquela. Depois a dança recomeçou, a informação de movimento fazendo a rapariga dançar em sincronia com Squall, sem um sobressalto ou solução. Finalmente, a imagem do par dançante foi dividida numa miríade de imagens, que rodopiaram e desabaram pelo ecrã. Mas o melhor momento talvez ainda estivesse para acontecer. Ken Kutaragi regressou triunfante ao palco e as palavras "Compatível com software PlayStation actual" surgiram no ecrã. Neste momento, a sobrecarga sensorial foi demasiada e a multidão desatou a aplaudir espontaneamente. Faltava ainda apresentar um êxito final antes de o espectáculo terminar. Apareceu um ecrã com as palavras "Japão – Inverno 1999. EUA, Europa 2000". Parece que a PlayStation 2 poderá chegar ao Ocidente mais cedo do que pensávamos. No próximo mês, apresentaremos imagens de todas as demos, bem como os mexericos de bastidores do lançamento. E responderemos a todas aquelas questões importantes – Como se chama? Quando será lançada? Que aspecto terá? E quanto custa? Não perca.

Pssst!

Boatos, tagarelice, murmúrios e mexericos...



Diz-se que Ace Combat 3: Electrosphere, da Namco, oferecerá um inovador sistema de missões que implica desdobramento intensivo. Por outras palavras, depois de despachar um esquadrão de vilões, o jogador pode ter de participar noutra refrega que nada tem a ver com a primeira... O próximo Inverno trará Vigilante 8: Second Offense da poderosa Activision. Estão prometidas novas capacidades, novas personagens, um modo Quest mais desafiante, novos power-ups, armas e gráficos melhorados... A GT Interactive deverá produzir para PlayStation o espantoso shoot 'em up na primeira pessoa intitulado Unreal... Mortal Kombat: Special Forces deverá chegar à PlayStation por volta do final do ano. Curiosamente, tomará a forma de uma aventura de acção, em vez de um festival de violência de arrasar... O título N64 Mission Impossible, baseado no filme do mesmo nome, prepara-se para chegar à PlayStation no Verão. A Infogrames deverá melhorar o jogo com uma banda sonora de qualidade. Desenvolvido pela X-ample, o título deverá surgir na E3... NOTÍCIA DE ÚLTIMA HORA: A Square nega a associação de Madonna ao filme Parasite Eve. Oh, que pena...

INTERPLAY CASA COM VIRGIN

E ARREBATA DOTE DE PESO

As editoras Virgin e Interplay concluíram um negócio que colocará a primeira a editar os jogos da segunda na Europa, enquanto esta publicará os jogos da primeira nos Estados Unidos. A Interplay também assumirá uma quota de 49 por cento da outra e ambas preparam-se para se mudar para as mesmas instalações em Londres brevemente.

A acção foi considerada por alguns observadores do mercado como uma medida algo desesperada. O ano passado, a Virgin perdeu os seus lucrativos negócios de distribuição na Europa com a Westwood e a Lucas Arts, ao mesmo tempo que a principal produtora da Interplay, a Shiny, não conseguia terminar Messiah e, em vez dele, apresentou Wild 9 que ninguém comprou. Sem dúvida, a nova colaboração trará estabilidade às duas empresas, mas isso talvez acabasse por acontecer de qualquer forma. A Virgin continua a ter um contrato de edição europeia com a Capcom e o seu leque de títulos a ser editado futuramente parece mais promissor do que nunca. Para além disso, nunca se sabe, um dia a Shiny pode até concluir Messiah.



PERIGO DINOSSÁURICO

EQUIPA DE RESIDENT EVIL EM AVENTURAS JURÁSSICAS

A equipa responsável pelo enorme sucesso que foi Resident Evil entrou mais uma vez no mundo do horror, mas desta feita com lagartos pré-históricos em vez de acidentes genéticos malignos.



Dino-Crisis é uma aventura cheia de suspense e horror, na qual Regina, um elemento das forças especiais femininas, viaja até uma ilha ultra secreta para investigar o trabalho do tresloucado Professor Kirk. Shinji Mikami, o produtor dos títulos Resident Evil, é o homem responsável pelo novo jogo, o que faz deste título, para todos os efeitos, o terceiro episódio da saga Resident Evil em tudo menos no nome.

A existência de Dino-Crisis constituirá um alívio para os fãs de Resident Evil, uma vez que apenas

há dois meses a Sony revelou que tinha assegurado que o próximo jogo Resident Evil, intitulado Codename Veronica, seria um exclusivo DreamCast. O nome Dino-Crisis permitiu à Capcom contornar de forma inteligente os seus constrangimentos contratuais e trazer mais um título de horror de sobrevivência à PlayStation que é onde ele pertence.



Dino-Crisis tem um visual semelhante ao de Resident Evil. E os dinossauros conseguem ser tão assustadores quanto os zombies.

LEON THE SNOWBOARDER

ESTRELA DE RESIDENT EVIL FAZ-SE À PISTA

Conforme revelámos no Expresso do Oriente do passado mês, a Capcom vai publicar um novo título de snowboarding no Japão.

Desenvolvido pela Cave, anteriormente responsável pelo excelente Steep Slope Sliders na Sega Saturn, Tricky Sliders apresenta excelentes visuais, vários modos de jogo e a possibilidade de vestir as suas personagens com roupas diferentes (ainda não sabemos se é possível penteá-las ou fazer-lhes trancinhas). Tricky Sliders também ostenta um modo ecrã dividido para dois jogadores e uma capacidade Replay aparentemente excelente,

embora nada disto seja estranho ou entusiasmante. O que é estranho, porém, são rumores de que Leon de Resident Evil 2 faz parte do jogo como um bônus secreto. A Capcom é conhecida por ressuscitar velhas personagens em novos títulos (Marvel vs Capcom

está cheio de heróis dos videogames), mas raramente os faz passar para géneros diferentes. O Expresso do Oriente sugeriu o mês passado que a Capcom poderia produzir um híbrido Street Fighter/Snow Boarder, denominado Piste Fighters. A coisa mais estranha é que irá provavelmente ler isso e começar a trabalhar nele. Mais novidades à medida que forem surgindo...





Com Ridge Racer Type 4, Rollcage, Gran Turismo 2 e agora este, 1999 parece ser o ano dos simuladores de corridas.

RALLY DE ALTO NÍVEL

PRODUTORES DE MOTORHEAD ACELERAM

A produtora sueca Digital Illusions – responsável pelo simulador de corridas, Motorhead – está a trabalhar noutra título de condução para a Gremlin Interactive. Apresentando três modos Championship, informação de simulação pormenorizada e, pelo que estas imagens demonstram, visuais impressionantes, o glorioso reino de Colin McRae Rally poderá em breve chegar ao fim. Eis que chega Rally Masters. Realismo temperado com jogabilidade parece ser o objectivo dos produtores. O Presidente da Digital Illusions, Fredrik Liliegren, chegou mesmo a dar uma volta num carro de rally com o famoso piloto Didier Auriol e tenciona usar esta experiência para afinar à perfeição o motor de condução de

Rally Masters. A equipa já se encontra a aperfeiçoar as suas variáveis e continuará a fazê-lo até que sinta que está perfeito. Para além dos três modos Championship, Rally Masters prepara-se também para oferecer modos Time Attack, Ghost Play e opções para dois jogadores, bem como um Custom Championship Editor, que permite ao jogador criar as suas próprias competições. O jogo final também deverá incluir 22 veículos (cada um elaborado com cerca de 750 polígonos) e mais de 50 pistas – e isto sem contar com aqueles circuitos invertidos que a Namco sempre introduz nos seus jogos.

Acrescente a isto uma boa dose de efeitos visuais tais como reflexos, gravilha a saltar, água a salpicar, sombreados, colorações, fumo e chuva, e obtém um simulador de corridas que promete.



LARA CROFT NO PARQUE DAS NAÇÕES

VENHAM JOGAR RIDGE RACER TYPE 4



É verdade! Lara Croft em carne e osso vem a Portugal! E vamos convidá-la a jogar Ridge Racer Type 4 nos displays Sony que vamos ter ali colocados.

Gostavam de ter uma fotografia ao lado da heroína de Tomb Raider? Não, não é sonho. É mesmo real.

Se visitarem a exposição Multimédia XXI, que se realiza nos próximos dias 15 a 18 de

Abril, no Parque das Nações, arriscam-se (ó, que chatice...) a dar de caras com a famosa, bela, esperta, e muitos mais adjetivos elogiosos, Lara Croft.

No dia 17, Sábado, às 16:00 horas, ela vem visitar o nosso stand. Não percam esta oportunidade única.



PLAYSTATION
A-Z

I de... Internet. Para aqueles que não têm a certeza, isto significa páginas de informação armazenada em computadores por todo o mundo que podem ser vistas no seu computador de casa. Até pode criar as suas próprias páginas e ter gente de todo o mundo a consultá-las. É tudo muito bonito na prática e tudo muito impressionante. No entanto, a sua única utilização prática até ao momento consiste em obter dicas e soluções para videojogos e descarregar imagens "interessantes". Talvez um dia, não?

J ... de Joypad. Botões muito juntinhos num objecto de plástico moldado para se adaptar à mão do utilizador e permitir jogar videojogos. O maior exemplo disto é o lendário pad PlayStation - especialmente o seu mais recente modelo Dual Shock. Tremendo, literalmente.

K ... de Kilobyte. Mil bytes. Mas já ninguém fala em kilobytes - só em Megabytes. Que, só para ficar a saber, é um milhão de bytes (que são 8bit). Na verdade, não é nada um milhão de bytes, mas sim 1.048.576 bites. Porquê? Porque algum crânio cheio de acne e sem vida social decidiu que deveria ser. E por nenhuma outra razão. A memória é medida em megabytes (Mb). A PlayStation tem 2 Mb de memória o que, actualmente, provoca algumas dores de cabeça particularmente na conversão dos jogos PC, ávidos de memória.

EXPRESSO DO ORIENTE

36 ON 136 OE プレイステーション.

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



"Olhem para mim! Estou ali no meio!"
O salão da Exposição AOU.

JAPÃO PREFERE O MÉTODO DO RITMO

Um dos principais eventos arcade do Japão realizou-se em Makuhari Messe. Na Exposição AOU (organizada pela Associação de Operadores de Arcade) as empresas do sector exibiram os seus títulos arcade em desenvolvimento, muitos dos quais serão convertidos para PlayStation. Então, o que andaremos a jogar durante a contagem decrescente para o novo milénio? Bem, a Capcom apresentou Giga Wing, um shoot 'em up tradicional, e uma sequela Street Fighter intitulada Street Fighter III Third Strike. Este último oferece quatro novas personagens e um "Grade Judge System", que dá aos jogadores uma classificação, tipo nota escolar, pelo seu desempenho. Nada de muito inovador. A grande novidade do evento, porém, foi a obsessão de toda a gente com o género de acção-ritmo. A Konami, que instigou a loucura com Beat Mania, está a trabalhar em Guitar Freak e Drum Mania, dois novos jogos de ritmo que podem ser jogados a dois através de um cabo de ligação. A Konami também revelou Dance Dance Revolution 2 e Pop 'N' Music 2. A antiga empresa de arcade, a Jaleco, apresentou um título de mistura denominado DJ, que é semelhante a Beat Mania. Nem a Namco ficou imune à febre da dança. Ofereceu uma espreitadela a Rhythm Groove, mas deu mais espaço a títulos de arrasar como Point Blank 2 (é provável uma conversão PSX, uma vez que o original teve sucesso), e um simulador de corridas de cavalos, Final Furlong 2 (é improvável uma conversão PSX, uma vez que o jogador se senta num cavalo de plástico). Também em exibição estava Bass Angler (tem a ver com pesca, não com música). Mas não houve sombra de Tekken 4.

KONAMI LEVA O RITMO PARA CASA

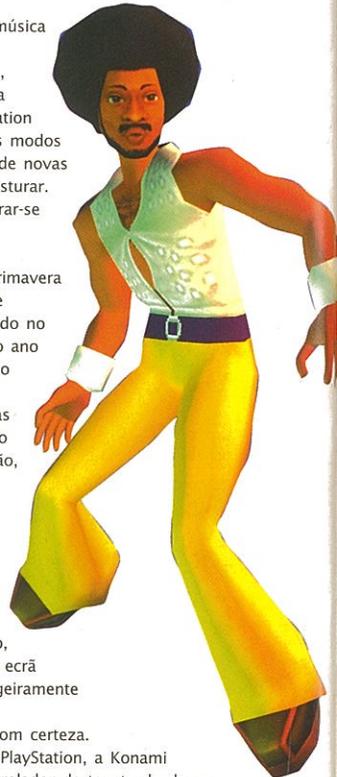
Mantendo-se no tema de ritmo, a Konami apresentou o elenco de conversões para PlayStation de todos os seus populares jogos arcade baseados em música. Já foi lançada no Japão a versão doméstica de Pop 'N' Music, uma espécie de Beat Mania para jovens utilizadores de PlayStation. Tal como no original, é preciso criar efeitos auditivos ao compasso da música; mas aqui, em vez de controlar a acção através de um gira-discos realista, o jogador tem à sua disposição sete enormes e coloridos botões e dicas visuais óbvias sobre que botão pressionar e quando.



Dance Dance Revolution agradou às multidões. Mas os visuais são péssimos.

Os gráficos e a música receberam um tratamento suave, engraçadinho, e a conversão PlayStation acrescenta alguns modos novos e um par de novas melodias para misturar. Também a preparar-se para receber o tratamento de conversão esta Primavera está Dance Dance Revolution. Lançado no mercado arcade ao ano passado, este jogo dá ao utilizador quatro plataformas colocadas no chão sensíveis à pressão, que ele tem de pisar ao ritmo da música.

Se o jogador dançar sobre as plataformas certas e se de manter no ritmo, a personagem no ecrã realiza combos ligeiramente dançantes. Muito divertido, com certeza. Para a conversão PlayStation, a Konami produziu um controlador de tapete de dança que é novidade - semelhante ao original de arcade. Também lhe foi adicionado um modo Edit e um modo Practice.



ASES PELOS ARES

AJVC prepara-se para lançar no Reino Unido Let's Be a Pilot, um excelente simulador de voo japonês. Devendo ser intitulado WingOver 2 para a Europa, o título vendeu 200.000 cópias na sua terra natal e permaneceu na primeira posição das tabelas durante cinco semanas.



WingOver 2 já tem lançamento marcado para a Europa.



"Eh, parece-te imenso comigo!"

OH, JOJO GO!

Baseado em Jojo's Bizarre Adventure (uma famosa série de banda desenhada manga criada por Hirohiko Araki), Jojo's Venture é mais um beat 'em up da Capcom convertido do original arcada. No entanto, há aqui algumas ideias novas. Tal como na série manga, cada uma das dez personagens tem uma espécie de espírito interior que o jogador pode chamar com uma simples pressão num botão. O espírito interior (ou Stand) salta então para fora do corpo e traz consigo um conjunto de movimentos. Curiosamente, só os Stands podem realizar combos mágicos, cheios de efeitos visuais, enquanto as personagens apenas dão pontapés e socos como pessoas comuns – de forma que a jogabilidade funciona a dois níveis muito distintos. Iguamente prometedor é o movimento de ataque Tandem que permite ao jogador programar uma série de comandos quando o jogo entra em pausa – depois os movimentos são realizados pelo Stand, enquanto a personagem principal se pode ocupar de outro ataque simultaneamente. Parecendo uma mistura de Dark Stalkers com X-Men, Jojo's Venture deverá ser lançado lá mais para o final do ano.



Apresentando Leonardo Di Caprio (em cima) e Kate Winslet (em baixo) Vampire.

ERA UMA VEZ UM... TANQUE

Os fãs que aguardam o mais recente título Dragon Quest terão de se contentar por enquanto com este engraçado jogo de batalha de tanques cujo lançamento no Japão ocorre durante esta Primavera. Pop 'N' Tanks é um shoot 'em up 3D à base de arenas, parecido com Twisted Metal e Vigilante 8 na medida em que o jogador conduz por ali,



Então isto é que é uma batalha de tanques?

VAMPIROS VS NEO-ROMÂNTICOS

Inspirando-se provavelmente na lendária série Castlevania da Konami, Vampire é um RPG com uma espécie de vibração oitocentista, Draculiana. A história segue duas famílias: Nosferatu (vampiros) e Duran (humanos), que se digladiam há muitas gerações e que não dão sinais de cessar de o fazer num futuro previsível. A tarefa do jogador, enquanto membro do clã Duran, é procurar vampiros durante o dia e espetar-lhes o coração enquanto dormem. De noite, tem de percorrer as ruas, protegendo transeuntes inocentes da indesejada atenção daqueles mortos-vivos. Para tornar as coisas mais interessantes, cada lado tem as suas capacidades especiais – os elementos Nosferatu podem metamorfosear-se em lobos e morcegos, enquanto os elementos Duran sabem cantar e usam fatos em tons pastel com mangas arregaçadas. Esta última parte poderá não ser totalmente verdadeira. Vam-tástico!



disparando contra veículos inimigos. E pouco mais tem. Mas é possível customizar os tanques com centenas de peças que podem ser apanhadas pelo caminho. Estes tanques customizados podem depois ser gravados no cartão de memória, de forma que é possível constituir batalhões personalizados. Há oito tanques à escolha e o jogador terá de aprender como manipular cada um deles. Os tanques e o cenário 3D são muito detalhados, ostentando um estilo de banda desenhada.



電撃 PlayStation

Top japonês

Top 10 - Vendas

- 1 Bass Landing (Ascii)
- 2 Takes Of Phantasia (Namco)
- 3 Kashira Moji D (Kodansha)
- 4 Crash Bandicoot 3 (SCEE)
- 5 Beat Mania (Konami)
- 6 Simple 1500 Series Vol 1 (Culture Publishers)
- 7 Street Fighter Zero 3 (Capcom)
- 8 Deep Freeze (Sammy)
- 9 Ridge Racer Type 4 (Namco)
- 10 Beat-Mania 3rd Mix (Konami)

Top 10 - Esperados

- 1 Final Fantasy VIII (Square)
- 2 Final Fantasy Collection (Square)
- 3 Dragon Quest VII (ENIX)
- 4 To Heart (Aquaplus)
- 5 Saga Frontier (Square)

Top 5 - Favoritos

- 1 Final Fantasy VII (Square)
- 2 Tales Of Phantasia (Namco)
- 3 Denso Suikoden II (Konami)
- 4 Xenogears (Square)
- 5 Star Ocean 2nd Story (Enix)

* TABELAS FORNECIDAS POR DENGEKI PLAYSTATION, A REVISTA ESPECIALIZADA MAIS VENDIDA PARA OS POSSUIDORES DE PLAYSTATION JAPONESES.

SONY ENGOLE PSYGNOSIS

NOVOS JOGOS NÃO SALVAM A SITUAÇÃO

A Sony encontra-se prestes a assumir o controlo completo da Psygnosis – a empresa que comprou em 1993 para ajudar no lançamento da PlayStation. A editora de Liverpool, responsável por jogos como Wipeout e F1, perderá a maior parte do seu pessoal de Vendas, Marketing e Relações Públicas, enquanto os estúdios de desenvolvimento passarão a reportar ao presidente de desenvolvimento de Software da SCEE, Juan Montes.

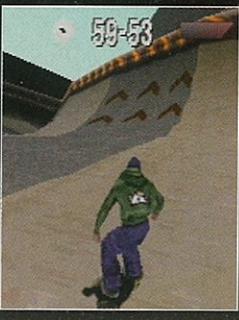
A decisão segue-se a um ano desastroso para a Psygnosis que viu títulos como Psybadek, F1 '98, Rascal e ODT a não conseguirem ter impacto no mercado de videogames. Vários dos estúdios de desenvolvimento da empresa foram encerrados nos últimos doze meses – devido, em grande parte, a uma série de projectos de fraca qualidade. Ironicamente, a notícia chega numa altura em que a fortuna estava a começar a sorrir para a Psygnosis. Rollcage (Revista PlayStation 43, 9/10) prepara-se para ser um enorme êxito, e o anúncio de Wipeout 3 provocou ondas de excitação por toda a indústria de videogames. A Revista PlayStation também descobriu que estavam na forja planos para desenvolver Destruction Derby 3, embora a produtora dos dois primeiros jogos, a Reflections, não estivesse envolvida. Recentemente terminou Driver para a GT Interactive. Parece claro que a Psygnosis se encontra a regressar àquilo que faz melhor – títulos de corridas. Infelizmente, o processo começou demasiado tarde para evitar a actual situação. Que pena!

Pssst!

Boatos, tagarelice, murmúrios e mexericos...

A Activision conseguiu o patrocínio do campeão de skateboarding, Tony Hawk, para o seu próximo simulador de "prancha de madeira com rodas". Desenvolvido pela Neversoft Entertainment, Tony Hawk's Pro Skater é alegadamente mais realista do que o recente Street Skater, da Electronic Arts (analisado neste mesmo número). Segundo um comunicado de imprensa, Hawk disse: "Sempre quis criar um videogame que representasse a realidade e a excitação do skateboarding profissional. A Activision deu-me a oportunidade de realizar este sonho". O rapaz desfez-se então em lágrimas e abraçou o funcionário da Activision mais próximo, ao mesmo tempo que embolsava o cachê do patrocínio, que deve ter sido bem gordo. Provavelmente.

O jogo está cheio de características de skateboard autênticas. Um sistema de truques e combos tipo beat 'em up permitirá aos jogadores realizar centenas de acrobacias, enquanto centros comerciais, auto-estradas, pátios de escola e centros de cidade proporcionam os locais realistas da acção. Até há um modo carreira que o ajuda a evoluir de um desconhecido que não faz ideia como impedir o skate de deslizar a toda a velocidade por uma colina abaixo, até uma super-estrela com imensos patrocínios. Também será incluída uma opção para dois jogadores em ecrã dividido. Mais informações em breve.



GAULESES NA PLAYSTATION

OS ROMANOS QUE SE CUIDEM

No passado dia 25 de Março, o auditório da FNAC, no centro comercial Colombo, serviu de palco para a apresentação do jogo Astérix da Infogrames.

O evento contou com a presença de Lionel Arnaud, gestor de produto deste título, que demonstrou como funcionam as várias vertentes do jogo incluindo a secção onde o objectivo é atirar os pobres romanos o mais longe possível. Os convidados tinham dois displays PlayStation à sua disposição onde podiam ajudar Astérix a cumprir a sua missão. O herói gaulês estreia-se assim na consola da Sony com um jogo que engloba dois géneros: estratégia e acção. Astérix e o seu inseparável amigo Obélix partem em busca de ingredientes para uma nova poção mágica do velho druida que não se cansa de experimentar receitas. Os principais adversários são, como é óbvio, os indesejáveis romanos. Para mais pormenores sobre este título, consulte o Preview na página 41 desta mesma edição.



FELICIDADE FRANCESA

UMA OLHADELA AOS PLANOS LE MANS

A produtora Eutechnyx conseguiu obter uma licença oficial para o seu próximo título Le Mans 24 Hours, que deverá ser editado pela Infogrames em Maio. O jogo é um simulador completo do clássico evento automobilístico, apresentando 48 automóveis de elevado nível de detalhe, 24 equipas "reais" e gráficos de alta resolução. Os jogadores têm mesmo a possibilidade de competir num modo Endurance em que a corrida de 24 horas pode ser concluída em tempo real - embora a Eutechnyx tenha acrescentado que os lamechas que não conseguem passar sem dormir podem gravar em determinados pontos durante esta maratona de experiência. Muito se diz sobre a precisão do jogo. Depois de seleccionar uma equipa, o jogador pode competir numa de três classes: GT2, para os principiantes, GT1 para os intermédios e classe Prototype para os veteranos. No entanto,

antes de correr, o jogador pode afinar o seu carro, dar uma volta, consultar a informação telemétrica e voltar a afiná-lo - exactamente como nas equipas reais. Também é preciso competir numa época de corridas completa de 16 circuitos para se classificar para Le Mans, durante a qual o jogador receberá ofertas de equipas rivais, introduzindo um novo tema de "caça de talentos" ao género de corridas.

No entanto, também há um modo arcade que põe fora tudo isto e apenas o deixa correr por ali um bocado. Afirmando possuir realismo, detalhe e belos visuais, Le Mans 24 Hours pode bem ter o que é necessário para se qualificar neste género subitamente tão preenchido (Ridge Racer Type 4 e Need For Speed 4 serão rivais). Fica prometida uma antevisão completa em breve.



Mais corridas para PlayStation. Alinhe o carro no circuito chamado Le Mans.

AFINAL QUEM É A SQUARESOFT

FUNDADA EM: 1989

SEDE: Tóquio. Escritórios em Honolulu, Los Angeles e Londres (em breve).

NÚMERO DE EMPREGADOS: Dado não disponível

RESPONSÁVEIS MÁXIMOS: Tomoyuki Takechi (Presidente e Director Geral)

HISTÓRIA: Não há qualquer dúvida, a Squaresoft pode vangloriar-se. É a criadora do mais épico dos jogos: Final Fantasy VII. A série Final Fantasy reinventou a experiência do videogame a um nível fundamental, deixando todos os RPGs lançados posteriormente na sua sombra. Há uma série de jogos Final Fantasy, cada um consideravelmente diferente dos outros, mas enquanto FFXIII não é lançado, FFXII é actualmente o

nomeadamente FFXII (claro), Tobal No.1 e Bushido Blade. Este último foi lançado entre Tekken 2 e Tekken 3 e, embora seja excelente, foi ofuscado pelo gigante da Namco.

E, quanto à Europa, é tudo. Preciosidades futuras da Square incluem Chocobo Racing, Internal Section, Cyberorg, Saga Frontier II, Racing Lagoon (um RPG de corridas!), Ehrgeiz e Chocobo's Mysterious Dungeon 2. Todos passíveis de serem exemplos daquela qualidade que é característica da Square e todos com poucas probabilidades de terem um lançamento europeu - isto é, a não ser que o recém constituído escritório da Square em Londres esteja actualmente a tratar da sua própria distribuição e a planejar relançar estes jogos a qualquer altura durante o ano de 1999. Trata-se de uma mera conjectura, mas não seria fantástico?

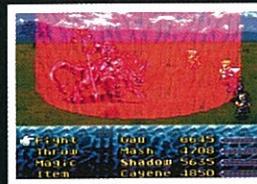
PRESENÇA: A Electronic Arts conjugou forças com a Square em Abril do ano passado, formando uma empresa denominada (surpresa!) Square Electronic Arts. Ao ter dado à Square uma rede de distribuição estabelecida, jogos da Square como Parasite Eve, Xenogears, Bushido Blade e Brave Fencer Musashiden foram lançados no mercado americano, com mais títulos a caminho. Como já dissemos,

único capítulo da saga à disposição dos jogadores europeus. Foram feitas algumas conversões linguísticas para o mercado americano e com o lançamento nos Estados Unidos de Final Fantasy Collection (uma compilação de FFIV, V e VI) os jogadores europeus poderão ter uma hipótese de jogar estas primeiras preciosidades. Infelizmente, esta é uma situação com a qual os jogadores europeus estão bem familiarizados, apenas tendo conseguido provar uma porção muito reduzida das delícias da Square,

só se aqueles escritórios ingleses chegarem a fazer algo de concreto, é que poderemos olhar para um catálogo semelhante de lançamentos interessantes. Actualmente, a Square é a terceira maior produtora e editora de videogames no Japão - uma estatística para a qual a série Final Fantasy muito contribuiu - e com a saída de Final Fantasy VIII, a quota de mercado tem grandes probabilidades de crescer. Com um sublime catálogo de êxitos passados, um calendário de lançamentos muito promissor; e uma filial na Europa que está a recrutar pessoal, 1999 pode bem vir a ser o ano da Square.



PLAYSTATION PORTFOLIO



FINAL FANTASY

Um jogo tão bem sucedido que deu origem a sete sequelas. Apesar do aspecto do jogo, muitos jogadores acreditaram mesmo que eram duendes e não canalizadores.



BUSHIDO BLADE

Mais violência mas desta vez passada no Japão antigo, onde "um golpe no olho com um pau afiado" não era uma piada de mau gosto mas sim um modo de vida.



TOBAL NO. 1

Um dos primeiros títulos com gráficos de alta resolução. Uma multidão de lutadores atacava os adversários ao mesmo tempo que se furtava aos golpes. Muito bom.



FINAL FANTASY VII

O mais famoso RPG de todos os tempos. Esta sétima encarnação (a primeira em PlayStation) apresentou a milhões o mundo de Magic Point e de Limit Break.

EM DESENVOLVIMENTO



FINAL FANTASY VIII

Trata-se da sequência de FFXII, embora esteja recheado de um novo tipo de bandidos e vilões. Vem em quatro discos. Levantamos uma ponta o véu na página 48.



EHERGEIZ

Talvez o mais original e divertido jogo de luta dos últimos tempos. Apresenta a liberdade de Bushido Blade, ao mesmo tempo que oferece a acção de Tekken e Soul Blade.



XENOGEARS

Pouco conhecido por estas bandas, este jogo é um tremendo êxito no Japão e nos EUA. Xenogears coloca enormes máquinas de combate umas contra as outras.



PARASITE EVE

Mais uma vítima da aparente incapacidade da Square de trabalhar mais depressa. Este excelente RPG de mundo real passa-se em Nova Iorque no Natal de 1997... Lancem-no já!

Correio

Obrigado a todos pela avalanche de votos de parabéns que recebemos!



NÃO SE ESQUECERAM DE NÓS

Cumprimentos para o pessoal da revista PSX. Continuem por muitos e bons anos.

Fernando Marques – Faro

Muitos parabéns. A última demo de Metal Gear Solid encheu-me de alegria ao ver que o tão esperado jogo da Konami de bons e maus momentos tornou-se na perfeição da PSX.

Manuel Lopes – Via e-mail

Desde já queria dar os parabéns à vossa fantástica revista e a todas as pessoas que nela trabalham.

Luís Ribeiro – Fundão

Não consigo resistir a comprar esta revista. Hoje, amanhã e depois, fazes parte dos nossos dias.

Bruno Maltez – Estremoz

Parabéns, continuem a pôr esta revista nas bancas.

Júlio Fontes – Fiães

E a PSX 1?

Quando a PSX2 sair continuarão a ser lançados jogos novos para a PSX ou a Sony só dará atenção à PSX2? O Crash Bandicoot 4 só estará disponível para a PSX2?

Pedro Machado – Malveira

A Sony promete que não faltarão títulos cada vez melhores para a PlayStation. Afinal é preciso satisfazer mais de 50 milhões de possuidores da consola.

NO PARAÍSO

Antes de mais parabéns, pelo vosso primeiro aninho de excelente trabalho. A vossa revista está muito bem realizada e cheia de informação sobre a menina dos nossos olhos (a PlayStation). Na verdade, uma pessoa sente estar às escuras quando não existe uma boa divulgação de informação sobre o equipamento que possui, no meu caso era isso mesmo que acontecia, antes de sair a vossa revista, claro.

Desde o início que tenho reparado que a vossa equipa é constituída quase exclusivamente por "meninas", isso aí na redacção deve ser o paraíso. Espero que consigam arranjar mais notícias sobre Wipeout 3, por mais estranho que possa parecer o velho Wipeout 2097 ainda é o meu jogo favorito e se sair uma sequela então é que me passo de vez, principalmente porque agora todos os jogos novos podem ser jogados com o Dual Shock e eu acho que os jogos desta série foram talhados para este comando. Já agora uma sugestão: que tal terem uma tabela com os recordes conseguidos pelos leitores em jogos de corridas, com a ajuda dos assíduos leitores da revista?

E não me canso com esta!! "A vossa redacção deve ser o paraíso". Adeus, muitos parabéns, parabéns também à menina dos nossos olhos. Good bye GIRLS and boys (não pensem que a diminuição da letra foi um acidente) e joguem muito. "A vossa redacção deve ser o paraíso".

Marco Godinho – Via e-mail

Olá. Somos nós, as meninas da redacção. Aqui também existem alguns meninos, mas nós estamos realmente em maioria. Ficámos muito babadas, isto é, contentes com a tua carta. Isto nem sempre é um paraíso, existem alturas em que o trabalho é tanto que mais parece o inverso, mas até nesses dias estamos lindas...

Quanto à sugestão de uma tabela com recordes em jogos de corridas, é um caso para pensar futuramente.

Cumprimentos de todas as meninas.

Um poster por mês

Queria saber se a Sony está a pensar criar MGS 2, Colin McRae Rally 2 e Resident Evil 3. Poderiam colocar um poster em cada mês, consonante com o tema de capa, e ilustrar mais a revista com os melhores desenhos dos jogos?

João Tavares – Figueira da Foz

Tendo em conta que são todos excelentes jogos, não temos qualquer dúvida de que nos espera uma sequela de cada um deles. Quanto ao poster mensal, não pode ser. Nada neste mundo é grátis, nem mesmo o papel onde o poster que oferecemos este mês é impresso. Sempre que seja possível vamos colocar um poster ou um CD a mais, mas não queremos aumentar o preço. Só se nos obrigarem a isso.

Data de saída

Não poderiam usar uma data de lançamento da revista mais certa (por exemplo, o primeiro dia de cada mês)?

Rui Roseno – Póvoa de Santa Iria

A Revista tem 13 edições por ano, contando com uma edição extra no Natal. Para podermos fazer atempadamente a edição de Natal temos de, ao longo do ano, ir recuperando alguns dias em cada mês. Quando sai a revista de Natal já estamos a trabalhar na de Janeiro. Mas não fazemos só revistas: também dormimos, comemos, celebramos o Natal, a Páscoa, vamos de férias... e depois a revista de Janeiro atrasa-se. O nosso Boss bem quer que a gente traga a roupa e as camas para viver na redacção, mas nós não vamos nisso. Preferimos atrasar a revista de Janeiro e recuperar o atraso ao longo do ano.

Curta duração

Li na revista de Fevereiro que o Metal Gear Solid só tinha 50 mapas e que se acabava em cerca de 12 horas. É um facto que o jogo tem uma jogabilidade e uma qualidade gráfica espectaculares, mas a longevidade não deixa um pouco a desejar? É verdade que o jogo tem 3 CDs? **João Bento – Setúbal**

Quando dizemos que um jogo se acaba em 12 horas de jogo útil, referimo-nos ao tempo que demora a acabá-lo se seguir à risca a solução completa. Se não tiver indicações nenhumas e descobrir pelos seus próprios meios como chegar ao fim pode demorar um dia ou semanas, dependendo da capacidade que tiver para resolver uma aventura. Por exemplo, se jogar TR3 com a solução, em pouco mais de 10 horas deverá acabar o jogo. Sem ela, certamente que demorará mais de três dias. Metal Gear Solid tem mesmo três CDs: dois são do jogo e o outro é um CD de demonstração de Silent Hill.

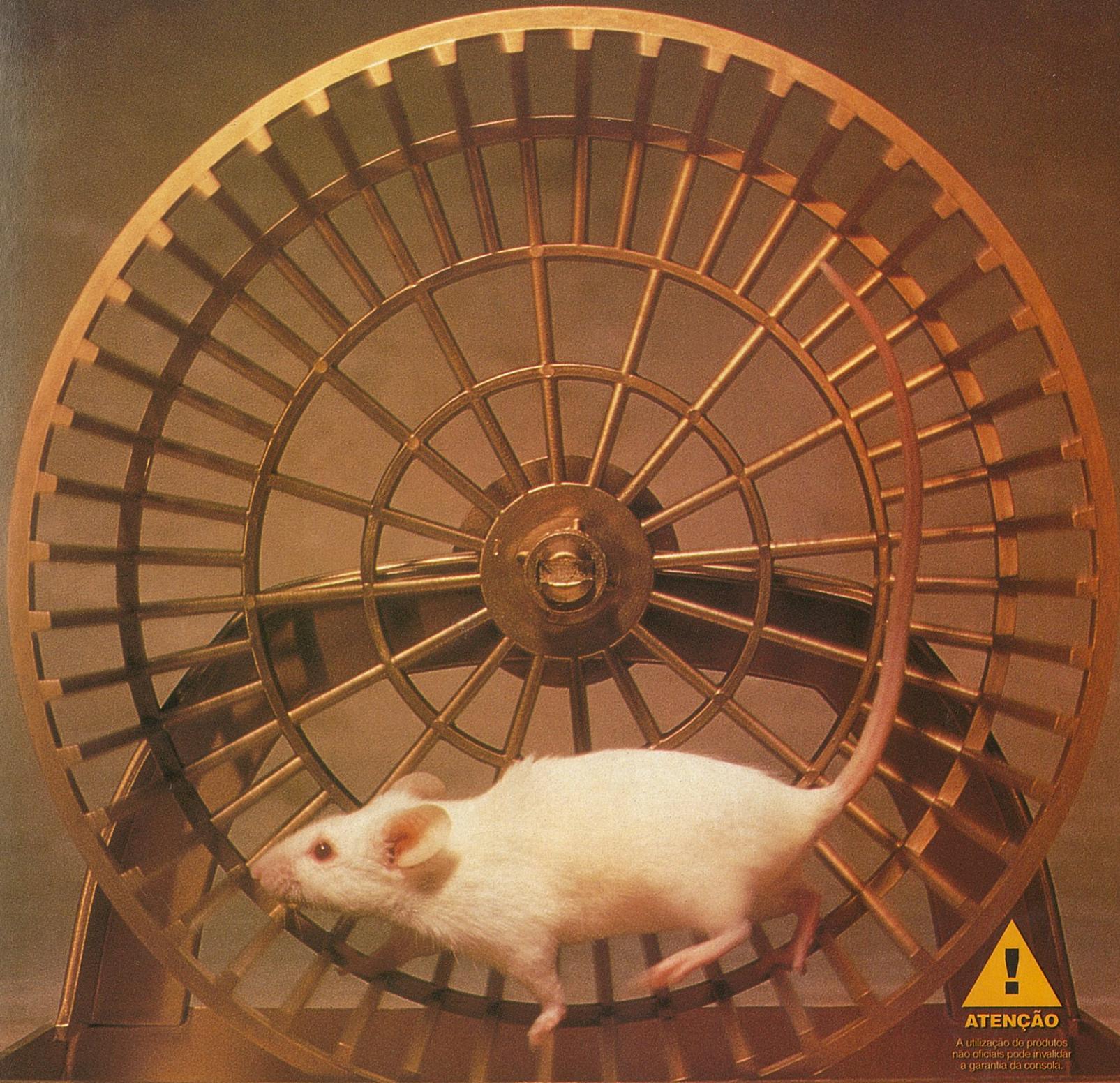
Exclusividade relativa

Venho felicitar-vos pela vossa magnífica revista. Tenho um PC e uma PSX. Decidi comprar uma PSX devido ao avanço tecnológico repentino dos PCs, pois já estava farto de ter de comprar tanta coisa para o PC. Mas tenho vindo a verificar que alguns jogos dizem "exclusivo PSX", mas acabam por ser lançados para PC. Há jogos que gostaria de comprar, mas sabendo que mais tarde vão sair para PC (já que estes são mais baratos e têm melhor qualidade) não sei o que fazer. Afinal os jogos são mesmo exclusivos ou passado algum tempo deixam de o ser?

Luís Costa – Amadora

Para lhe responder de forma mais fácil damos-lhe um exemplo: quando ouve "Não perca hoje a entrevista exclusiva de Fulano de Tal ao canal XYZ", acha que o Fulano de Tal não dará mais entrevistas na sua vida? Pois, é isso mesmo! Quando se diz que o jogo é exclusivo para um sistema, verifica-se que passado algum tempo surge noutro. Quando o jogo saiu era mesmo exclusivo, mas não o é eternamente. Lembra-se de Sega Rally? Também era exclusivo para a consola da Sega. Já o jogou no PC? Nós já. Como vê, se uma coisa é boa, todos a querem ter. Mesmo os jogos.





ATENÇÃO

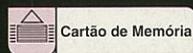
A utilização de produtos não oficiais pode invalidar a garantia da consola.

Sem cartão de memória não avançarás grande coisa.



PERIFÉRICOS OFICIAIS

Vejamos o seguinte exemplo. Imagina que estás na hora de mudar a água do canário. Ou melhor, que a tua vizinha aparece despida na varanda. Ou pior ainda: que falta a luz, porque esta o faz a 300.000 quilómetros por segundo e sem avisar. Então a desgraça total está consumada e tudo o que avançaste no jogo é perdido e terás que começar de novo. Mas se pelo contrário tens os teus jogos bem gravados no teu cartão de memória PlayStation, terás primeiro a tranquilidade e depois a glória. É somente necessário esperar que a luz volte.



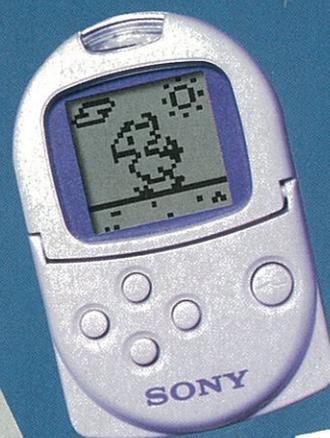
PODER TOTAL!

ANÁLISE

POCKETSTATION



TAMANHO MÃO IMPORTANTE!



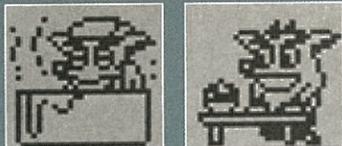
O add-on PocketStation da Sony mede menos de sete centímetros de comprimento mas tem o potencial para tornar o acto de jogar PlayStation numa experiência móvel.

A Revista PlayStation investiga...

T E S T A D O

Crash Bandicoot 3 (apenas no Japão)

A Sony Japão adicionou três jogos PocketStation à versão NTSC de Crash 3. O primeiro é uma versão vista de cima das sequências de perseguição de rochedos do jogo principal, com Crash a colecionar bônus enquanto evita perigos diversos. A segunda inclusão é um estranho jogo de malabarismo e a terceira é uma série de puzzles com blocos deslizantes. Este último par é divertido, mas a perseguição de rochedos é a estrela do show e, apesar de se encontrar numa escala menor, Crash é imediatamente reconhecível. O ecrã LCD também não mancha quando as coisas se mexem. Crash fica à vontade no PocketStation e substitui o habitual ícone do relógio. Podemos vê-lo a comer, a dormir, com ar aborrecido, em diferentes momentos do dia. Basicamente, o mesmo Crash.



Street fighter Alpha 3

Depois de fazer download da informação de Alpha 3 no PocketStation, o jogador escolhe uma personagem, embora sejam descarregadas mais duas, aleatoriamente (a escolha é feita pelo número de série do PocketStation). Estes três lutadores são então treinados jogando seis mini jogos ou usando o modo Auto Training. Os sub-jogos incluem destruir objectos com bolas de fogo, um teste à capacidade de defesa e ataque e um simples jogo de cartas. Se superar cada uma destas provas desenvolve os pontos de experiência das personagens. À medida que as capacidades destas melhoram, as personagens podem então ser carregadas para serem usadas no modo World Tour do jogo principal. Em alternativa, os jogadores usados no World Tour podem ser descarregados no PocketStation. Street Fighter Alpha 3 também utiliza a possibilidade de ▶



Finalmente, a prova irrefutável de que o que é pequeno é bonito. Pesando umas poucas 30 gramas e sendo apenas ligeiramente maior do que um cartão de memória da PlayStation, o PocketStation é o golpe de misericórdia da Sony, concebido para abrandar as vendas da Dreamcast da Sega. Com o seu pequeno ecrã LCD e quatro botões frontais, o PocketStation pode assemelhar-se ao Tamagotchi, mas poderá acabar por se revelar o prego final a ser cravado no caixão da Sega, à medida que a Sony prossegue na sua procura de aceitação num mercado de massas.

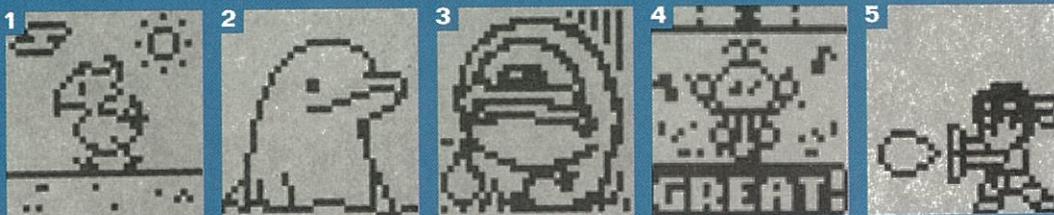
O VEREDICTO DA INDÚSTRIA

O apoio ao PocketStation no Japão é imenso, mas o fenómeno está só a começar na Europa. A Sony lançou apenas 20 sistemas de desenvolvimento para o aparelho e este parece estar a ter um lugar proeminente nos planos da maior parte dos produtores.

COMPATÍVEIS COM POCKETSTATION:

"Pretendemos providenciar títulos compatíveis com PocketStation – o primeiro jogo da Codemasters a fazê-lo deverá ser anunciado em breve. Usá-lo-emos para descarregar informação de jogos PlayStation e usar essa informação para jogar contra amigos nos PocketStation. O PocketStation manterá um registo da forma como a personagem se comporta e pode ser usado no jogo propriamente dito".
SIMON PRYTHERCH, PRODUTOR, CODEMASTERS

"Sim. A maioria dos nossos jogos PlayStation a serem lançados na segunda metade do ano serão compatíveis. Ainda não concluímos os modelos exactos para componentes PocketStation, mas contem com mini sub-jogos, acesso a armas e níveis secretos, trocas de artigos de jogo e por aí adiante."
SIMON LITTLE, DIRECTOR DE DESENVOLVIMENTO EUROPEU, TAKE 2



[1] Odekake Chocobo [2] Theme Aquarium [3] Monster Rancher [4] Pocket MuuMuu. [5] Street Fighter Alpha 3.

POCKETSTATION:

Especificações Técnicas

No coração do PocketStation bate um processador ARM7T a 32MHz, que permite armazenar até 128K de informação. O ecrã mede 32x32 pontos, enquanto um minúsculo altifalante permite que uma mão-cheia de bips e assobios funcione como efeitos de jogo – embora a SCEE afirme que o altifalante também pode duplicar vozes. Uma pilha de relógio permite cerca de um ano de uso constante antes de pedir para ser substituída. Prevê-se que as unidades produzidas para os diferentes territórios (Estados Unidos, Japão, Europa...) sejam mutuamente compatíveis, mas a SCEE pensa que será pouco provável que a informação guardada das versões americanas ou japonesas dos jogos funcione com programação PAL.



O PocketStation é a forma que a Sony encontrou de prolongar o divertimento dos utilizadores de PlayStation. Não irá revolucionar o mundo PlayStation e não será um rival portátil do Game Boy ou dos congéneres deste. Em vez disso, o PocketStation desempenha duas funções: dá aos jogadores a oportunidade de afinar as suas competências em matéria de PlayStation enquanto se deslocam de um lado para outro, através de mini-jogos, e é igualmente uma agenda electrónica de bolso. A Sony tem particular interesse em exhibir estas últimas habilidades e ▶

ANÁLISE POCKETSTATION

TESTADO

► ligação via infravermelhos do PocketStation – é possível derrotar um amigo numa luta tipo tudo ou nada. As personagens do jogador derrotado são eliminadas, mas depois incluídas na formação do jogador vencedor.



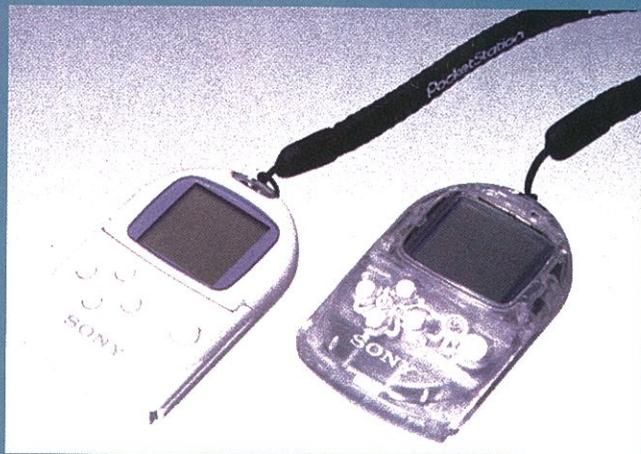
Final Fantasy VIII

O prémio para a utilização mais dispendiosa do aparelho vai para o RPG da Square. Final Fantasy VIII contém uma mini demanda intitulada Odekake Chocobo para ser usada com o PocketStation. Protagonizada pelo Chocobo do título, um pássaro, a demanda passa-se dentro de um mundo de jogo 2D habitado por uma série de monstros. As cenas de luta foram reduzidas a um simples sistema de Hit-point, mas a tarefa principal é bastante substancial. Espera-se que a Square mantenha o sub-jogo para utilização com os PocketStation europeus, mas isso irá depender de quem distribuir o jogo na Europa.



Pocket MuuMuu (só no Japão)

Os fãs dos dois primeiros títulos Jumping Flash reconhecerão ►



Embora o PocketStation exista na tonalidade cinzenta característica da PlayStation, também pode optar pelo branco ou transparente.

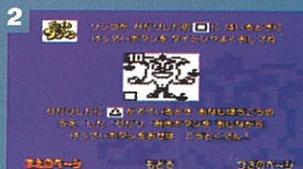
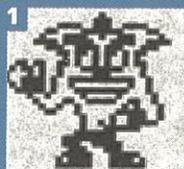
► a vertente de PDA (Personal Data Assistant) é o que torna o PocketStation tão especial. Não se trata apenas de mais uma ideia descabelada daqueles japoneses loucos: o PocketStation é algo que todos poderão considerar útil.

Inicialmente disponível em branco, plástico transparente ou cinzento Sony, o PocketStation está em perfeita sintonia com o design elegante, mas simples, da PlayStation. Infelizmente, a incómoda correia de pulso estraga, de alguma forma, o efeito.

E a coisa piora já que a SCEE, por alguma razão desconhecida, está a pensar fabricar uma correia de pescoço. Compreendemos que esteja na moda uma espécie de revivalismo dos anos 70, mas temos mesmo de nos parecer com alguém que viajou do passado?

A primeira vez que liga o PocketStation, o utilizador tem de introduzir a data e hora que são devidamente guardadas na memória. Os comandos são simples. Os cinco botões dividem-se em quatro cursores usados para deslocação pelo ecrã e há um botão maior para disparo à direita, que também funciona como interruptor para ligar o aparelho.

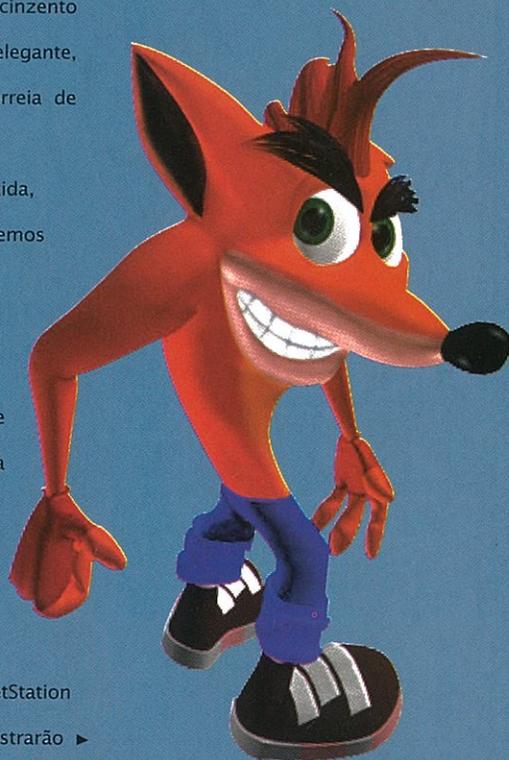
Apesar do seu pequeno tamanho, a utilização do PocketStation é muito simples e até os dedos mais desajeitados se mostrarão ►



O título Crash 3 japonês inclui informação e jogos descarregáveis para um divertimento extra com o PocketStation.

TÍTULOS COMPATÍVEIS

Os seguintes títulos foram lançados com compatibilidade PocketStation desde o lançamento deste no Japão. À excepção de Street Fighter Alpha 3 e Final Fantasy VIII, a maioria deles não deverá aparecer por estes lados, porque os jogadores europeus não têm o mesmo fraquinho por aventuras faladoras ou criação de monstros. Monster Compríworld, Go! Pirates, Lunatic Dawn III, Circuit Wolf II, Theme Aquarium, Karorinko, Street Fighter Zero 3, Purumui Purumui, Burger Burger, Monster Race, Shivers 1 2 3, Battle Insect, Final Fantasy VIII, IQ Final, Capa, Anywhere Together, Crash Bandicoot 3, Poke Tan Poke Juku, Pocket Dungeon, Pocket Muumuu, Ragunakyule Legend, Fish Hunter, Store Owner, Monster Farm 2, Kyouro-chans Print Club Tactics, Hello Kitty White Present, Bus! Baidol, Fire Pro Wrestling, Sun Story, Mister Prospector e World Neverland 2. Antes que pergunte, não fazemos a mínima ideia...





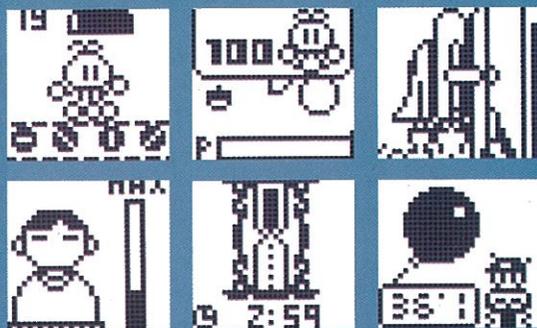
Um utilizador aplica os seus polegares desajeitados à pequena maravilha. E com sucesso.

► suficientemente ágeis para o controlar.

Os botões de cursor são utilizados para percorrer uma série de ecrãs de opções, que demonstram a versatilidade da máquina. Basicamente, tudo aquilo que

um relógio digital pode fazer, o PocketStation pode igualmente realizar.

E mais. Tem cronómetro, funções de bloco-notas, agenda (emite um bip para lembrar aos utilizadores datas importantes) e soma como uma calculadora. Embora estas funcionalidades tenham um ar familiar, mais excitantes são as possibilidades dadas pelo transmissor de infravermelhos do PocketStation que permite enviar informações de um PocketStation ►



Os sub-jogos PocketStation de Pocket MuuMuu.

O VEREDICTO DA INDÚSTRIA

SOBRE O POCKETSTATION PROPRIAMENTE DITO:

"Tem bom aspecto e a qualidade é excelente. Os miúdos vão achá-lo irresistível. Desde que a Sony lhe atribua o preço certo, o PocketStation vai vender muito bem. Se a Sony o lançar a menos de 6 contos, então, em vez de comprarem um cartão de memória, as pessoas comprarão um PocketStation".

SIMON PRYTHERCH, PRODUTOR, CODEMASTERS

"Se não for demasiado caro, poderá ter bastante sucesso. Afinal de contas, é bastante mais divertido do que um cartão de memória! As pessoas vão adorá-lo. Como empresa, aguardaremos para ver quanto dinheiro a Sony investe para o apoiar e a reacção inicial".

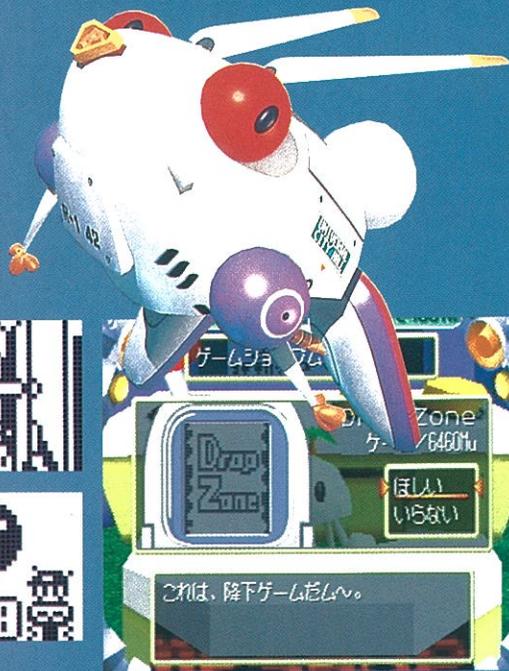
DIARMID CLARKE, PRODUTOR, INTERPLAY

"Eu gosto realmente do PocketStation e fiquei surpreendido quando vi como era bom. A deslocação, por exemplo, é realmente boa. É claro que a máquina será tão boa quanto o software que tiver, mas as possibilidades são bastante interessantes.

Acho que iremos ver alguns joguinhos muito divertidos nesta máquina.

Eu diria que as impressões iniciais são positivas".

TONY BYUS, PRODUTOR, VIRGIN



TRÊS DESEJOS

Imaginem que a capacidade de disparo de Solid Snake podia ser melhorada com uma sessão de prática de tiro no PocketStation. Ou que uma Lara Croft em ponto pequeno resolvia vários puzzles mais pequenos, tornando assim a sua tarefa em Tomb Raider 4 mais fácil. O potencial do PocketStation é indiscutível, e a lista de desejos da Revista PlayStation inclui compatibilidade futura com Spyro 2, um PaRappa 2, o inevitável Tekken 4 (voltar a trabalhar as estatísticas de jogadores seria bom) e um mini livro na grande área nas próximas edições de FIFA ou World League Soccer. A Revista PlayStation também ouviu dizer que a sequência de Grand Theft Auto, da Take 2, promete acção PocketStation, o que abre ainda mais o apetite...



► para outros na sua proximidade, com os utilizadores a trocarem dados.

O potencial deste aspecto é óbvio, mas a Sony tem um ás ainda melhor na manga. O PocketStation pode ser sintonizado como um aparelho de controlo remoto para televisores, vídeos e por aí adiante, o que só mostra como a Sony está empenhada em posicionar o PocketStation como uma ferramenta essencial a ter por perto.

Carregar ou guardar informação é tão fácil como seria de esperar. O mostrador que rodeia os botões pode ser aberto para revelar o formato familiar de um interface de cartão de memória pronto a ser inserido na parte frontal da PlayStation. Um led vermelho pisca para indicar que o ►

ANÁLISE POCKETSTATION

TESTADO

► MuuMuus em forma de cogumelo que dominam a cena nesta extravagância para PocketStation. De forma única, o jogo PlayStation funciona como aquecimento para o principal acontecimento PocketStation: estão disponíveis dezenas de títulos descarregáveis, com jogos de corridas e elementos de puzzle a encher a pequena máquina portátil. Considerando as imensas delícias aqui oferecidas, há uma forte possibilidade de um lançamento europeu.

Ridge Racer Type 4

O jogo japonês permite aos utilizadores descarregar pormenores da sua época e carros correntes e mexer com a manipulação e desempenho do veículo.



Os melhoramentos podem então ser carregados para o jogo principal e estes fazem uma diferença considerável. A SCEE está interessada em reter estes elementos na versão europeia e é possível que a codificação PAL seja o primeiro jogo Sony a vir com a indicação "compatível com PocketStation".



Puxando os botões para cima, o aparelho pode ser ligada ao slot da PlayStation.

O VEREDICTO DA INDÚSTRIA

DEVERÁ SER COMPATÍVEL COM A PLAYSTATION 2?

"Não, porque é baseado na tecnologia de cartão de memória lento que a PlayStation utiliza. A PlayStation 2 não terá isto. Mas o PocketStation provou o conceito, por isso podem contar com versões melhoradas. Alguém pediu um PocketStation a cores?"

SIMON PRYTHERCH, PRODUTOR, CODEMASTERS

"Faria todo o sentido se o fosse".

DIARMID CLARKE, PRODUTOR, INTERPLAY

► aparelho está a ser utilizado, é um sinal para não o retirar enquanto a luz está acesa. De referir ainda que enquanto o PocketStation está ligado, a imagem no ecrã está invertida de forma a que o utilizador virado para ela a veja direita.

Tal como acontece com os cartões de memória, o PocketStation consegue armazenar 15 blocos de dados de jogo. Os próximos jogos a serem lançados com atributos especiais PocketStation detectarão automaticamente o aparelho e dados especiais serão descarregados. A informação PocketStation é apresentada sob a forma de ícones monocromáticos no ecrã de gestão do cartão para não se confundir com a de jogos "normais" gravados. Deve, contudo, ser referido que alguns jogos poderão necessitar de até 12 blocos, por isso não deve guardar no PocketStation mais do que um jogo de cada vez. Felizmente, o software do PocketStation pode ser colocado em cartões de memória vulgares para ser armazenado. Não há dúvida de que o PocketStation é um aparelho muito útil. A SCEE ainda não confirmou um preço ou uma data de lançamento, mas a Revista PlayStation antecipa que chegará lá para Agosto e custará cerca de 7 contos. A SCEE também referiu que, em virtude ►

A LIGAÇÃO À PLAYSTATION 2

À medida que se tornam conhecidos os pormenores referentes aos planos da Sony para a PlayStation 2, o lançamento do PocketStation torna inevitável a pergunta: será compatível com a nova máquina? A SCEE está tão fechada como sempre no que toca a qualquer pormenor sobre a PlayStation 2, mas parece pouco provável que lançasse o PocketStation e de imediato o condensasse a uma curta vida ligando-o a uma máquina...



► das capacidades infravermelhas do PocketStation, não haverá quaisquer jogos específicos para este aparelho, já que seria fácil copiá-los de um PocketStation para outro.

Ainda assim, a Sony já alcançou o seu propósito de tornar a PlayStation portátil e as possibilidades para o aparelho, quer como mecanismo para jogar quer enquanto agenda electrónica, serão ilimitadas.

A possibilidade de voltar a jogar jogos importantes enquanto se desloca é interessante e, à medida que aumenta a expectativa da versatilidade PDA do PocketStation, não duvide de que este se irá tornar o novo acessório da moda. Se não lhe puserem aquela correia para o pescoço... 

QUER CONHECER O FUTURO?



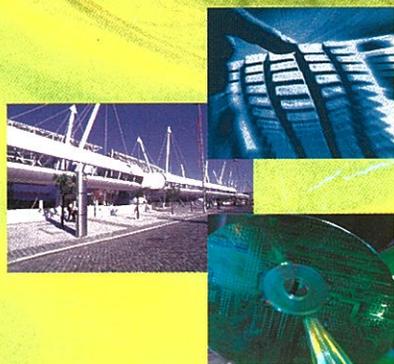
**2ª Exposição Internacional da Multimédia
1º Festival Multimédia**

Entre numa nova realidade!

15 a 18 de Abril de 1999 na nova FIL

Horários: Dias 15 e 18 das 10.00h às 20.00h - Dias 16 e 17 das 10.00h às 23.00h

**Venha ver e interagir com
as últimas novidades de:**



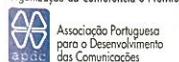
Televisão e Vídeo
TV Digital
Network Computers
Software
CD Roms
Equipamentos Informáticos
Internet
Quiosques Multimédia
Produção de Conteúdos
Entretenimento
Jogos/Consolas

Em
simultâneo
com a



Informações: Tel.: (01)456 83 50/1 Fax: (01)456 83 41 E-Mail: multimediaxxi@expolider.pt

Organização da Conferência e Prémio



Apoios:



**MINISTÉRIO DA CIÊNCIA
E DA TECNOLOGIA**
Programa Intervenção Operacional
de Telecomunicações



Organização da Exposição:



Instituição Bancária Oficial:



Expositores Patrocinadores:



Microsoft

COMPAQ

PCWORLD



**MINISTÉRIO DA CIÊNCIA
E DA TECNOLOGIA**
Programa Intervenção Operacional
de Telecomunicações



Organização da Exposição:



Instituição Bancária Oficial:



Expositores Patrocinadores:

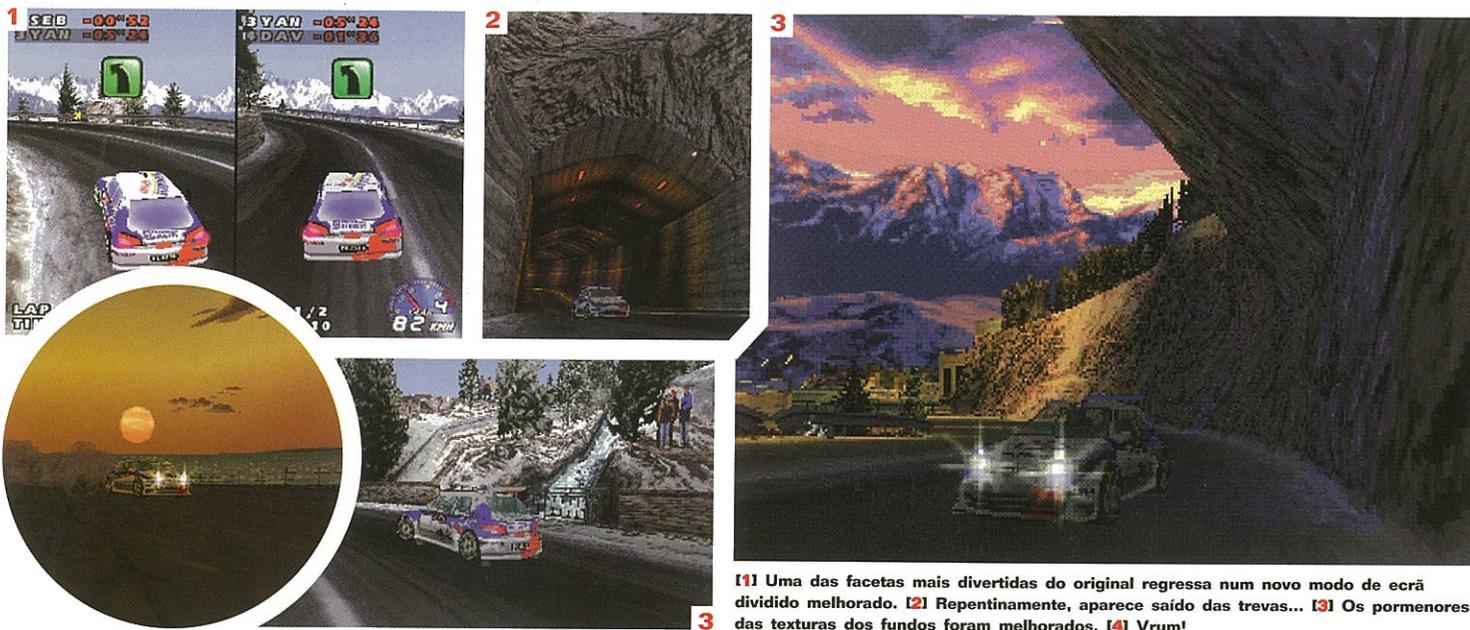


Microsoft

COMPAQ

PCWORLD





1 Uma das facetas mais divertidas do original regressa num novo modo de ecrã dividido melhorado. **2** Repentinamente, aparece saído das trevas... **3** Os pormenores das texturas dos fundos foram melhorados. **4** Vrum!



PERFIL

V-RALLY 2

O regresso das corridas de rally à volta do mundo. Segure-se bem.

Stephane Baudet

■ **CARGO:** Director Criativo

■ **FUNÇÃO:** Sou responsável pela escolha de cada elemento incluído em V-R2, da selecção dos carros licenciados aos modos de jogo.

■ **HISTORIAL:** Comecei na indústria há dez anos. Durante esse tempo programei e concebi muitos jogos, tais como Hostages para Amiga, North & South para Amiga e Atari ST, e a maior parte dos jogos de consola da Infogrames, incluindo Astérix e The Smurfs (para todas as consolas) e, mais recentemente, V-Rally para PlayStation e NG4.

■ **INFLUÊNCIAS NESTE JOGO:** Inspirei-me nos primeiros jogos de Miyamoto, como os títulos de Mario e Zelda para a NES. Admiro a sua atenção aos pormenores e a qualidade da jogabilidade de todos os seus títulos. Também tenho grande respeito pelos produtores ingleses.

■ **JOGOS FAVORITOS:** Não tenho um favorito. Existem jogos de que gostamos num momento, passado uns tempos olhamos para eles e mudamos de ideias. Contudo, gostava de referir Mario 64, Zelda 64, o conceito de Sim City, Wave Racer, Gran Turismo e Sega Rally.

Género: Corridas de rally

Editora: Infogrames

Produção: Eden Studios

Data de saída: Junho

Ridge Racer Type 4, Gran Turismo 2, Colin McRae 2... 1999 é o ano dos jogos de corridas. Mas poderá V-Rally 2 passar à frente dos restantes? Ligue o motor...

Quantos carros e pistas há em V-Rally 2? V-Rally 1 tinha 11 carros e em V-R2 há 18 carros licenciados da actual época de rally (especificações de 1999). Haverá também um número, até ao momento não especificado, de carros bónus, tirados da história de rallies recentes e passados. Em relação às pistas

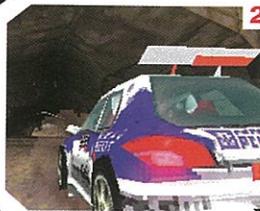
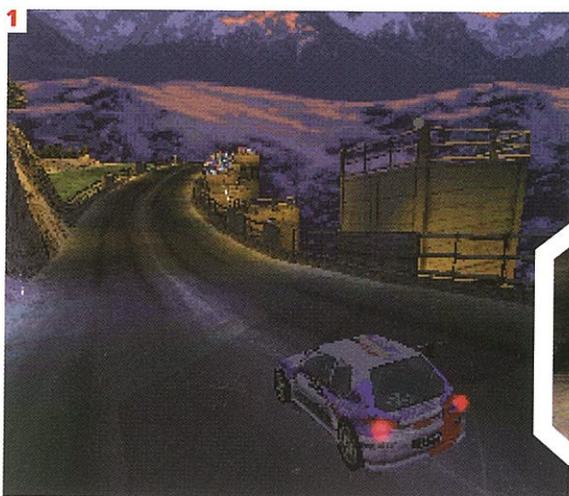
(ou super etapas especiais, como são chamadas), elas são concebidas a partir de 36 gráficos notáveis, situadas em 12 países. Em vez de criar várias etapas diferentes, optámos por nos concentrar em fornecer as etapas mais variadas e jogáveis. Até agora, já criámos cerca de 200 etapas, mas haverá menos de 100 no jogo final, uma vez que só utilizaremos as melhores.

V-R2 será compatível com Dual-Shock e comando analógico? Apoiaremos todos os comandos do mercado, incluindo o Dual Shock. Também pretendemos

apoiar o novo comando JogCon da Namco, se a empresa nos fornecer a tempo as especificações técnicas e respectiva documentação. Na minha opinião, e da equipa, o antigo NegCon da Namco ainda é o melhor instrumento de corrida na PlayStation.

O Ford Focus de Colin McRae estará presente em V-R2?

Não há contrato de exclusividade entre a Codemasters e o carro de Colin McRae, por isso o carro dele estará presente no jogo, como todos os outros carros oficiais de rally em 1999.



1 O detalhe à distância foi melhorado, permitindo vistas como esta. **2** Um ângulo de Replay. **3** E ainda outro.



1 Sim, a água move-se. **2** Regressam os famosos faróis brilhantes. **3** As paisagens laterais da pista são um trunfo. **4-6** Está a chegar, está aqui e desaparece, numa nuvem de pó.

E em relação ao nome dos condutores? Supomos que Colin McRae e Tommi Mäkinen não irão aparecer. Optámos por não referir os nomes dos condutores, uma vez que não há nenhuma licença oficial com o direito de os referir a todos. Teríamos de ter uma licença individual para cada condutor. Em vez disso, decidimos concentrar-nos nas licenças dos carros.

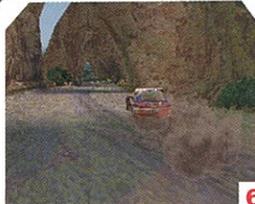
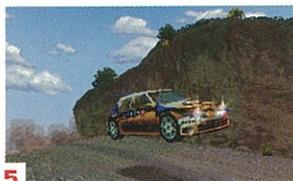
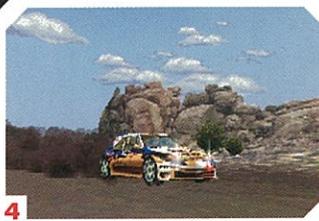
O jogador continuará a competir contra os outros carros, com quatro carros simultaneamente em cada pista?

Em V-R2, criámos dois modos de jogo: V-Rally Trophy e Arcade. Em cada um dos modos, o jogador corre primeiro contra quatro carros numa etapa, depois corre num verdadeiro campeonato de rally com apenas um carro. Excepto durante as super etapas de estradas duplas.

Em V-R2, a simulação de condução do carro foi a parte mais difícil de ajustar. Como vão satisfazer os fãs de V-R1, os iniciados no jogo e aqueles que odiaram a condução em V-R1? Para resolver essa questão, a Infogrames organizou grupos de trabalho que discutiram as diferentes soluções de condução do carro, incluindo as de Colin McRae e Gran Turismo. O jogador vai ver o que mudou quando jogar V-R2. Para já, tudo o que posso dizer é que a condução em V-R2 é diferente da de todos os jogos existentes.

Há novos modos de corrida?

Em V-R2 há 4 modos de jogo. Arcade e Time Trial são semelhantes a V-R1. V-Rally Trophy é um novo modo composto por três grupos de etapas – quatro



adversários concorrem para ganhar os Troféus Europeu, Mundial e Expert.

Não há novas etapas específicas no modo V-Rally Trophy – as etapas de circuito fechado vêm do modo Arcade, enquanto as etapas lineares são as dos modos Campeonato Europeu e Mundial.

O último é o novo modo Rally Championship. Este é composto por três campeonatos, nos quais 8 adversários competem para se tornarem os campeões da Europa, do Mundo e Expert. No campeonato, que é composto por vários rallies, podem entrar até quatro jogadores. Os jogadores correm à vez, tal como num campeonato de rally verdadeiro.

Qual foi o maior avanço técnico?

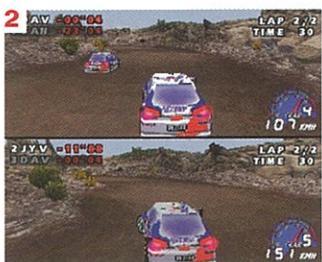
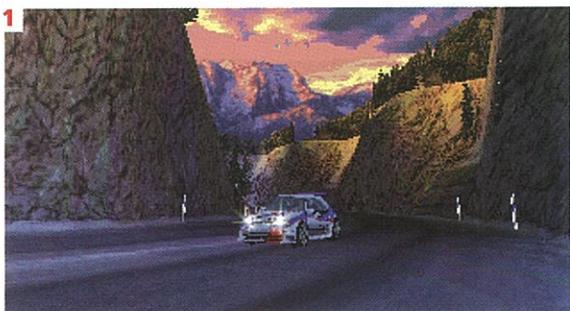
O motor 3D foi reescrito para chegar ao limite do desempenho 3D da PlayStation. Decidimos mostrar os quatro carros na pista em quatro modos diferentes de ecrã dividido, o que foi difícil de conseguir.

Qual foi a parte mais difícil de conceber?

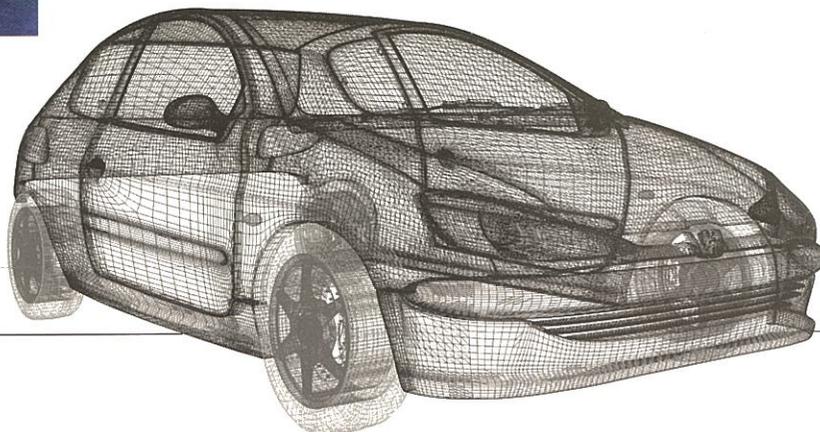
A parte mais difícil foi a condução do carro. É uma combinação entre jogabilidade, realismo, física e programação otimizada. Os grupos de trabalho da Infogrames foram úteis: ouvimos a opinião dos jogadores.

Há algum segredo ou truque que nos possa contar?

Neste momento não vos posso dizer nada, é demasiado cedo.



1 As pistas do primeiro jogo, que ocasionalmente provocavam sensações claustrofóbicas, foram retiradas em favor de vistas mais largas e impressionantes. **2** Uma dica: guie depressa e ganhe.





[1] É melhor começar a construir. [2] Alie-se a um império pacífico, mas não demasiado poderoso. Os americanos são uma boa aposta. [3] Construa uma nova maravilha para si. [4] Instale os diplomatas em embaixadas, suborne entidades inimigas, incite a revolta e roube segredos. [5] Os cavaleiros são uma boa maneira de explorar um continente que, presentemente, não tem estradas.

CIVILIZATION II

Finalmente, CIV II chega à Playstation. Vamos fazer de Deus!



PERFIL

Eveline Cureteu

■ CARGO: Produtora

■ FUNÇÃO: Responsável por gerir o orçamento e os prazos do jogo, e tudo o mais que apareça pelo meio.

■ HISTORIAL: A versão NTSC de Civilization II para Playstation, que chegou às prateleiras em finais de Dezembro de 1998. Antes disso, trabalhei em títulos para PC: a última versão de Triazole (Mac e PC) editado nos Estados Unidos pela HeadGames. Também Shanghai: Dynasty para Mac e PC. Actualmente estou a trabalhar com um produtor sénior numa outra versão de Shanghai e em outros pequenos projectos.

■ INFLUÊNCIAS NESTE JOGO: O original, obviamente.

■ JOGOS FAVORITOS: Civ II (a versão original para PC) é um dos meus favoritos e PaRappa The Rapper é muito divertido.



[1] Vale a pena investir na instrução. [2] Uma vista de uma das suas maiores cidades. [3] O seu capital está a desenvolver-se lindamente.

Género: Estratégia

Editora: Activision

Produção: Microprose

Data de saída: Maio

Civilization é uma odisseia de 7.000 anos, na qual o jogador guia os primeiros homens em peles de animal até às viagens de descoberta do espaço, passando pela conquista do mundo. A produtora Eveline Cureteu esclarece.

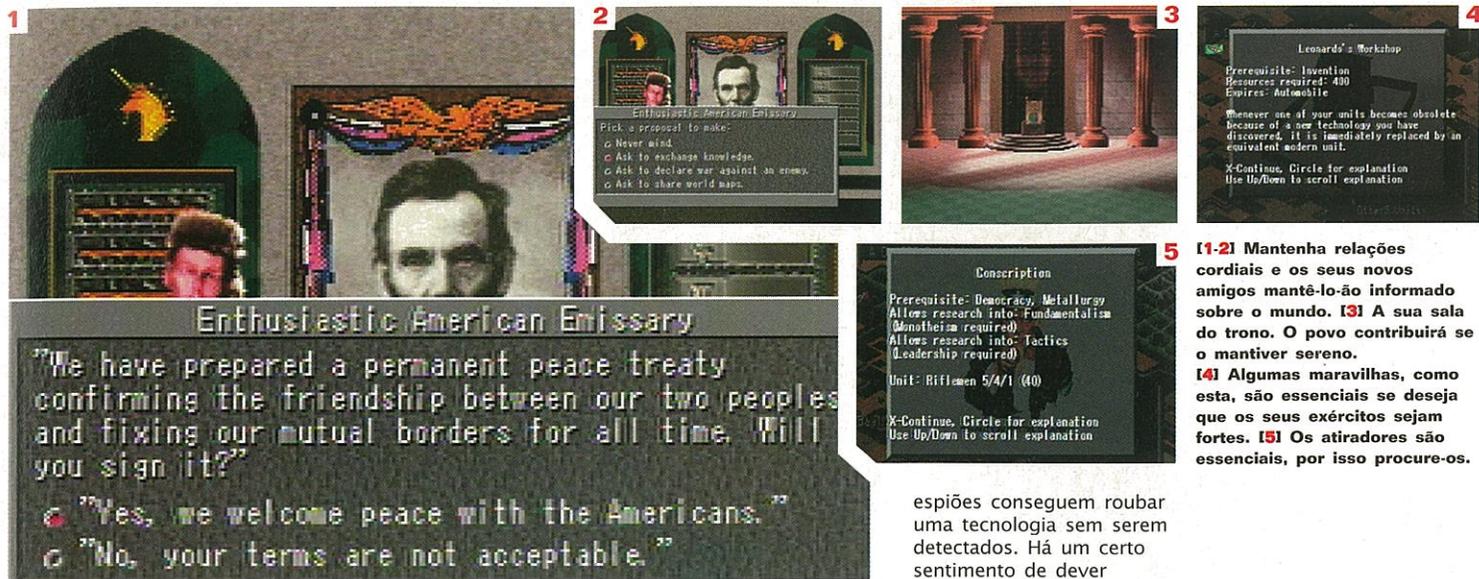
Civ II – disseram que não podia ser feito. Como o conseguiram converter para Playstation?

Quem disse que não podia ser feito?! Foi um desafio de programação, manter a mesma jogabilidade viciante e adaptar o jogo a uma plataforma nova. Há um ditado que diz "Querer é poder". Subscreevo-o totalmente...

O.K., nós dissemos que não podia ser feito. Do que trata Civilization II? Provavelmente, Civilization

II é o mais perto que qualquer um pode chegar a desempenhar o papel de Deus. Como criador e líder da sua civilização, o jogador controla todas as decisões que a farão florescer, vencer os seus inimigos e alcançar a vitória final. O jogador controla a economia, a pesquisa científica, a diplomacia com o estrangeiro, a expansão militar, a felicidade dos seus súbditos, o que produzir, o que construir... Tudo.

Além dos seus adversários – as civilizações rivais que clamam por uma posição segura – há uma grande quantidade de outros desafios, tais como lutas internas, fome, poluição, excesso de população, lixo e corrupção. O seu objectivo final determina as suas estratégias e decisões temporais. É um jogo muito complexo, porém suficientemente simples para qualquer um entender e gostar.



O que é que faz de Civilization II um potencial clássico? É apenas mais um God Game?

Eu diria que é, provavelmente, a jogabilidade e a atracção universal deste jogo que o tornaram um clássico. Esta combinação brilhante de complexidade de tomada de decisões com conceitos muito simples e facilmente reconhecíveis, que são familiares a toda a gente. Poucos jogos o fizeram tão bem.

Civilization II é uma conversão directa do jogo original de PC?

Sim e não. Usámos os mesmos elementos lógicos da versão PC do jogo, para preservar a jogabilidade, mas tivemos de mudar outros elementos (como o interface do utilizador), para os pôr a funcionar na PlayStation.

Alguma coisa foi descartada na versão PlayStation?

O menos possível: os cenários não foram incluídos na versão PlayStation; nem há um modo para múltiplos jogadores. Tivemos de tomar algumas decisões difíceis, de modo a poder encaixar tudo...

Há novos acréscimos que queira revelar?

O interface do utilizador foi redesenhado para se adaptar aos controlos da PlayStation – gosto do facto de que se pode ter o ecrã completamente desimpedido, mas mesmo assim poder ter toda a informação necessária. O modo Beginner também é um acréscimo simpático, com conselhos adicionais para novos jogadores. Aqui e ali existem outros pequenos melhoramentos, em que provavelmente

nem reparará, mas que contribuem para a sensação global do jogo.

Tem compatibilidade com o rato, comando analógico ou Dual Shock?

Não. Também nesta área, a falta de tempo e constrangimentos técnicos levaram-nos a tomar decisões difíceis. Contudo, não tendo nenhum desses aspectos, penso que o divertimento do jogo não foi afectado negativamente.

Qual é a melhor parte do jogo?

Uma das coisas que acho mais impressionantes é que o jogador pode moldar o jogo à sua personalidade, até certo ponto. O objectivo final que escolheu e as estratégias resultantes dependem de como o jogador está sedento de sangue ou se prefere a investigação. Um dos meus momentos favoritos é quando os

espiões conseguem roubar uma tecnologia sem serem detectados. Há um certo sentimento de dever cumprido, misturado com um pequeno suspiro de alívio. Ou quando se descobre uma aldeia e estamos rodeados de bárbaros e não sabemos se alguma vez sobreviveremos aos seus ataques.

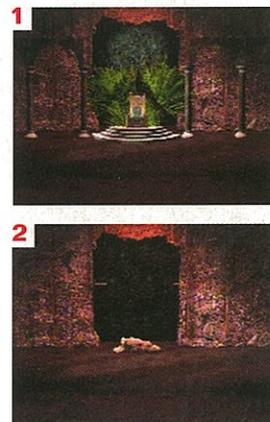
Qual é a parte de que mais se orgulha, tecnicamente falando? Há novos efeitos para PlayStation?

Bem, realmente estou orgulhoso do conjunto. Desenvolver o jogo no Japão, trabalhá-lo bem no mercado americano, pô-lo a funcionar em línguas estrangeiras – tudo dentro de um período de tempo curto – não é tarefa fácil...

Conte-nos um segredo que nunca tenha revelado a ninguém.

Incluímos uma reserva monetária na versão PSX, no caso de as coisas se tornarem difíceis. Não posso dizer muito mais, senão deixa de ser um segredo...

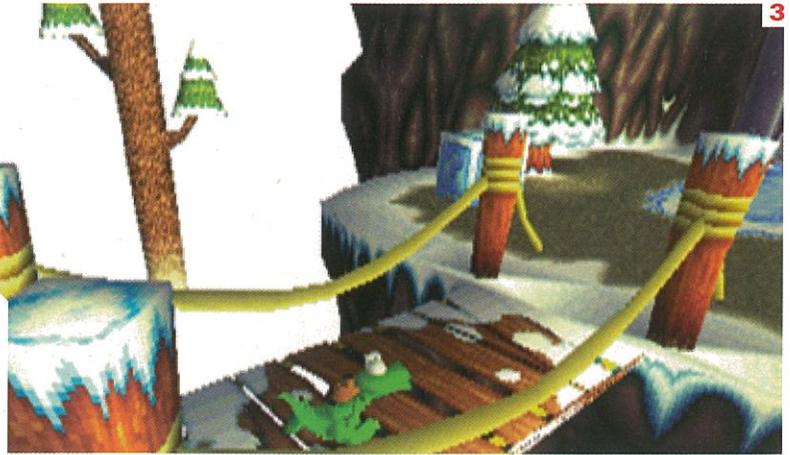
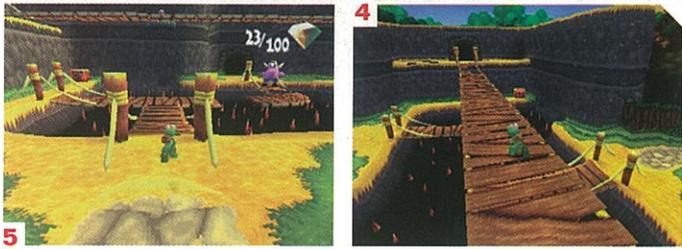
[1-2] Mantenha relações cordiais e os seus novos amigos mantê-lo-ão informado sobre o mundo. **[3]** A sua sala do trono. O povo contribuirá se o mantiver sereno. **[4]** Algumas maravilhas, como esta, são essenciais se deseja que os seus exércitos sejam fortes. **[5]** Os atiradores são essenciais, por isso procure-os.



[1] A sua residência imperial. Prolongue por um momento, o doce sabor do sucesso... **[2]** Ou, em alternativa, pode sentar-se sobre um rochedo.



[1] Dê poderes às damas e torne as suas cidades mais produtivas. **[2]** Siga alguns destes conselhos. **[3]** As suas principais cidades.



[1] Loucura tridimensional quando o aventureiro anfíbio volta dos confins. [2] Um passeio de bola de neve. [3] A câmara mantém o herói reptilíneo no centro da acção. [4-5] Os ambientes parecem ser amplos, mas como será a liberdade de movimentos?

CROC 2

Alerta! o réptil saltitão regressa para uma nova dentada na glória.

Género: Aventura 3D
 Editora: Fox Interactive/EA
 Produção: Argonaut
 Data de saída: Junho

Já passou mais de um ano desde que este explorador reptilíneo conquistou os corações dos jogadores mais jovens. Agora ele está de volta, mas será uma dentada divertida ou uma aborrecida dentadura? Mick Hanrahan da Argonaut aposta na primeira hipótese.

Descreva o jogo em 100 palavras.
 O jogo começa pouco depois de Croc 1. Um dia, enquanto está a brincar na praia com os seus amigos Gobbos, Croc repara numa garrafa que dá à costa. Lá dentro está um poster com uma pegada de crocodilo e as palavras "Croc perdido, por favor ajudem", escritas em baixo. Os Gobbos decidem ajudar Croc a descobrir os seus parentes. Entretanto, os leais Dantinis estão a trabalhar numa maneira de trazer de volta de uma dimensão distante o seu mestre, Baron Dante.

Há novos elementos de jogabilidade que destaquem Croc 2 dos restantes jogos?
 Variedade. Croc 2 tem apenas 50 a 60% de níveis para correr e saltar. O resto do jogo está cheio de puzzles impecáveis e etapas especiais. Estas variam desde pastorear ovelhas a manter-se em voo planado. Todas estas etapas especiais ligam-se ao enredo, para evitar aquela sensação de "remendo" que temos em alguns jogos.

Porque deverão os jogadores escolher Croc 2 em detrimento de outros jogos concorrentes?
 Bem, Croc foi o primeiro jogo de plataformas na PlayStation completamente 3D. Sendo assim, tem uma grande vantagem sobre todos os outros. Com Croc 2 expandimos o jogo em todos os sentidos. Esta não é uma simples seqüela a que se acrescentam uns níveis. É tudo o que se poderia desejar!

Em que é Croc 2 diferente do original?
 Todo o jogo é mais rápido, com Croc a mover-se agora quase ao dobro da velocidade do jogo original. Os controlos foram reescritos para beneficiarem do comando Dual Shock. Agora, os Gobbos e Croc falam e os primeiros ajudam o seu amigo a completar alguns níveis. Cada nível tem um objectivo diferente, não se trata apenas de colecção de seis Gobbos por nível. Há muitos Bosses novos melhorados, um enredo que se desenvolve com o jogo e outras coisas novas!

Explique como funciona o sistema de comando.
 É compatível com o pad analógico e com o Dual Shock. Contudo, o mais invulgar é a capacidade de mover alguns comandos para o segundo pad. Este modo cooperante possibilita que os pais auxiliem as crianças mais novas a jogarem, sem que estas tenham de dominar totalmente os comandos. É também uma forma divertida dos jogadores treinarem!

Pode pormenorizar a profundidade do jogo, a quantidade de níveis e coisas do género?
 O jogo está dividido em quatro grupos, num total de 45 níveis. Cada grupo tem seis níveis de jogo, dois bosses por nível e dois níveis secretos. Se o jogador acabar todos os níveis secretos, será recompensado com novos níveis no fim do jogo.

Conte-nos um segredo acerca do jogo que nunca tenha revelado a ninguém.
 Eu nunca guardo segredos.



PERFIL

Mick Hanrahan

- **CARGO:** Artista principal
- **FUNÇÃO:** Determinar o estilo de gráficos e supervisionar a qualidade global do trabalho artístico do jogo.
- **HISTORIAL:** Cerca de 30 jogos editados, desde o tempo do Spectrum e do Amstrad. Jonah Lemu Rugby e o Croc original foram os meus dois últimos títulos editados.
- **INFLUÊNCIAS NESTE JOGO:** Sou principalmente influenciado pelo estilo gráfico de muitos jogos N64, como Banjo Kazooie, Mario e Diddy Kong Racing e por todos os outros jogos de plataformas engraçados para PlayStation.
- **JOGOS FAVORITOS:** Command & Conquer: Red Alert. O domínio do mundo é a melhor forma de relaxar depois de um dia de trabalho.

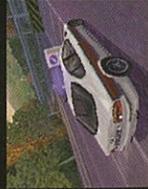
Schwabe e Documentação © 1999 Electronic Arts. Electronic Arts e Need for Speed são marcas comerciais ou marcas comerciais registradas da Electronic Arts nos E.U.A. e em outros países. Todos os direitos reservados. Aston Martin DB7 usado sob licença da Aston Martin Lagonda Limited. O logótipo BMW, a letra BMW e o design do medão BMW são marcas comerciais da BMW AG e são usados sob licença. Ferrarri F50 e o design característico do Ferrarri F50 e Ferrarri 580 Murcielago são marcas comerciais da Ferrarri S.p.A. OS Emblemas e Modelos de Veículos da Chevrolet, Corvette, Camaro Z06, Firebird, T/A, Caprice, Empires são marcas comerciais da General Motors usadas sob licença pela Electronic Arts Inc. A palavra Jaguar, o logo com forma de leão e o logo "JAGUAR" são marcas comerciais da JAGUAR CARS LTD. ENGLAND e são usadas sob licença. A colagem de componentes genéricos pós-venta como ajustadores aerodinâmicos ou outros elementos de competição não são autorizados pela Jaguar e não representam uma política autorizada de instalação de outro real. Automóvel Lamborghini Diablos SV e todos os logótipos associados são marcas comerciais da Automóvel Lamborghini S.p.A. McLaren F1 é uma marca comercial da McLaren Cars Limited. Mercedes, Mercedes-Benz, CLK e SLK são marcas comerciais da Daimler-Benz AG. Licenciadas pela Dr. Ing. h.c.F. Porsche AG sob determinadas Patentes. Porsche e 911 são marcas comerciais registradas da Dr. Ing. h.c.F. Porsche AG. Todas as outras marcas comerciais são propriedade dos respectivos donos. Playstation e PS é uma marca comercial registrada da Sony Computer Entertainment, Inc.

www.needforspeed.com

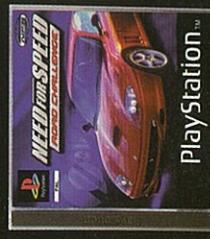
 ELECTRONIC ARTS™



CAVALHEIROS, ESCOLHAM A VOSSA MÁQUINA.



NEED FOR SPEED™ ROAD CHALLENGE



NÃO BUZINE NO TRÂNSITO. CONDUZA COM LIBERDADE TOTAL

Editado e Distribuído por Electronic Arts. R. S. Domingos de Benfca, n.º 33, R/C Dto. 1500-566 Lisboa. Departamento de Vendas e Atendimento aos Clientes: Lusomundo: Telef. : (01) 3187306/07/08

1º CONTACTO

SPEED FREAKS

Houve tempos em que os novos jogos PlayStation eram uma surpresa. Quando Lara e Crash surgiram pela primeira vez, as pessoas repararam porque nunca tinham visto nada assim antes. Actualmente isso já não acontece com tanta frequência. Tomb Raider 3 e FIFA '99 são excelentes jogos, mas já se sabia o que lá vinha. Mesmo Metal Gear Solid é uma extensão de uma linhagem já estabelecida. Que fazer, então? É simples, produz-se um jogo totalmente novo! Speed Freaks é a primeira tentativa em PlayStation de capturar a emoção de Mario Kart. Pode não ser muito original, mas é a primeira vez que este tipo de jogo faz efectivamente a transição para PlayStation.

Então, quando é possível jogá-lo? Bem, Speed Freaks tem lançamento previsto para Junho. Entretanto aqui fica a entrevista com os responsáveis pelo jogo.

Chega-te para lá, Mario! Com Speed Freaks a Sony entra definitivamente no mercado de jogos de corridas divertidos. A Revista PlayStation falou com os produtores da Funcom Dublin.

Speed freaks

Qual é o seu historial e o da equipa de Speed Freaks?

Padraig Crowley (Produtor): Trabalho na Funcom Dublin há cerca de quatro anos. Comecei como programador e agora sou produtor/designer. A equipa é uma boa combinação de sujeitos experientes e alguns novatos.

Há quanto tempo estão a trabalhar em Speed Freaks?

Padraig: O título está em desenvolvimento há dois anos, mais ou menos. Há cerca de um ano, apresentámos o jogo a várias editoras, algumas delas mostraram interesse, mas sabíamos que a Sony faria o melhor trabalho de vender e comercializar o jogo. Eles conhecem os consumidores e sabem o que os jogadores modernos querem.

A principal inspiração para o jogo foi, obviamente, Mario Kart.

Padraig: Jogos como este quase se tornaram um género dentro de um género. Quando começámos a trabalhar em Speed Freaks, sentíamos que realmente faltava à PlayStation um jogo de corridas divertido, colorido e recheado de acção.

Phil Plunkett (Director Artístico): Graficamente, a principal fonte de inspiração foram os jogos arcada, devido aos enormes ambientes de jogo, gráficos impressionantes e animações de larga escala. Estes jogos contêm um factor que causa admiração que queríamos conseguir em Speed Freaks, embora muitas pessoas pensassem que não se podia fazer em PlayStation. Queríamos que este jogo fosse, do ponto de vista visual, mais aventureiro do que a maior parte dos jogos de corridas.

Que jogos vos influenciaram?

Ivar Just Olsen (Programador Principal): Não consigo pensar em nenhum que tenha tido uma grande influência directa, mas acho que fomos indirectamente influenciados por jogos técnica e visualmente impressionantes como Tekken 3, Crash Bandicoot, Gran Turismo, Metal Gear, Ridge 4 e outros. Estes jogos mostraram-nos que a PlayStation ainda consegue fazer grandes coisas quando se trata de criar jogos excelentes.

Até que ponto forçaram as capacidades da PlayStation e usaram o Performance Analyser?

Padraig: Temos um Performance Analyser próprio da nossa produtora e temos andado a usá-lo para extrair todas as gotas de desempenho da pequena caixa cinzenta. Basta ver a escala



1º CONTACTO | SPEED FREAKS

Em tempos conhecido como Project SDR, Speed Freaks tem óptimo aspecto e joga-se lindamente. Em breve, daremos mais informação sobre as patuscas personagens.



épica, o nível de detalhe das pistas e a quantidade de animações para ter uma ideia daquilo que conseguimos.

Ivar: Quando começámos a conceber o programa, o nosso objectivo era criar um motor que não só fosse muito rápido mas que também nos desse a possibilidade de usar todas as características de hardware da PlayStation. Uma diferença importante entre este e outros motores é que todos os nossos polígonos são sombreados pela técnica Gouraud e texturizados, ao mesmo tempo. De igual forma, todo o nosso código de gráficos é otimizado manualmente em Assembly, linguagem de máquina, e tem sido colocado na pequena cache de instruções, de forma a que 80 por cento do jogo é otimizado em código de máquina e corre na cache. Em termos mais simples, podemos deslocar muito mais polígonos com todos os efeitos em comparação com a maior parte dos jogos PlayStation.

O que mais vos agradou em Speed Freaks?

Padraig: Teria de dizer a palavra "D". Quer dizer, divertimento. A Sony realizou recentemente alguns testes

com uma série de grupos etários e foi realmente excitante ver as pessoas a divertirem-se com o jogo pela primeira vez, a gritar e a amaldiçoar os outros jogadores no modo múltiplos jogadores.

Phil: Do ponto de vista de arte final, diria que é a sensação que o jogador tem quando conduz por estes ambientes. Também estou muito satisfeito com a escala e a sensação arcada dos níveis. Colocámos todos os truques gráficos que pudemos neste jogo. Por exemplo, li numa entrevista recente aos produtores de R4 que este era o único jogo de corridas a ter sombreados Gouraud em todos os elementos de jogo. Bem, podemos acrescentar Speed Freaks a essa lista. Além disso, temos transparências, reflexos, z-buffering, efeitos de partículas, mapeamento de ambientes e o extraordinário efeito "predador" na arma furtiva. Está tudo aqui e muito mais.

Embora se trate obviamente de um título animado de corridas, a física de jogo é muito realista, ao estilo de Ridge 4.

Padraig: O modelo de física é muito realista, mas tivemos sempre o cuidado de compreender que

estávamos a produzir um jogo de consola divertido, não meramente uma simulação de física. Com isso em mente, usámos física realista como base, mas modificámo-la de forma a eliminar as partes irritantes e aborrecidas e maximizar a parte divertida e interessante!

Ivar: Enfrentámos muitos problemas quando codificámos toda a física existente no jogo. Na vida real, se conduzimos muito depressa, a última coisa que queremos fazer é chocar com paredes, mas num jogo de corridas as pessoas fazem mesmo isso e não querem ser demasiado punidas. Por isso, há uma série de casos especiais no programa de física para tornar a sensação física mais divertida do que real. Em vez de usar um modelo de comando não-físico, tornei a física real e incluí forças e reacções artificiais para evitar efeitos indesejados a alta velocidade.

As estruturas base das pistas revelam que investiram muito tempo na sua concepção.

Padraig: As pistas foram inicialmente desenhadas numa enorme folha de papel branco,

pormenorizando o percurso de condução básico, atalhos/caminhos alternativos (existem imensos), diversos objectos ao lado das faixas e por aí adiante. Depois continuámos e modelámos o caminho de condução e colocámo-lo

no motor para ver como passava do papel para a PlayStation.

Os percursos seriam, naturalmente, trabalhados e modificados por este processo. Seguidamente, depois de finalizar a superfície de condução, os modeladores acrescentaram a paisagem circundante, os edifícios e todos os elementos que escolhemos. O artista de texturas pegou então nestes modelos e aplicou mapas de textura, iluminação, sombras e por aí adiante.

Acho que conseguimos uma tão grande variedade e elevada qualidade de concepção de pistas porque não usámos um gerador de pistas genérico. Muitos jogos usam esta abordagem, mas sinto que isto tende a dar às pistas uma sensação de semelhança. Em vez disso, concebemos todas as nossas pistas a partir do zero, o que, embora leve mais tempo, produz pistas muito distintas.

Ivar: As nossas ferramentas foram construídas, de forma que os artistas podem modificar tanto as pistas como as personagens nas ferramentas de modelação, correr um simples comando de conversão e voltar a carregar a pista no jogo em menos de dois minutos.

Por isso, não só podem testar as pistas sem precisar de refazer o código de jogo, mas também muito pouco tempo se passa desde o momento em que se efectua qualquer mudança nos gráficos até a vermos no jogo. Isto foi muito útil no trabalho das pistas e na remodelação do aspecto do jogo.



Imagens excelentes de Speed Freaks. Contem com uma demo jogável brevemente numa Revista PlayStation perto de vós.

NICKELODEON

nick.com

Search
For Reptar

TM

Rugrats

Somos Bébés!

É normal
arranjarmos
sarilhos!

Vamos brincar!?



rugratsmovie.com

© 1999 Viacom International Inc. Todos os direitos reservados. Licenciado para THQ Inc. Nickelodeon, Rugrats e todos os títulos, logos e personagens relacionados são marcas registadas da Viacom International Inc. Criado por Klasky Csupo, Ltd. THQ e o logo THQ são marcas registadas da THQ Inc. "P" e "PlayStation" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc.



www.thq.com

RIDGE RACER TYPE 4

É sem dúvida um jogo de corridas. Mas as arestas (ridges)... notam-se pela ausência. E ficaríamos um pouco irritados se este Type 4 não fosse do melhor...



[1] "Com muitas curvas..."
[2] "A estrada é longa..."
[3] Estamos a brincar! Não há imagem 3.



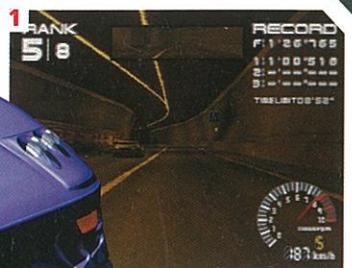
prestaram semelhante homenagem às máquinas do mundo real e às suas características? Bem, a diferença em Ridge Racer Type 4 é que ele não faz nada disso. Não se poderia importar menos. "Deixem-se disso", parece gritar. "Quem quer derrapar como um pateta?". Em Ridge Racer há dois tipos de comportamento. O primeiro – e mais prático – é o standard Grip. O segundo, os peritos em condução ficarão contentes por saber, é o modo Drift. Neste é possível lançar-se com abandono pelas curvas. Ignorando os travões, o jogador acelera sem problemas até na



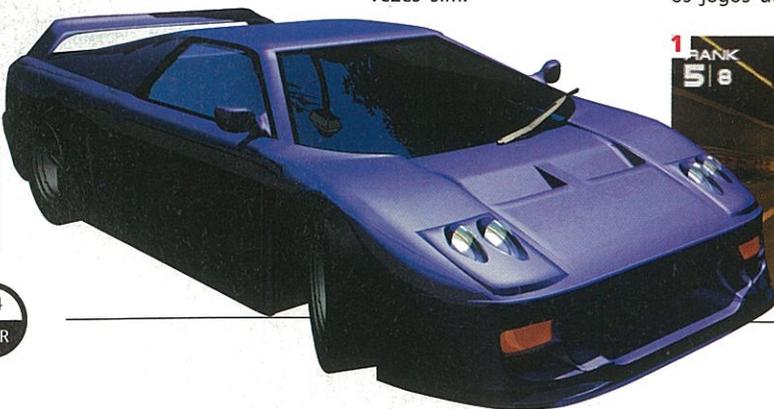
[1] Nada mal, pois não?
[2] Não é tão técnico como GT. Isso não é mau.

Ridge Racer Type 4 é um caso raro de beleza. Os seus ingredientes estão todos correctos. Foi desenvolvido pela Namco? Sim. Tem carros? Sim. Eles movem-se para a frente e os motores rugem de uma forma sedutora? Sim, sim e três vezes sim.

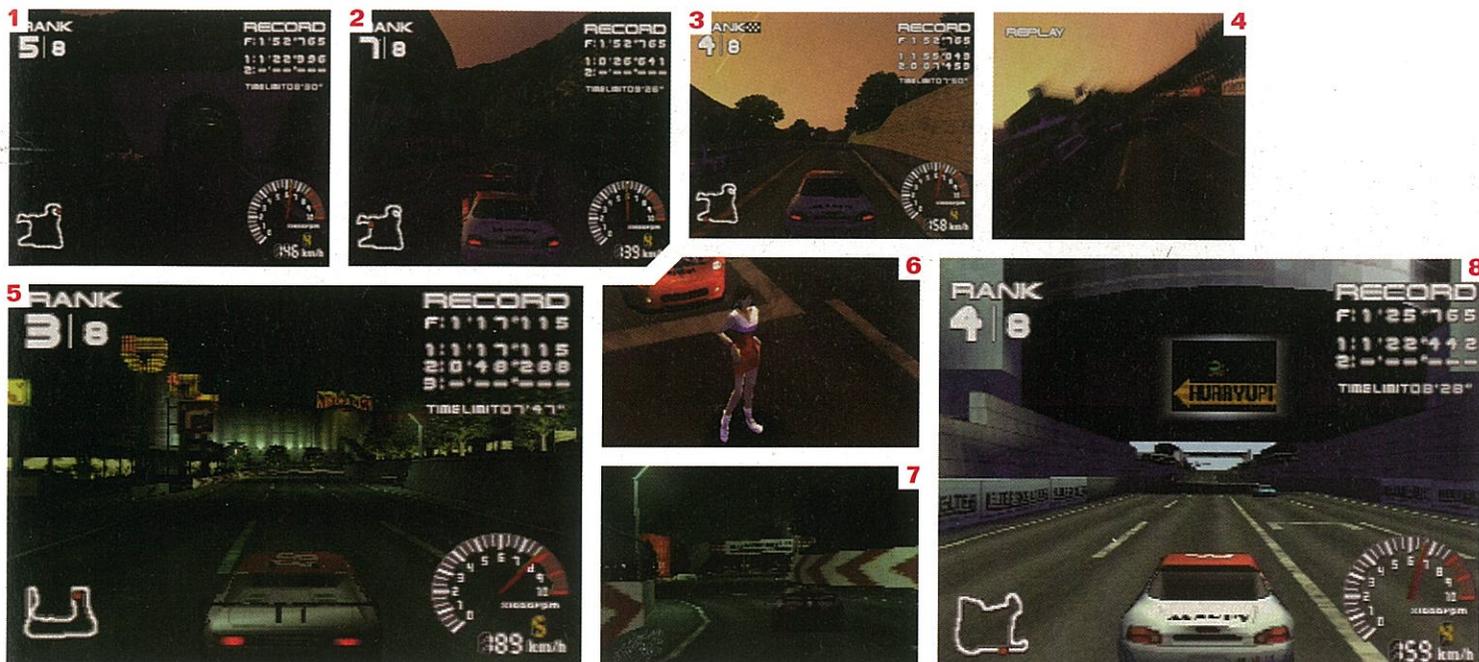
É difícil isolar o que o torna tão especial. O principal dos seus encantos é a sua abordagem pós Gran Turismo ao comportamento dos veículos. Lembra-se de como GT se empenhou no modelo físico "realístico" dos carros? Terá notado que, desde então, todos os jogos de condução



[1] Esta é a perspectiva do túnel. **[2]** Uma colina.



■ EDITORA:	Sony	■ ORIGEM:	Japão
■ PRODUÇÃO:	Namco	■ GÉNERO:	Simulador
■ DATA DE SAÍDA:	Abril	■ JOGADORES:	Um ou dois



[1] Quinto lugar? Não é suficientemente bom. [2] As luzes acendem-se quando escurece. Ótimo! [3] Ainda tem de fazer algumas ultrapassagens. [4] Os Replays são excelentes. [5] O visual do jogo também é muito agradável. [6] Este não é o melhor local para fazer pose. [7] É um jogo muito bonito. [8] Malditos cartazes!

EMBELEZADO

Surgiu um facto interessante sobre RRT4. O jogo vai ser lançado com uma versão original e uma versão "melhorada" [60fps!] de Ridge Racer 1! Num CD separado! Grátis!



Eis a nova versão melhorada de Ridge Racer. Bonita, não? Sim.



E aqui está novamente. Mas que tal algumas imagens do original? Bem...



... aqui está! Qual é a diferença? A versão antiga parece ratada.



A nova versão também se mexe melhor. Não se pode ver, mas mexe.

curva mais apertada. É tolo. É totalmente irreal. Mas acima de tudo, é divertido. Embrenhados nos escalonamentos de caixa e bibliotecas virtuais de especificações de veículos, é demasiado fácil esquecer que as corridas de veículos não têm de aderir religiosamente às regras da vida real. Ridge Racer Type 4 é um bom exemplo disso. O modo Grip – os carros estão classificados para um dos dois modos – também não é exactamente o de GT. Não faz as derrapagens das máquinas do modo Drift, mas a "sensação" básica combinada com a velocidade de RRT4 é uma verdadeira montanha russa. E também tem um aspecto fantástico. É facilmente um rival de GT e é muito mais fluido do que o irregular TOCA 2. É uma beleza. O cenário é bonito, apesar de substancialmente casual. Não há nada pior do que um jogo em que os produtores estão demasiado

empenhados em impingir os seus conceitos estéticos. Type 4 não é assim. O jogador tem apenas uma leve percepção de que este tem melhor aparência do que a maioria dos outros jogos PlayStation. E a combinação do modelo físico da velha escola com o visual realístico funciona de facto. A um nível, Ridge Racer Type 4 é agradavelmente absorvente porque parece uma extensão do nosso corpo. Por outro lado, não é muito complicado dominar as pistas no nível de dificuldade mais fácil. A forma como os carros se comportam implica que a corrida seja menos uma questão de se manter em pista, ao estilo de Colin, TOCA e GT. Em vez disso, dá ao jogador a possibilidade de polir a sua técnica, tirando segundos ou até milésimas de segundos aos tempos de volta, para descobrir novos segredos. E, é claro, acelerar só por puro gosto. Na versão japonesa, Ridge Racer Type 4 é de facto muito especial. Esperamos que a conversão PAL não venha diminuída. Mas o leitor terá de esperar pelo Teste. Até lá jogue a Demo...



POSITIVO

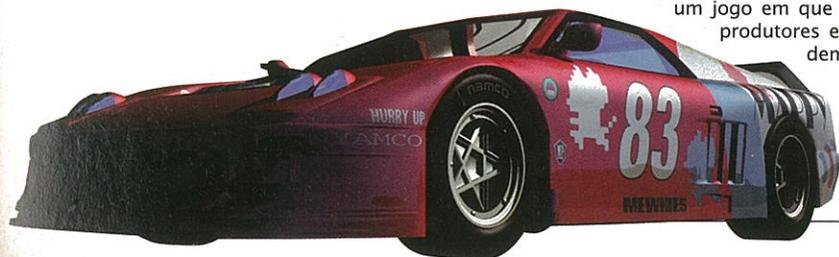
- Oh, tão bonito que ele é...
- Oh, as derrapagens são maravilhosas...
- Oh, joga-se tão bem...

NEGATIVO

- Sony, queremos uma conversão PAL perfeita.

A SABER

Comece a poupar já. Não há necessidade de dizer mais nada.



GRAND THEFT AUTO

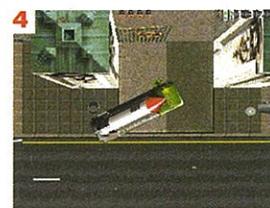
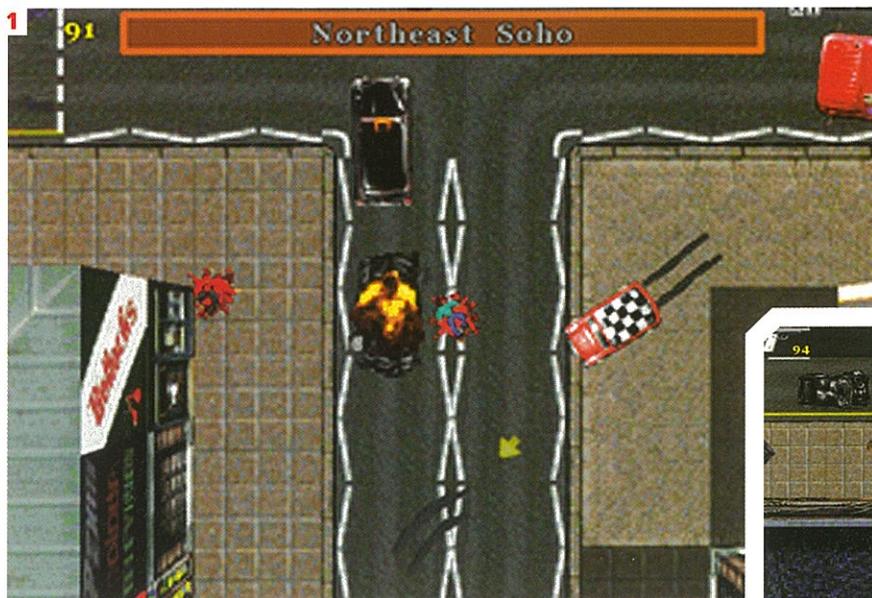
Os coloridos anos 60. Crime na terra dos bandos.

Expressões que combinam lindamente com GTA London!

Se Grand Theft Auto fosse um filme, poderia ser conhecido como um Sleeper (um filme que ninguém espera que tenha grande êxito e que acaba por ser um sucesso de bilheteira). Embora o jogo tenha recebido críticas positivas e negativas, ninguém pode deixar de gostar da jogabilidade decadente. Roubar carros! Atropelar pessoas! Fugir à polícia!

Grande divertimento. E o título acabou por vender milhares de cópias, até que foi transformado em Platinum e vendeu algumas centenas de milhares mais. Era inevitável uma sequência, mas não se pode dizer o mesmo de um disco com missões. Como a Take 2 gosta de salientar, GTA London é o primeiro disco com missões alguma vez criado para PlayStation.

Estes podem ser vulgares em PC, mas ninguém pensou que houvesse mercado para eles na consola da Sony. Até agora. GTA London só funciona com o original GTA. No entanto, como GTA já é Platinum e GTA London se prepara para ser vendido a 6 contos, pode comprar os dois pelo preço de um jogo normal. Inteligente, não? GTA London segue o mesmo formato do original. O jogador começa a vida como um criminoso de baixo nível e tem de realizar uma série de missões para malfeteiros de categoria mais elevada de forma a subir na hierarquia criminosa. Ao contrário de GTA, a acção passa-se numa cidade, em vez de em quatro. GTA London passa-se na parte central de Londres e incorpora



[1] Morte. [2] Confusão. [3] Um polícia justo. [4] Para que será aquele míssil?

■ EDITORA: **Take 2 Interactive** ■ ORIGEM: **Canadá**
 ■ PRODUÇÃO: **Take 2 Interactive** ■ GÊNERO: **Simulador criminal**
 ■ DATA DE SAÍDA: **Abril** ■ JOGADORES: **Um**



[1] Espelho. Sinal. Explosão. [2] Mais um crime nas ruas de Londres. [3] Um clube nocturno. [4] O Palácio de Buckingham. [5] Mais morte. [6] Uma estrada.

todos os principais marcos entre Hyde Park e Battersea. Todos os veículos e marcas rodoviárias foram igualmente modificados a fim de recrear a Londres dos anos 60. A Take 2 achou que seria interessante dar ao jogo um cenário ao estilo dos coloridos anos 60, impregnando-o com toda a louca magia do género Austin Powers da época. Mas como é que um grupo de canadianos conseguiu evocar esta lendária década? "Seleccionámos episódios famosos da cena criminosa britânica – real

e fictícia – e usámo-los como inspiração", admite o produtor Dan Houser. "Há alguns rostos famosos de Londres dos anos 60 e 70 que qualquer pessoa que saiba algo sobre o período reconhecerá. Desde membros da aristocracia caídos em desgraça e desaparecidos até irmãos gangsters, passando por espíões fascinantes e fotógrafos lascivos – todos estão na Londres de 1969. Também escolhemos alguns temas e ansiedades populares da década de 60 para darmos ao jogo um sentido real de tempo e espaço". Já que se trata de 1969

"SELECCIONÁMOS EPISÓDIOS FAMOSOS DA CENA CRIMINOSA BRITÂNICA E USÁMO-LOS COMO INSPIRAÇÃO".

– o período entre os coloridos anos 60 e os psicóticos anos 70, segundo Houser – a equipa também andou a ver filmes e séries televisivas de culto desta última década para captar o sentimento da época. Elementos de vários sucessos televisivos e cinematográficos foram incorporados na experiência. A Take 2 até licenciou faixas de música da lendária produtora Trojan Records, para dar a GTA London uma banda sonora apropriadamente característica. Excelente. Finalmente, como GTA London se passa numa única cidade, a Take 2 prometeu mais profundidade nas missões e um enredo mais envolvente. Os visuais também foram revistos, um alívio para aqueles que achavam que GTA tinha um aspecto antiquado e indistinto. Enquanto não chega GTA2, GTA London poderá satisfazer as suas tendências criminosas.



+ POSITIVO

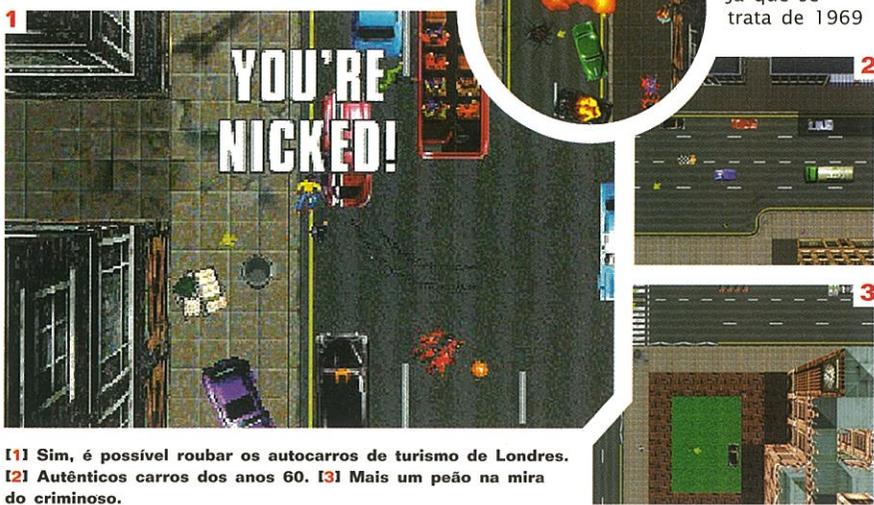
- Cenário histórico interessante. Vigilante 8 provou como este género de jogo, baseado nos anos 70, pode ser um sucesso.
- Visuais melhorados. Felizmente.
- Muito humor!

- NEGATIVO

- Os visuais ainda podem desencorajar alguns possuidores de PSX especialmente com Driver por aí.
- Estarão os possuidores de GTA tão desesperados que não consigam esperar por GTA2?

! A SABER

GTA continua a ser um dos jogos mais originais na PlayStation e GTA London parece conseguir, com êxito, acrescentar algo a esta herança. Se a Take 2 compreender o humor original e subversivo da DMA, esta estranha experiência poderá ser bem sucedida. Só não temos a certeza se esta ideia de um disco com missões resultará...



[1] Sim, é possível roubar os autocarros de turismo de Londres. [2] Autênticos carros dos anos 60. [3] Mais um peão na mira do criminoso.



De lama, sangue e suspensão contida, a Codemasters e a UDS produziram um aguilhão colectivo nos raios da sua PlayStation.

Para alguns, o mundo das bicicletas a pedal foi posto de parte quando saíram da escola, descobriram a cerveja e tropeçaram na maravilha que são os táxis. Outros trocaram a ganga pela lycra, gastaram uma nota numa bicicleta e partiram por montes e vales de ilusões salpicados de lama. Inevitavelmente,

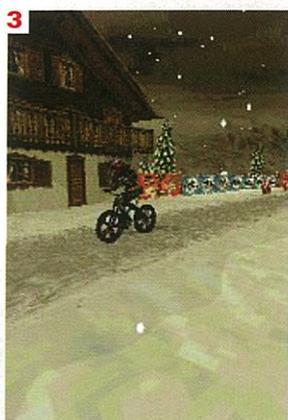
COMPREENDEMOS PORQUE É QUE NUNCA EXISTIRAM JOGOS DE CORRIDAS DE DUAS RODAS...



1-3 Espere que No Fear soe bem - o programador de som pôs um microfone numa bicicleta de montanha.

os primeiros desejavam possuir um físico que igualasse os segundos, enquanto estes acabam a pedalar nas suas poupanças de duas rodas. Ambos os estratos sociais precisam de No Fear Downhill Mountain Biking. Junte-se à Revista PlayStation na neve de Norkoping, uma vila sueca outrora industrializada e actual lar da UDS, a artifice digital do simulador de BTT da Codemasters. Apesar do comprovado talento de Peter Zetterberg (Ignition e Absolute Pinball para PC) da UDS, No Fear é a estreia da empresa na PlayStation. Isto significou um jogo de cintura totalmente novo para a produtora escandinava. "Começámos o projecto há cerca de 18 meses, sem qualquer

prévio conhecimento da PlayStation", revela Zetterberg. "Limitámo-nos a dizer: vamos fazer um motor! Estamos satisfeitos com ele. Utilizamo-lo num outro jogo que estamos a desenvolver, mas é tudo. Financeiramente soa a loucura criar um motor a partir do nada, mas temos vindo a melhorá-lo. Dois jogos e é tempo de mudar. Mantém o pessoal contente e mantém o desafio". É um desafio que a UDS leva a cabo com sucesso. Um dos problemas óbvios, no entanto, é o equilíbrio entre o realismo puramente agradável e as emoções arcade. Quem quer acelerar numa bicicleta a pedal quando pode pilotar uma nave espacial? "O jogador pode dizer que precisa de físicas



1-3 A vista da janela do escritório da UDS... Ou talvez não.

■ EDITORA: **Codemasters** ■ ORIGEM: **Suécia**
 ■ PRODUÇÃO: **UDS** ■ GÊNERO: **Simulador de BTT**
 ■ DATA DE SAÍDA: **Mai** ■ JOGADORES: **Um ou dois**



[1] Olha essa barra da energia a baixar.
[2] Um percurso sinuoso. **[3]** Mãe, posso ir lá para fora brincar na neve? **[4]** O gosto pela velocidade.
[5] Empurra-o para a berma e ultrapassa-o!



realísticas, mas se as tiver acaba por obter um jogo aborrecido", admite Zetterberg. "Nós agora compreendemos porque é que antes nunca existiram jogos de corridas de duas rodas, é por ser tão difícil fazê-los funcionar. Nós pensamos que o fizemos por nos termos focado mais nas partes arcade do que na simulação. É cerca de 60/40, até mesmo 70/30 arcade versus simulação. Depois a configuração da bicicleta acrescenta a ambas a

jogabilidade e o realismo". "A configuração da bicicleta é uma parte importante em No Fear. Há sete cenários diferentes, cada um com três itens diferentes à escolha. As rodas podem ser de carbono ou alumínio duro, a armação pode ser de fibra de carvão e por aí fora. O jogador deve consultar a informação do percurso para ver se precisa de pneus macios ou de uns apropriados para percursos lamacentos. Vencer os campeonatos abre ainda mais hipóteses de configuração e o jogador pode testá-los em Trick Trail". "A Trick Trail foi uma

coisa que incluímos recentemente", revela Zetterberg. "O jogador pode fazer 14 truques diferentes, enquanto os combos lhe dão pontos extra. Pode efectuar estes truques no jogo, mas não tem tempo para as voltas de 360º enquanto vai colina abaixo. É mesmo só para utilizar como diversão". É esta mistura de realismo e brincadeira que constituirá No Fear. Uma vista por cima do guiador proporciona uma sensação de verdadeira velocidade, a configuração da bicicleta deverá ser alterada para percorrer as ruas de São Francisco ou a Vancouver Sunshine Forest e, se as imperfeições gráficas forem retiradas desta primeira versão, No Fear deverá parecer tão bom de ver como de jogar. Na verdade, o design colorido da UDS distingue já No Fear. Com um título já em desenvolvimento e outros jogos planeados, parece que a PlayStation tem uma nova ala sueca. Alguém quer um vodka?



[1] A vista por cima do guiador. **[2]** O menu de configuração.

PSX PRÓS E CONTRAS

➕ POSITIVO

- A realização de um sonho.
- Sublimes front-ends.
- Acção arcade superior ao tédio do simulador.

➖ NEGATIVO

- Ainda precisa de trabalhar os visuais.
- Atracção limitada.
- Bicicletas de montanha não têm motor.

❗ A SABER

Apesar de retratar modos de transporte arcaicos de duas rodas, No Fear Downhill Mountain Biking dá uma verdadeira sensação de velocidade. Os visuais ainda estão no lado obscuro, mas se a UDS os der à luz, então a Codemasters poderá ter um culto de sucesso nas suas mãos.



Darkstalkers

A mais recente prestação de uma série beat 'em up com alguma sensação de vampirismo.



Devia cortar as unhas...

A pesar de ser da mesma produtora de Street Fighter II, a Capcom, a série Darkstalkers não é tão conhecida. Tende a ser encarada como o parente pobre devido aos seus horrendos lutadores cómicos. Na verdade, DS3 contém combatentes que variam entre múmias egípcias enormes que enchem o ecrã e vampiras flexíveis. Uma vez ajustado a esta inspiração em filmes de terror, a próxima característica a registar pelo jogador é a desolante natureza 2D do jogo. Enquanto Tekken 3, com os seus visuais excelentes, pode ser tentador para os principiantes do joypad, DS3 é estritamente para os mais experientes.

No entanto, os velhos fãs dos clássicos 2D da Capcom sabem que tais defeitos

ópticos podem passar despercebidos graças à qualidade da jogabilidade. E a boa notícia é que DS3 para PlayStation parece não ter perdido a jogabilidade do jogo original para arcada. Além dos sprites maciços e dos bizarros efeitos especiais a Capcom fixou-se no seu estilo de luta experimentado e testado. Há malabarismos, super contadores (onde a força é acumulada e depois libertada em super movimentos) e, o mais importante, combos. A habilidade para unir movimentos é vital de forma a aumentar a longevidade de um título e aqui há muito para misturar e combinar. Inicialmente existem 18 personagens disponíveis, com o obrigatório par escondido à espera de ser descoberto e, como em qualquer beat 'em up

bem equilibrado, todas estas personagens são completamente diferentes. As grandes diferenças de tamanho e aptidões entre os lutadores são também um dos pontos fortes de Darkstalkers 3. O jogador vai demorar uma eternidade até conseguir aprender todos os movimentos de todos os lutadores. Muitas das personagens do jogo Darkstalkers original estão de volta, incluindo um casal que agora é mais conhecido como estrelas de Super Puzzle Fighter ou Pocket Fighter, que dão pelo nome de Felicia e Hsien-ko. Devido à utilização de centenas de fotografias a animação de cada personagem parece realmente existir, mas dado o tamanho de alguns lutadores e combinações malucas de membros, espadas e capas os combates podem tornar-se um pouco confusos. Apesar de parecer excelente no formato NTSC, DS3 irá muito certamente sair a perder na sua exibição na Europa devido às comparações com o feroz Street Fighter Alpha 3 da própria Capcom. Quem disse que os beat 'em up não são irónicos?



[1] São muitas as semelhanças com Street Fighter da Capcom.
[2] Um ataque anti-aéreo original com champanhe.

PSX PRÓS E CONTRAS

+ POSITIVO

- Vasto leque de personagens.
- Muito divertido jogado a dois.
- O modo de treino é muito detalhado.

- NEGATIVO

- Indubitavelmente, será muito lento para alguns.
- Frequentemente muito confuso.
- Não é um Tekken 3.

! A SABER

Depois de ser considerado como uma nova direcção radical para os lutadores da Capcom, Darkstalkers foi deixado na penumbra. A conversão é, no entanto, hábil e se sobreviver ao passeio pelo PAL sem outra queda nos fotogramas, a Capcom está de parabéns.



Mais movimentos especiais espantosos.

■ EDITORA:	Infogrames	■ ORIGEM:	França
■ PRODUÇÃO:	Infogrames	■ GÊNERO:	Ação
■ DATA DE SAÍDA:	Já disponível	■ JOGADORES:	Um



Conheça as novas aventuras dos indomáveis gauleses: Prosaix e Archaix...

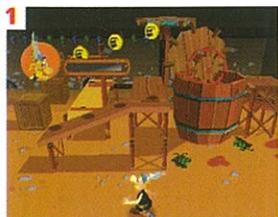
E stamos no ano 50 AC e toda a Europa está sob domínio romano. Excepto uma pequena aldeia. É assim que o jogo da Infogrames introduz a sua licença de Astérix imediatamente autenticada como uma nova inclusão ao cânone da série. Getafix, o druida, precisa de alguns ingredientes para uma nova receita, por isso despacha Astérix e o carregador de menires, Obélix, para os encontrarem. Armada com um suplemento limitado da poção de Getafix para os dotar com super poderes contra as hostes Romanas, a dupla encontra duas novas aquisições para o

seu clã: Tactix e Strategix. Por algum motivo estranho, a Infogrames atirou a dupla para um jogo estratégico do género de Risco. Getafix precisa de nove itens para a sua mistura e o jogo abre com um mapa do império romano. Fiel aos livros, a aldeia gaulesa mantém-se limpa de hostes romanas. Assim começa uma variedade da ideia "Risco", com os jogadores a distribuírem a poção mágica a Astérix (mas não a Obélix que caiu dentro dela quando era pequeno...) de forma a que ele consiga enfrentar os opressores romanos e apoderar-se das áreas vizinhas. Entretanto, o CPU controla as hostes romanas

e contra-ataca todas as ofensivas gaulesas. Sempre que o jogador localiza um ingrediente, o jogo transforma-se num beat 'em up parcial com os nossos heróis a imporem-se às legiões romanas. Uma série de subjogos também anima o jogo, incluindo uma volta cômica em que a força de Obélix é usada para lançar romanos. Tendo em conta que estas secções são supostamente o ponto alto do jogo, nunca chegam a alcançar o seu potencial. Uma lentidão relativa flagela a acção e os movimentos limitados e tempos de resposta indolentes tornam a experiência elaborada mas pouco agradável. Astérix é um jogo estranho. Os legionários e cenários coloridos parecem ser tirados do mundo de desenhos animados de Goscinny e Underzo e há aparições ocasionais de personagens predilectas dos livros. No modo como se apresenta, Astérix não é carne nem peixe, com ambas as secções de arcade e estratégia falhando monopolizar aquela que é uma das maiores licenças em anos. Pessoalmente, achamos que a Infogrames poderá incluir um novo membro ao clã gaulês: Uttabollix talvez.



[1-3] Astérix combate os romanos de forma a obter os ingredientes da poção.



PSX PRÓS E CONTRAS

+ POSITIVO

- Liga bem com a mitologia Astérix.
- Os subjogos são um bónus agradável.

- NEGATIVO

- Um jogo de Risco um tanto inchado e insípido.
- Precisa de mais elementos arcade.
- Sequências de acção lentas.

! A SABER

Astérix tem um aspecto excelente, mas quaisquer impressões favoráveis são desgastadas à medida que a pobre variedade "Risco" pavimenta o caminho até ao interior das suas fracas secções arcade. O potencial para uma enorme escaramuça contra as hostes romanas perde-se quando uma das patéticas figuras roda no ecrã, enquanto o próprio Astérix caminha vagarosamente com o entusiasmo próprio de um homem condenado. Um trágico desperdício de potencial.

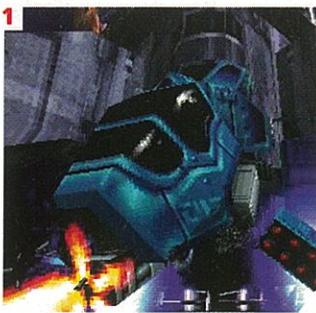


G-POLICE 2

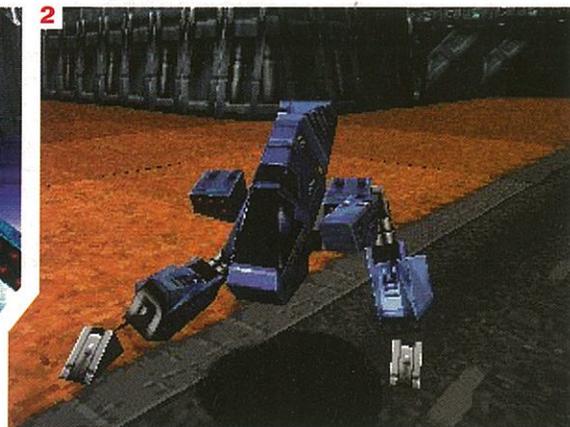
WEAPONS OF JUSTICE

A seqüela de G-Police está quase pronta e pretende mostrar como serão as forças policiais em 2120.

Olhe com atenção e talvez não a veja. É verdade, não há vedação. Agora os campos de trabalhos forçados, mais do que um envidraçado duplo hexagonal garantem às ruas citadinas futuristas a sua atmosfera. Não é nada por aí além, mas é sintomático do modo como a Psygnosis se propôs alterar as falhas do primeiro G-Police, antes de avançar com G-Police parte dois. O método de controlo, culpado de alienar tanta gente, foi simplificado e tornou-se mais acessível para o jogador.

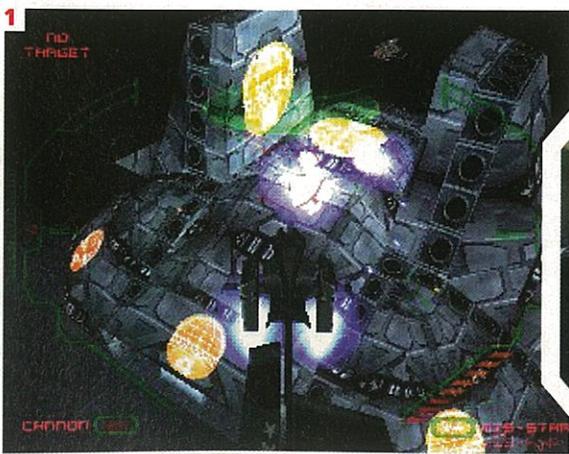


1 Em movimento, estes bocados reluzentes esbatem-se. **2** O Raptor pode saltar e depois planar com as suas asas curtas e espessas.



Interrupções, como os túneis teletransportadores e sequências de vídeo FMV, foram resolvidas de modo a que os túneis sejam tão reais como as cúpulas, e qualquer das sequências de vídeo é criada usando os próprios gráficos

do jogo. Mais importante de tudo, a equipa de produção descobriu uma forma engenhosa de mostrar ao mesmo tempo mais objectos distantes e aproximar os blocos de torres e tornar as estradas ainda mais detalhadas do que no original. Outros teriam parado por aqui, mas a Psygnosis tinha algo mais radical em mente do que simples policiaes e helicópteros parte dois. Dizer que os novos veículos de G-Police (Rhino, Raptor e Corsair) tornam o caril de explosões e simulações de voo mais picante, é o mesmo que dizer que balas de borracha "encorajam



1 Havoc em acção. **2** Dois policiaes em acção.

■ EDITORA:	Psygnosis	■ ORIGEM:	Reino Unido
■ PRODUÇÃO:	Psygnosis	■ GÉNERO:	Ação
■ DATA DE SAÍDA:	Junho	■ JOGADORES:	Um

SANDES DE COMPOTA... COM ARMAS

Cinco é melhor do que dois. Os três novos veículos acrescentam várias novidades ao que já era um jogo excitante e interessante. Viaje no seu Rhino, descarregando sobre vilões e transportando companheiros de A para B; pavoneie-se pelas ruas com o Reptor diabólico; vá até à estratosfera no Corsair ou paire simplesmente com o Havoc e o Venom. Vigilância anti-crime? Roa-se de inveja...



Rhino pode atingir os 210 K/h.



Raptor: 5,7m de altura.



O Corsair é um veículo espacial.



Venom: 3 toneladas de peso.

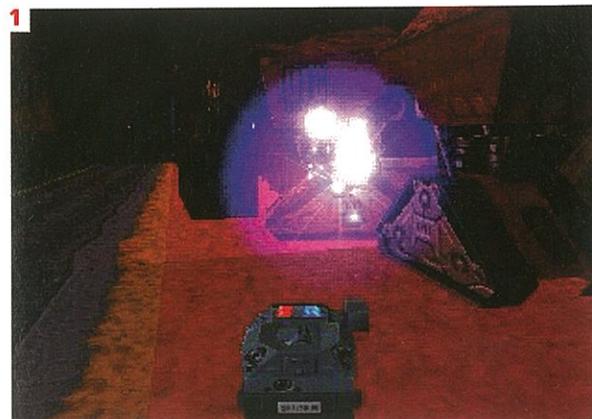


Havoc: voa a 212 K/h.

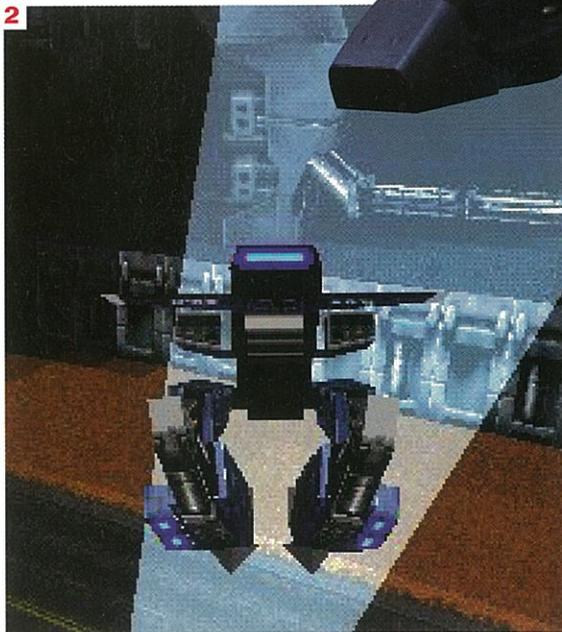
os manifestantes a dispersar". É verdade mas não é tudo. Estes três novos aparelhos parecem preparados para gerir o problema ao contrário dos voos rasantes afectados e ordenados do primeiro jogo. Mais do que sobrevoarem os sarilhos, Raptor e Rhino obrigam o jogador a envolver-se na acção ao nível da rua. Enquanto que Rhino é um veículo de terreno relativamente convencional – uma espécie de carro de polícia – Raptor é um animal bem diferente. Tal como o seu homónimo, Raptor é um bípede de cabeça alongada e depósitos de armas bojudos no lugar de garras. Exalando uma maior ameaça do que uma piscina cheia de piranhas, as suas características mais interessantes são talvez as duas asas colocadas

na base do pescoço, que quando entram em posição permitem-lhe planar. Andar de um lado para o outro no Raptor é uma aventura por si só, enquanto passeia pelas ruas da cidade, salta e plana para um telhado favorável, disparando continuamente sobre qualquer coisa suficientemente estúpida para lhe passar à frente. Aprender a pilotar o aparelho original, mais dois novos veículos, e até uma nave de combate, roçando a ideia de missões de treino, pode parecer uma má ideia. Desta vez, no entanto, a equipa de G-Police está certa de possuir a dose certa de dificuldade adequada.

As primeiras três missões facilitam-lhe a acção a pouco e pouco e são-lhe dados conselhos em todas as etapas onde novos elementos são introduzidos. G-Police contém 30 missões padrão, 12 objectivos secretos e três áreas de dificuldade. Se pensou que o jogo original era viciante, vai-se prender a este.



[1] Pode deslizar com Rhino. [2] Então, dá-nos música companheiro!



PSX PRÓS E CONTRAS

➕ POSITIVO

- Visuais estilo Blade Runner magníficos.
- Cinco máquinas destruidoras adoráveis.
- Missões complexas e envolventes.
- Explosões! Prédios a cair!

➖ NEGATIVO

- Não estimula as células cinzentas.
- Não chega antes do Verão.

📖 A SABER

Jogámos e gostámos. O original era uma obra-prima com falhas, mas a equipa propôs-se eliminar esses problemas incómodos e parece que a parte defeituosa já não existe. Combinando arte cyber-punk com tiro directo, não vemos porque não deverá atingir o top das tabelas.

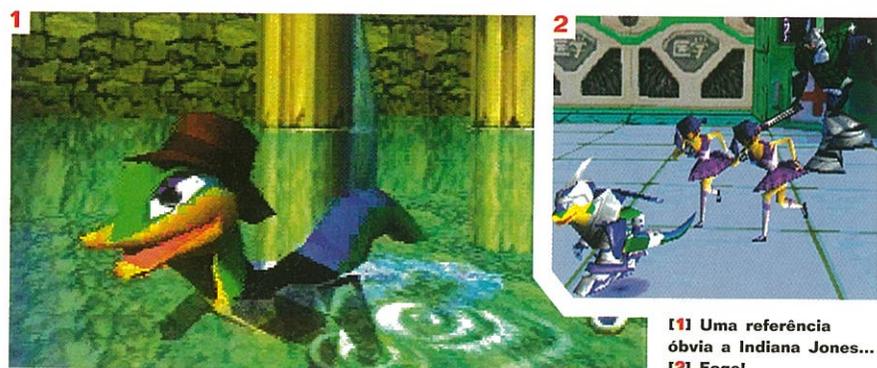
GEX DEEP COVER GECKO

O lagarto Gex regressa para mais plataformas de acção repletas de piadas.

Aparentemente, as audiências americanas sorveram o fluxo de comentários sem sentido interligados aos estranhos níveis da série Gex.

Misericordiosamente, a Eidos está ciente da diferença de gostos na Europa. Como tal, os comentários de partir a cabeça predominantes por toda a cópia Preview de Gex: Deep Cover Gecko que recebemos serão cortados a favor de um guião totalmente novo escrito por um guionista de comédia inglês.

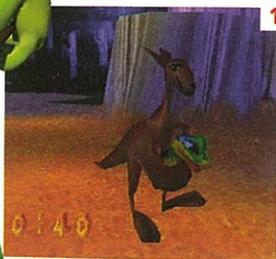
Como o nome sugere, Gex: Deep Cover Gecko desenvolve-se a partir das mudanças de vestuário dos últimos passeios 3D do réptil. O vilão da série, Rez, raptou a voluptuosa Agent Xtra e atirou-a para níveis de TV ainda mais



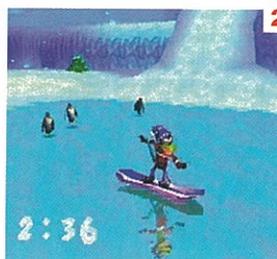
[1] Uma referência óbvia a Indiana Jones...
[2] Fogue!

temáticos. Isto permite à Crystal desenterrar a velha ideia da série de colecionar unidades de controlo remoto para entrar em etapas finais, assim como produzir piadas sem comparação dentro de níveis baseados em filmes de piratas, cowboys e guerra. Pouco original, mas pelo menos a Crystal despendeu tempo a rectificar queixas apontadas à última aparição de Gex.

O trabalho abrupto da câmara de Gex 3D foi aperfeiçoado permitindo ao jogador ajustar a paisagem através dos botões laterais do joypad. Similarmente, todo o anterior jogo foi virtualmente actualizado e os 24 níveis estão mais abertos e acessíveis, enquanto 25 disfarces são disponibilizados para garantirem o subtítulo Deep Cover e novas sequências FMV descarnam a trama superficial. Aparte isso, é um negócio, como sempre, e o sucesso de Deep Cover Gecko dependerá da predilecção dos jogadores pelo herói saltitante de cauda dançante. Aparentemente não existe nada que não tenha já sido visto em Spyro e algum do material visual é muito "pãozinho sem sal". Alguém pediu pinguins patinadores? Também achámos que não.



[1] Gex apanha boleia de um canguru.



[2] O lagarto dá um espectáculo de patinagem...

PSX PRÓS E CONTRAS

+ POSITIVO

- Níveis coloridos.
- Missões individuais variadas.
- Grande área de jogo.

- NEGATIVO

- Jogabilidade familiar.
- Péssimo humor visual.
- A actual voz sobreposta...

! A SABER

Gex: Deep Cover Gecko é um jogo de plataformas inofensivo, mas já tem um ar vulgar e ultrapassado. Oferece um desafio relativamente sólido, com longos níveis e um vasto leque de inimigos. No entanto, um sentimento de "déjà vu" percorre-o. O baloiçar da cauda da personagem pode ser a sua imagem registada, mas Spyro teve a audácia de não só se apropriar dela como utilizá-la num jogo mais refinado. Temos esperança de que a Crystal tenha alguma coisa na manga para nos surpreender...



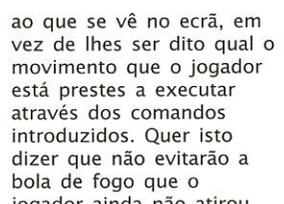
■ EDITORA:	Virgin	■ ORIGEM:	Japão
■ PRODUÇÃO:	Capcom	■ GÊNERO:	Beat 'em up
■ DATA DE SAÍDA:	Abril	■ JOGADORES:	Um ou dois

Street Fighter Collection 2

Ryu, Ken, Zangief e Chun Li. Alguns dos mais famosos nomes no mundo dos videogames. E estão de volta!

Depois da força de Tekken e do sangue de Mortal Kombat 4, o avôzinho de todos eles prepara-se para regressar num pacote arcada que relembra como tudo começou. Street Fighter Collection 2 reúne os três primeiros jogos da série Street Fighter, nomeadamente Street Fighter II, Street Fighter II: Championship Edition e Street Fighter II Turbo. O motivo para estes jogos não terem sido lançados como Street Fighter Collection (Revista PlayStation 30 8/10) ninguém sabe... Felizmente, cada um destes sumptuosos ingredientes não parece só idêntico ao do original para arcada, indo directamente às fontes metálicas e ao hirsuto chinês Ryu, como a jogabilidade é também, felizmente, indistinguível. As memórias apaixonadas de quando se estava numa

máquina arcada a tentar dominar o Dragon Punch teimam em aparecer. O problema é que a mente visualiza acontecimentos anteriores através de imagens "cor-de-rosa", fazendo-os parecer melhores do que eles realmente são. No entanto, é um Street Fighter e a percepção e resposta da sua personagem é exemplar, provando que a jogabilidade ainda é o mais importante. Todos os três jogos são bastante divertidos de jogar no modo para um jogador, assim como as habituais batalhas para dois jogadores. Muitos dos beat 'em up, incluindo Tekken 3, tornam-se repetitivos quando jogados contra o CPU porque este sabe sempre qual vai ser o passo seguinte. Reconhecidamente, Street Fighter não se inclina para tais embustes disfarçados. As personagens reagem



ao que se vê no ecrã, em vez de lhes ser dito qual o movimento que o jogador está prestes a executar através dos comandos introduzidos. Quer isto dizer que não evitarão a bola de fogo que o jogador ainda não atirou. Como acréscimo aos três jogos arcada, SFC2 tem o obrigatório modo Training, assim como o excelente trabalho artístico que veio com as máquinas arcada há anos atrás. Existem também táticas resumidas para serem tentadas em cada uma das personagens, embora estas tenham beneficiado de um ligeiro melhoramento. Está prometida uma opção secreta que só aparece quando se termina o jogo, mas que ainda não nos foi dada a ver. A versão PAL de certeza que irá ter imensas margens negras e será mais lenta do que o seu parente NTSC, mas espera-se que tal não estrague o prazer de um verdadeiro clássico. Experimente-o!

[1] Blanka é vítima de um dos poderosos arremessos de Zangief. [2] Mantém-se o soberbo fundo musical de Ken. [3] Um dos cenários mais barulhentos na história de SF!

PSX PRÓS E CONTRAS

+ POSITIVO

- Arcada perfeita.
- Jogabilidade superlativa.
- Um sonho no modo dois jogadores.

- NEGATIVO

- O visual 2D poderá ser considerado um pouco insípido.
- Poucos movimentos.

! A SABER

Apesar dos gráficos primitivos e da baixa velocidade do jogo, esta é uma fatia da história dos jogos. Se depois de Street Fight Alpha 3 ainda existe uma brecha no mercado, este pode lá aconchegar-se confortavelmente.



[1] Spinning Bird Kick vs Hurricane Kick. [2] Quebre os sinais neste nível para obter um bônus.

UEFA Champions League

A Eidos lança o seu título da Liga dos Campeões.

Quem levará a Taça para casa este ano?

Usando a mais recente actualização do motor gráfico de World League

Soccer, UEFA Champions League representa o culminar de quatro anos de trabalho árduo da equipa Silicon Dreams.

Este jogo não é um passo adiante muito maior que o de Michael Owen, mas nem

tinha de ser dado. As inclusões são bastantes apesar de menores, mas fazem diferença à forma como se joga UEFA.

A acção de passe de bola de Owen foi reajustada de forma que a bola role inteligentemente à frente de um jogador, em vez de ser atraída para os pés e dispensar a necessidade de parar e controlar antes de progredir.

A Silicon Dreams simplificou o sistema de controlo de forma que a ginástica acrobática com os dedos, necessária à execução de uma simulação ou cruzamento, foi substituída por pressões únicas de um botão. O melhor elogio que pode ser prestado a este jogo ainda inacabado é dizer que ele transmite

genuinamente a sensação de um excitante desafio de futebol. Os passes de cabeça são emocionantes e as jogadas à boca da baliza são vividas com o "coração na boca" como acontece com as transmitidas pela TV. Esta é a verdadeira beleza de UEFA Champions League: agora a Eidos criou uma base de jogo sólida, pelo que quaisquer características adicionais melhoram apenas o todo. O ambiente de alta resolução e detalhe dos jogadores são os normais, mas eficientes.

A exuberância da multidão reflecte-se num aumento do nível

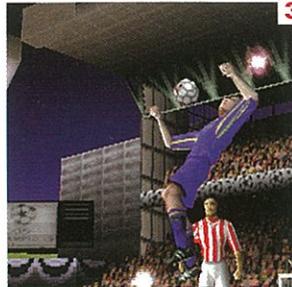
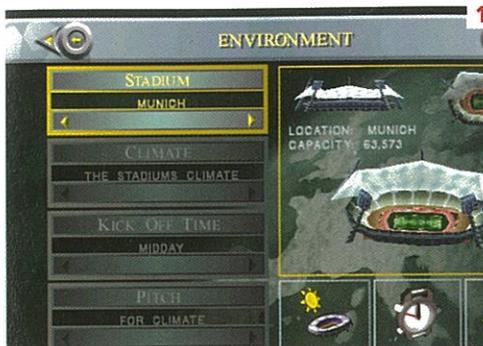
de oohs e aahs. Junte-se tudo isto e o conjunto funciona bem.

A cobertura televisiva da Liga dos Campeões foi obviamente uma inspiração para os toques estéticos do jogo, é o caso do tipo e estilo das tabelas de equipa e estatísticas, da música e dos comentadores Brian Moore, Ron Atkinson e Bob Wilson. Esta versão inicial de UEFA Champions League indicia que a Eidos está finalmente pronta a remover FIFA e ISS dos lugares cimeiros. Alia a simplicidade de arcade com a profundidade de movimentos que se tornam mais acessíveis



[1] Aquela equipa é-nos familiar. [2] "Defende-me essa bola!". Tarde demais. [3-4] Um grande plano de uma jogada habilidosa.

■ EDITORA:	Eidos	■ ORIGEM:	Reino Unido
■ PRODUÇÃO:	Silicon Dreams	■ GÉNERO:	Simulador de futebol
■ DATA DE SAÍDA:	Abril	■ JOGADORES:	Um a quatro



1 O jogo contém estádios reais. **2** Ele está prestes a pontapear e... agora domina a bola com o peito.

com a experimentação. O potencial da licença da Champions League também foi bem usado, com cada jogador individualmente classificado de forma a que o valor de Ronaldo lhe está reconhecidamente atribuído. Tudo isto é rematado com um modo Scenário. Recriando desafios de jogos chave de

torneios passados, os jogadores são incumbidos de conseguir alterar o resultado de encontros do passado. É uma ideia vergenhosamente roubada a ISS Pro, mas de qualquer modo válida por se tratar de futebol em jogos reais. Ainda é possível que um golo de último minuto na própria baliza estrague a melhor oportunidade de glória da Eidos no futebol, mas a

Revista PlayStation acha que UEFA Champions League se pode tornar o líder da liga da PlayStation. Possui o essencial mediatismo pós-lançamento e facilita a utilização dos seus truques e fintas conforme os jogadores se tornam mais proficientes. Mantendo-o simples, a Eidos criou finalmente um rival de FIFA.



+ POSITIVO

- Sistema de controlo fácil e inteligente.
- A Inteligência Artificial dos jogadores assegura um firme desafio.
- Capta a excitação de um desafio importante.
- Modo Scenário.

- NEGATIVO

- O detalhe dos jogadores é um pouco suspeito.

! A SABER

O refinamento do motor de WLS deu os seus frutos. UEFA Champions League é uma firme e inteligente futebolada com ênfase na gratificação imediata, mas sustentada por uma riqueza de movimentos à espera do jogador fervoroso. A Eidos tem ao seu alcance o lugar cimeiro na Liga PlayStation. Seguramente não o deverá falhar...



Logic3



PS404 2.100\$00

PS414 4.990\$00

PS461 (MÓVEL PARA CONSOLA) 6.900\$00

VIBRATION

15.990\$00

Ps430 PSX Mudanças em Opção

JT4003 PREDATOR 2 COMPATÍVEL C/ NAMCO e KONAMI 9.000\$00

1 MB MEMORY (5 cores) 1.790\$00

ARCADIA 5.990\$00

72 PAGE MEMORY 9.900\$
24 PAGE MEMORY 6.900\$
8 PAGE MEMORY 4.900\$

Volante com Vibração FULL THROTTLE

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



IMPORTADOR E DISTRIBUIDOR:

CIGEST, LDA. LISBOA: Travessa do Giestal, 26-B 1300 LISBOA Tel.(01)361 63 10 Fax. (01)364 89 78 - Email: cigest @ mail. telepac. pt

CDI, LDA. PORTO: Rua Sá da Bandeira, 752 - Tel.(02)205 05 55 - Fax. (02)208 29 59 - E-mail: codin @ mail. telepac. pt

Visite o nosso site www.netbit.pt e veja toda a nossa GAMA de PRODUTOS!





1º CONTACTO

FINAL FANTASY VIII

FINAL FANTASY VIII

2,21 milhões de cópias de Final Fantasy VIII foram vendidas no dia 9 de Fevereiro de 1999 e a Revista PlayStation foi um dos primeiros compradores na fila. Depois de muitas noites sem dormir, passadas na companhia de um dicionário de japonês, aqui está um cheirinho das delícias prometidas.

Final Fantasy VIII, a sequência do fenomenal Final Fantasy VII, é o título mais recente de uma série venerável e massivamente popular de RPGs. Embora todos os seus jogos tenham recebido um monumental aplauso, especialmente no Japão, FFFVII constituiu, sem dúvida, o maior sucesso global da Square. O seu êxito, embora totalmente justificado de um ponto de vista artístico e criativo, foi auxiliado pelo enorme número de PlayStation existentes em todo o mundo. Não é de admirar, então, que para milhões de utilizadores

fora do Japão, Final Fantasy VIII seja o jogo mais ansiosamente aguardado de 1999. Final Fantasy VIII apresenta um mundo e um elenco inteiramente novos. O seu estilo de apresentação, porém, é reminescente do antecessor FFFVII. A maior parte da sua jogabilidade desenrola-se em locais pré-renderizados, exuberantemente concebidos e variados. As personagens, contudo, são de base poligonal e animadas em tempo real. O interface do jogo dá uma sensação apreciável, confortavelmente familiar. Antes de condenar a Square ▶

► por manter o formato de FFVII – até no pormenor dos ecrãs de mapa e combates aleatórios – pare por um instante para considerar o seguinte: Final Fantasy VII era, em primeiro lugar, uma história. A sua jogabilidade era, de muitas formas, um mero veículo para a forte e envolvente narrativa. Final Fantasy VIII não é diferente. É a história que faz com que este título seja o que é. Final Fantasy VIII rivaliza com o seu antecessor na extravagância visual e excede frequentemente os seus feitos. O jogador pode estar a passear por um corredor e de repente começa uma sequência FMV sem interrupções ou quebras de continuidade. Estas sequências são de uma qualidade surpreendentemente elevada – simplesmente as melhores que a Revista PlayStation jamais viu. As pessoas movimentam-se efectivamente como pessoas e até mesmo o nível de pormenor desafia, por vezes, a nossa credulidade. Uma sequência FMV em particular, durante as primeiras horas de FFVIII, merece uma referência especial. Trata-se de um baile de formatura em que o protagonista Squall – o substituto de Cloud – encontra-se pela primeira vez com Rinoa e dançam os dois. As suas desajeitadas e inábeis tentativas de seguir a música são autênticas. Para além disso, a determinado momento, a câmara desvia-se do par para mostrar um salão cheio de gente

a dançar a compasso. É de ficar de boca aberta. Os ambientes exploráveis do jogo são, de igual modo, fantásticos. A Garden Training Academy, onde o jogo começa, é bem concebida e desenhada e é apenas uma indicação dos níveis de excesso visual que se seguirão. À medida que o jogo avança, o jogador compreende que existem inúmeras áreas que ainda não foram exploradas. Se parar para pensar um instante e ignorar o impulso direccional de FFVIII, centrado no enredo, começará a apreciar a magnitude do jogo. Nos seus quatro CDs, há salas e áreas inteiras que não é preciso visitar. Se o fizer, possivelmente aguarda-o uma recompensa. Mas às vezes não há nada – é apenas mais outro local, apresentado para acrescentar um pormenor a uma sensação global de mundo. Que outros jogos proporcionam este tipo de pormenor envolvente? Antes de ser lançada uma versão europeia, é difícil pronunciarmo-nos sobre a força do enredo e das personagens de FFVIII. No entanto, publicamos uma breve sinopse do enredo inicial na caixa "Como é a história?". O diálogo traduzido com que a Revista PlayStation trabalhou durante a elaboração deste artigo não é o texto que irá aparecer na versão ocidental. É apenas indicativo daquilo com que poderemos contar. O que se torna imediatamente claro é que Final Fantasy VIII é muito mais ►

AS NOVIDADES – NUM RELANCE

P ara o entusiasta de Final Fantasy, a Revista PlayStation compilou uma lista de características próprias de FFVIII. É claro que esta não inclui todas as facetas do jogo, isso tomaria mais espaço do que este – mas deverá dar-lhe uma amostra daquilo com que pode contar...

- O jogo é fornecido em quatro – sim, quatro – CDs.
- O sistema de combate foi revisto.
- A Guardian Force substitui Materia.
- Um novo comando "Draw" permite ao utilizador apanhar alimentos e capacidades dos seus inimigos.
- Os elementos da festa aparecem no ecrã – não desaparecem quando nos deslocamos.
- Tem um elenco e um enredo totalmente novos.
- Há um mundo inteiramente novo para explorar.
- Não há arcas de tesouros – em vez disso, há pontos "draw" onde o jogador obtém objectos carregando num botão.
- As personagens ganham pontos de experiência (embora reduzidos) quando fogem da batalha.
- Os padrões de ataque e as capacidades dos inimigos mudam durante o jogo. O jogador terá de se adaptar para os derrotar...
- As sequências FMV estão realmente melhores: na verdade, estão absolutamente espantosas.
- Os modelos das personagens, à base de polígonos, estão muito mais detalhados.
- Há muitos mini jogos novos.
- E novos veículos para percorrer os ecrãs de mapas.
- E, embora não se trate de uma característica "nova", tem mesmo Chocobos...



1º CONTACTO

FINAL FANTASY VIII



- [1] Admire o magnífico ataque da Guardian Force Ifrit. [2] Esta fuga pelo topo do comboio é uma sequência excelente. Mesmo narrada em japonês... [3] Squall a deixar a Academia Garden. Balda! [4] Sarilhos à vista. [5] Outra Guardian Force. Esta especializou-se em gelo. [6] Os monstros à base de fogo - e atacantes em geral - não conseguem escapar ao gélido ataque desta senhora.



► realista (num contexto de fantasia, naturalmente) do que o seu antecessor imediato e da série na sua globalidade. Apesar das muitas reviravoltas e situações "sombrias", FFXVII tinha um aspecto de filme animado. Este sucessor, tanto no aspecto estético como em tom, constitui, pelo menos, uma inovação parcial relativamente aos restantes jogos Final Fantasy. A um nível crítico, é difícil imaginar o que mancharia a imensa promessa de FFXVIII

- para além de uma desoladora tradução. No entanto, há uns dois pontos com os quais a Revista PlayStation está certa que alguns jogadores poderão sentir-se desconfortáveis. Ambos se referem ao sistema de combate. As batalhas do jogo sofreram uma revisão, superficialmente menor, mas em última análise bastante significativa. Isto é um aspecto positivo. Durante o tempo que, até ao momento, passámos com o jogo, considerámos que as alterações beneficiaram o título, proporcionando tanto divertimento como variedade. Mas, o que é importante, a maior parte dos recontros com atacantes acontece numa base "aleatória". À medida que o jogador viaja, o ecrã ensombrar-se-á subitamente e então seguir-se-á uma batalha.

Muitas pessoas - especialmente jogadores veteranos e entusiastas de RPGs - não têm qualquer problema com isto. Os outros, contudo, consideram este aspecto insatisfatório e frustrante. Os ataques da Guardian Force de FFXVIII são elaborados e consomem muito tempo. Os ataques em si mesmo são magníficos, mas uma única sequência de animação para um ataque pode durar mais de 20 segundos. Para os menos pacientes, isto será provavelmente 15 segundos a mais. Na essência, FFXVIII terá mais probabilidades de se insinuar junto de alguns "jogadores ocasionais" ou dos obcecados pela acção do que o seu antecessor. É difícil tecer comentários sobre a verdadeira dimensão de Final Fantasy VIII, porque, ►

SE PARAR PARA PENSAR UM INSTANTE, COMEÇARÁ A APRECIAR A MAGNITUDE DO JOGO. NOS SEUS QUATRO CDS, HÁ SALAS E ÁREAS INTEIRAS QUE NÃO É PRECISO VISITAR.

COMO É A HISTÓRIA?

Só para ter uma vaga ideia de como a história de FFXVIII começa (e se desenvolve) durante as primeiras horas do jogo, a Revista PlayStation elaborou esta tradução condensada. Se acha que qualquer conhecimento do enredo irá estragar o prazer que possa tirar do jogo, NÃO LEIA MAIS. Está avisado! Squall é um estudante na Garden, uma academia de treinos dedicada a fornecer soldados para proteger os interesses de Balamb. FFXVIII começa com um duelo de treino em FMV entre Squall e Seifer, um rival de gabardina que se parece um pouco com Keifer Sutherland nos tempos de The Lost Boys. Ambos se entusiasma e vão longe de mais: Keifer... perdão, Seifer desfigura o rosto de Squall, que acorda na enfermaria de Garden. Uma mulher misteriosa passa por ele. A professora Quistis faz-lhe uma rápida

visita. Squall levanta-se e vai para as aulas. O exame de admissão SeeD é naquela tarde! Mas, para se qualificar para entrar, Squall tem de ir com Quistis para realizar uma tarefa especial. Squall e Quistis visitam uma caverna próxima, onde lutam com alguns monstros e Squall acaba por dominar um novo Guardian Force, Efreet. Ambos regressam. Os termos do exame são anunciados - os estudantes têm de ajudar uma cidade devastada pela guerra. Squall é designado pelo líder de um grupo, o misterioso (e provavelmente maligno) Seifer. Zell completa o trio que é a Squad B, nome pelo qual o grupo é conhecido. Squad B dirige-se de carro (e depois de barco) para Dollet. Depois de despachar uma série de soldados inimigos, Seifer decide que o grupo deve investigar noutra local, contra as ordens que recebeu. É então que Selphie se junta ao grupo. Squad B desloca-se para uma torre de radar, entra e rapidamente se dirige

ao topo. Segue-se uma luta com um oficial de alta patente inimigo. De súbito, o oficial e o soldado que o apoia são derrubados da torre de radar! Um enorme monstro (Elvive) ataca Squad B. Depois de o eliminar, o grupo recebe ordens para regressar no prazo de meia hora. Nesta altura, Seifer foge sozinho. Após a sua saída da torre, um enorme monstro mecânico, uma mistura de caranguejo/aranha (X-ATM092) ataca. O grupo não consegue destruí-lo e luta para o derrubar, mas a um grito de "Fuuuuaamm!", espalham-se a toda a pressa. O monstro persegue-os. Segue-se um combate em corrida, com mais alguns recontros antes de Squall chegar à praia onde Quistis e um barco o aguardam. O Monstro está quase a apanhar Squall quando surge Quistis numa plataforma de artilharia e o desfaz em mil pedacinhos. Viva Quistis! Viva Squall! E viva Final Fantasy VIII!

DEZ FACTOS IMPORTANTES EM FINAL FANTASY VIII...

1: OS LIMITES EXTERNOS

Isto é complexo – e a Revista PlayStation tem de reconhecer que ainda não compreende totalmente as suas complexidades – por isso vamos simplificar as coisas. Em resumo, FFXIII não tem os ataques Limit Break do seu antecessor. Em vez disso, as personagens com HP (Hit points – pontos de ataque) baixos têm muitas vezes, mas não sempre, a possibilidade de um ataque tipo Limit Break. Curiosamente, porém, o jogador não se limita a seleccioná-lo e a recostar-se.

Estes ataques desesperados exigem efectivamente a participação do jogador, a qual pode variar de carregar num botão em momentos específicos (Squall) até sequências de ataque do género beat 'em up (Zell).

2: VIVER NUM MUNDO SEM MATERIA

EM FFXIII, o utilizador armazenava formas diferentes de Materia de forma a realizar diversas acções e ter inúmeros benefícios. Em FFXIII, em vez disso, existem Guardian Forces. Tal como a Materia, estas vão ganhando experiência e potência à medida que o jogador as usa. Se forem usadas para atacar um adversário, a animação que daí resulta é semelhante aos ataques de Elemental de FFXIII. Curiosamente, o jogador tem de activar cada uma delas antes de a utilizar. Enquanto o faz, quaisquer ataques que sejam feitos à personagem em questão resultam em danos para a Guardian Force. Se o limite de HP é excedido, "morrem". Felizmente, tornam-se mais resistentes e poderosas com a utilização. Também há lojas que vendem guloseimas para poder cuidar bem das suas Guardian Forces. Alguém teve um Tamagotchi?

3: DRAW, AMIGO!

Otra inclusão aparentemente complexa que foi feita ao sistema de combate de FFXIII, o comando "Draw" permite ao jogador roubar os adversários durante a luta. Isto pode ser usado de várias formas diferentes. É possível roubar um ataque mágico a um monstro e usá-lo neles. É possível aprender novos ataques. Na verdade, se o vosso adversário tiver "isso", é possível roubar-lhe ou usar "isso". Em princípio, o comando "Draw" é muito simples, embora difícil de perceber em japonês. Por exemplo, é fácil lançar, por engano, um feitiço curativo a um adversário...



4: ATENÇÃO, COMPRADORES DE IMPORTAÇÕES!

Escrevinhado no mais puro japonês e pelo menos a alguns meses de distância de uma tradução inglesa (prevê-se que uma versão americana saía no Outono), o mais recente épico da franchise RPG é ininteligível para qualquer jogador ocidental comum. Por "qualquer jogador ocidental comum" leia-se "qualquer pessoa que não perceba japonês". Além disso, a Square inclui um código em FFXIII que detecta a presença do "Mod chip", odiado pela Sony. Se tem um na sua PlayStation, o épico da Square detecta-o e recusa-se a correr. Encomendar uma cópia importada é, por conseguinte, um duplo erro. Vale realmente a pena esperar para a versão europeia.

5: EU VOU SE ME APETEÇER...

Um dos aspectos mais fracos de Final Fantasy VII era os companheiros de Cloud desaparecerem quando não estavam em diálogo ou em batalha. Isso não acontece em FFXIII. Se o jogador estiver a ser acompanhado por aliados, estes seguem-no inteligentemente, a não ser que o enredo dite que tal não deva acontecer. Trata-se de uma melhoria simples, mas é muito tangível. A Revista PlayStation aprova.

6: JOGAR ÀS CARTAS

Tal como o seu antecessor, FFXIII apresenta uma série de sub-jogos e perseguições nas quais o jogador se pode envolver. Um dos primeiros que o jogador encontra é um curioso (mas envolvente) jogo de cartas. A determinado momento, o jogador encontra um sujeito simpático que lhe dá um baralho de cartas especiais. A partir daí, Squall pode desafiar certas pessoas com quem se cruza para uma disputa especial. Com os participantes a jogarem à vez, cartas com valores designados nas extremidades em cima, em baixo, direita e esquerda são colocadas numa grelha 3x3. Quando uma carta com um valor mais elevado é colocada contra uma carta do adversário, a mais fraca é "ganha" em termos de jogo (mas não permanentemente). Quando a grelha estiver preenchida, porém, o jogador que tiver mais cartas "ganhas" é o vencedor. Ele ou ela pode então escolher e manter uma das cartas do adversário e obviamente escolherá a melhor. Trata-se de uma ideia simples, mas que manterá o utilizador divertido durante o prodigioso tempo de jogo de FFXIII...

7: GARDEN EM FESTA

Garden é o local onde FFXIII começa. Trata-se de uma escola especial dedicada ao treino de soldados da paz. Garden tem uma força de elite, conhecida por SeeD, composta por mercenários pagos para derrotar sujeitos violentos nas terras próximas. Garden é um complexo de considerável dimensão e é possível explorar as suas instalações. Promete ser um ponto essencial nos primeiros desenvolvimentos do enredo.

8: NEGÓCIOS ESTRANHOS

Squall e os seus companheiros estão, no início de FFXIII, a tentar tornarem-se membros da SeeD. Como já referimos, os elementos da SeeD são a nata dos soldados da Garden. Quando Squall e os seus amigos chegam às suas sagradas fileiras, recebem um salário especial e são enviados para combater batalhas. A forma como passam o exame pode, na verdade, ser familiar para alguns...

9: DÉJÀ VU

No final de 98, a Square lançou um jogo no Japão chamado Brave Fencer Musashiden. Não é um mau jogo, sendo uma mistura de RPG com acção linear e básica. O seu nome, porém, é desproporcionadamente famoso para semelhante lançamento, agradável, sem dúvida, mas ainda assim banal. A razão para tal fama? O jogo inclui uma demo de Final Fantasy VIII. A sequência (bastante grande) que apresenta reporta-se ao ponto em que Squall, Seifer, Selphie e Zell estão a fazer o exame para entrar na SeeD. Este assume a forma de um teste prático – é-lhes ordenado que libertem a praça central de uma cidade devastada pela guerra de tropas inimigas. Tendo feito isto, o grupo continua – desobedecendo ordens – em busca de outros adversários para combater. Devido a isso, acabam por se ver a fugir por uma montanha abaixo com uma enorme aranha mecânica atrás deles. É aqui que a demo termina. Os jogadores da versão completa verão que todos eles passam e poderão desfrutar da sequência FMV do baile de formatura...

10: DÉJÀ VU TAMBÉM

Uma das raras decepções que, até agora, tivemos com FFXIII foi a descoberta que os ecrãs de "mapas" – onde os jogadores viajam de um local a outro – usam o que parece ser o mesmo motor de FFXIII. Por isso, torna-se um pouco baixa resolução e grosseiro. Não se trata de um problema enorme – afinal de contas, faz o seu trabalho com suficiente qualidade – mas esperávamos que a Square o melhorasse um pouco mais para uma sequência. Desculpem acabar com um resmungo. Mas, afinal, pagam-nos para sermos honestos...



1º CONTACTO FINAL FANTASY VIII



[1] É em Timber Station que a acção começa realmente a aquecer para Squall e os seus companheiros. [2] O misterioso Laguna. Qual é a sua relação com Squall? Eles encontram-se? Quando a Revista PlayStation tiver a certeza, contará toda a história. [3] Gasolina. [4] Laguna prepara-se para visitar a dama dos seus sonhos.

► segundo sabemos, por enquanto ninguém externo à Square ou a uma redacção de revista de videogames o completou. Parece, sem dúvida, maior e o facto de vir armazenado em quatro CDs (em vez de três) sugere, embora não confirme necessariamente, uma conclusão semelhante. Ainda que tivesse, por exemplo,

a mesma extensão de Final Fantasy VII, seria de mau gosto queixarmo-nos. Pelos menos mais de 60 horas de jogabilidade? Inúmeros mini jogos? Milhares de páginas de diálogos, sequências FMV e inúmeras personagens e monstros? Um sistema de batalha que compreende estratégias e que pode ser controlado de várias maneiras? É o

suficiente para entreter durante muito tempo. Depois de ver a qualidade da versão japonesa, os dias que faltam para o lançamento de uma versão europeia de Final Fantasy VIII serão difíceis para a Revista PlayStation. Mas persistiremos até obtermos uma cópia. Até esse dia ansiosamente esperado...



NOVIDADES QUENTINHAS SOBRE O ELÉNCO

O seguinte conjunto de personagens é uma pequena amostra das muitas que existem em FFVIII. Estas são algumas das mais importantes durante as primeiras dez horas de jogo. Por isso, talvez seja boa ideia saber quem são e como se relacionam umas com as outras. Aqui ficam algumas notas sobre cada uma...

SQUALL

QUEM É ELE? Squall é a principal personagem de FFVIII. Ele é o jogador. E o jogador é ele.

COMO É ELE? Algo carrancudo e minimalista com as palavras. Um taciturno, este nosso amigo. Será responsável por muitas revelações e imensas reviravoltas no enredo...

ALGUMAS REVELAÇÕES: Squall frequenta The Garden, onde é considerado um elemento com muito potencial. A sua arma é a Gunblade - uma mistura de espada e arma, curiosamente. Espera-se um envolvimento romântico com Rinoa...

SEIFER

QUEM É ELE? Um estudante da Garden. Desfigura o rosto de Squall durante a excelente sequência de introdução de FFVIII.

COMO É ELE? Parece-nos um idiota arrogante e desagradável. Mas dá jeito tê-lo por perto numa batalha.

ALGUMAS REVELAÇÕES: Dizem por aí que Seifer pode acabar por ser o protegido de Squall algures

no futuro. Conduz Squall e Zell durante o primeiro combate destes, que por acaso também é o exame de admissão à SeeD. O consenso geral é de que ele é um idiota.

ZELL

QUEM É ELE? Outro estudante da Garden e um companheiro nervoso de Squall.

COMO É ELE? Rápido a disparar e, em combate, usa uma arte marcial esquisita.

ALGUMAS REVELAÇÕES: Junta-se a Squall e Seifer no exame para SeeD. Lembra-se de como o diálogo de Barrett era um dos aspectos mais fracos de FFVII? Achamos que Zell vai tomar o lugar de Barrett nesta sequela...

SELPHIE

QUEM É ELA? Uma recém-chegada a Garden. Logo no início, Squall leva-a a dar uma volta pela escola...

COMO É ELA? Parece muito simpática, mas não será, achamos nós, um potencial interesse amoroso para Squall.

ALGUMAS REVELAÇÕES: Poderá bem ser um membro do grupo de Squall durante grande parte do primeiro disco, no mínimo. É exímia a cair de saliências. A determinado momento, cai por um precipício abaixo e nem sequer raspa os joelhos. Como é que ela consegue? É mistério.

QUITIS

QUEM É ELA? É professora na Garden e, de certa forma, um prodígio - tem apenas 18 anos.

COMO É ELA? Parece simpática. Também poderá ter um fraquinho por Squall... Que sujeito sortudo!

ALGUMAS REVELAÇÕES: Foi despedida do seu emprego como professora - pelo menos, é o que diz a Squall - logo no início. A Revista PlayStation acha que Quistis é uma boa personagem para estar em destaque durante FFVIII. Mas também achamos que, se alguma personagem vai morrer de forma trágica, vai ser esta. Nós não sabemos, é apenas um palpite...

RINOIA

QUEM É ELA? O interesse amoroso de Squall, dizemos nós. Líder dos Forest Owls, um movimento de resistência.

COMO É ELA? Ainda não vimos muito dela, mas achamos que vai desempenhar um importante papel secundário.

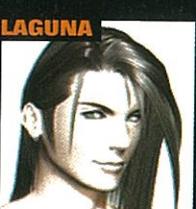
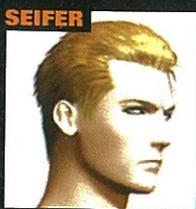
ALGUMAS REVELAÇÕES: Dança com Squall no baile de formatura da SeeD. Encontram-se novamente quando Squall vai na sua primeira missão como soldado SeeD. Os dois envolvem-se-ão? As apostas já começaram...

LAGUNA

QUEM É ELE? Não temos bem a certeza. Ninguém tem, nesta fase...

COMO É ELE? Intrigante.

ALGUMAS REVELAÇÕES: Durante a sua primeira missão, Squall, Selphie e Zell perdem a consciência. De súbito, o jogador está a controlar Laguna. Dizem por aí que a história de Laguna é totalmente distinta da de Squall, mas que as duas convergem posteriormente. Curioso. Mais novidades à medida que nos forem chegando.



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

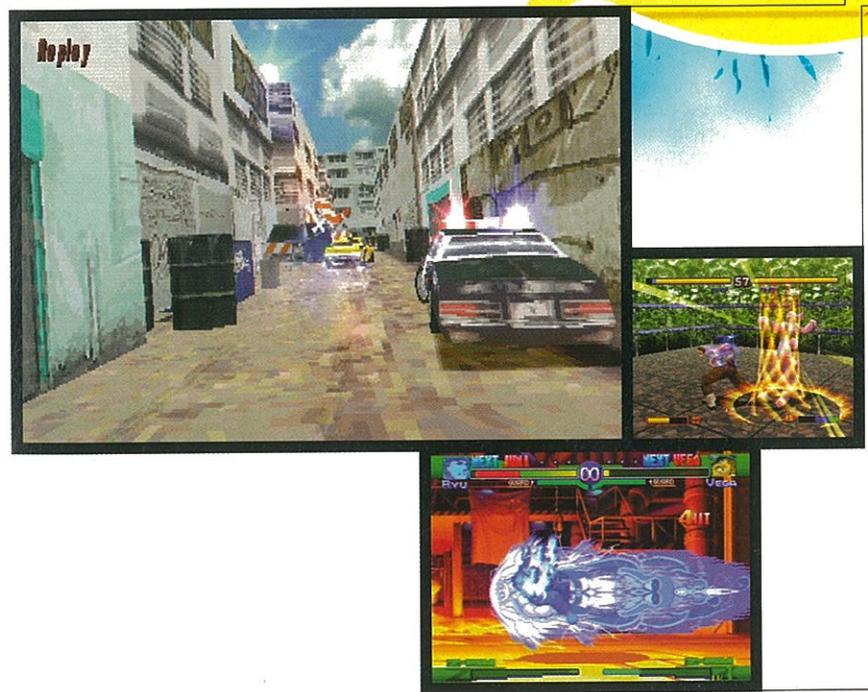
Quase uma autêntica nulidade. Tecnicamente inapto, pobremente estruturado e com uma vida curta.

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

ESCALA

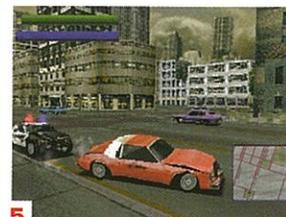
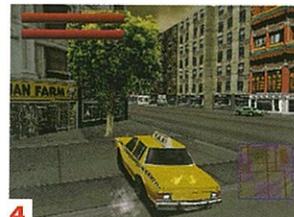
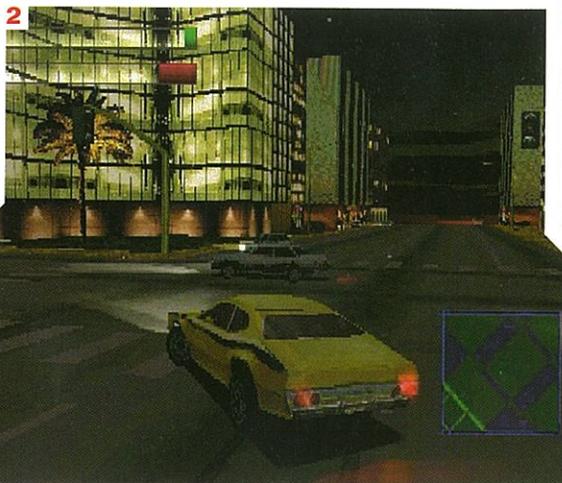
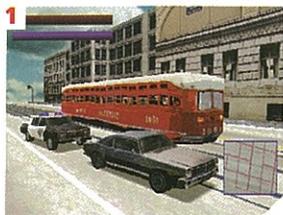
Testes

ANALISADOS



Driver	54
Running Wild	59
Bloody Roar 2	60
Populous:THE BEGINNIG	64
Tank Racer	66
Rally Cross 2	67
Retro Force	68
WCW Thunder	69
Street Skater	70
Street Fighter Alpha 3	72
Monaco Grand Prix	74
Rugrats	76
Swing	77

Teste



[1] As ruas de São Francisco apresentam os famosos eléctricos. [2-3] As missões em LA ocorrem exclusivamente à noite. [4] Conduza um táxi em Nova Iorque. [5] A polícia já o apanhou.

Driver

Enfrente as perigosas ruas da América dos anos 70 num veículo do tamanho de um autocarro. **Driver é Grand Theft Auto em 3D...** Mas melhor.

Imagine Ridge Racer Type 4 ou Gran Turismo. Relembre os carros, as pistas, a maneabilidade. Agora imagine o que será não seguir o rumo e virar à esquerda, em vez de à direita, na curva que se aproxima. Imagine bem o que será conduzir durante quilómetros na direcção exactamente oposta à dos automobilistas.

Parando nos semáforos, passeando tranquilamente pelo trânsito domingueiro e admirando cenários de paisagem em constante mutação.

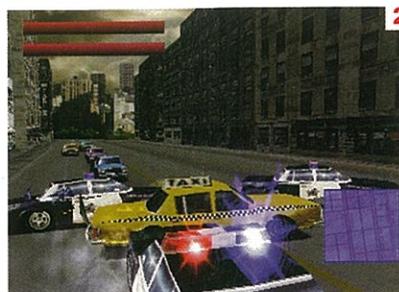
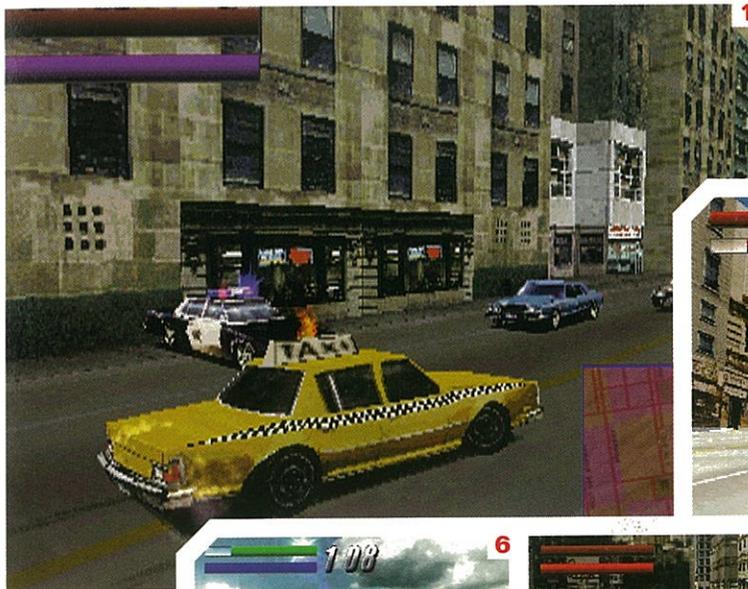
Como alternativa, imagine um jogo como Grand Theft Auto com a câmara a cair "para dentro" do ecrã e os toscos carros 2D e os edifícios mal desenhados a ganharem uma concepção 3D de última geração. Os peões a caminharem realmente nos passeios em vez de apenas deslizarem e a luz do sol a criar as sombras dos postes e árvores. Aquilo que está a imaginar é (de facto) Driver, o novo jogo de condução dos criadores de Destruction Derby 1 e 2. Um jogo que, apesar da presença dos carros, do alcatrão e dos pneus não é, de todo, um jogo de condução. Trata-se de um passeio real, pelo centro da cidade, através da sua PlayStation. Existem semáforos, engarrafamentos e a presença regular de um polícia atento. Ao estacionar, os peões estarão a deambular, os carros continuam a andar pela cidade, parando nos semáforos e comportando-se de forma tão aborrecida como acontece na vida real.





■ EDITORA: GT Interactive ■ PRODUÇÃO: Reflections
 ■ DATA DE SAÍDA: Abril ■ GÊNERO: Perseguição automóvel

[1-2] Os policiais depressa percebem que o louco que está dentro do táxi não é um verdadeiro taxista. [3] Ganhe velocidade e voe nas ruas de São Francisco. [4] Os policiais apreendem-no por ter desfeito o carro deles. A barra no topo mostra o estado em que o seu carro se encontra. [5-6] A barra inferior revela o nível de interesse da polícia.



SE A MISSÃO LHE SOA BEM, ACEITE-A E É TRANSPORTADO PARA DENTRO DO SEU CARRO

Felizmente, por entre as centenas de domingueiros inocentes espreitarão os vilões, prontos a animarem um pouco as coisas – e um deles é você.

O jogador veste a pele de Tanner, um polícia em missão secreta, que tenta descobrir a identidade (e limpar o sebo) a Mr. Big. Tanner renunciou ao seu crachá, guardou o uniforme e mudou-se para um hotel reles, onde os seus novos companheiros do sub

mundo se comunicam com ele através de um atendedor de chamadas. Esta é uma forma astuta de oferecer uma série de missões ao jogador, que pode saber quais são os trabalhos a realizar através dos desempenhos soberbos de um vasto elenco de actores. Cada missão oferece propostas tão tentadoras como rebentar o carro de um rival ou entregar pacotes secretos... A escolha da missão cabe-lhe inteiramente a si.

Ao activar o atendedor saberá quantas mensagens novas tem e é convidado a ouvi-las. Cada uma dá-lhe os pormenores das missões (ou trabalhos) que são oferecidas a Tanner. Por vezes, espera-se apenas uma mensagem, outras, três ou

VER AS VISTAS

No caso de ser um cidadão do mundo e de já ter percorrido as grandes cidades e saber bem o que está em cada sítio, os criadores de Driver tiveram o cuidado de incluir uma grande variedade de locais conhecidos para o fazer sentir-se em casa. Cada um dos locais que se seguem podem ser encontrados no jogo. Por isso, mantenha os olhos bem abertos.

NOVA IORQUE

Zonas famosas:

Staten Island
 Wall Street e a zona financeira de Nova Iorque
 Washington Square
 Park
 Madison Square
 Park
 Union Square
 Brooklyn Battery
 Tunnel
 Brooklyn

Edifícios:

Empire State
 Chrysler Building
 General Post Office
 Grand Central
 Station
 Met Life Building
 Washington Arch
 Maddison Square
 Garden
 City Hall
 Tweed
 Court House
 Municipal Building
 World Trade Centre
 Times Square
 Brooklyn Bridge

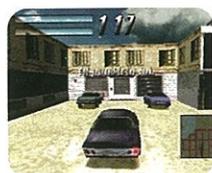
MIAMI

Zonas famosas:

South Beach
 Ocean Drive
 Bal Harbour
 Dodge Island
 Star Island
 MacArthur Causeway
 Julia Tuttle
 Causeway
 Bayside Marina (com o Hard Rock Cafe)
 Miami Beach Marina
 Intercoastal Waterway
 Downtown
 Coconut Grove
 Coral Gables ▶

FUGA PERFEITA

Uma das primeiras missões envolve transportar um batalhão de ladrões de volta à base evitando a polícia pelo caminho.



As missões de Miami começam fora deste motel. Tem 1,17m para chegar ao banco. Ponha-se a andar!



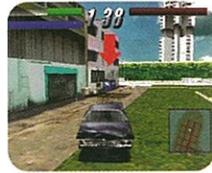
Chega lá ainda com sete segundos. Os ladrões entram no seu carro e os policiais chegam ao local.



Os policiais tentam abaloá-lo à força. Prego a fundo! Use a seta no mapa para descobrir o esconderijo.



Os policiais fazem uma barreira na estrada e perseguem-no depois de rebentar com ela. Despiste-os.

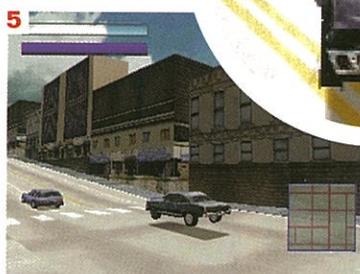
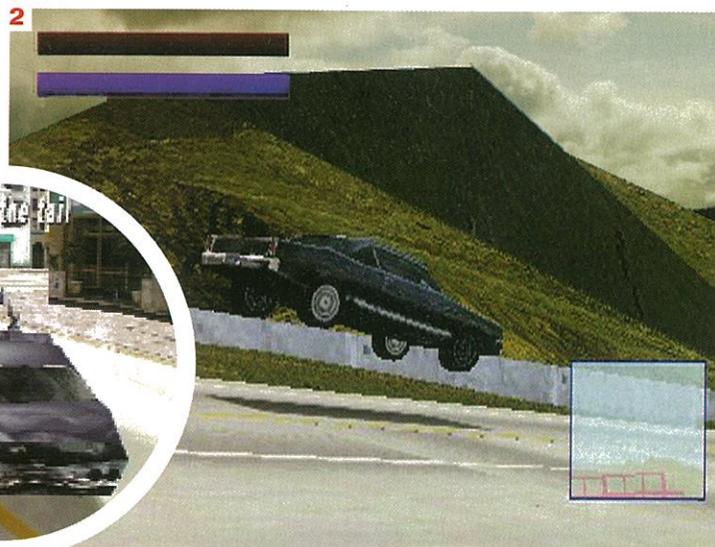


Depois de várias manobras para os despistar, chega ao local sem ser seguido. Missão cumprida.

Teste



[1] O modo Replay permite-lhe fazer os seus próprios filmes de perseguições de carros. **[2]** Se já alguma vez jogou Destruction Derby 2, os voos de carros vão parecer-lhe familiares. **[3]** Os gráficos são óptimos e o som e a música são ainda melhores. **[4]** Use o eléctrico como protecção, enquanto se esconde da polícia.



EXISTEM, NO TOTAL, 44 MISSÕES E O CUMPRIMENTO DE ALGUMAS IRÁ ACCIONAR A CHEGADA DE OUTRAS.

quatro, incluindo telefonemas por engano muito divertidos e amigos a quererem saber de si, para animar um pouco a coisas. Se a missão lhe soa bem, aceite-a e é transportado para dentro do seu carro, fora do motel. De repente, está a controlar o seu carro e o scanner (em baixo, à direita) mostra-lhe para onde deverá dirigir-se, além de lhe revelar as localizações da polícia. Ocasionalmente, a missão começa com uma ida ao parque automóvel, onde um colega

lhe mostra quais as máquinas por que pode optar. A missão que tem em mãos, de acordo com a velocidade, aceleração e potência de cada carro à disposição, influenciará a sua escolha. É frequentemente convidado a regressar ao parque para fazer uma escolha melhor, devido às reviravoltas surpreendentes do enredo.

Por outro lado, certas missões têm de ser completadas em determinados carros, tal como uma das nossas preferidas em que o jogador transporta no seu inocente táxi o chefe do bando rival e depois realiza as manobras mais terríveis que é possível conceber para amedrontar o pobre infeliz. Um "medidor de pânico" no topo do ecrã mostra-lhe quão assustado ele está. Outra missão implica o transporte de uma caixa de gelatina explosiva na parte de trás da sua Pick-up. Infelizmente, os polícias ficam a par da sua missão e tentam apreendê-lo, o que conduz a uma deliciosa fuga à autoridade (através de uma condução de loucos), enquanto tenta não rebentar consigo mesmo graças a uma explosão prematura. Surge, de novo, um sistema medidor que lhe mostra a tremura a que a "gelatina" está a ser sujeita.

Existem, no total, 44 missões e o cumprimento de algumas irá accionar a chegada de outras. É possível ir do princípio

JOGAR DE NOVO

Uma das melhores características de Driver (e que apareceu pela primeira vez em Destruction Derby) é a soberba opção Replay. No final de cada missão o jogador revê o seu desempenho - imagem a imagem, se desejar - posicionando as câmaras e realizando o seu próprio mini filme, que pode depois guardar no cartão de memória.



Antes de mais, posicione uma câmara virtual no jogo. Pode estar dentro do carro, a seguir o carro ou fixa.



Com esta câmara externa bem colocada, pode jogar um pouco mais do Replay até querer alterá-la.



Continue a colocar câmaras virtuais até chegar ao fim do Replay. Depois grave, sente-se e divirta-se.



[1] O quarto de Tanner. **[2]** A primeira missão é um teste. Um truque por minuto.

MANOBRAS RADICAIS

A maneabilidade de condução em Driver é excelente. Todos os veículos são grandes, monstros peso-pesados com uma suspensão muito suave e grande potência. Para manobrar este meio de transporte pouco convencional, Driver apresenta um novo conjunto de comandos.



O botão "Burn-out" acelera a fundo. O paraíso para os aceleras!



O travão de mão é apenas uma forma de fazer um inesperado pião.



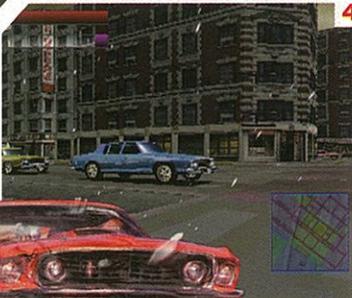
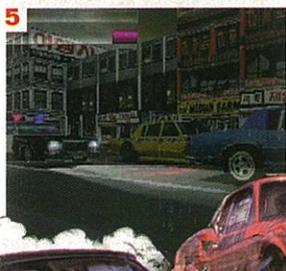
Os botões laterais permitem olhar para a esquerda e para a direita.



Segurar L1 ajuda a executar melhor as curvas. R1 é a buzina.



Pressione os botões de visão lateral para obter uma perspectiva de retaguarda.



[1] À medida que o seu carro vai ficando danificado, torna-se cada vez mais difícil de conduzir. O mesmo acontece a TODOS os carros. [2] Nova lorque à noite. [3] As derrapagens deixam borracha no pavimento. [4-5] Mais ângulos cinematográficos dos Replays.

VER AS VISTAS

MIAMI

Edifícios:

City Hall
Hilton Hotel
Nations Bank
Tower
Dade Country
Courthouse
Freedom Tower
Southeast Financial
Centre
Fountainebleau
Hilton Hotel
(o que tem o arco
pintado ao lado)
South Point Tower
Hard Rock Cafe
(com a guitarra
rotativa no tecto!)
Coco Walk Mall

SÃO FRANCISCO

Zonas famosas:

Union Square
China Town
Fisherman's Wharf
Telegraph Hill
Pacific Heights
Downtown
Nob Hill

Edifícios:

Trans America
Pyramid
Columbus Towers
Coit Tower
Dragons Gate
Arch em China
Town
Union Square
Grace Cathedral
Place of Fine Arts
City Hall
Opera House
Ferry Building
Pier 66
Golden Gate
Bridge
James Flood
Building

LOS ANGELES

Zonas famosas:

Santa Monica
Beverly Hills
Rodeo Drive
Sunset Blvd.
Hollywood Blvd.
Pacific Coast
Highway
Santa Monica
Freeway
Downtown

Edifícios:

Mann's Chinese
Theater no
Hollywood
Boulevard
Westin
Bonaventure
Hotel
Aeroporto LAX



ao fim do jogo completando 25 missões. Se falhar numa, é-lhe dada outra hipótese. Se falhar três vezes é escorraçado do jogo pela sua incompetência, tendo de recorrer à última missão gravada para poder voltar à acção.

No fim da última missão, o desempenho do jogador é avaliado pela sua taxa de sucesso/fracasso e eficiência, e é-lhe dada uma classificação, o que o tentará a realizar inúmeros Replays, para melhorar o seu desempenho. Claro que, ao fazê-los outra vez, aproveitará para fazer coisas que não realizou da última vez. Se adicionarmos isto aos sub-jogos do painel, estará ocupado durante meses.

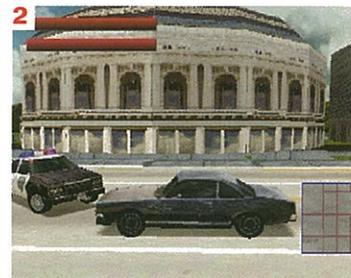
Há carros, missões totalmente ilegais e uma forte presença policial – por isso, trata-se basicamente de GTA em 3D. Porém, não pense que é assim tão simples, por várias razões. Primeiro, porque uma vez ao volante da sua máquina, não pode mudar a meio da missão, por isso não pode divertir-se a roubar carros, não há fugas a pé para escapar à polícia e, definitivamente, nenhum tiroteio. De facto, não existem armas neste jogo. DE FACTO, é impossível matar alguém – mesmo

com o seu carro. Os peões poligonais que se passeiam em redor atravessam a estrada e desfrutam de uma bela tarde no café da esquina, desviam-se caso o jogador se aproxime demasiado. Por mais que tente apanhar um deles, eles saltarão que nem sapos, ficando sempre em segurança em relação ao seu carro. É divertido durante cinco minutos, mas muito desapontante para todos aqueles que esperam a acção mortal de Grand Theft Auto.

Driver não é GTA em 3D. É verdade que existem semelhanças (carros, missões, fugas ilegais) e é duvidoso pensar que Driver existiria sem que GTA tivesse criado a fórmula "crime mais carros", mas Driver cria a sua própria rota para o sucesso. Se GTA foi classificado para maiores de 18 anos, apesar de mais parecer uma coisa mal acabada, imagine que tipo de certificação teria o mesmo tipo de acção, desta vez concebido numa criação primorosa em 3D, especialmente se considerarmos a opção que permite fazer os próprios filmes duvidosos, através das opções de Replay bastante completas. Driver com tiroteios, mortes nas estradas e salpicos de sangue provocaria pesadelos até ao mais são indivíduo! Além disso, os criadores afirmam entusiasticamente que se trata de um jogo



[1] Estilhaços voam dos carros durante os impactos. **[2]** O jogo está povoado de locais famosos. Para os fãs de ópera, aqui está Carnegie Hall, em Nova Iorque.



de condução – um jogo de perseguição automóvel, de facto – e o que falta a Driver em excitação barata, é altamente compensado pela soberba maneabilidade do carro, estruturas vastas e profundas das cidades e missões concebidas por peritos.

Cada uma das quatro cidades do jogo (Nova Iorque, São Francisco, LA e Miami) são réplicas das verdadeiras. O jogo passa-se num raio de cerca de 50 quilómetros quadrados (apesar de determinadas cidades serem mais quadradas que outras), incluindo os locais mais famosos de cada uma. Para se obter alguma variedade, todas as missões em LA acontecem à noite, dando ao jogo uma óptima desculpa para exibir os fantásticos efeitos de luz. E, como se isso não bastasse, algumas missões acontecem durante uma enorme chuvada, o que faz com que a traseira do seu carro derrape mais prontamente e – em especial à noite – faça reflexos óptimos à medida que a superfície da estrada fica cada vez mais ensopada. Deixe a demo de Driver, publicada nesta edição, correr um pouco para ver um fantástico Replay nocturno.

Carros, cidades e missões criam uma máquina de entretenimento. Mesmo guiar através da cidade, talvez a ensaiar a sua próxima missão através da opção Take A Ride, é muito divertido. No fundo, o jogo resume-se a uma tarefa relativamente simples: conduzir do ponto A para o B sem chamar a atenção dos

polícias (ou escapando deles em acidentes terríveis e por ruas cheias de curvas). Independentemente da forma como é apresentado, o jogo é isto. Com isto em mente, o jogador nunca se cansa de tentar esquivar-se às inúmeras perseguições. Driver coloca-o a correr na direcção errada na auto-estrada ou a fazer zigzagues entre as árvores do parque, na esperança de conseguir despistar o perseguidor menos hábil. Ou a acelerar num cruzamento movimentado, fazendo um pião de 180° do outro lado e voltar a atravessá-lo, forçando os polícias a arriscarem-se a essas manobras uma segunda vez. E ver o fim brutal e inglório dos seus adversários através do espelho retrovisor à medida que prossegue, intocável (e sem ser perseguido), é uma verdadeira alegria.

Claro que uma ou outra missão retomam temas familiares (a barra de energia é usada para representar muitas coisas diferentes), mas o enredo que se desenvolve e a estrutura ramificada da missão não só o faz sentir-se como uma roda de engrenagem minúscula numa máquina muito maior e elegantemente corrupta, como o incita a jogar e voltar a jogar vezes sem conta. Imploramos-lhe que calce as melhores luvas de condução, coloque os seus óculos espelhados e dê uma volta em Driver. Prometemos-lhe a viagem da sua vida.

Alternativas...

<i>Destruction Derby 2</i>	9/10
<i>Grand Theft Auto</i>	8/10
<i>Destruction Derby</i>	7/10

EXAME DE CONDUÇÃO

A lém do jogo principal baseado em missões, existem ainda cinco “jogos de condução”. Cada um é uma colecção de testes gradualmente mais complicados passados nas quatro cidades. O desempenho do jogador é mostrado numa tabela de pontuações (que pode ser gravada no cartão de memória), por isso pode competir com os seus amigos e tentar bater as melhores pontuações.



Pursuit

Aqui tem de apanhar e destruir um carro à medida que ele lhe tenta escapar em redor de cada uma das quatro cidades.



Getaway

É como Pursuit, mas desta vez é o jogador que está a ser perseguido. Durante quanto tempo conseguirá ir à frente sem ser apanhado?



Cross Town

Percorra a cidade através de uma série de pontos de controlo em tempo recorde para accionar o próximo teste.



Trail Blazer

À medida que o cronómetro se aproxima do zero, percorra um caminho de triângulos vermelhos para melhorar o seu tempo.



Survival

É igual ao modo Total Destruction Derby. Aqui quatro carros de polícia estão prestes a desfazer o jogador.

VEREDICTO

Revista Oficial
PlayStation
Edição portuguesa

■ GRÁFICOS:

Muito pormenorizados e incrivelmente variados. **10**

■ JOGABILIDADE:

Talvez um pouco repetitiva, mas excelente. **8**

■ DURAÇÃO:

Com as opções extra, torna-se enorme. **9**

Um conceito totalmente novo nos jogos de condução. É bonito de se ver e é um prazer jogar com ele. É quase perfeito.

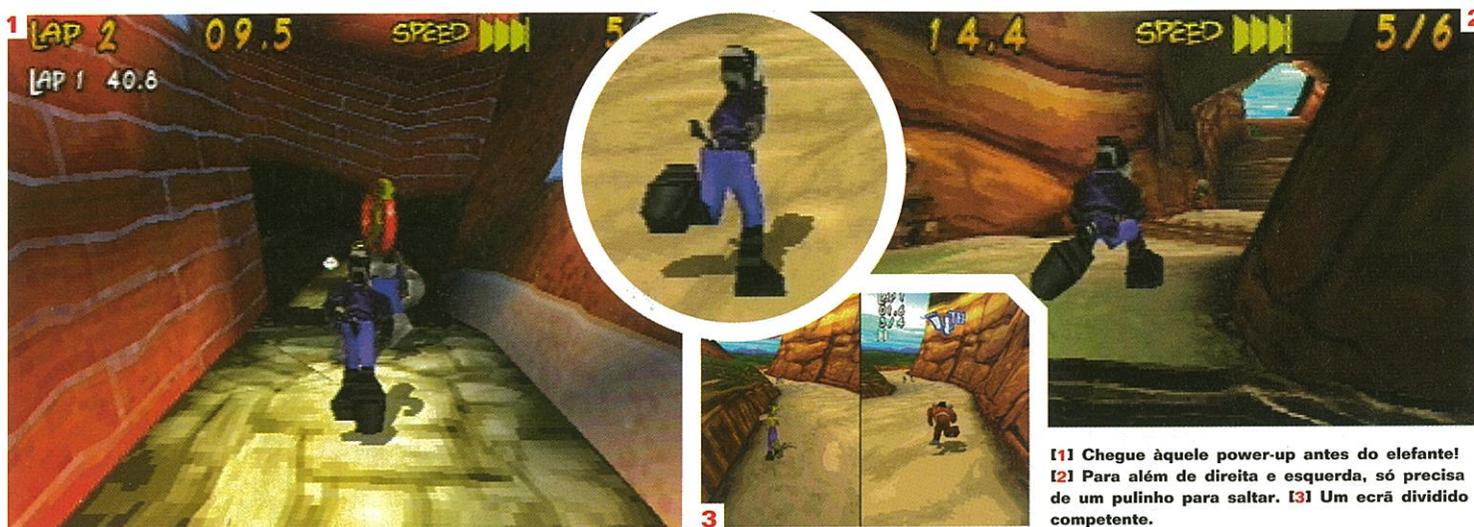
9

EM 10



Running Wild

É um jogo de corridas a pé protagonizado por animais que caminham sobre duas patas e na vertical... O público mais jovem vai gostar.



[1] Chegue àquele power-up antes do elefante! [2] Para além de direita e esquerda, só precisa de um pulinho para saltar. [3] Um ecrã dividido competente.

Numa tentativa de intimidar os críticos, alguns jogos empolam-se a si próprios até atingirem o dobro do seu tamanho real, insuflados por pistas extra desnecessárias ou por pequenas corridas sem objectivo, enquanto outros tentam manter-se pequenos e insignificantes. Running Wild é apenas um destes peixes miúdos. No começo há apenas 4 pistas e 6 personagens animais para as percorrer. No entanto, o que lhe falta em tamanho Running Wild compensa com aspectos estranhos. Este é um jogo de corridas, no qual a competição se faz a pé. Não há aviões, naves espaciais ou automóveis. Tem de confiar apenas num par de patas e no vigor das suas coxas para o impulsionar para a frente. Misericordiosamente, não lhe é pedido que espanque nenhum botão para melhorar a velocidade. Em vez disso, uma utilização sensata do D-Pad conduz o seu homem-animal (até o elefante se transformou num bípede...), enquanto vence obstáculos, coleciona power-ups e se esquia aos perigos. Soa-lhe familiar? Assim deveria ser, uma vez que Running Wild é quase ilegalmente semelhante a Crash

Bandicoot 3, tem muito em comum com as sessões de corrida do tigre e do dinossauro deste seu companheiro da Sony. Isto é uma coisa boa? Não necessariamente, uma vez que estes estavam entre os níveis mais fracos de Crash 3. Mas, para sermos justos, as pistas de Wild estão concebidas num padrão mais elevado e menos linear. O verdadeiro problema reside no que falta a Running Wild: é seriamente pouco atraente. Sem dúvida que há aqueles que consideram encantadora a perspectiva de "serem" elefantes em debandada ou pandas-fêmeas amaneiradas, mas para os restantes é um bocado um desvio, comparado com conduzir potentes carros, pilotar trenós levitantes ou participar em confrontos de tanques. Enfrentando os factos, este é um jogo para aqueles cujos bolos de aniversário não têm muitas velas. Há algumas subtilidades (como coleccionar triângulos para um super power-up e seguir por atalhos) mas, no fundo, este é um sprint 'em up simplista. Criado para um tal nicho de jogadores, logicamente reduzido, as suas perspectivas de sobrevivência a longo prazo (após uma divertida meia hora ou coisa do género) parecem tristes.

Alternativas...

Circuit Breakers	9/10
Rage Racer	9/10
Micro Machines	9/10
Need For Speed	7/10



VEREDICTO

- GRÁFICOS: **Suficientemente sólidos mas sobretudo bastante rudes.** 6
- JOGABILIDADE: **Evite! Pule! Repita incessantemente!** 6
- DURAÇÃO: **Divertido por uns instantes, com 4 jogadores.** 5



[1] Jekyll contra Hyde num desafio monstruoso e sangrento. [2] Jenny transforma-se num insecto. [3] Um mergulho impulsivo para um joelho atento. [4] O laser em acção.

Bloody Roar 2: Bringer Of The New Age

O que é isto? Uma mulher chamada
Alice transforma-se em coelho
e começa a distribuir socos?

O original surgiu há um ano e, se bem se lembra, num minuto o jogador era uma miúda engraçada vestindo um top decotado e, num abrir e fechar de olhos, transformava-se numa figura grotesca, num monstro. E tudo em nome do entretenimento familiar. Não é pois de surpreender que a produtora Hudson Soft tenha escolhido explorar mais ainda este tema na segunda reencarnação, intitulada Bringer of The New Age. No que toca aos polígonos, o ambiente é o mesmo. Efectivamente, mantêm-se quatro das personagens da primeira equipa da Hudson (Alice e o seu coelhinho entre elas) e foram criadas mais quatro. O princípio também é mais ou menos o mesmo.



[1] Uma forma inusitada de ataque. [2] Que lindo camaleão! [3] Este combate está equilibrado.





EDITORIA: Virgin PRODUÇÃO: Hudson Soft
 DATA DE SAÍDA: Abril GÊNERO: Beat 'em up



1 O leopardo de Marvel encontra um adversário à altura na toupeira de Bakuryo. A luz em forma de diamante é sinal que a transformação está completa. **2** Essas tamancas de madeira são confortáveis? **3** Esta manobra vai acabar em lágrimas. **4** A Jenny depois de uma noite a beber cerveja. **5** A Jenny depois de uma noite a beber gin. E uisque. **6** O leopardo de Marvel é talvez o lutador mais eficiente. **7** O doloroso reviver dos movimentos do passado.



O jogador entra no ringue, agride o seu adversário com todas as partes do seu corpo e, quando aparece a letra "B", liberta o botão Círculo e é aqui que Bruce Banner entra em acção (o Incrível Hulk, lembra-se?). Não significa que as suas roupas se rasquem, nada disso. Os monstros do jogo incluem um morcego, um lobo, um insecto, um leopardo, um coelho, uma toupeira, um tigre e... um "semimonstro". Infelizmente, a doninha ficou de fora. O argumento faz com que a estratégia desempenhe um importante papel na acção. O jogador só poderá adoptar a sua forma brutal quando a barra monstro atingir um determinado ponto.





[1] Palavras para quê? [2] Na forma humana, raramente se vence um monstro. Mas pode-se sempre dar uns pontapés. [3] Pressione círculo para se transformar em monstro. [4] Tradicional acção soco-a-soco. [5] A toupeira é arrasadora.



QUANDO ESTÁ NO MODO MONSTRO, UM CONSIDERÁVEL AUMENTO DE FORÇA PERMITE-LHE FAZER PRATICAMENTE TUDO O QUE QUISER.

Se esperar algum tempo e deixar que a barra cresça, a energia de reserva aumenta. Mas quanto mais tempo espera, maiores são as hipóteses de morrer sob a forma humana. Não pode comportar-se como um animal para sempre, porque a barra monstro só consegue aguentar uma certa quantidade de danos. A escolha é sua. Quando está no modo monstro, um considerável aumento de força permite-lhe fazer praticamente tudo o que quiser. Existe um número encorajador de manobras de luta. Por exemplo, quando a personagem feminina Marvel se transforma em leopardo, pode agarrar o seu adversário pelo pescoço com os dentes. É assustador! A animação é gira, embora Bloody Roar 2 não seja um adversário à altura de Tekken 3.

É uma alternativa recompensadora, contudo. O sistema de controlo é correcto e responde bem tanto para as formas humanas como para os monstros e as personagens diferem em peso, altura e agilidade atlética. Infelizmente, o jogador não se identificará com todos os arruaceiros. Não existe a empatia que sentimos, por exemplo, em relação a Law em Tekken, apesar do facto das personagens terem alter egos. Talvez seja por causa da falta de variedade nos seus estilos de luta. Talvez seja por a acção ser tão rápida. Poderá acabar por gostar do insecto de Stun, do tigre de Long e do morcego de Jenny. Se jogou o título original, a sequela não exige compra imediata (ao contrário de, por exemplo Tekken 3 – mais uma vez), mas não há como negar que a Hudson sabe como treinar um lutador. O aspecto estratégico que os monstros trazem para o ringue assegura a Bloody Roar 2 um lugar entre os melhores.



COITADINHO DO COELHO...

Esta é a Alice. Não a aborreça. Não ia gostar de aborrecer a Alice, pois não? Mas está a aborrecê-la. Muito. Ela volta-se... Oh não, tarde de mais!



Alternativas...

Tekken 3	10/10
Street Fighter Ex-Alpha	9/10
Soul Blade	8/10

VEREDICTO

■ GRÁFICOS:

Boas roupas e bons polígonos. **8**

■ JOGABILIDADE:

Rápida, se bem que unidimensional. **7**

■ DURAÇÃO:

Muitas opções com 8 níveis de dificuldade. **8**

Uma máquina de luta rápida e nervosa. E quando os monstros chegam, Bloody Roar 2 transforma-se num festival de pugilismo e sangue. **8**

8
EM 10

NOVO

CENTRO COMERCIAL AVENIDA - Lj. 3
2330 ENTRONCAMENTO - Tel. (049) 726 849

TEM TUDO A GANHAR!

ULTIMA GAME



RIDGE RACER TYPE 4

8.990\$!

RIDGE RACER TYPE 4 está a 11.990\$ e
a ULTIMA Game retoma o COLIN MCRAE ou GRAN TURISMO por 3.000\$
para poderes jogar as novidades a preços de amigos!



COMPREM - TROQUEM - REVENDAM

Milhares de jogos
novos ou de ocasião desde **30 a 70% mais barato**

PSX

- Consola + D. shock...24.990\$
- Cartão de Memória...1.890\$
- Cartão de Memória 120B. ...3.990\$
- Cartão de Memória 360B. ...5.990\$
- Comando Transparente...1.990\$
- Comando c/ Vibração... 5.490\$
- Volantes c/Vibração...18.990\$
- Pistolas c/Vibração...desde 5.990\$
- Um Gráfico Kit para a decoração da consola
3.990\$

NOVIDADES

- Condemned 2... Contacte-nos
- Need for speed 4... Contacte-nos
- Gex... 10.990\$
- Rally cross 2... 11.990\$
- METAL Gear Solid... 11.990\$
- RIDGE RACER TYPE 4... 11.990\$
- AKUJI: THE HEARTLESS... 10.990\$
- WILD ARMS ou ATLANTIS... 10.990\$
- POPULOUS 3... 10.990\$
- TIGER WOODS '99... 10.990\$

- Test Drive 4 ou Test Drive 5... 9.990\$
- Sensible Soccer Club Edition... 9.990\$
- FIFA '99 ou NBA LIVE '99... 9.990\$
- Knockout kings '99 ou small soldiers... 9.990\$
- Tomb raider 3 ou Teen Toys car 2... 10.990\$
- Constructer ou Crash bandicoot 3... 9.990\$
- Motorace 2 ou Liteso Grande... 9.990\$



PROMOÇÕES

- 1 C. memória + 1 Comando transparente... 3.440\$
- Actua soccer, Crash bandicoot, Tekken 2... 4.990\$
- Consola + 2 C. memória + D. shock + Comando... 29.990\$

OCASIÃO*

- Tomb raider 3... 9.990\$
- Crash bandicoot 3... 6.990\$
- Apocalypse... 6.990\$
- Tomb raider 2... 4.990\$
- Tekken 3... 6.990\$
- Final fantasy 7... 6.990\$
- Fifa '98... 5.490\$
- Toshiden... 1.990\$
- Fifa '97... 1.990\$
- Etc. ...

HOT

todos os jogos passam na tua consola com o
GAME HUNTER (Pro action replay)... 7.990\$
Vidas infinitas, acesso a todos os níveis,...

Reembolsamos um bilhete de Comboio, 2ª classe
Interregional (no máximo até 100 Km, no valor de 800\$)
se compras o **GAME HUNTER** e apresentas o respectivo bilhete

NORTESHOPPING - LOJA 0522 - 4460 MATOSINHOS
BREVEMENTE EM LISBOA E SANTARÉM
INFORMAÇÕES FRANCHISING TEL. (04931) 457 88 78

ULTIMA Game ESPECIALISTAS DE JOGOS NOVOS E DE OCASIÃO DESDE 1984

ENVIAMOS Á COBRANÇA PARA TODO O PAIS.

Contacte-nos através do tel. (049)726 849 ou por escrito para:
ULTIMA Game C. Comercial Avenida - Lj. 3
2330 - ENTRONCAMENTO

Portes grátis desde 5.000\$ de compras

RECORTE E ENVIE, PARA:

ULTIMA GAME



CENTRO COMERCIAL AVENIDA - Lj. 3 2330 - ENTRONCAMENTO - Tel. (049) 726 849

Nome: _____
Morada: _____
Localidade: _____ C.P. _____
Tel. _____



[1-3] Lidere os seus guerreiros para a batalha contra o clã rival. **[4]** Pode implicar gastar mana, mas disparar bolas de fogo é muito divertido. **[5-6]** Guerra & Adoração. Que bom!

Populous: The Beginning

“Ajoelha-te perante a mão de Zod!” não é a forma mais normal de iniciarmos uma crítica, mas **estivemos a ocupar o lugar de Deus em Populous.**

Depois de um cansativo dia a bater no gato, a ser verbalmente agredido pelo chefe ou a tentar fazer umas jogadas de mestre na futebolada da tarde, é bom chegar a casa e receber um pouco de adoração. Amor, compreensão e amizade são coisas muito bonitas, mas se quer realmente algo que lhe levante a moral, nada como ter uma quantidade de gente ajoelhada, a beijar o chão por onde passa... Mas, claro, tratam-se de pessoas pouco nítidas com apenas 2,5 cm de altura. Bem-vindo ao estranho mundo de Populous: The Beginning. Contrariamente aos dois anteriores jogos Populous que foram lançados para PC, The Beginning transforma o jogador numa personagem do jogo, em vez de ser a inteligência flutuante e incorporea que apenas podia trabalhar influenciando os pequenos habitantes de Populous. Aí o jogador é uma rapariga brilhante com uma tiara mística. Nunca tem de usar uma tocha e, como Shaman, pode conjurar até 26



[1] Existem 25 mundos para serem conquistados. **[2]** Use os seus guerreiros para arrasar as aldeias inimigas. **[3]** É todo em 3D, contrariamente a C&C.

COMEÇARÁ A DIVERTIR-SE COM OS SEUS PODERES DE FEITICEIRO, O FUTURO DA SUA TRIBO TORNAR-SE-Á UMA PREOCUPAÇÃO...



■ EDITORA: **Electronic Arts** ■ PRODUÇÃO: **Bullfrog**
 ■ DATA DE SAÍDA: **Já disponível** ■ GÉNERO: **Estratégia/God-game**

SEGREDOS SAGRADOS

Em Populous, o jogador não ganha mana ou feitiços automaticamente, estes têm de ser conquistados prestando homenagem aos vários objectos sagrados que se encontram na paisagem. As cabeças, totems e pirâmides podem fazer qualquer coisa desde elevar uma parte do terreno a conferir-lhe relâmpagos para lançar.



A Ilha da Páscoa, ontem. Adore estas cabeças de pedra e terá acesso a todo o tipo de feitiços. Os deuses devem estar loucos.

feitiços diferentes. Estes variam dos benignos (erguer terreno) aos seriamente maléficos (desde relâmpagos a activar um vulcão adormecido).

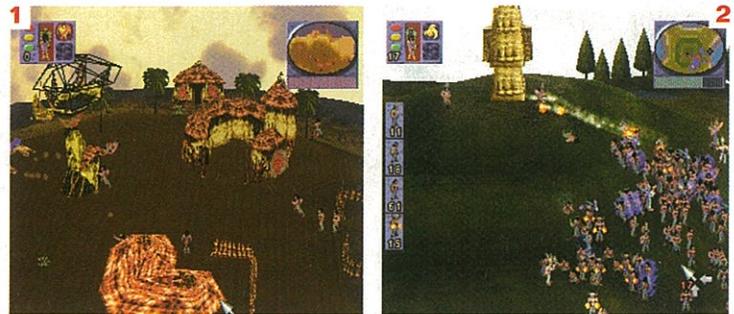
Este protagonismo é algo que falta a jogos de estratégia/God-games como C&C e Warcraft 2. Populous é um God-game que realmente trata o jogador como se ele fosse um deus, permitindo-lhe, como indivíduo, adquirir super poder após super poder até se tornar a divindade suprema nos 25 mundos do jogo. Se a adoração dos seus seguidores não for suficiente para convencê-lo do seu valor, queimar vivos meros mortais deverá resolver o assunto. "Só um feiticeiro conseguiria fazer isto!" ribomba uma voz antes do jogador arrasar com um dos obeliscos sagrados dos seus inimigos, o que o faz aprender como construir outro tipo de edifícios.

Pode parecer que, como Shaman, o jogador não precisa da ajuda de mais ninguém, que é um imortal, imparável na conquista do lugar cimeiro. Desengane-se. Precisa de ter seguidores e é aqui que o jogo se torna interessante.

Eles podem ser desprezíveis, obsequiosos, objectos sem vontade, mas sem eles nunca se tornará todo-poderoso. Sem a adoração deles, não recebe o sumo mágico (mana) e sem mana não pode lançar feitiços.

Se perder os seus seguidores, perderá também o poder de regenerar-se e morrerá. Mas se olhar pelos seus inferiores, ordenando-lhes que construam mais cabanas e defendendo-os das forças dos feiticeiros rivais, eles irão pagar-lhe com mais mana para poder obter feitiços cada vez mais poderosos e fornecer-lhe-ão tropas e sacerdotes para fazer tudo o que lhe apeteça.

Os feitiços e os edifícios são seleccionados a partir de uma barra lateral; os indivíduos e grupos de seguidores podem ser seleccionados usando uma seta controlada



[1-2] Construir o seu acampamento é importante, porque quantos mais seguidores abrigar e alimentar, mais poder terá para lançar feitiços mortais (ou úteis).

ESTE PROTAGONISMO É ALGO QUE FALTA A JOGOS DE ESTRATÉGIA COMO C&C.

pelo joypad. Como Populous é em 3D, por vezes os seus pequenos fieis ficam perdidos atrás das coisas, mas pressionar os botões laterais resolve normalmente este assunto. Este método de controlo não é perfeito e pode causar problemas durante a batalha, mas é uma tentativa corajosa e bastante bem sucedida para tornar um jogo que se baseava no uso do rato num título que é mais agradavelmente controlado pelo joypad.

É preciso reconhecer que Populous não é um modelo de beleza. As suas texturas granulosas e personagens pouco nítidas revelam como sofreu na sua adaptação do PC. Populous não tem o atractivo das legiões de tanques de C&C, nem a idiotice da idade do vapor de Warcraft 2. Frequentemente é demasiado sério. Contudo, se optar por jogá-lo no seu ritmo calmo tornar-se-á surpreendentemente compulsivo.

Começará a divertir-se com os seus poderes de Shaman, o futuro da sua tribo tornar-se-á uma preocupação e será tomado de um ódio quase sobre humano pelos feiticeiros rivais. Pelos vistos, ser deus é mais difícil do que parece.

Alternativas...

Command & Conquer	9/10
Warcraft 2	9/10
X-Com: Enemy Unknown	8/10



[1] 195 sujeitos? Oh, o jogador e AQUELE exército. Selecciona a sua zona de combate com esta útil seta. [2] Pode não ter tanques, mas tem estes sujeitos.

PODER DE FOGO

Pode parecer que Shaman tem capacidade para arrasar tudo, mas o acto mais inteligente é formar um exército de super guerreiros para queimar os acampamentos inimigos. Pode usar a sua seta ponteiro para seleccionar grupos de homens, arrastando-a no terreno por baixo deles.



VEREDICTO

■ GRÁFICOS: **Simpáticos e em 3D, mas com aspecto granuloso.**
 ■ JOGABILIDADE: **Profunda e significativa.**
 ■ DURAÇÃO: **Torna-se num desafio fenomenal.**

7 Apesar de faltar a Populous a diversão imediata de C&C e companhia, rapidamente o alicia para um mundo fascinante de magia e terrorismo tribal.

8

EM 10

Revista oficial
PlayStation
 Edição portuguesa

Tank Racer

Tanques de guerra enfileirados nas pistas de corrida?

É uma ideia maluca... mas pode funcionar.



[1] Visualmente pouco atraente, mas muito divertido de jogar. [2-5] Um mundo de power-ups, carne para canhão e baixa velocidade.

Quando a equipa de produção da Chost Ghost planeou Tank, a Revista PlayStation quase que apostou que a capacidade de perseguir um Ferrari não era coisa que eles considerassem viciante. Absorver um instinto agressivo enquanto solta o medo da morte sobre os adversários? Sim. Encurrular magnificamente a mais de 160K/h? Talvez não. Mas, curiosamente, às estrelas de Tank Racer parecem faltar as qualidades que conhecemos e amamos. Estes veículos são capazes de atingir velocidades comparáveis às dos carros desportivos e, embora se conduzam de uma maneira exagerada e alegremente animada, vão resvalando para um modo determinadamente pouco "tanquesco". Conforme as lagartas vão rolando para a frente, o jogador pode rodar o canhão livremente na direcção do adversário mais próximo e disparar. Mas em vez de deixar esta perfuração dominar o jogo (isto é, esperar que alguém vá à frente, abatê-lo e ganhar a corrida) os tiros apenas atiram o adversário para fora do percurso.

Outra coisa que os tanques tendem a fazer bem é esmagar objectos. Os percursos labirínticos estão cobertos com cenários destrutíveis e o jogador pode passar muitas horas plenas de animação a tornar bidimensionais carros, casas e vida selvagem inocente. Mas este surrealismo não atrapalha o divertimento de percorrer estes percursos.

Para a animação não ser clubista, o jogador pode correr e travar batalhas frente a frente contra um camarada que empunha a mesma bandeira. Material delicioso, mas os visuais são simplesmente horrorosos. Os gráficos desunem-se com regularidade. A paisagem só aparece no jogo à medida que nos aproximamos. É tudo pouco atraente e antiquado.

Será uma pena se o mundo PlayStation torcer o seu nariz colectivo a Tank Racer por isto e ignorar este título que, apesar das suas falhas, não deixa de ser original. Embora fosse um jogo muito melhor se fosse polido e redesenhado, como está é adorável e pode bem vir a ser um jogo de culto.



[1-2] Ganhando terreno, mas pode ser difícil conseguir passar o nariz do outro veículo.

Alternativas...

Circuit Breakers	9/10
Micro Machines	9/10
Road Rash 3D	7/10

VEREDICTO

GRÁFICOS:

Atarracados e amadores. 4

JOGABILIDADE:

Extravagante e exigente. 6

DURAÇÃO:

Divertido para múltiplos jogadores. 6

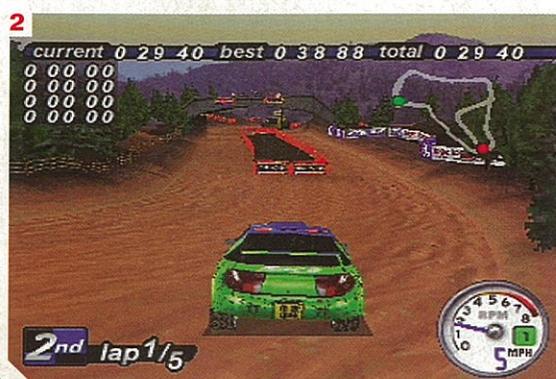
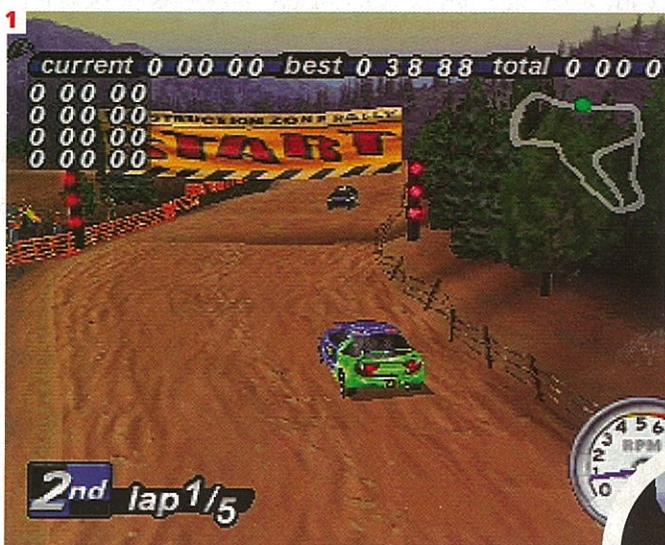
É um jogo de corridas inovador. Tente ignorar as facetas grosseiras bastante feias e dê uma boa olhadela na alma plena de divertimento. 6

6
EM 10



Rally Cross 2

Mais corridas – se bem que com carros aparentemente feitos de lata.



[1-2] Os visuais granulados necessitam de ser melhorados. [3-4] Infelizmente, não é tão divertido como parece.

Por todas as leis que se aplicam ao género, Rally Cross 2 deveria ser colocado na pilha de jogos de corridas medianos para PlayStation. Falta-lhe a afinação dos comandos de Gran Turismo, a supremacia gráfica da série Ridge Racer e o realismo de TOCA 2. Contudo, tem um entusiasmo sobre o assunto que quase compensa as suas limitações. Quase. Começa suficientemente bem e se fossem atribuídas pontuações aos jogos pelas opções, Rally Cross 2 estaria no cimo da escala. Três modos de jogo, um jogo para dois jogadores em ecrã dividido, um editor de pistas e opções de som dão a impressão de um jogo que tenta impressionar bastante. A presunção está correcta. Não é que Rally Cross 2 não faça bem o que faz, é apenas porque as suas falhas são idênticas às de Max Power Racing e V-Rally – datam o jogo antes do lançamento. Os problemas principais residem na variedade de condução dos veículos. O terreno acidentado sacode a mistura de 4x4 com os restantes carros, como se fossem feitos de lata. Os choques entre veículos resultam, inevitavelmente, no carro do jogador ficar em pior estado. Este problema



fundamental desequilibra o âmago do jogo e também anula os seus dois modos mais fortes. Duas das opções de corrida opõem o jogador contra até quatro carros, uma vez que eles troam à volta do circuito em direcções opostas: isso permite que os jogadores esbarrem de frente ou por trás uns com os outros. Seria bom, se os carros do CPU não escapassem quase sempre incólumes...

Os acidentes também demonstram um outro ponto fraco estranho, desta vez gráfico. A produção acrescentou pormenores pequenos e complicados, tais como pneus a ficarem lamacentos e a possibilidade de alterar a cor da pintura do carro. Contudo, apesar dos acidentes animarem as coisas, os carros nunca denotam verdadeiramente os seus danos.

Rally Cross 2 tenta compensar as suas falhas, mas só pode oferecer um entretenimento a curto-prazo. Os percursos são soberbos, com voltas bem nítidas e perigos em abundância, e os Replays mostram os ditos acidentes em detalhe. Infelizmente, a excitação de um acidente quase fatal é contabilizada pelo desleixo generalizado do jogo como um todo – até os efeitos de um motor de carro ofegante chocalham, como se houvesse uma panela de pipocas a ferver no porta-luvas. É melhor do que a maioria dos jogos de corridas da Sony, à excepção de GT, mas isso não significa muito...

Alternativas...

Gran Turismo	10/10
Colin McRae Rally	9/10
TOCA	9/10
V-Rally	9/10
Max Power Racing	7/10

VEREDICTO

- GRÁFICOS: Imaginativos e complicados, mas de visual granulado. **6**
- JOGABILIDADE: Rápida e agradável, mas sem substância. **7**
- DURAÇÃO: Muitos percursos, mas sem inovação. **6**

Melhor do que a maioria dos jogos de corridas PlayStation, este título entusiástico tem um percurso à toa faltando-lhe profundidade. **6**

Retro Force

Faça uma viagem no tempo com o último shoot 'em up da Psygnosis...

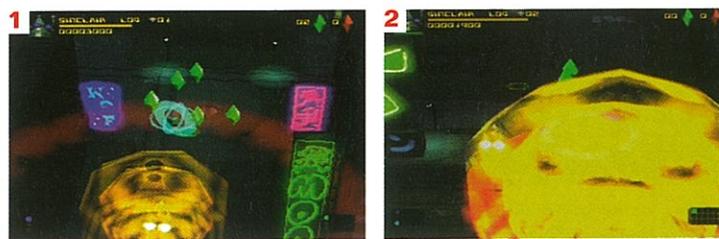


[1] Abata os pequenos dirigíveis para obter pontos extra. **[2]** Combine ataques aéreos e terrestres para ganhar bônus. **[3]** Os bosses fornecem uma acção diferente. **[4]** Cabeças de lata! **[5]** Abunda o estilo anime. **[6]** ZAP!!

de bombardeamento de território e bombas inteligentes obrigatórias. Para além destas, há algumas armas especiais para armazenar, mas estas têm um fornecimento de munições muito limitado. Os seus poderes podem ser aumentados, mas como os vilões se tornam consecutivamente mais difíceis nunca chega a sentir que a sua artilharia está a chegar ao limite máximo. Se está à espera de material bélico, então é melhor procurar noutro lado. Os bosses de fim de nível são igualmente fracos. Padronizados, previsíveis e pouco inspiradores, estariam melhor num jogo Mega Drive. Existem quatro naves para escolher e o jogo suporta até quatro jogadores. Infelizmente, não em simultâneo, mas a opção Replay é bastante nítida. Cada jogador toma a sua vez para fazer um nível e se falhar, então o próximo jogador da fila toma o comando. Essencialmente, Retro Force é um shoot 'em up bastante básico, com algumas afectações simpáticas. Não puxa muito pelo seu cérebro, a acção não abranda e é suficientemente bonito. Mas, para além de tudo isto, é demasiado carregado do estilo dos seus antecessores do género, para oferecer qualquer coisa de substancial ou de inovador. Ponha os seus neurónios em descanso e vai ver que se diverte muito mais com este jogo.



Os princípios dos shoot 'em up são ridiculamente simples: voe na nave espacial sobre paisagens rotativas, abata vagas de vadios, faça explodir os bosses e coleccione inúmeras armas poderosas. Aqui as coisas estão tão esquematizadas como um horário de autocarro. A questão é se Retro Force fornece uma nova variedade de pancadaria neste tema ou se simplesmente repisa os velhos caminhos na esteira de antigos sucessos. Visualmente, está bem. A acção voa num mundo 3D de bom gosto, se bem que sobre carris. O jogador não pode voar para qualquer direcção que deseje, porque a acção encaminha-o. Para o compensar por isto, a câmara move-se constantemente, dançando à volta como um pássaro num vendaval, geralmente contribuindo para alguns momentos bastante dramáticos. E, aparte a estranha ocasião onde é difícil ajuizar a sua altitude, o sistema funciona com algum sucesso, exceptuando a pequena variedade no departamento de pirotecnia. A sua nave vem equipada com três armas de fogo frontal (nas variedades de fogo rápido, fogo expandido e raios), três armas



[1-2] As explosões, simples e eficazes, são mais atraentes com uma artilharia maior.

Alternativas...

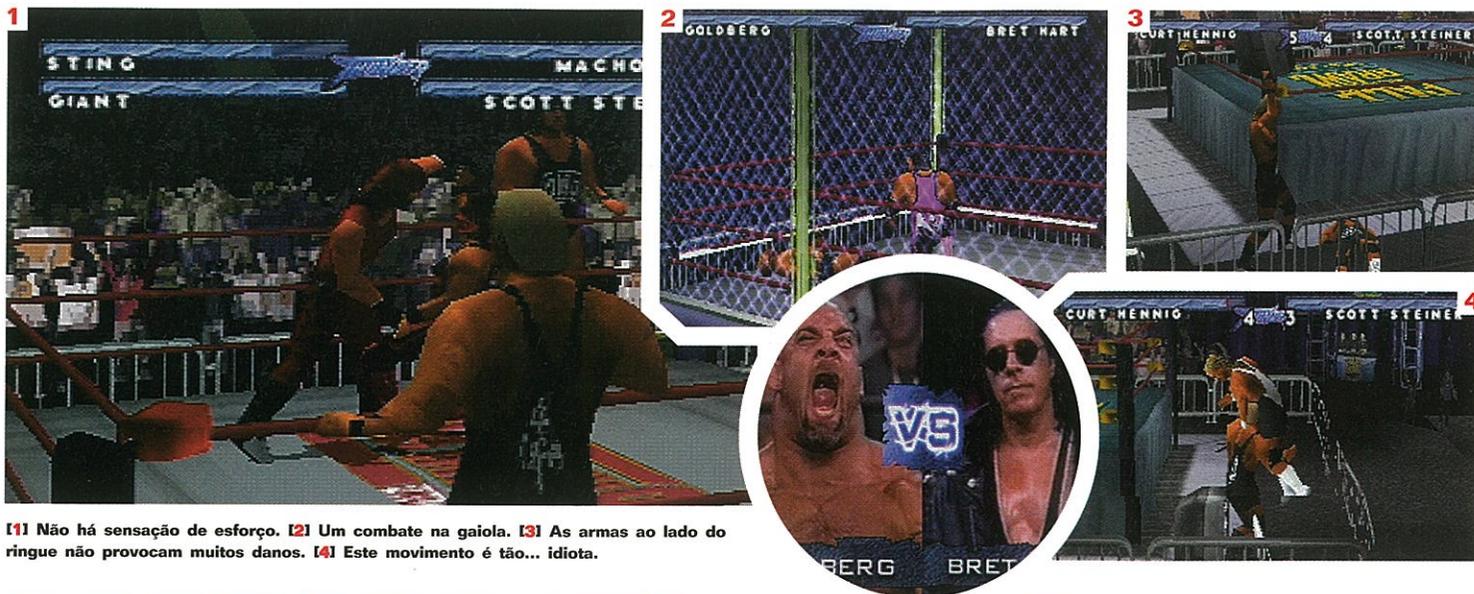
R-Types	8/10
Future Cop: LAPD	8/10
G-Darius	7/10

VEREDICTO

- GRÁFICOS: Elegantes, com estranhos remendos.
- JOGABILIDADE: Divertida, mas só por um período limitado.
- DURAÇÃO: Atirar sobre coisas e pouco mais.

6 A nostalgia tira o melhor de Retro Force e mergulha-o de volta em 1996. Contudo, como jogo moderno, é a compra impulsiva de um jogador.

5
EM 10



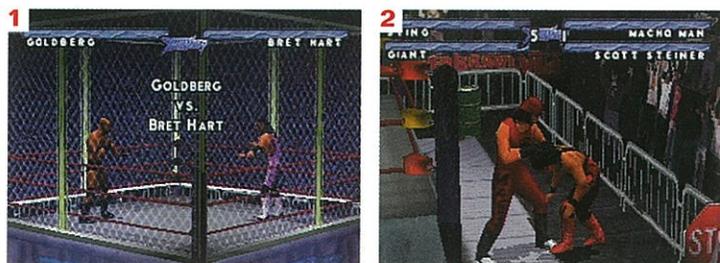
[1] Não há sensação de esforço. [2] Um combate na gaiola. [3] As armas ao lado do ringue não provocam muitos danos. [4] Este movimento é tão... idiota.

WCW Thunder

No canto vermelho existem animadas seqüências de vídeo.

Mas porque é o canto azul tão entediante?

Existem falhas fundamentais que fazem com que simplesmente não valha a pena comprar WCW: Thunder. Já vimos tudo isto antes. Não houve qualquer esforço de melhoria em relação a outros jogos do género. No entanto, é dinheiro certo. Uns quantos executivos ávidos de lucro vêem multidões de pessoas a assistirem pela TV a um espectáculo de wrestling e julgam que podem pegar num jogo velho, enchê-lo de pequenas seqüências de vídeo e esperar que as pessoas corram a comprá-lo. Não, obrigado. Apesar de proporcionar 64 personagens, cada uma delas possuindo três movimentos especiais além do repertório normal, são precisos poucos rounds para o jogador se aperceber de que está a lidar com um dos mais lentos e desagradáveis jogos de combate alguma vez concebidos. Os jogos para jogar solitariamente resultam numa autêntica tarefa pois a Inteligência Artificial do lutador da consola não dá hipóteses ao sistema de controlo pouco intuitivo que o jogador tem à disposição. Jogado a dois torna-se ainda pior, com os jogadores a conseguirem apenas aplicar alguns dos movimentos prometidos, nomeadamente a chave do peçoço e a



[1] A dança vai começar. [2] As opções de jogo oferecem pouca variedade.

imobilização para desistência, tão apreciadas pelos fãs do género. Os movimentos especiais têm de ser executados com precisão, mas infelizmente a velocidade a que a personagem se arrasta pelo ringue não o permite. O resultado? Frustração total. Por outro lado, as seqüências de vídeo dos lutadores são moderadamente agradáveis. O grande Teut Alex Wright informa convicto que levará o jogador à "vitória". Posto isto, se quer mesmo um jogo de wrestling na sua colecção, espere cerca de um mês e este estará no monte das pechinchas. Até lá, jogue War Zone.

Alternativas...

WWF War Zone	7/10
WCW Vs the World	6/10
WCW Nitro	5/10
WWF In The House	5/10

VEREDICTO

GRÁFICOS:

Animados com seqüências de vídeo. 4

JOGABILIDADE:

Entediante, com personagens lentas. 2

DURAÇÃO:

Aproximadamente meia hora. 2

Uma jogabilidade medonha torna este título indigno do dinheiro de qualquer um. Até os colecionadores se devem manter afastados.

3

EM 10

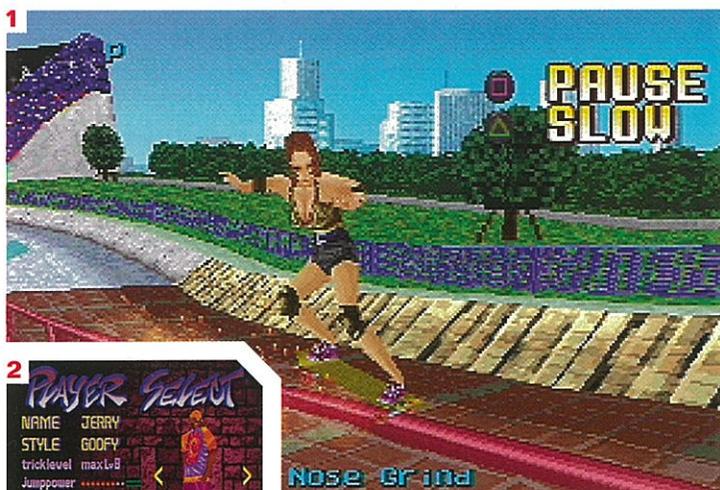
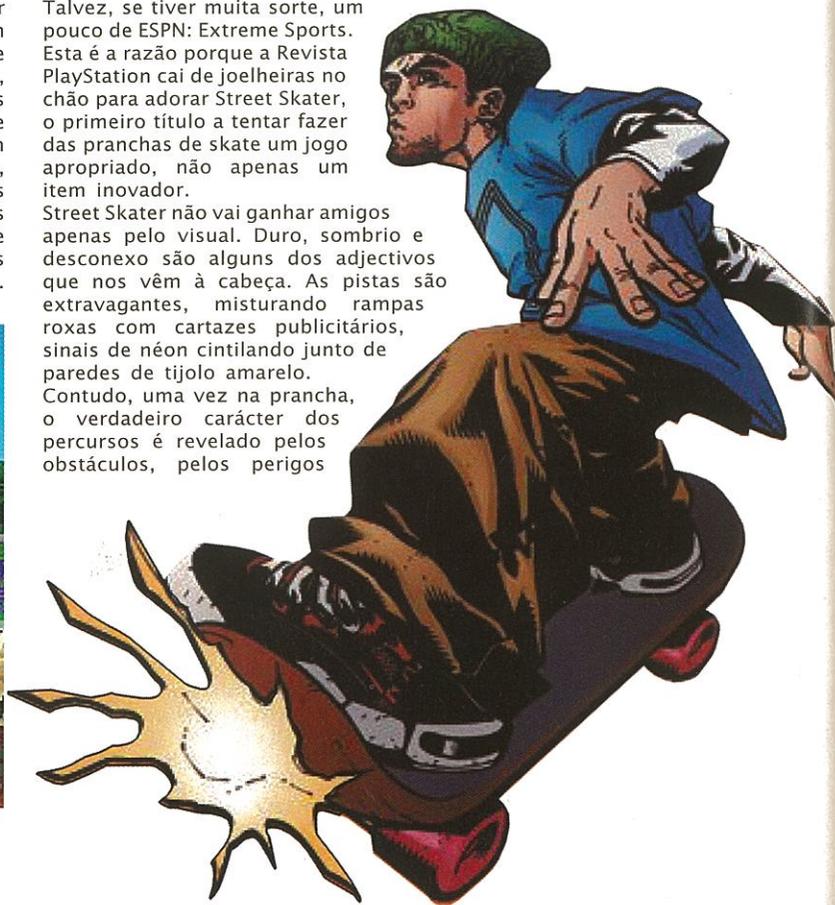
Street Skater

Bofes na boca, tornozelos deitados abaixo, calças torcidas, meias rasgadas, olhos raiados. Esta é a lista de danos que a Revista PlayStation sofreu.

Alguns géneros parecem ter esperado muitos anos por um jogo decente: simuladores de voo, corridas de motos, desportos futuristas. Entre os mais merecedores está a estranha estirpe das pranchas que não são de neve. Quem não gosta de poder ir pista abaixo, realizando acrobacias até os seus dedos dos pés enregelados estalarem? Nós gostamos. Mas substitua os flocos de neve por percursos de rua Blade Runnerescos e o que é que obtém? Streak. Psybadek.

Talvez, se tiver muita sorte, um pouco de ESPN: Extreme Sports. Esta é a razão porque a Revista PlayStation cai de joelheiras no chão para adorar Street Skater, o primeiro título a tentar fazer das pranchas de skate um jogo apropriado, não apenas um item inovador.

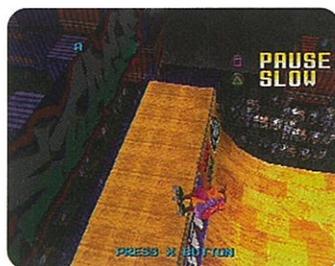
Street Skater não vai ganhar amigos apenas pelo visual. Duro, sombrio e desconexo são alguns dos adjectivos que nos vêm à cabeça. As pistas são extravagantes, misturando rampas roxas com cartazes publicitários, sinais de néon cintilando junto de paredes de tijolo amarelo. Contudo, uma vez na prancha, o verdadeiro carácter dos percursos é revelado pelos obstáculos, pelos perigos



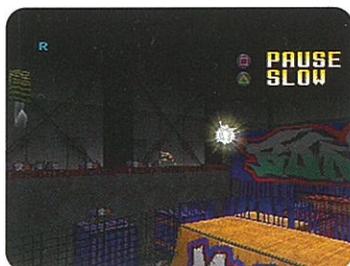
[1] Percorrer os carris é impecável.
[2] Depois de completar cada pista pode aumentar o seu estatuto de skater.

HALF-PIPE

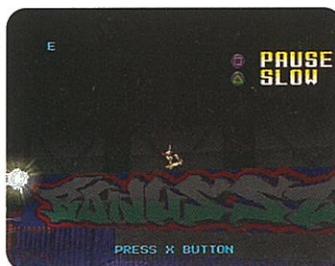
Embora não tão impressionante como o esforço intenso de Cool Boarders 2, Half-Pipe dá-lhe a oportunidade de demonstrar a sua habilidade em curvas e, como bónus em torno do modo Street Tour, ganhar segundos valiosos para o ajudar a completar o percurso seguinte.



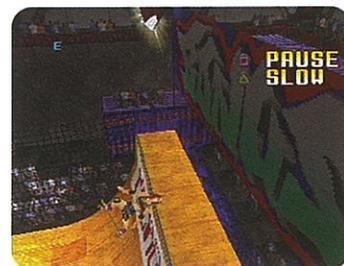
Olhe para si próprio a desafiar a gravidade paredes acima.



Testemunhe o rodopio monstruoso e a grande pontuação que pode conseguir.



A opção de replay é brilhante para analisar todos os movimentos.

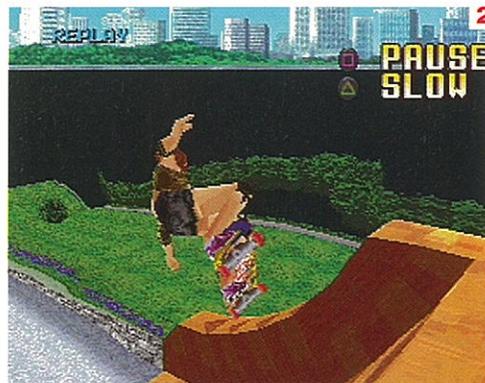
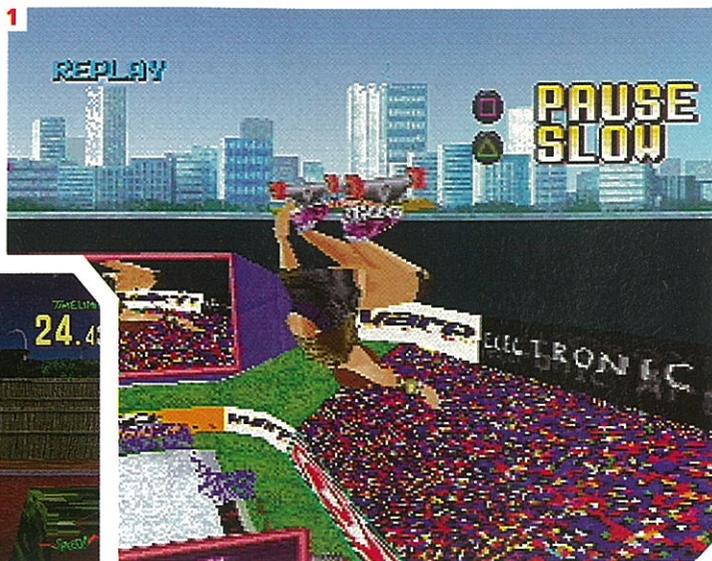


O que é divertido é que eles nunca partem o pescoço ao fazer esta proeza.



■ EDITORA: **Electronic Arts** ■ PRODUÇÃO: **Micro Cabin**
 ■ DATA DE SAÍDA: **Abril** ■ GÊNERO: **Simulador de skate**

- [1] Guarde as suas melhores acrobacias para a recta final, quando acertar num salto gigantesco.
- [2] Os muros da morte dão-lhe ar.
- [3] Grande ecrã.
- [4] Agache-se para ganhar velocidade.
- [5] Perde pontos se der um trambolhão.



aquáticos, pelas paredes de morte para subir e (naturalmente) pelas rampas de todas as formas para concretizar as suas proezas malucas.

As acrobacias são levadas a cabo ao carregar em dois simples botões, o primeiro para saltar e o outro para seleccionar com o pad direccional o sabor que deseja. Para vencer em qualquer uma das 3 pistas é necessário conseguir, simultaneamente, uma boa pontuação num circuito de proezas variadas e um tempo decente. Do que este jogo trata é de equilibrar as exigências de velocidade e de pontuação.

Inicialmente, os truques parecem ser preocupantemente escassos, tendo apenas estranhos movimentos de agarrar e sacudir quando o jogador vai pelo ar. Mas à medida que vence cada pista, não

tem apenas a oportunidade de melhorar o seu estatuto de skater, mas o seu nível de habilidade também sobe, capacitando-o a levar a cabo manobras aéreas mais complexas.

Com este sistema, a única minúcia é que, sem botões separados para rodar, sacudir ou agarrar, a criatividade do jogador fica limitada. Em vez disso, a variedade advém da mudança de movimentos, de acordo com a sua elevação e velocidade aérea. Incidentalmente, a falta de um botão para "curvas apertadas" (como em Cool Boarders) também se pode tornar aborrecida, uma vez que os seus skaters têm um círculo de curvas muito amplo. Mais do que as falhas técnicas, o que atrapalha Street Skater é a sua falta de percursos. Apenas três circuitos de rua (com versões Mirror), acrescidos de Half-pipe, Bowl e Big Air, não vão fazê-lo brincar com prazer.

Street Skater é uma lufada de ar fresco e vai conquistá-lo, mas embora seja divertido, viciante e envolvente, deixa-o a querer mais.



VEREDICTO

- GRÁFICOS: **Duros mas de alguma forma correctos**
- JOGABILIDADE: **Simples, mas crescendo num cada-vez-mais viciante.**
- DURAÇÃO: **Rija, apesar das suas três pistas**

- 6** **Compara-se com Cool Boarders**
- 8** **2 nas emoções de deslizes no terreno, mesmo com pistas e visuais mesquinhos. Um sólido esforço de arcada.**
- 8**

Revista oficial
PlayStation
 Edição portuguesa

8
 EM 10

[1] Duas novas lutadoras em ação. **[2]** O Psycho Crusher em pleno efeito. **[3]** O terrível Ryu teletransporta-se. **[4]** A nova apresentação é um contributo positivo.



Street Fighter Alpha 3

“Sho-ryu-ken. Ha-do-ken”. Parecem disparates, mas anunciam outro desafio para aqueles que gostam de consumir violência.

O ramo Alpha da árvore Street Fighter sempre pretendeu ser o seu apêndice mais cómico. Oferecendo sprites estilo desenho animado e super movimentos do outro mundo, opunha-se aos combos precisos da série Street Fighter original. E cá está de novo. Velhos favoritos como Fei Long, Dee Jay e Cammy foram desenterrados novamente, juntamente com uma nova classe de lutadores. Entre eles, encontramos Juli, R. Mika e Cody, do beat 'em up Final Fight – estes são apenas alguns dos amigos que contribuem para o impressionante plantel de 34 lutadores. Street Fighter Alpha 3 tem várias características completamente novas, assim

como outras já existentes, agora melhoradas. Falamos de um medidor de guarda, que se desgasta sempre que o jogador bloqueia – poderá ter de ficar temporariamente sem fazer este movimento até que o medidor volte a ficar cheio. Os novos modos de jogo incluem a Dramatic Battle, onde o jogador e um parceiro controlado por computador defrontam um inimigo igualmente controlado pelo computador.

Mas existem mais novidades. Depois de escolher a personagem, o jogador tem de se decidir por um – bizarramente denominado – “ismo”. Estes apresentam-se de 3 formas: V, X e A, e essencialmente equivalem a diferentes estilos de luta. Cada um tem pontos bons e maus. Um pode oferecer

AS BATALHAS FLUEM MUITO
SUAVEMENTE COM UM
FANTÁSTICO SISTEMA DE
PRIORIDADE DE MOVIMENTOS...

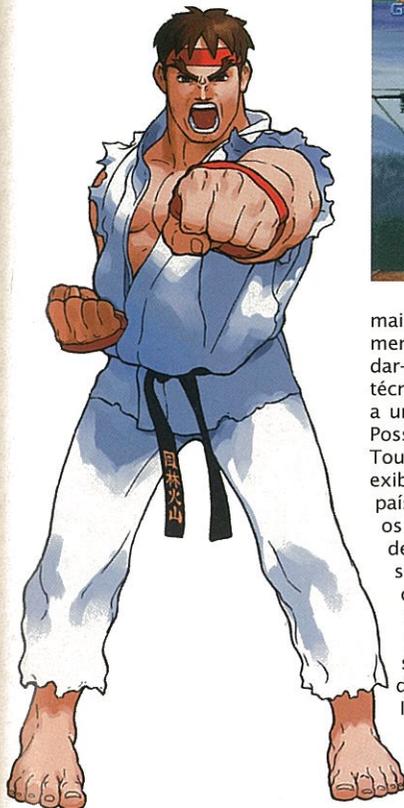




■ EDITORA: **Virgin** ■ PRODUÇÃO: **Capcom**
 ■ DATA DE SAÍDA: **Abril** ■ GÊNERO: **Beat 'em up**



[1] Blanka atinge o peito de Honda. [2] Honda responde com o seu famoso Head Ram. [3] Sombras azuis indicam um super movimento em ação. [4] Cody, de Final Fight, leva uma tarefa de Karin. [5] Cody atinge as próprias costas!



mais super movimentos e perícias, mas infligir menos danos ao seu rival. Outro poderá dar-lhe maior força, mas retirar algumas técnicas mais sofisticadas. Tudo se resume a uma preferência pessoal.

Possivelmente, a melhor inclusão é o World Tour. Aqui o jogador viaja pelo mundo, exibindo todos os seus dotes em qualquer país que lhe ofereça um adversário. Todos os seus rivais estrangeiros têm algum tipo de vantagem sobre si. Alguns só podem ser lesionados com os Custom Combos ou poderá haver um tempo limite de combate. Mas a melhor oferta deste pacote é a oportunidade de se defrontar simultaneamente contra dois adversários de computadores pelo CPU.

Isto funciona surpreendentemente bem, porque o combate consegue manter sempre um bom ritmo. Genial.

A qualidade do modo para dois jogadores é de cortar a respiração.

As batalhas fluem muito suavemente com um fantástico sistema de prioridade de movimentos - o que significa que quando dois movimentos se ligam simultaneamente, o resultado é consistente. Isto intensifica

A MELHOR OFERTA DESTE PACOTE É A OPORTUNIDADE DE DEFONTAR SIMULTANEAMENTE DOIS ADVERSÁRIOS CONTROLADOS PELO CPU...

bastante o desafio, mas o jogador só se tornará um mestre depois de ter treinado bastante no modo Training. Aqui não existe lugar para pressionar os botões ao acaso. É, sem dúvida, um título purista. Sim, é em 2D. Sim, não segue a moda, pois não faz qualquer tentativa para se aproximar da realidade e sim, parece um jogo arcade de há 5 anos atrás. Mas não se pode encerrar isto desta forma. SFA3 é a jogabilidade posta em prática. Forçar o jogador a exercitar o seus dedos até à exaustão é o que torna este jogo uma experiência gratificante. Muitos irão pô-lo de lado encarando-o como um jogo ultrapassado e não descobrirão toda a profundidade que tem para oferecer. Azar o deles!

Alternativas...

Tekken 3	10/10
Street Fighter Alpha 2	8/10

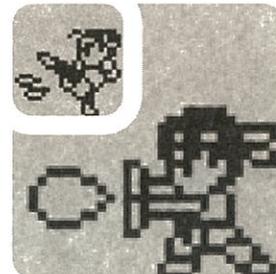
DEMÓNIO EM FÚRIA

E Akuma e Evil Ryu apresentam o movimento mais complicado do jogo. Raging Demon é um super movimento impossível de ser bloqueado, realizado pressionando soco suave, soco suave, frente, pontapé suave e, por fim, soco com força. Deve ser realizado rapidamente e exige muita prática, mas como pode ver pelas imagens, vale bem o esforço!



POCKET FIGHTERS

Um dos primeiros jogos compatíveis com o PocketStation, Street Fighter Alpha 3 permite-lhe gravar qualquer personagem. Aqui poderá velar por eles, um pouco como no Tamagotchi, e até pô-los a treinar. Se os alimentar com cuidado pode aumentar o nível deles e depois voltar a carregá-los para o jogo, evitando assim ter de levá-los directamente para o World Tour. Claro que é muito simples e é óptimo para quando se tem tempo. Ai!



VEREDICTO

- GRÁFICOS:
- JOGABILIDADE:
- DURAÇÃO:

Tão bons como os melhores 2D.

Pura perfeição.

Pode deixar para trás o todo poderoso Tekken 3.

Só os gráficos o maculam. Se acha que a jogabilidade é mais importante do que polígonos bem texturados, considere que a classificação é 10.

9

EM 10

Revista oficial
PlayStation
 Edição portuguesa



[1] Mônaco (o circuito) é ideal para uma condução agressiva. **[2]** O alcatrão de Silverstone é puro e simples. **[3]** Sai da frente! A Inteligência Artificial do condutor é competitiva. **[4]** Isto acontece quando a traseira foge. **[5]** Oh! Esqueceste-te de fechar a porta!

Racing Simulation Monaco Grand Prix

Jogar um novo jogo de corridas pode ser frustrante. Será que Monaco GP vale realmente todas aquelas horas a arrastarmo-nos no último lugar?

Se os jogos de rally são para os sujeitos vigorosos e amantes do ar livre, e os jogos de corridas futuristas são para cadetes espaciais, então os jogos de F1 são concebidos para puros e simples masoquistas. Falamos daqueles que preferem despistar-se mil vezes e dizer "Mas vejam só, é realista, não é?" do que manter-se no alcatrão e fazer uma curva à modesta velocidade de 45 Km/h. Bem, Monaco GP é um jogo que, no seu modo Simulation, lhe deverá proporcionar toda a acção do género "despiste e derrapagem" que possa imaginar.

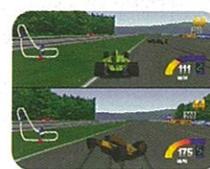
Os verdadeiros fãs de F1 sentir-se-ão mortificados pela falta de nomes de condutores e equipas reais. Porém, os designers do jogo incluíram uma opção Modify Name, logo depois de Darin Mill, de

DIVISÕES E GRUPINHOS

O melhor em Monaco GP é a quantidade de formas em que podemos jogar contra os nossos amigos. Há um excelente modo Split-screen que, embora se ressinta um pouco graficamente, continua a apresentar-se como o modo para dois jogadores com melhor aspecto de qualquer jogo F1. E depois há a possibilidade de jogar contra um amigo em Full-screen com duas cópias do jogo, dois televisores, duas PlayStation e um cabo de ligação. Por fim, quatro amigos podem competir através do mesmo esquema, usando o modo Split-screen com dois televisores. Particularmente divertido no modo Arcade.



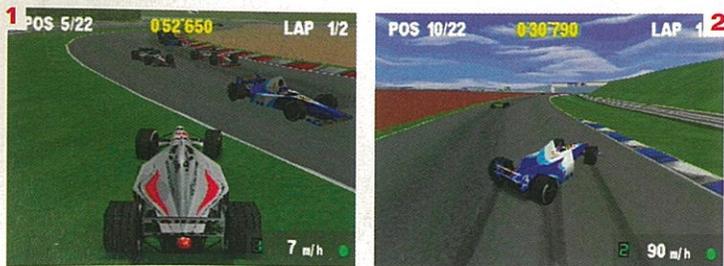
Duplicate os apetrechos e poderá jogar a quatro.



Grite "Olhem p'ra mim!" quando derrapar.



Ria enquanto o seu adversário fica a pastar na relva.



[1-2] Uma roda em falso no modo Championship e derrapará sem dó nem piedade.



■ EDITORA: **Ubi Soft** ■ PRODUÇÃO: **Ubi Soft**
 ■ DATA DE SAÍDA: **Setembro** ■ GÉNERO: **Corridas de F1**



[1] Bem, Damon também é um nome esquisito. **[2]** O modo Arcade é muito divertido. **[3]** No modo Arcade pode usar a perspectiva do cockpit.

forma a que o utilizador possa corrigir a questão. O que é ligeiramente mais difícil de ajustar é a configuração do automóvel. Encontrará um ecrã com opções para alterar a altura do corpo ou modificar o ângulo dos ailerons e é necessário um considerável exercício mental para compreender que estes são, na verdade, os controlos Downforce (uma barra de percentagem dianteira e traseira teria sido mais perceptível). Felizmente, as características dos 16 circuitos sobreviveram. O circuito do Mónaco mantém o seu túnel e as suas terríveis curvas fechadas, enquanto o Brasil continua a ostentar longas subidas e rápidas descidas. As pistas são desenhadas até uma considerável distância diante do condutor e com suficiente pormenor para fazer corar Formula 1 '98, mas, curiosamente, os 22 carros, que têm um óptimo aspecto vistos de perto, ficam reduzidos a manchas coloridas na estrada à nossa frente. Monaco GP é um passeio nostálgico. Vai lembrar-lhe a primeira vez que jogou o F1 original, quando derrapou pela erva. Se já



[1] Hã? O quê? Oh, é a tal Downforce. **[2]** Não, não é assim. **[3]** Ultrapasse-o no túnel.

CORRIDAS LENDÁRIAS

Alguns jogos de corridas desvanecem-se nas brumas do tempo, mas outros parecem ficar melhor a cada ano que passa. F1 '97 é precisamente um destes jogos, muito avançado relativamente ao seu tempo, do ponto de vista gráfico, e abençoado com automóveis e pilotos de 1996. Sempre fez com que o jogador sentisse que podia melhorar, bastava que Katayama afastasse a traseira para que o jogador pudesse avançar e ultrapassar Hill, Schumacher e Alesi. Foi isto que tornou F1 '98 numa seqüela de fraca qualidade, numa desilusão tão grande.



TRAVA A 45 KM/H AO CHEGAR A UMA CURVA, VIRA O VOLANTE E... FAZ UMA BELA PIRUETA PARA O MEIO DA GRAVILHA.

jogou F1, sabe travar em linhas rectas, curvar suavemente, seguir a linha de corrida – o problema é que isto não ajuda muito em Monaco GP. Trava a 45 km/h ao chegar a uma curva, aproxima-se da linha de corrida, vira o volante e... faz uma bela pirueta para o meio da gravilha. "Estás em sentido contrário", grita o fulano das boxes ao nosso ouvido. Pior do que isso, aparece uma bandeira na parte superior do ecrã – mais duas destas e é o fim da corrida.

O modo Arcade proporciona um alívio dos rigores do modo Simulation. Aqui é possível abalroar os vizinhos, cortar curvas por cima de erva e gravilha e ainda assim avançar até chegar ao primeiro lugar. Como se pretendesse equilibrar o meticuloso modo Simulation, Arcade é demasiado condescendente, permitindo ao condutor fazer o equivalente a assassinio automobilístico e escapar impunemente. Apesar de uma certa tendência para se parecer com o clássico Pole Position, correr na perspectiva do cockpit neste modo proporciona entretenimento de elevada qualidade, à medida que o utilizador realiza manobra ilegal atrás de manobra ilegal e a bandeira negra nem sequer estremece.

Apesar de falhas menores (onde estão os comentários?) e do aspecto arcade irrealista, Monaco GP é efectivamente melhor do que o desafortunado F1 '98. O problema é que daqui a 18 meses continuará a não ser melhor do que F1 '97. Parece que os lendários jogos de corridas dos velhos tempos continuam a aguentar-se bem.

Alternativas...

Formula 1 '97	9/10
Formula 1 '98	7/10
Formula Karts: SE	7/10

VEREDICTO

■ GRÁFICOS: **Boa velocidade, circuitos decentes, apenas falta sofisticação.**

■ JOGABILIDADE: **Dura e sem tracção ou então estupidamente exigente.**

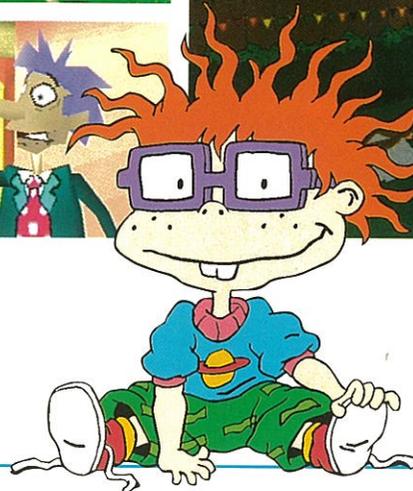
■ DURAÇÃO: **Longa, mas apenas para os obcecados por F1.**

8 Muito melhor do que F1 '98, mas uma manipulação inflexível e uma fraca apresentação significam que o jogador não conseguirá apanhar o líder da corrida.

7
EM 10



[1] Você tem o cão mas um ganso está prestes a fugir com a dentadura.
[2] Rápido, vá à cozinha roubar umas bolachinhas.
[3] Um pai furioso.
[4] Outro sub-jogo de exercício da mente, envolvendo uma prancha e saltos.



Rugrats

Tommy Chuckie e Angelica aventuram-se na PlayStation,

mas não vão muito longe...



A série televisiva inspira todo o jogo. Rugrats é a percepção da vida do ponto de vista infantil de adultos que não percebem que as crianças podem falar com a "hilaridade" que isso representa. Em evidência estão Tommy, Chuckie, Phil e Lil, e o cão Spike. O ambiente principal - o lar familiar - também vem directamente da série. Tudo o que se estava à espera.

Basicamente estamos a falar de uma volta pelas redondezas efectuada na terceira pessoa em 3D. A casa é o ponto central de acesso a 12 jogos diferenciados que, se completados correctamente, vão beneficiá-lo com uma peça de puzzle desaparecida. Como tal, Rugrats é um jogo que compreende sub-jogos. Dê uma volta pelo seu domicílio e redondezas, localize os tacos de golfe do papá e eles brilharão a indicar a entrada para a demanda. Entre e jogue um jogo de golfe rudimentar. Acabe o percurso e ganhe uma peça de puzzle. Se errar, tente outra vez. Sucumbir parece não ser uma opção. É para miúdos! Assalte a sua residência, reunindo todos os ovos de Páscoa, antes que o tempo acabe ou siga um ganso atrás de Spike, num esforço para recuperar a dentadura do avô.

Embora estas tarefas possam parecer elaboradas, premir o botão X aqui, segurar Triângulo ali, é tudo quanto é exigido para um resultado razoável. Na verdade, é dirigido às camadas mais jovens e, tendo isto em conta, as dúvidas estão bem colocadas. Assim fosse o resto do jogo tão bem equilibrado. Infelizmente, é na realização visual que surge o primeiro alerta. Em vez de capturar a beleza esférica, a encarnação animada de Rugrats, com a sua natureza de rechonchudos que dão vontade de acarinhar, o que é servido aqui são pequenos demónios. Infelizmente, os aspectos negativos não se confinam ao visual. Quase arbitrariamente nas suas manobras, é frequente a câmara confundir o jogador ao escolher uma direcção, apenas para mudar de posição, deixando o seu boneco a bater com a cabeça nas paredes. Escusado será dizer que, quando em contra relógio, esta ocorrência é profundamente irritante. Como consequência destas falhas óbvias, o título está repleto de insuficiências. Os inexperientes no conceito de videogames podem achar alguma piada, por via da associação aos heróis da série. Contudo, o jogo é essencialmente uma extravagância destinada aos "5 anos".



Alternativas...

Crash Bandicoot	9/10
Spyro The Dragon	8/10
Lucky Luke	6/10

VEREDICTO

■ GRÁFICOS:

■ JOGABILIDADE:

■ DURAÇÃO:

Acima de tudo, quadrados

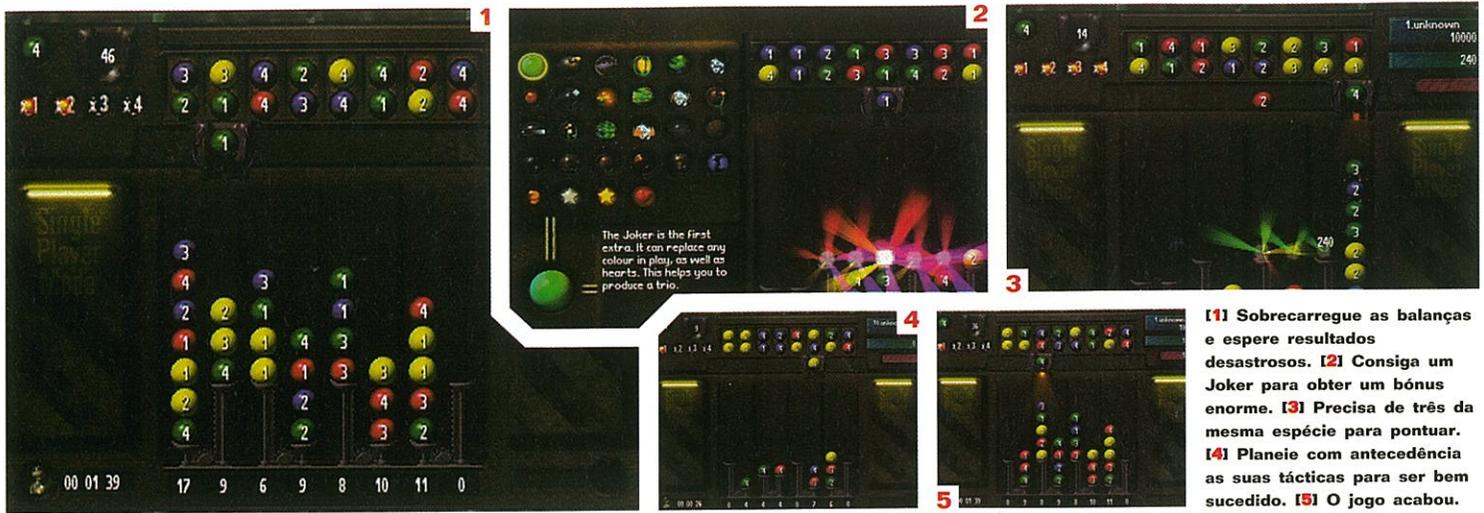
Maculada por uma câmara inapta

Repetitivo e sem alma. Só para os mais novos

5 Rearranjo desafortunado de uma série de TV ocasionalmente eficaz. Só para aqueles cuja idade não seja superior a um dígito.

4

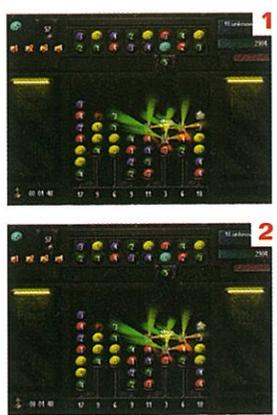
EM 10



[1] Sobrecarregue as balanças e espere resultados desastrosos. **[2]** Consiga um Joker para obter um bônus enorme. **[3]** Precisa de três da mesma espécie para pontuar. **[4]** Planeie com antecedência as suas táticas para ser bem sucedido. **[5]** O jogo acabou.

Swing

Balançar. É precisamente o que o seu cérebro vai fazer, após jogar este puzzle quebra-cabeças...



[1] Despolete reacções em cadeia para ganhar muito. **[2]** É um paraíso resplandecente de bolas coloridas.

A beleza dos jogos de puzzles reside na complexidade que nasce da aplicação de alguns conceitos básicos. Pegue neste puzzle comum, cujo ingrediente principal são bolas coloridas, agrupe-as em grupos de três ou mais bolas e elas desaparecem. Se juntar mais, segue-se uma reacção em cadeia e são-lhe atribuídos pequenos bônus. Uma fórmula simples e, contudo, tão eficaz. Então, Swing é uma espécie de artista – pega nestes bonitos elementos e usa-os para as suas próprias finalidades. O resultado final é qualquer coisa totalmente diferente de um jogo de puzzles comum, é um jogo que, se o leitor tem preferência por puzzles, vai jogar até ao fim nos meses vindouros. Mas antes de atacar o cerne da questão, convém tornar claro que Swing é o puzzle de maior complexidade que provavelmente alguma vez terá oportunidade de ver. Não parece assim à primeira vista, mas Swing tem uma dupla face. Dê uma olhadela ao ecrã de jogo: tem uma série de tubos no topo, que sustentem bolas coloridas diversas. Ao longo da parte inferior há uma série de balanças. A ideia é deixar cair as bolas nas balanças e equilibrá-las de modo a alinhar três ou mais bolas coloridas, que então são

eliminadas, deixando as restantes bolas sobre as balanças, para deixar cair bolas novamente. Conforme deixa cair uma bola, uma outra sai no tubo em cima para o porta-bolas. Parece tudo bastante simples, até acrescentar um elemento à equação que complica incomparavelmente o assunto: o peso. Cada bola tem o seu próprio peso, representado por um número à sua frente. Assim, para pôr ao mesmo nível uma fila de três bolas amarelas com o número dois, quando já tem duas bolas em noutras balanças, vai precisar de uma combinação de quatro bolas um para equilibrar. Se deixar cair demasiado peso no lado leve de uma balança a bola de topo do outro lado será arremessada pelo ar, para aterrar numa das outras balanças. Ainda pensa que parece fácil? Boa sorte... Se não é um fanático do género, então provavelmente vai achar difícil sentir qualquer coisa mais positiva do que uma relação de amor/ódio com Swing. Respeitará os conceitos brilhantes incluídos, mas vai sentir-se intimidado pelas situações absurdamente complexas que o jogo lhe atira para cima. Até as missões mais fáceis são uma lição estonteante. Sem dúvida, Swing é para os verdadeiros aficionados de puzzles.

VEREDICTO

	■ GRÁFICOS:	Utilitários, mas não é suficiente	5	Em termos de dificuldade, Swing intimida pela sua complexidade.
	■ JOGABILIDADE:	Muito difícil, mas viciante	7	Se anseia por um verdadeiro desafio,
	■ DURAÇÃO:	Meses se gostar do género, minutos caso não goste	6	aproxime-se devagarinho.

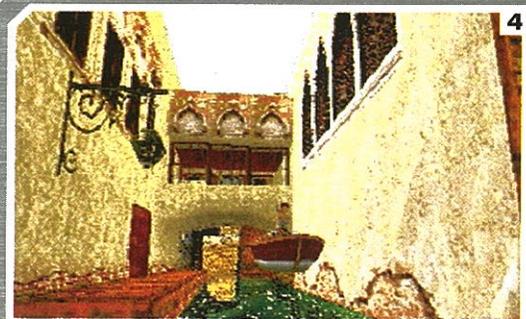
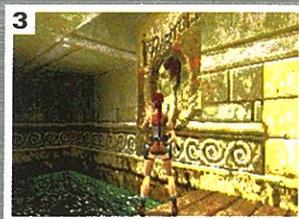
Alternativas...

Mr. Domino	8/10
Bust-A-Move 4	8/10
Devil Dice	7/10

6
EM 10

Platinum

Já reparou que quando é lançada a sequência de um filme, o "original" é apresentado na televisão? Por conseguinte, não surpreende que, quando Croft e Crash têm lugar marcado no calendário dos novos lançamentos, as suas anteriores aparições sejam lançadas a 5 contos cada.



[1] De metralhadora em punho. [2] Assustador. [3] Aterrorizador. [4] Conduza a lancha por Veneza.

Tomb Raider II

■ GÊNERO:	Aventura
■ JOGADORES:	Um
■ EDITORA:	Eidos Interactive
■ LANÇAMENTO:	Dez de 97
■ PONTUAÇÃO:	10/10

Já toda a gente conhece a história: Lara Croft decide que são horas de viver uma aventura e dirige-se a locais exóticos. Desta vez, Lara tenta descobrir o segredo do mítico punhal de Xian e passeia-se pela China e por Veneza, entre outros locais.

Lara salta por toda a cena, evitando armadilhas e colecionando itens. Ela consegue dar saltos e cambalhotas enormes, como acontecia no primeiro jogo, mas também pode agora subir escadas e outras superfícies. Para se proteger, tem o famoso par de pistolas e as munições (bem como medikits, chaves, armamento extra e o sempre divertido lança-granadas) estão liberalmente espalhadas pelo cenário. Mais uma vez, o objectivo de cada nível é simplesmente chegar ao fim vivo. Aranhas, tigres,

pássaros, espigões gigantes, pedras rolantes, paredes que se deslocam – tudo isto faz parte de um dia de trabalho para a pequena Croft. Além do mais, desta vez Lara tem de dominar a condução de vários veículos se quiser sair viva destas andanças. Tomb Raider 2 não é um jogo fácil e o utilizador terá de o gravar regularmente. Por vezes, os puzzles são um pouco complexos demais e devido a isso, TR2, apesar das novas inclusões, não tem a mesma magia do jogo original. Se pretende dar os primeiros passos no mundo de Lara, não parta do princípio que "posterior" significa "melhor". Se adorou TR1 por cinco contos, recomendamos calorosamente TR2 pelo mesmo preço.

Uma excelente aventura mas, olhando para trás, TR2 pura e simplesmente não é tão bom como TR1.

VEREDICTO 8/10



[1-3] Lara enfrenta novos desafios em cada esquina.



[1] Sequência de vídeo. [2] Os flares iluminam o caminho.



Crash Bandicoot 2 Cortex Strikes Back

■ GÉNERO: Plataformas 3D
■ JOGADORES: Um
■ EDITORA: SCEE
■ LANÇAMENTO: Janeiro de 98
■ PONTUAÇÃO: 8/10



Crash Bandicoot, depois de arriscar a vida para dar um chuto no traseiro do Dr. Neo Cortex no título original, é agora intrujado e convencido a ajudar a reunir 25 cristais especiais de forma a poder salvar o mundo de um fluxo solar catastrófico. Nem sequer a supostamente super inteligente irmã mais nova de Crash, Coco, percebe que foram aldrabados a não ser quando já é quase tarde de mais. Crash 2 apresenta basicamente a mesma acção de apanhar maçãs e rebentar com vilões tão popular no primeiro jogo. Em cada nível, Crash destrói o cenário em busca de maçãs e em refregas com vilões utilizando os seus terríveis ataques. O mais básico é a rotação ao estilo Diabo da



[1] A resolução e iluminação melhoradas constituem um progresso relativamente ao jogo original.
[2] Já sabe o que se passa - evite a pedra rolante. Depressa.



Tasmânia, que atira com os adversários para fora do ecrã. Se o inimigo for um pouco mais duro, pode deslizar contra ele com os pés voltados para a frente ou torná-lo submisso saltando e caindo sobre ele. O objectivo de cada nível é encontrar os referidos cristais e levá-los à sala Warp do mundo actual, onde é possível gravar o jogo ou escolher outro nível para jogar. Este sistema é muito melhor

do que o usado no original, onde se tinha de guardar bónus, e o que é melhor, quando o utilizador tiver terminado um mundo pode voltar a ele e tentar de novo encontrar algo que possa ter passado despercebido na primeira vez. Contudo, dizer que Crash Bandicoot 2 é inteiramente livre de frustração seria uma enorme mentira. Alguns níveis são irritantes. Ocasionalmente, quando se dá um salto para dentro ou fora do ecrã, não há maneira de ver a sombra de Crash, o que torna as coisas difíceis de avaliar. Tendo tudo isto em conta, Crash 2 é muito divertido e os gráficos são, em geral, espantosos. Tem duração garantida e 5 mil escudos é um preço mais do que razoável para pagar por um divertimento deste calibre.

Nada de muito novo para ver ou fazer, mas ainda assim é acção de plataformas de boa qualidade.

VEREDICTO 8/10



[1] Há cenários espantosos e armadilhas inteligentes para manter Crash atarefado.
[2] É muito difícil derrotar os bosses enquanto não descobre o ponto fraco de cada um deles. Crash 2 vale bem 5 milenas da mesada de qualquer fã.



AS NOTÍCIAS DE AMANHÃ, HOJE NAS SUAS MÃOS

N.º 43 • Abril 1999 • Mensal • Ano IV
4,70 Euro • Preço: 950100 • Baza: R\$ 6,™

MEGA SCORE

A nova



PlayStation

Lara Croft
Em Lisboa

Preview
Sega Rally 2
Dreamcast

Tomb Raider III
Jogo do Ano 1998



METAL GEAR SOLID • WARZONE 2100 • CHAMPIONSHIP MANAGER 3 • SOLUÇÃO: HERETIC



MEGA SCORE

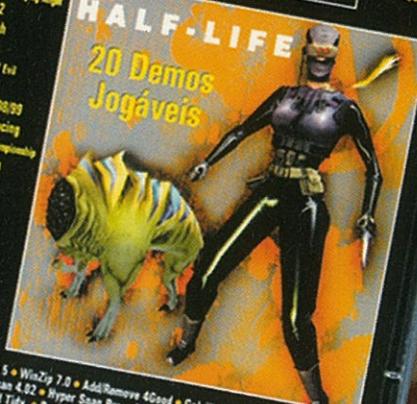
43 ABRIL/99



Demos Jogáveis

- Requiem: The Avenging Angel
- Cyber Strike 2
- Close Approach
- Machines
- Torak 2: Seeds Of Evil
- Slove Zero
- Player Manager 98/99
- Jeff Gordon X5 Racing
- Superbike World Championship
- MASCAR Revolution
- Thief: The Dark Project
- Thunder Brigade
- Leader
- Mad Trax
- Tom Clancy's Ruthless
- Red Baron 3D
- Worms Armageddon
- Toxic Trouble
- Wild Metal Country

HALF-LIFE
20 Demos Jogáveis



- MAIS**
- Paint Shop Pro 5 • WinZip 7.0 • Add/Remove 4Good • Galois • Song-it 32
 - McAfee VirusScan 4.02 • Hyper Snap Pro • Sponsor 2.0 • Quick Time 3.0
 - Spinal Clean and Tidy • Real Pappy • Winamp • DirectX 6.1e Indeo 5



TOP SECRET

Revista Oficial PlayStation®

Edição portuguesa

METAL GEAR SOLID

MUNIÇÕES INFINITAS

Complete o jogo no nível de dificuldade Easy após passar o teste de tortura. Como prémio, terá um Save Game que lhe permite recomeçar o jogo com a Bandana, o que lhe dá munições infinitas para todas as armas de mão.

INVISIBILIDADE

Complete o jogo no nível de dificuldade Easy após falhar o teste da tortura. Como prémio, terá um Save Game que lhe permite recomeçar o jogo com a unidade de camuflagem que torna Snake invisível perante os inimigos.

FATOS ALTERNATIVOS

Acabe o jogo e ganhe um final. Continue a partir do sítio onde gravou e ganhe mais um final. Recomece o jogo (a partir do novo ponto) e quando Snake tirar o equipamento subaquático do elevador, verá que ele veste um fato estilo James Bond. Volte a jogar e continue a partir do save que recebe no fim. Desta vez poderá ver Snake vestido de ninja.

MERYL EM CUECAS

Existem duas maneiras de ver as cuecas da Meryl. Olhe para ela através da conduta de ar que se encontra em cima da cela. Depois saia da conduta, mas em vez de ir ao encontro do chefe DARPA, volte a entrar na conduta e torne a olhar para ela. Cada vez que repetir este processo ela estará a fazer um exercício diferente e, à quarta vez, ela terá tirado as calças. Quando se encontrar com Meryl na casa de banho do edifício Nuke, dirija-se rapidamente ao cubículo dela e mude para a visão na primeira pessoa, para a ver a mudar de roupa.

MODOS DEMO

Complete todos os treinos na realidade virtual (Training, Time Trial, Gun Shooting e Survival) para poder assistir a uma demo técnica, onde a PlayStation jogará sozinha obtendo os melhores tempos.

RALLY CROSS 2

PISTA OASIS

Para aceder à pista Oasis inicie uma nova época e insira S, I, S, A, O, como nome de jogador. Agora volte ao ecrã de escolha do tipo de jogo, seleccione Single Race e terá acesso à pista secreta.

PISTA JUNGLE

Para aceder à pista Jungle inicie uma nova época e insira E, L, G, G, N, U, J, como nome de jogador. Agora volte ao ecrã de escolha do tipo de jogo, seleccione Single Race e terá acesso à pista secreta.

PISTA LITTLEWOODS

Para aceder à pista Littlewoods inicie uma nova época e insira F, O, S, T, E, R, como nome de jogador. Agora volte ao ecrã de escolha do tipo de jogo, seleccione Single Race e terá acesso à pista secreta.

PISTA FROZEN TAIL

Para aceder à pista Frozen Tail inicie uma nova época e insira N, I, V, E, K, como nome de jogador. Agora volte ao ecrã de escolha do tipo de jogo, seleccione Single Race e terá acesso à pista secreta.

PISTA DUSTY ROAD

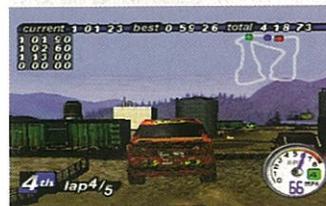
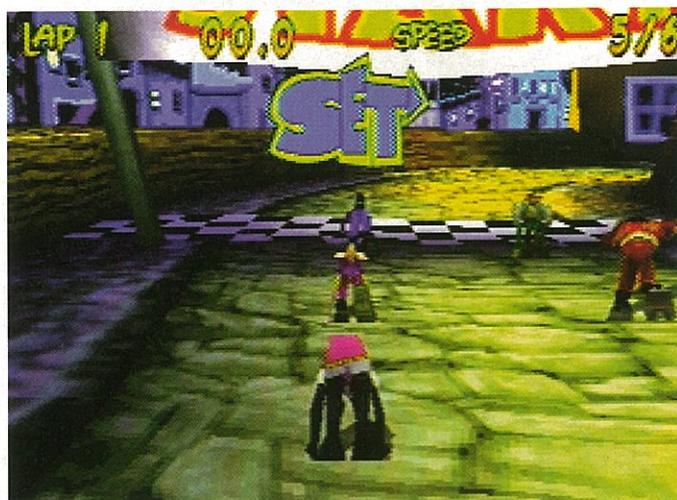
Para aceder à pista Dusty Road inicie uma nova época e insira M, I, T, como nome de jogador. Agora volte ao ecrã de escolha do tipo de jogo, seleccione Single Race e terá acesso à pista secreta.

PISTA ROCK CREEK

Para aceder à pista Rock Creek inicie uma nova época e insira K, C, I, N, como nome de jogador. Agora volte ao ecrã de escolha do tipo de jogo, seleccione Single Race e terá acesso à pista secreta.

PISTA DRY HUMPS

Para aceder à pista Dry Humps inicie uma nova época e insira C, I, R, E, como nome de jogador. Agora volte ao ecrã de escolha do tipo de jogo, seleccione Single Race e terá acesso à pista secreta.



[1] O seu nível de dificuldade é Médio, Difícil ou Fácil? Acha-se mesmo dotado?

Descubra-o com os nossos truques para Running Wild. [2] Aceda a todas as pistas de Rally Cross 2. De preferência, sem se estampar na primeira curva.

ROLLCAGE

CIRCUITOS DO NÍVEL EASY

Para ter acesso a todas as pistas do modo de dificuldade Easy, seleccione a opção password do menu principal e insira E, E, F, N, I, E, B, A.

CIRCUITOS DO NÍVEL HARD

Para ter acesso a todas as pistas do modo de dificuldade Hard, seleccione a opção password do menu principal e insira E, E, F, P, H, M, B, C. De seguida, seleccione a opção User Set-up, coloque o nível de dificuldade em Hard e inicie um novo jogo.

CIRCUITOS DO NÍVEL EXPERT

Para ter acesso a todas as pistas do modo de dificuldade Expert, seleccione a opção password do menu principal e insira H, E, M, P, C, M, D, D. De seguida, seleccione a opção User Set-up, coloque o nível de dificuldade em Hard e inicie um novo jogo.



TOP SECRET

A REVISTA PLAYSTATION REMATA NOVAMENTE À BALIZA E APRESENTA O GUIA DE PREMIER MANAGER '99 AO MUNDO OBCECADO POR ESTATÍSTICAS. PARA SI, MISTER.

PREMIER MANAGER '99



Name	Pos	Last Six Games	Pts
David Batty			9
Giorgios Georgiadis			6
Laurent Charvet			3
Robert Lee			3
Des Hamilton			3
Temur Ketsbaia			3
Alan Shearer			3
Shay Given			3
Alessandro Pistone			3



SELECIONAR JOGO

Quem deseja ser? Se está disposto a grandes trabalhos, selecione Career e selecione um dos pequenos clubes da terceira divisão. Sinta a tensão dos resultados, sem dinheiro no bolso, sem ninguém com quem contar senão consigo próprio a sua coragem e uma equipa cheia de broncos. Alternativamente, pode seleccionar o jogo Manager. Isto permite-lhe gerir a sua equipa de sonho, o que não é tarefa fácil.

SELECIONAR EQUIPA

Se desejar gastar dinheiro, selecione as equipas óbvias:

Manchester United, Liverpool, Juventus, AC Milan ou outros grandes clubes. Aviso: ainda que as contas bancárias estejam recheadas, será alvo da tensão dos directores se não conseguir resultados a curto prazo. Se o jogador seleccionar a via Career, os seus poderes de negociação devem estar à altura da competição feroz dos bastidores do mundo do futebol. Começa apenas com uns poucos milhares em caixa, por isso use-os bem. E tenha em mente que não existe um Ronaldo ao virar de cada esquina. O jogador não tem de começar de raiz. Selecione equipas em ascensão de renome nacional ou as médias que já alinham na primeira divisão. Os objectivos variam de clube para clube e cada equipa tem os seus prós e contras. Lembre-se - aprecie a tarefa, aprecie o desafio.

PRÉ ÉPOCA

O essencial é conseguir um calendário de jogos equilibrado. Um programa desgastante contra o Ajax, Manchester United, Inter e outros que tais pode resultar numa

lista de lesionados e jogadores esgotados antes da temporada ter começado. Vá para o outro extremo da escala e um calendário fácil contra equipas fracas deixará a equipa com o espírito competitivo de uma tartaruga e muito apática.

TÁCTICAS

O jogo contém mais de 150 combinações tácticas. Use-as em seu proveito, adaptando o seu estilo de jogo de acordo com os adversários. Use o ícone dos adversários (lupa) a seu favor. Consulte as tabelas das equipas e aja em conformidade. Os seus adversários estão a jogar com cinco médios? Pode optar por utilizar a táctica sweeper, evitando as



Sun 5 Aug '98

FIXTURES Paul Newsham
NEWCASTLE UNITED

Pre-Season Friendly
Wed 8 Aug 1998
Juventus V Newcastle United
Charity Shield
Sun 10 Aug 1998
Arsenal V Newcastle United
English Premier Division
Sat 22 Aug 1998
Everton V Newcastle United
Super League
Wed 30 Sep 1998
Newcastle United V Olympiakos

Continue

Sat 4 Aug '98

Pre-Season Friendly Paul Newsham
NEWCASTLE UNITED

Newcastle United 4 V 0 Inter

84:55

Shay Given	7	Assessment	4	Giuseppe Ponticcia	4
Warren Barton	5	Terriory	4	Giuseppe Bergomi	7
Alessandro Pistone	3	Corner's	9	Tarbo West	7
David Batty	2	Shots	9	Aron Winter	7
Philippe Albert	2	On Target	1	James Zanetti	7
Gary Speed	2	Subs Left	3	Yusef Djezkaeff	7
Robert Lee	2	Subs	3	Diego Simeone	7
Stephan Glass	2			Youn Djezkaeff	7
Alan Shearer	2			Luís Ronaldão	7
Andreas Andersson	2			Ivan Zamorano	7
Temur Ketsbaia	1			Benoit Calet	6

Goal Scorers/Cards

Squad & Formation Paul Newsham
NEWCASTLE UNITED

Thr 6 Sep '98

	Fit	Goals
1 Shay Given	★★★★ 81%	
2 Steve Howey	★★★★ 83%	1
3 Alessandro Pistone	★★★★ 84%	
5 Laurent Charvet	★★★★ 80%	
4 John Barnes	★★★★ 92%	
6 Giorgios Georgia	★★★★ 87%	3
7 Robert Lee	★★★★ 86%	
8 Gary Speed	★★★★ 55%	1
10 Des Hamilton	★★★★ 82%	
	★★★★ 84%	4
	★★★★ 89%	

3-5-2 A

Team Rating
★★★★

giadis Central Midfielder

Thr 6 Sep '98

Top Teams Paul Newsham
NEWCASTLE UNITED

English Division 3

Dear den BRENTFORD
Hoyland SCARBOROUGH
Seabury SHREWSBURY TOWN
Jobling SHREWSBURY TOWN
Beever HALIFAX TOWN
Hill TORQUAY UNITED
Bullimore SCARBOROUGH
Gridelet SOUTHEND
McCarthy PLYMOUTH ARGYLE
Boere SOUTHEND

Sat 4 Aug '98

Pre-Season Friendly Paul Newsham
NEWCASTLE UNITED

Newcastle United 4 V 0 Inter

Philippe Albert
Alan Shearer
Andreas Andersson
Temur Ketsbaia

BARTON ALBERT
SPEED KETSBAIA
BARTON ALBERT

View Highlights

conselhos de Pré Época para encontrar a melhor equipa disponível e a formação mais eficiente. Use também os valores da área de jogo para analisar as capacidades dos seus adversários.

Estes estão codificados por cores do seguinte modo: Vermelho = atacantes, Amarelos = Médios, Azul = Defesas, Verde = Guarda-redes. Sendo classificados de 0 a 100, deve tentar seleccionar uma equipa que ponha em evidência o desempenho dos seus adversários em tantas áreas quanto possível.

TREINO

Um factor fundamental para qualquer equipa de sucesso é o treino. Uma equipa fisicamente bem preparada tem sempre

Mon 15 Jul '98

Super League Qualifiers Paul Newsham
NEWCASTLE UNITED

Arsenal	Champions
Newcastle United	FA Cup
Chelsea	League Cup
Manchester United	Premier

Continue

evoluções atacantes dos médios com um eficiente uso dos foras de jogo. Fora de casa jogue à defesa e ponha em campo uma formação de contra-ataque contra os grandes ou equipas em boa forma. Isto deve diminuir os golos sofridos e permitir que a sua equipa concretize o golo que lhe dará vantagem. Contudo, se é um tradicionalista e acredita em alinhar a sua equipa mais forte semana sim, semana não, use os

um ponto a favor sobre os adversários, mesmo antes do jogo começar. Utilize a opção Customized Training e conceba um programa de treino específico para cada jogador. Com Paul Gascoigne, por exemplo, não deverá usar uma rotina baseada em habilidade, e sim em boa forma física. Isto melhorará as classificações do jogador e a sua equipa sentirá o proveito, uma vez que, com o passar das semanas, ele terá

Thr 6 Sep '98

Statistics

	P	T	S	H	P	S	C
1 Shay Given	81	81	81	82	82	81	81
2 Steve Howey	78	82	81	85	85	85	78
3 Alessandro Pistone	83	81	77	77	88	80	82
5 Laurent Charvet	0	0	0	0	0	0	0
4 John Barnes	82	78	78	82	75	82	83
6 Keith Gillespie	81	80	75	75	87	80	87
7 Robert Lee	86	86	83	82	81	87	85
8 Gary Speed	85	83	85	85	81	83	85
10 Des Hamilton	73	72	77	73	78	76	77
11 Temur Ketsbaia	81	85	76	76	81	85	2
9 Alan Shearer	87	88	92	87	88	92	90



TOP SECRET

Thr 6 Sep '98

Finances

INCOME		EXPENDITURE	
Player Sales	£0	Player Purchases	
Gate Receipts	£3,774,837	Player Wages	
Sponsorship	£0	Ground Improvements	
TOTAL	£3,774,837	TOTAL CASH	

Next Match Win Bonus: £0 Per Player
Ticket Price: £15

Cash Attendance Position

Thr 6 Sep '98

Training

Paul Newsham
NEWCASTLE UNITED

	Fit	Skill	Fitness	Rest
1 Shay Given	81%	★★★★		
2 Steve Howey	83%	★★★★		
3 Alessandro Pistone	84%	★★★★		
5 Laurent Charvet	80%	★★★★		
4 John Barnes	92%	★★★★		
6 Keith Gillespie	80%	★★★★		
7 Robert Lee	86%	★★★★		
8 Gary Speed	55%	★★★★		
10 Des Hamilton	82%	★★★★		
11 Temur Ketsbaia	84%	★★★★		
9 Alan Shearer	89%	★★★★		

Continuar



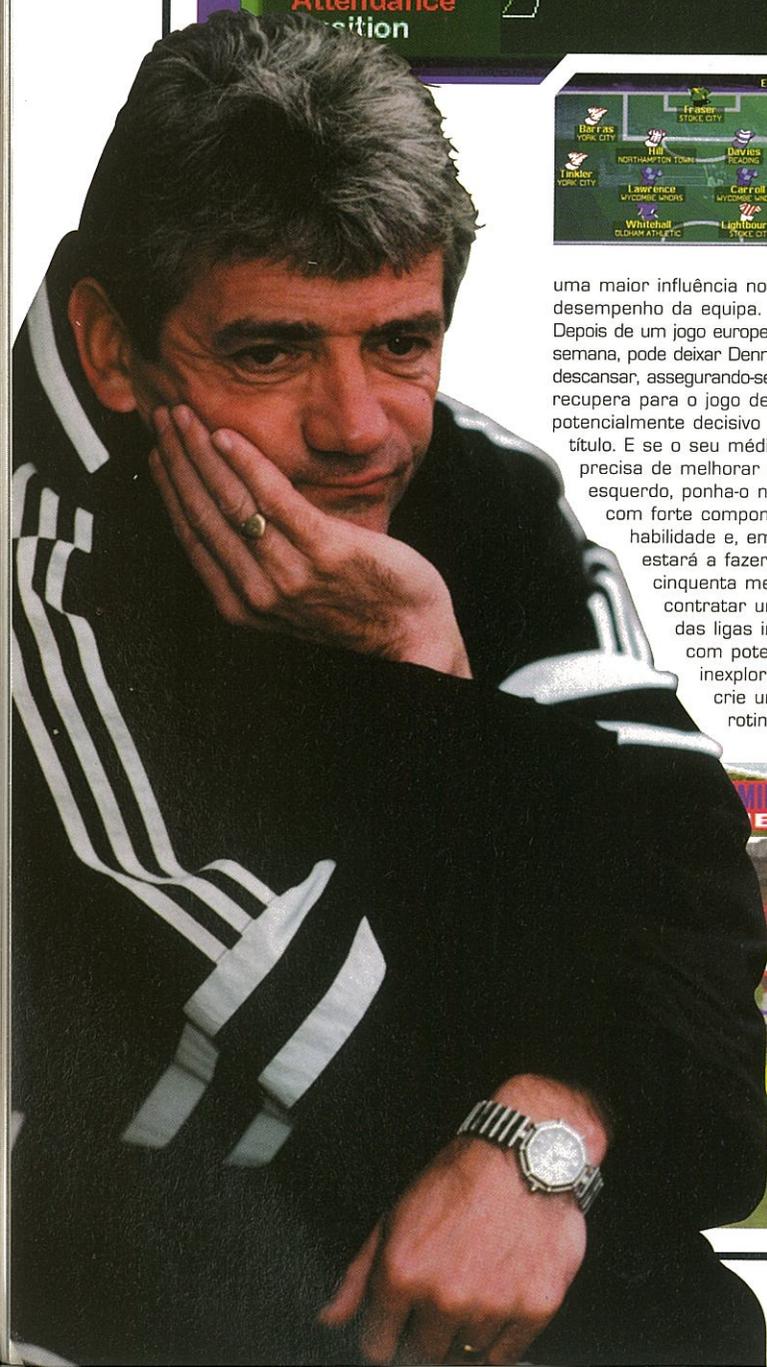
uma maior influência no desempenho da equipa. Depois de um jogo europeu, a meio da semana, pode deixar Dennis Bergkamp descansar, assegurando-se de que ele recupera para o jogo de Sábado, potencialmente decisivo para o título. E se o seu médio central precisa de melhorar o pé esquerdo, ponha-o numa rotina com forte componente de habilidade e, em semanas, estará a fazer passes de cinquenta metros. Se contratar um jogador das ligas inferiores com potencial inexplorado, crie uma rotina de

longo prazo, que se concentre em habilidade e força. Depois de um par de temporadas terá um jogador pronto para a titularidade ou possivelmente um prodígio milionário nas suas mãos, para vender à maior oferta, para satisfação do presidente do clube.

FINANÇAS

Use o bônus de vitória eficientemente. Use-o para os jogos em que os jogadores tradicionalmente precisam de ser motivados. Aplique-o também nos jogos decisivos como a final da taça ou do campeonato. Se oferecer demasiado dinheiro em demasiadas ocasiões, os jogadores ficarão desmotivados, aceitando o bônus como um direito e não como um extra especial. Tem de encontrar um equilíbrio na sua política de preços de bilheteira. Cobre demasiado e os fãs manter-se-ão afastados, cobre muito pouco e o

clube funcionará com prejuízo. Faça concessões aos fãs que vêm assistir aos jogos da Taça e da Liga, reduzindo os preços de forma a conseguir a maior afluência possível nos jogos menores. Lembre-se de que os seus fãs pagam para assistir a uma equipa ganhadora, por isso tente cobrar um pequeno extra. Atenção, não exagere senão os fãs manter-se-ão afastados. Ao financiar obras de desenvolvimento de instalações (equipamento ou novas bancadas) certifique-se de que o faz numa altura em que as perdas de rendimentos se reduzem ao mínimo. Comece a trabalhar próximo do final da temporada ou durante o Verão, quando as instalações estão encerradas. Isto significa que pode fazer mais obras sem quaisquer distrações. E se estiver certo de conseguir uma promoção, aumente a capacidade das instalações o mais cedo



actua SPORTS

English League Italian League

Player ageing On Career

Choose English Competitions

PLAY GAME

PREMIER MANAGER '99

DICAS

FAÇA...

1. Mantenha os seus jogadores felizes e contentes.
2. Obtenha uma equipa forte ao pormenor - qualidade em todas as posições.
3. Prepare minuciosamente a equipa para todos os jogos. A preparação é essencial.
4. Conheça os adversários - saiba o que o espera.

NÃO FAÇA...

1. Não alienie jogadores da equipa - mantenha-os todos envolvidos.
2. Não permita que os jogadores ditem vencimentos - faça uma oferta e mantenha-se firme.
3. Não afaste os fãs - cobre demasiado e eles afastar-se-ão.

English Premier Division Paul Newsham
NEWCASTLE UNITED

Thr 6 Sep '98

Match 3

Aston Villa	2 : 1	Leicester City
Charlton Athletic	1 : 3	Blackburn Rovers
Everton	5 : 1	Coventry City
Leeds United	3 : 1	Sheffield Wed.
Manchester United	1 : 0	Derby County
Middlesbrough	1 : 1	Chelsea
Nottingham Forest	2 : 2	West Ham United
Southampton	0 : 1	Arsenal
Tottenham Hotspur	1 : 0	Liverpool
Wimbledon	0 : 3	Newcastle United

Sponsors and improvements

SPONSORS (548,000 6 Months) Accept

FACILITIES (Average) Confirm

COST £250,000 Time 3 Months Confirm

CAPACITY (10800) +1000 Confirm

COST £110,000 Time 3 Months Confirm

Increase Capacity

possível, certificando-se de que estão preparadas para o disparo das afliências da temporada que se aproxima. Faça rapidamente os seus acordos de patrocínios de forma a obter rendimentos logo no início da temporada. Não permita que as suas finanças fiquem em défice por muito tempo pois os directores provavelmente demiti-lo-ão. Mantenha o clube a funcionar com perdas e receberá o mortal voto de desconfiança.

TRANSFERÊNCIAS

A base de dados contém mais de 10.000 jogadores da Europa. Use-os em seu proveito enviando os seus caça-talentos para sondar o maior número possível de países. Procure jóias brutas que potencialmente lhe farão poupar milhões e darão a ganhar alguns

tostões ao seu clube através de uma transferência lucrativa. Utilize as opções Top Team e Top Scorer como ferramenta de busca. Monitorize-a cuidadosamente semana sim, semana não, para ver quem está a marcar e a evidenciar-se. Identifique qualquer potencial estrela precoce, independentemente da sua condição na liga, e poderá ter uma pechincha nas mãos. Se o seu clube foi recentemente promovido, a melhor forma de aliciar uma super-estrela para o clube é através da melhor oferta financeira possível. A proposta mais atraente a colocar sobre a mesa é um contrato de médio prazo que ofereça um chorudo vencimento com uma cláusula de rescisão se este não for cumprido. Desta forma, o jogador sabe que lhe é garantido futebol de primeira e um bom quinhão.

Ao fazer uma proposta a um jogador estrangeiro, use uma casa e um carro como opção de bônus. Isto fá-lo-á sentir-se em casa, facilitando a instalação dele e da respectiva família. Tácticas semelhantes podem ser adoptadas ao tentar aliciar pontas de lança: ofereça-lhes um bônus de concretização. Se quiser conservar no seu clube os bons jogadores já estabelecidos ofereça-lhes um contrato de longo prazo. É tudo o que eles procuram, pois também precisam de segurança para a família. Obtenha todos os jogadores que conseguir sob a lei Bosman e venda-os com um generoso lucro. Mas tenha em conta que se contratar demasiados jogadores, o seus encargos com vencimentos subirão consideravelmente. O director pode ficar descontente e... despede-o.

Manager Team Select Paul Newsham

Team Newcastle United
Nickname The Magpies
Ground St. James' Park
Capacity 36610
Team Rating ★★★★★

Newcastle United

Pre-Season Friendlies

HOME Inter
AWAY Juventus
HOME Lens
AWAY Barcelona

Sat 4 Aug '98 Pre-Season Friendly

Newcastle United v Inter

From St. James' Park

Shay Given, Walt on, Bar-Im, Alessandro Pistone, David Harty, Philippe Albert, Gary Speed, Robert Lee, Stephen Glass, Alan Sinclair, Andrew Anderson, Temur Ketsbaia, Gianluca Pagliuca, Giuseppe Digioni, Taribo West, Alan Winter, Javier Zanetti, Silvio Ze Fiani, Diego Simeone, Vitor Djorkneff, Luis Hernandez, Iván Zamorano, Denoit Calet

TOP SECRET

OS MUDOKONS NASCEM LIVRES, MAS VIVEM ACORRENTADOS. A MAIORIA DELES É FACILMENTE LIBERTADA. CONTUDO, MUITOS ESTÃO BEM ESCONDIDOS E FORA DO ALCANCE. EIS COMO OS ENCONTRAR.

ABE'S EXODDUS

T H E H I D D E N M U D O K O N S



Localização: Mines

[Start Point]

É inacreditável, colocaram um espécime secreto da Mudokon Brotherhood no primeiro ecrã do jogo - o que significa que se o jogador não o descobrir no princípio, não será capaz de terminar o jogo. Caia por trás do carrinho com ossos, siga através da porta e estará numa saliência sob o ataque de artilharia pesada de um Flying Slig. Nada de pânico, pendure-se entre as duas saliências e deixe-se cair para a área abaixo. O objectivo é óbvio: três Mudokons. Grite-lhes e faça com que o sigam. E agora, como os tirar dali? Bem, fique fora do caminho do Slig ou este matá-lo-á e rode para a esquerda quando ele se lançar no ar. Detenha os Mudokons antes de estes chegarem aos painéis eléctricos e use a alavanca para os puxar, um de cada vez - precisará de todos eles vivos para a fase seguinte. Depois de os ter tirado em segurança, desça pelo poço e vá partindo as válvulas para levantar a barreira. Uma vez destrancada a fechadura, Abe encontrará alguns dos seus parentes queridos. Solte-os através do portal e volte ao início do jogo.



Localização: Mines

[Tunnel 1]

No topo do tubo, observe a viscosidade a pingar do lado esquerdo. Será uma passagem secreta? Desça e encontrar-se-á na saliência onde encontrou o Slig. Aqui pode usar o sistema de teletransporte para se esgueirar pelo cenário de fundo e recolher todos os Mudokons aprisionados no inferno de minério de ferro.

Localização: Mines

[Tunnel 2]

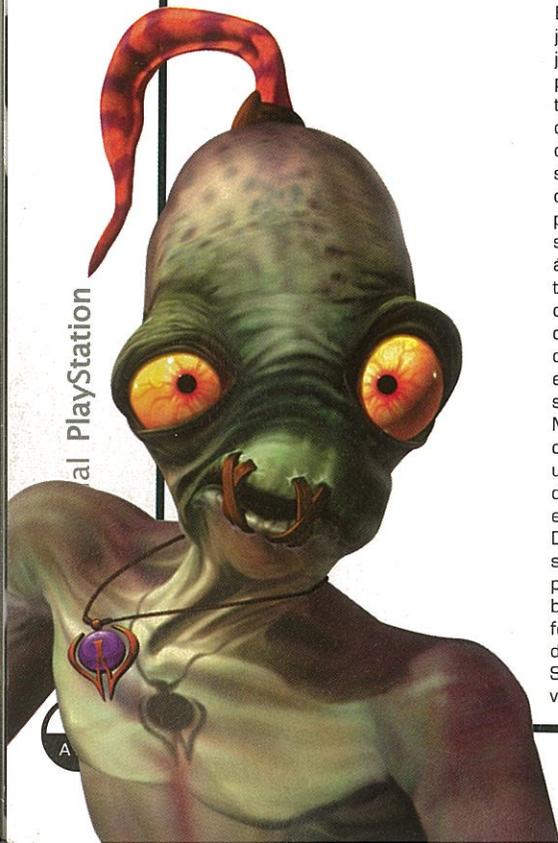
No canto inferior direito do ecrã encontra-se um buraco escondido através do qual pode cair e recolher um quinteto de fugitivos. Siga ao longo da passagem, desça pelo túnel no final e aí estão eles, a lascar granito alegremente. O portal está no ecrã da direita, por isso faça com que o sigam [lembre-se de que os pode saudar a todos, de forma que todos o oiçam de uma só vez] e envie-os juntos. É tarefa simples saltar o abismo e descer pelo túnel no fim.



Localização: Mines

[Tunnel 2]

Embora pareça impossível, salte da saliência da porta para o poço e não morrerá - rebarará para outro poço abaixo, que o lança para cima e para o parapeito da esquerda, onde encontrará território não representado no mapa. Passando a porta, reaparece no cenário de fundo, onde pode fazer uma careta aos Sligs na porta seguinte e incentivá-los a segui-lo. Regresse à porta, possua o primeiro Slig e faça com que ele dispare contra o companheiro, antes de o explodir. Atravesse a porta que os Sligs estavam a guardar e funda-se mentalmente com o Slig abaixo. Utilize-o para explodir a mina que está a bloquear a porta no fundo do ecrã. Esta leva-o até três Mudokons solitários. Conduza-os para o nível inferior e envie-os antes de cair pelo poço.





Localização: Mines

[Tunnel 2]

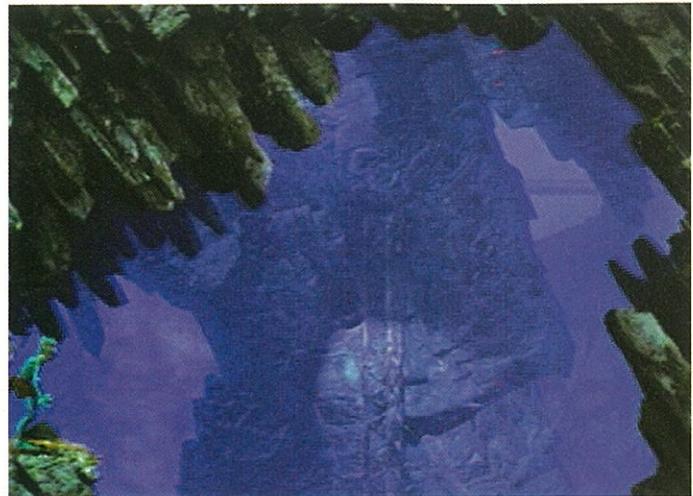
Aqui os Mudokons são fáceis de libertar. Depois de dar um enorme salto a partir do poço, pode seguir directamente para o fim do nível, mas convém ficar um pouco por aqui. Desça da saliência e caia em segurança na de baixo. Siga pelo túnel até uma gruta com um quarteto de mineiros e um portal. Liberte-os, siga pelo túnel e deixe-se cair para o poço que o leva até ao topo.



Localização: Mines

[Tunnel 3]

Pendure-se do lado direito do fosso e caia para o espaço abaixo. O poço lança-o de volta para cima, para o topo, mas isso é mais tarde... Siga pela porta e salte para o poço próximo do portal. Abe aparecer sob uma broca dupla de aspecto ameaçador e três Mudokons a trabalhar. Atire uma pedra para a mina e puxe a alavanca para soltar o alçapão, antes de chamar os Mudokons, um de cada vez, para atravessar a ponte. Faça-os esperar entre as duas pontes e puxe a alavanca para abrir a porta seguinte. Estes Mudokons são cegos e podem provocar sérios danos se não estiver atento a todos os seus movimentos. Depois de atravessarem a ponte em segurança, faça com que o sigam até ao alçapão no nível inferior, depois use a alavanca para os deixar cair. Não os abandone



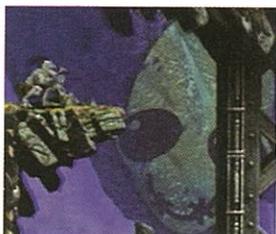
ainda. Continue por um pequeno túnel do lado esquerdo e faça com que o sigam. Nesta sala há quatro rodas que têm de ser giradas para baixar o elevador e o seu grupo de trabalhadores posiciona-se automaticamente. Suba para o topo da roda gire-a. Quando o elevador estiver em posição, use-o para chegar ao topo. Aí encontrará quatro Mudokons, por isso abra o portal e deixe-os partir antes de voltar para o poço e para a saída.

Localização: Mines

[Tunnel 5]

A partir da porta, sincronize um salto em corrida e encontrará uma saliência invisível. Suba para a saliência e encontrará um par de Mudokons a trabalhar. Há um portal no canto para facilitar a sua fuga. Uma dica: no regresso, limite-se a pendurar-se e a cair, não salte senão será desfeito pela broca...





Localização: Mines

[Tunnel 5]

As brocas duplas são difíceis de ultrapassar, prepare-se para ficar desafiado várias vezes antes de chegar à saliência do topo. Quando aí chegar, grave e vire-se para a direita. Um salto em corrida bem sincronizado fá-lo aterrar num pequeno nicho no penhasco. Ice-se e ficará sob um anel baloiçante, puxe-o e a broca da porta seguinte desliga-se. Apesar de ainda não conseguir alcançar o Mudokon, lembre-se deste ecrã mais tarde e volte para o salvar.

Localização: Necrum

[Start Point]

O nível 2 apresenta Abe a atravessar a selva no seu pior pesadelo. Desça da saliência à direita e cairá numa daquelas estranhas plantas-tubo que, astutamente, o fazem sair atrás de uma resistente barreira que protege Abe dos três Sligs que operam as torres de armas. Apressse-se a atravessar a ponte e encaminhe-se para o ecrã seguinte, escondendo-se atrás dos postes. E como se isso não fosse suficientemente difícil, agora tem de descer para as bombas abaixo, desarmá-las e libertar os seus companheiros antes que a broca os transforme em hamburger. Já agora, não salte da saliência ou morrerá. Missão cumprida! Mais passagem pelo inferno...

Localização: Necrum

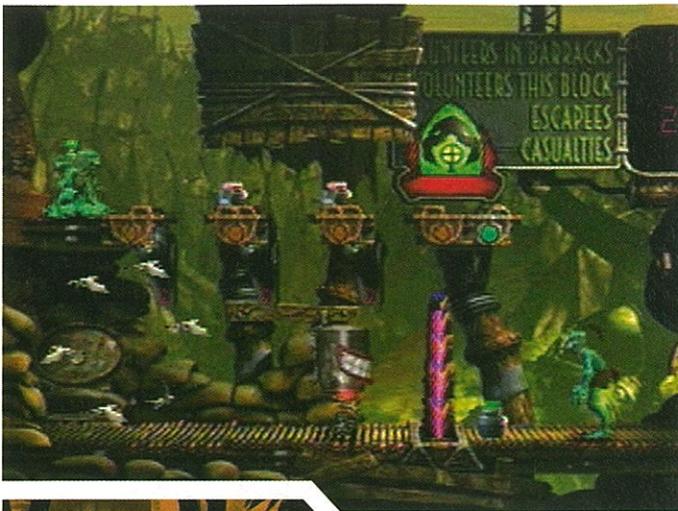
[End Point]

Mova-se para a esquerda do poço cuspidor de folhas e avistará um portal. Salte através dele. Suba a partir da saliência em que está pendurado e salte para a direita para puxar a alavanca. O Slig que está a dormir lá em baixo não acordará a menos que Abe consiga atrair uns quantos disparos do Slig que está em cima.

A barreira à esquerda deve estar aberta, por isso passe-a para entrar na parte difícil. Ice-se para a saliência, siga para o alçapão e desarme rapidamente a bomba antes de a porta abrir. Depois siga para a segunda bomba. Isto é difícil mas a se não conseguir, salte simplesmente para o poço e tente tudo novamente. Com as bombas seguramente desarmadas, Abe pode puxar a alavanca para baixar a barreira e depois saltar de volta para a bomba pronta a explodir o nível inferior. Arme-a e deixe-se detectar pelo sensor de movimento no Greeter - ele voará na sua direcção e será atingido pela explosão. Depois basta chamar os Mudokons e libertá-los.



ABE'S EXODDUS



Localização: M. Vaults

[Túnel 1]

Mais Fletches! São horríveis, não são? Antes puxar a alavanca à esquerda, verifique a saliência escondida junto à base da barreira, mas prepare-se para correr. Assim que tocar no solo, dirija-se para a direita e fuja do Scrab. Use o primeiro poço como atalho para o fundo do ecrã – essencial se quiser tempo suficiente para cantar no portal. Com a broca à esquerda a descer, a parte seguinte tem de ser cronometrada, seja rápido. Salte por cima do Scrab e alcance a alavanca da saliência oposta, depois cante para o possuir e feche-o na caixa à direita. Abra a barreira e chame os seus amigos, faça-os esperar num local seguro enquanto verifica o elevador e o ecrã abaixo. Os dois Mudokons ao fundo estão em perigo eminente de se tornarem vítimas de outra broca assassina, por isso tem os salvar rapidamente. Chame-os e ponha-os em segurança, depois liberte-os. Mas, não se esqueça de recolher os outros dois que esperam no cimo das escadas.

Localização: M. Vaults

[Antes de Mudanchee Hub]

Siga pela saliência e fuja do Scrab no ecrã abaixo para o portal. Lembre-se, basta que ele o pique uma vez e Abe morre. Puxar a alavanca na saliência seguinte fá-lo cair até aos seus companheiros abaixo, mas também solta os Fletches de cima, por isso não lhe resta muito tempo. Faça com que os Mudokons o sigam para baixo e accione a alavanca para descer a barreira. Infelizmente, isto também activa as brocas, por isso passe-as e puxe a alavanca à direita para as parar, depois cante para escapar. Tem de ser rápido.

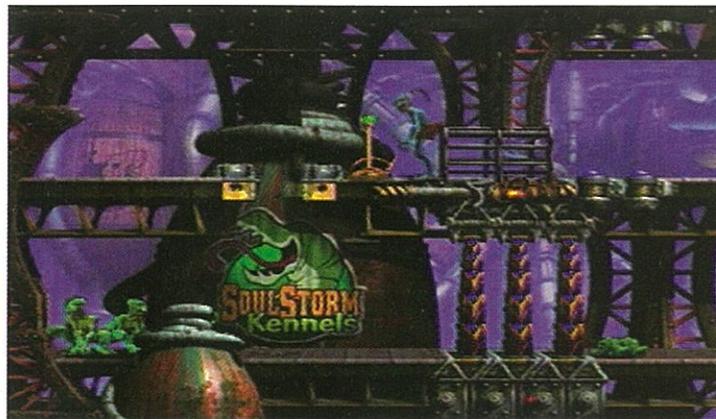


Localização: M. Vaults

[Túnel 5]

Lance-se no pequeno buraco no canto inferior direito do ecrã antes que os Fletches o apanhem e cairá num túnel escondido. Cante para o portal, atravesse-o e rapidamente verá o objectivo da missão – um trio de Mudokons. Siga através do túnel de metal à direita até chegar a uma alavanca, puxe-a e depois corra de volta ao local de onde veio. Será seguido por um grupo de Fletches e, se for rápido, terá tempo para puxar a alavanca no outro extremo e esturricar os pestinhas com um raio eléctrico. Depois é só conduzir os Mudokons para o portal e escapar pelo tubo abaixo.





Localização: Mudomo V.

[Túnel 6]

Embora possa estar exausto no final do sexto nível, Mudomo Vaults, vale a pena recolher os poucos Mudokons que se encontram ao virar da esquina. Salte para a saliência à direita da porta e siga pelo túnel. Continue e despoletará uma avalanche de rochas, abrigue-se rapidamente sob a saliência e cante para possuir o Paramite acima. Depois esconda-o debaixo da saliência à direita. Terminada a avalanche, use o seu novo amigo para puxar a corda e activar o poço próximo de si. Desça pelo poço e possua o Paramite que está em primeiro plano. Desencadeia-se outra derrocada, por isso seja rápido a conduzir o seu monstro através das teias até ao extremo esquerdo do ecrã. Aí puxe a corda para deter a queda dos pedregulhos e escale a rede para o ecrã seguinte. Tem de ser muito rápido. Atraia a atenção dos Paramites à direita e mande-os trabalhar, depois diga-lhes para

caminharem na sua direcção e para trabalharem novamente. À medida que eles puxam um anel, abre-se um alçapão sob os Mudokons, aproximando-os um pouco mais da liberdade. Não demore muito pois um dos pedregulhos irá esmagá-los a qualquer momento e

então perderá um dos seus companheiros. Liberte o Paramite, salte para o poço e reaparecerá próximo do grupo de Mudokons. Depois cante-lhes e salte de volta para o poço.



Localização: Feeco Depot

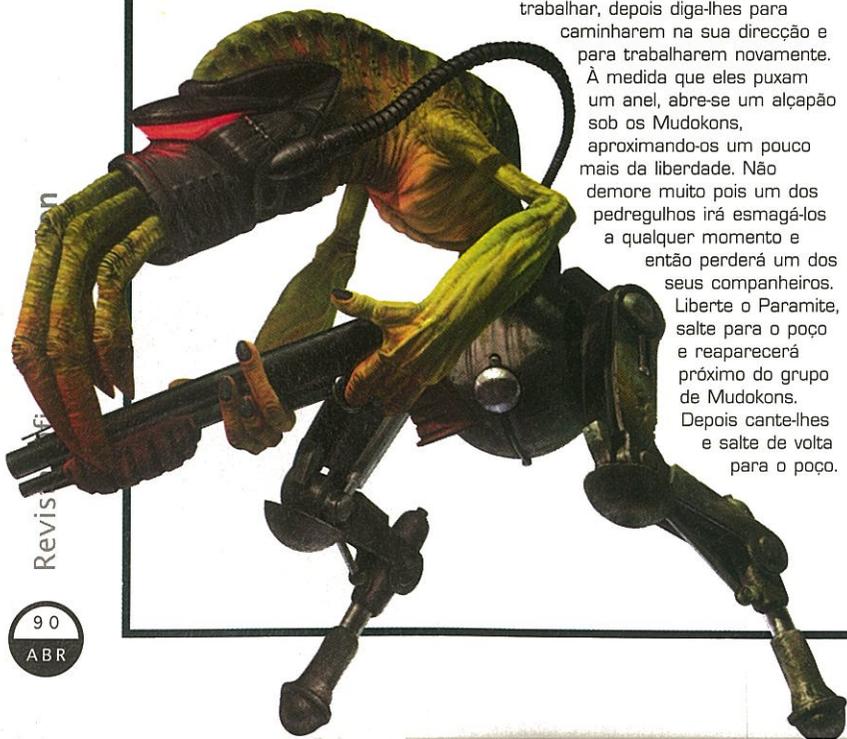
[Start Point]

No início desta secção, debaixo da saliência do monitor encontra-se um túnel secreto que conduz a uma pequena sala de tubos. Caia pelo ventilador aberto e sairá numa saliência. O caminho em baixo está guardado por três Sligs, por isso tem de passar silenciosamente. Passe pelo primeiro e esconda-se nas sombras, depois, quando todos eles se virarem de costas, escape-se para o lado direito. Na sala seguinte há três Mudokons a lavar uma saliência, mas não os recolha ainda. Espere que os Sligs terminem a patrulha, depois esconda-se na sombra sob a saliência e suba. Cuidado! Ao mínimo ruído, Abe está condenado. Mesmo com os Mudokons livres, ainda terá de chegar ao topo, por isso espere até que estes se acalmem da excitação do seu canto e abandone a saliência. Saia sorrateiramente por onde entrou e suba para a saliência no outro extremo. Agora já pode respirar...

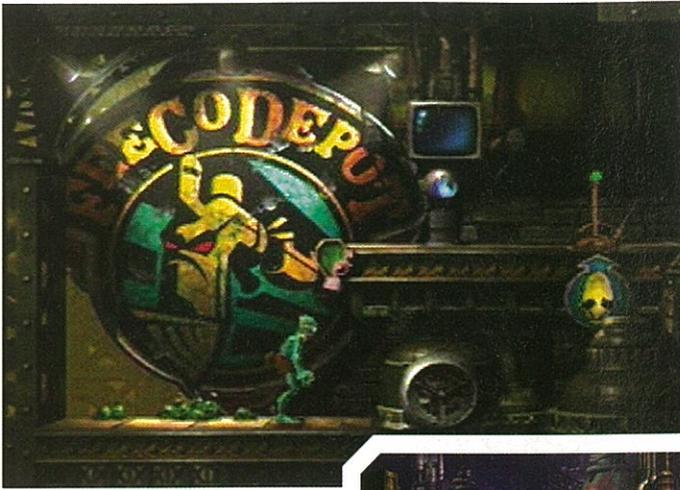
Localização: Mudomo V.

[Túnel 3]

Possua o Paramite e remova-o do caminho de forma a poder alcançar a porta acima. Puxe o anel que está em cima, mas espere até que a broca abaixo esteja seguramente fora do caminho antes de se deixar cair no poço com pedaços de brocas. Prossiga cuidadosamente mas depressa, pois os Fletches que esvoaçavam em cima estão agora no seu encaicho. Uma passagem pelas brocas colocá-los-ão fora de combate, permanentemente. Suba pelo lado direito do ecrã até ao sujeito que está a controlar a roda e faça com que ele o siga para baixo. Com as brocas desactivadas, cante a canção da liberdade e salte para o poço em cima.



ABE'S EXODDUS



Localização: Feeco Depot

[Path to Bonewerkz]

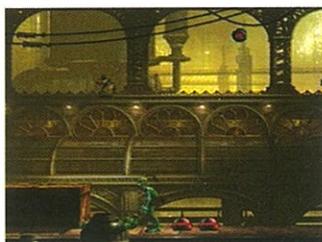
Este é realmente difícil, e tudo por um mísero Mudokon. Desça para trás do pilar à esquerda do ecrã. Verá umas garrafas lá atrás. Evite ser atingido pelos Sligs no caminho. Caia para o solo na sala seguinte e siga pelo túnel de metal para o outro lado, antes de subir para o poço. Evite os tiros dos Sligs - estes sujeitos são determinados, não são? A fase seguinte é incrivelmente complexa, por isso aqui vai uma ajudinha. Corra pelo primeiro fosso e siga para o ecrã seguinte, detendo-se do lado esquerdo. O Slog segue-o, por isso possua o Slig e use-o para alvejar o cão mutante antes de explodir o Slog. Volte para o outro ecrã e chame o infeliz Mudokon que está atrás da barreira de madeira. Por alguma razão, o Slig não agirá e o seu amigo pode afastar-se livremente. Puxe as duas alavancas para aceder ao portal e o Mudokon está livre.



Localização: Feeco Depot

[Path to Brewery]

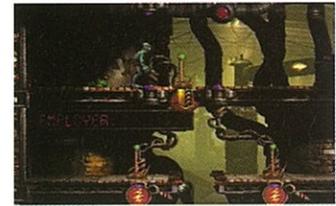
Aqui podem acontecer alguns percalços, por isso grave o jogo. Desça para trás dos barris à entrada da cervejaria Soul Storm e espere que os sensores de movimento saiam do seu caminho antes de cair para o piso seguinte. Não é difícil passá-los, mas se estes detectarem os seus movimentos levará um desagradável choque, por isso dê um passo de cada vez e desça pelo tubo. Há que ser sorrreiro mesmo debaixo do nariz dos guardas Slig. Os três Mudokons estão em primeiro plano, por isso passe pela porta na saliência assim que o guarda estiver quase nivelado com a porta dele e surja quando este se virar de costas. Siga sorrreiramente atrás dele e suba para a saliência, depois continue para o ecrã seguinte e salte sobre o fosso próximo das brocas para se esconder nas sombras. Quando for seguro, desça e esguire-se para as sombras no canto superior esquerdo do ecrã. Quando o Slig se virar para o outro lado, puxe a corrente e ambos cairão para o piso abaixo mas, desde que não se mova, Abe permanecerá escondido nas sombras. Quando for novamente seguro, suba e possua um dos Sligs. Isto enfurece o outro, que prontamente dispara sobre o parceiro, deixando Abe livre para fundir a mente com o sobrevivente. Conduza este Slig para a sala seguinte e mate o outro, quebrando a ligação mental de seguida. Com os Sligs fora do caminho, conduza os Mudokons através do portal. Lembre-se de os escutar um de cada vez.



Localização: Barracks

[Workers Campus]

As casernas dos Sligs não são o ideal para um Mudokon renegado andar a vaguear. Verifique a parede sob a mina flutuante e encontre outro pequeno túnel pelo qual deve seguir. Desça para o túnel com a inscrição "down" e ficará pendurado numa saliência rodeada por mais minas flutuantes. Observe o Slig em patrulha e suba para as sombras quando ele não estiver a ver, depois salte de saliência em saliência evitando as minas flutuantes. Escondendo-se nas sombras no topo da sala seguinte, dê alguns saltos, aterre próximo dos Mudokons e cante para abrir um portal antes de descer pelo poço. Não demore muito senão a mina explodirá a sua preciosa carga. Se os disparos dos Sligs afugentarem os Mudokons, recomece simplesmente esta secção.



Localização: Bonewerkz

[Annex 1]

Nas sombras do canto superior esquerdo do ecrã encontra-se uma saliência secreta. Coloque-se a um passo da parede e suba para recolher um par de potenciais recrutas. Use os teletransportadores para se deslocar e evite ser alvejado, por vezes é mais uma questão de sorte do que habilidade, mas por fim conseguirá. Quando alcançar os dois Mudokons que estão a trabalhar, dirija-se para o ecrã seguinte para eliminar os Sligs. Tem de se teletransportar rapidamente para o plano de fundo e possui-los. Derrote o outro Slig. Teletransporte-se para o plano de fundo como Slig, derrote os outros dois e pode salvar os seus companheiros. Eles precisam de uma palmadinha nas costas para os animar pois sentem-se um pouco em baixo depois de décadas de jugo ditatorial. Conduza-os até ao portal e veja-os partir.



ATALHOS

Não está para ler todas as páginas do guia de Abe? Bem, então aqui estão os códigos para o levar até ao fim. Bem, quase...

Localização: Mines
[Start Point MIP01C04]
Localização: Mines
[Tunnel 1 MIP02C02]
Localização: Mines
[Tunnel 2 MIP02C04]
Localização: Mines
[Tunnel 2 MIP02C27]
Localização: Mines
[Tunnel 2 MIP02C11]
Localização: Mines
[Tunnel 3 MIP04C03]
Localização: Mines
[Tunnel 5 MIP04C04]
Localização: Mines
[Tunnel 5 MIP04C05]
Localização: Necrum
[Start Point NEP02C02]
Localização: Necrum
[End Point NEP05C01]
Localização: Mudanchee Vaults
[Antes de Mudanchee Hub SVP07C02]
Localização: Mudanchee Vaults
[Tunnel 1 SVP02C01]
Localização: Mudanchee Vaults
[Tunnel 5 SVP08C05]
Localização: Mudomo Vaults
[Tunnel 6 PVP03C07]
Localização: Mudomo Vaults
[Tunnel 3 PVP12C04]
Localização: Feeco Depot
[Start Point FDP01C01]
Localização: Feeco Depot
[Path to Bonewerkz FDP04C04]
Localização: Feeco Depot
[Path to Brewery FDP02C09]
Localização: Barracks
[Workers Campus BAP05C19]
Localização: Bonewerkz
[Annex 1 BWP07C06]
Localização: Barracks
[Bombing Range BAP14C06]
Localização: Bonewerkz
[Annex 1 BWP07C08]
Localização: Bonewerkz
[Annex 7 BWP03C09]
Localização: Bonewerkz
[Boiler Door 2 BWP04C19]



Localização: Barracks

[Bombing Range]

Aqui é necessário muito treino, por isso é melhor que se habitue a morrer. A entrada para o esconderijo está escondida sob uma grade de metal debaixo de um monte de areia. Desça para a sala abaixo e cante para o portal que o transporta através de uma longa passagem cheia de campos eléctricos. De momento não pode fazer nada, por isso possua o Slig voador e leve-o a fazer todo o trabalho. Faça-o puxar a alavanca, depois prepare-se para correr pela passagem. Terá de evitar todos os campos eléctricos para alcançar a alavanca que desliga a electricidade. Esteja atento a um grupo de minas flutuantes que o perseguem por todo o caminho. Quando o Slig tiver puxado a alavanca, deixe-o ser atingido pelas minas e salte pelo portal para libertar os seus amigos.

Localização: Bonewerkz

[Annex 1]

Aqui está um fácil, para variar. Passe sob os caixotes em queda sem ser atingido e encontrar-se-á num longo e escuro túnel. Vai sair numa sala cheia de Mudokons [bem, são cinco] e um longo espaço separa-o de uma alavanca dourada. Repare também no alçapão aberto no tecto e no portal. Alçapão? Alavanca? É óbvio. Salte o intervalo, accione a alavanca e o alçapão fecha-se, deixando-o à vontade para libertar os seus companheiros Mudokons e acrescentar mais alguns pontos à pontuação final. Depois é só saltar de volta ao abismo.



Localização: Bonewerkz

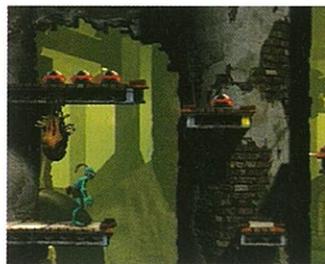
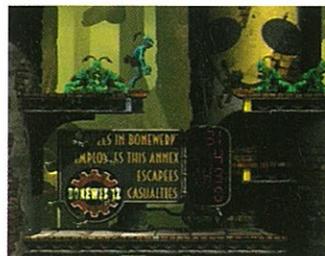
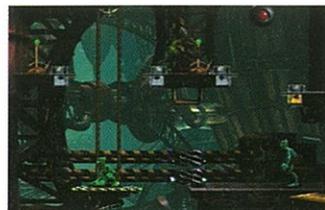
[Annex 7]

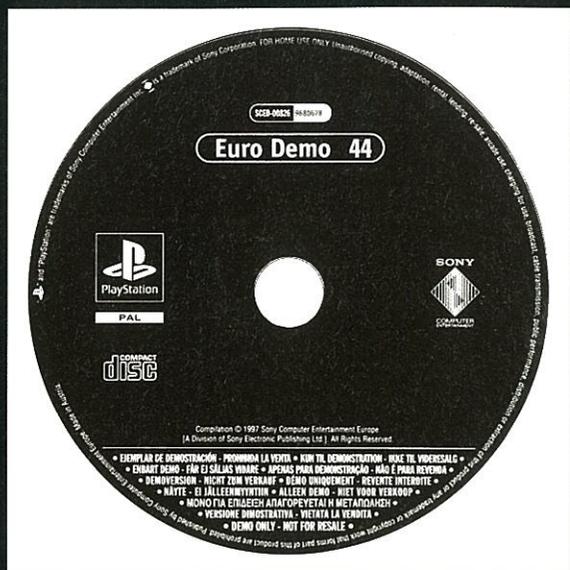
Desça da saliência à esquerda e será sugado para dentro dos canos de esgoto. Corra para a sala seguinte [a broca é activada imediatamente, pelo que tem de ser rápido] e salte para a plataforma onde o Slig está a descansar. Quando ele se virar, salte e accione a alavanca. Salte para o outro lado, para a outra alavanca e puxe o Mudokon para fora de perigo. Entretanto o alarme soa e as brocas da primeira sala começam a subir e a descer. Cante para soltar o seu amigo apenas quando elas estiverem fora do caminho. Depois basta apressar-se para o poço

Localização: Bonewerkz

[Boiler Door 2]

Por agora não se preocupe demasiado com as bombas, pode lidar com isso mais tarde. Salte da plataforma da esquerda para uma pequena sala em baixo, onde estão quatro Mudokons a polir o solo. Convença-os a dirigirem-se para o fundo do nível e depois cante para se livrar deles. Mais quatro Mudokons para a contagem e agora está verdadeiramente perto do total mágico de 300 fugitivos. Restando apenas mais um nível de Abe's Exoddus, tem grandes probabilidades de terminar o jogo como um verdadeiro herói.





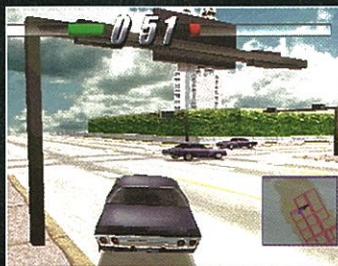
CD 44: CONDUZA,
LUTE, DISPARE, USE
FRALDAS, SALVE O
PLANETA E VEJA UMA
RAPARIGA LINDA A
SAIR DA CAMA. ONDE
MAIS PODERIA TER
TODAS ESTAS
EXPERIÊNCIAS? (É UMA
PERGUNTA RETÓRICA,
NÃO NOS TELEFONE!).

Driver

- EDITORA: **GT Interactive**
- GÉNERO: **Condução louca**
- PROGRAMA: **Demo jogável**

Destruction Derby vendeu mais cópias do que qualquer outro jogo na Europa. Porque é isto relevante? Porque Driver pega no conceito de Destruction Derby - física, carros e colisões realistas - e solta-o nas ruas de quatro cidades americanas. O jogador é Tanner, um polícia infiltrado a quem é entregue uma série de missões que envolvem conduzir carros, geralmente a velocidades de cortar a respiração, pelas artérias urbanas de Nova Iorque, LA, São Francisco e Miami. Também não se trata propriamente de esraçalhar o polícia, já que as missões incluem derrubar edifícios com um veículo à escolha, fazer com que um passageiro se torne informador, levando-o para um Passeio no Inferno, usando um carro da polícia roubado para implicar os agentes num crime hediondo. Será a inteligência dos demais utilizadores da estrada que distinguirá este jogo, para além da excelente modelação das paisagens urbanas reais.

Tal como em Destruction Derby, aqui é possível danificar totalmente tanto o seu próprio carro como os outros - o radiador jorra vapor, o capot retorce-se e as rodas guinam de forma alarmante. As missões ligam-se através do desenvolvimento do enredo que surge em sequências de vídeo apresentando os padrões do crime e sujeitos viscosos do submundo. O jogador recebe as missões através do atendedor de chamadas e depois cabe-lhe a ele escolher o plano astucioso que pretende seguir. Apesar de não estarem licenciados



"Acho que virámos na direcção errada, Mavis".

a nenhum fabricante específico, os carros são uma homenagem àqueles robustos coupés tão queridos dos realizadores de filmes dos anos 70.

Embora seja muito divertido rebentar com tudo à sua volta, isso não é necessariamente o suficiente para fazer o jogador chegar ao fim de cada nível. Certifique-se de que utiliza os botões laterais nos cruzamentos para dar uma vista de olhos ao trânsito - pelo menos, poderá ver com quem vai colidir.

■ Comandos

- Pad direccional: Direita e esquerda
- ⊗ Acelerar
- ⊙ Travar/Inverter marcha
- △ Travão de mão
- ⊙ Burn out

- Ⓜ ou Ⓜ+ direcção Trancar a direcção
- Ⓜ ou Ⓜ + ← ou → Olhar para a esquerda ou direita
- Ⓜ + Ⓜ Retrovisão

Para além da demo jogável, a nossa demo de Driver também tem dois vídeos. Não seleccione nada durante 60 segundos no ecrã do menu e terá acesso a um vídeo de uma noite chuvosa. Este será automaticamente seguido por um vídeo diurno.

■ Características adicionais

O jogo final contém 44 missões (embora possa aceder a um final particular depois de ter realizado apenas 25).

■ Mais informação

Para ter o veredicto definitivo sobre este jogo, vá até à página 54.



Bloodlines

■ EDITORA: **SCEE**
 ■ GÉNERO: **Jogo de perseguição**
 ■ PROGRAMA: **Demo jogável**

As bandeiras têm tido um papel importante na história do mundo - e na história dos videogames também. Lembra-se apenas de esforços arcade importantes como Return Fire que o convidava a fazer uma louca investida pela glória, avançando até à base inimiga, esperando roubar a bandeira antes que o adversário lhe roubasse a sua. Bloodlines é uma tentativa de colocar o roubo de bandeiras numa perspectiva mais humana. Defrontando um ou mais adversários numa arena futurista, a tarefa do jogador é mudar todas as bandeiras menos uma para a sua

cor, passando por cima delas depois de as ter designado primeiro, quer capturando a primeira bandeira do jogo quer atacando o homem que o fez.

No modo jogador individual, a ideia é derrotar cada um dos inimigos controlados pelo CPU à vez, mas jogado a quatro com uma ligação multi-comandos é possível desencadear uma frenética acção em quatro frentes. Original e interessante.

- Comandos
- ⊗ Saltar
 - ⊙ Disparar
 - ⓐ Capacidade especial
 - ⓐ Power-up
 - ⓐ Recarregar
 - ⓐ Provocar o inimigo
 - ⓐ Neutralizar/Bloquear
 - ⓐ Câmara de arena

[Escolha outras três configurações seleccionando o menu "Options" e depois seleccionando "configure controller"]

■ Características adicionais
 No jogo completo, pode usar combos e ataques para vencer tanto adversários do CPU como os seus próprios amigos. O jogo de utilizador individual torna-se ainda mais frenético com mais bandeiras para controlar e bosses mais durões para derrotar.

■ Mais informação
 Para mais palavras e imagens, consulte o Preview de Bloodlines incluído na Revista PlayStation 42. Conte com uma análise futurista completa brevemente.



Saltem, lutem, pulem, esmurrem. É como uma aula de aeróbica, mas com violência.

Retro Force

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.



■ EDITORA: **Psygnosis**
 ■ GÉNERO: **Shoot 'em up**
 ■ PROGRAMA: **Demo jogável**

As calças à boca de sino podem ter ido e vindo, mas o retro é mais um estado de espírito do que uma ruptura no contínuo espaço-temporal. Parece ser este o caso do título da Psygnosis. Se Retro Force fosse um filme, teria como protagonistas Richard Gere e Bruce Willis, chamar-se-ia "O Chacal" e seria previsível e idiota em iguais proporções. Mas como é um jogo, é um shoot 'em up sobre carris, no qual grandes coisas inimigas descem no ecrã à espera de levarem um tiro e alienígenas estupidamente prestáveis deixam power-ups de armamento a pairar no céu para que o jogador possa, feliz e contente, apanhá-los. Pouco mais há a dizer, excepto que se veste em 3D de bom gosto, se bem que limitado.

■ Comandos
 [Configurar seleccionando o menu Options e depois Controls]

- ⊗ Arma primária
- ⊙ Bomba
- ⓐ Especial
- ⓐ Bomba inteligente
- ⓐ Seleccionar disparar
- ⓐ Seleccionar bomba
- ⓐ Subir
- ⓐ Mergulhar

■ Características adicionais
 No jogo final, como seria de esperar, os bosses assumem proporções gigantescas e os níveis ficam progressivamente mais cheios de maldades alienígenas.

■ Mais informação
 Testemunhe uma explosão controlada da jogabilidade de Retro Force na página 68, onde a Revista PlayStation sugere que "Ponha os seus neurónios em descanso e vai ver que se diverte muito mais".

Em Retro Force, a nave de combate tem carapinha e calças à boca de sino. Estamos a brincar!

Rugrats

■ EDITORA: **THQ**

■ GÊNERO: **Aventura animada**

■ PROGRAMA: **Demo jogável**

Se o leitor é do tipo pai babado, então conhecerá certamente a excelente série de desenhos animados amada pelos pequenitos e por aqueles que deles cuidam. A série televisiva Rugrats é uma fascinante mistura de pura fantasia e do tipo de ritos de passagem conhecidos de toda a pequenada: soluços, os primeiros triciclos, dentes de leite, caixas de areia, répteis gigantes - trata-se de uma verdadeira enciclopédia de traumas de infância. Numa tentativa de duplicar esta loucura, a THQ percorre os caminhos do sub-jogo, com os níveis a dividirem-se a partir da casa familiar. Estes envolvem actividades infantis típicas, como saltar por arcos, montar cães, atirar discos a um ganso e jogar um jogo de golfe maluco. Esta demo apresenta precisamente duas destas delícias: Mini Golfe e A Dentadura do Avô. Divirtam-se, miúdos.

■ Comandos

a) Mini Golfe
← / → Apontar
Ⓐ Começar o contador de golfe
(pressionar novamente Ⓐ para determinar a força da tacada)

b) A Dentadura do Avô
Pad direccional Movimentação

ⓧ Saltar
Ⓛ Mover câmara para a esquerda
Ⓜ Mover câmara para a direita
Ⓜ Mover câmara para cima
Ⓜ Mover câmara para baixo

■ Características adicionais

Há 12 sub-jogos na versão final que variam entre saltar através de aros a arder em Angelica's Circus e montar o cão Spike por um labirinto.

■ Mais informação

Gatinhe até à página 76, onde encontrará um comentário algo crítico.



Ainda não dominam completamente Rollcage? Tente o circuito da praia para apanhar power-ups.



O simulador de golfe mais desafiante e realista jamais concebido?

Tank Racer

■ EDITORA: **Gremlin**
 ■ GÊNERO: **Corridas de tanques**
 ■ PROGRAMA: **Demo jogável**

Problemas com o CD?
 Coloque o disco num envelope e envie-o para o morada habitual. Nós testamos e se houver, de facto, uma falha trocamos por outro.

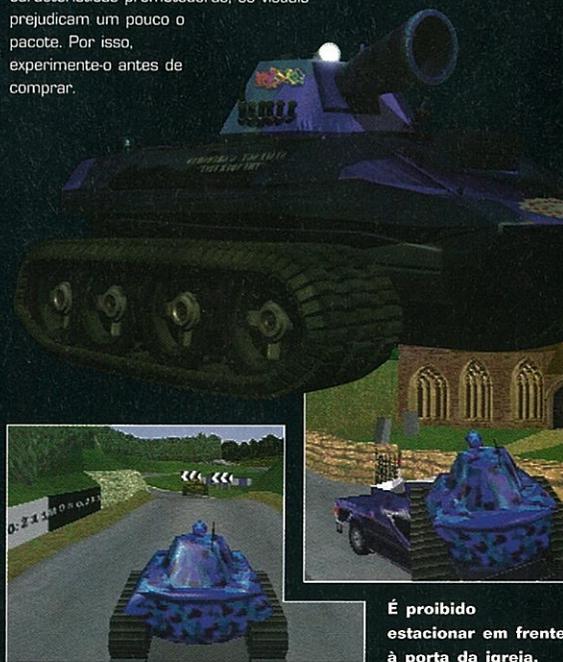
Se Mika Hakkinen corresse para a grelha de partida e encontrasse um tanque em vez do seu carro F1 poderia compreensivelmente pensar que alguém não queria que ele fosse novamente campeão mundial. Mas, embora não sejam famosos pela velocidade, os tanques têm realmente outras qualidades que podem fazer deles uma boa base para um jogo de corridas. Para começar, são praticamente indestrutíveis; em segundo lugar, podem rebentar com coisas e ver o seu inimigo a destruí-lo num tanque é tão divertido como irritante. Embora nem os tanques nem as percursos sejam exactamente bonitos, todo o jogo tem uma sensação agradável de robustez, como descobrirá quando jogar a demo. Não se esqueça de usar o canhão montado na torre: pode não pôr a concorrência KO, mas não há dúvida que a faz andar mais devagar. E cuidado com aqueles animais de quinta que infestam os circuitos. A Revista PlayStation não tem realmente a certeza sobre o que se passa ali...

- Comandos
- ←/→ Voltar à esquerda ou à direita
 - ⊗ Acelerar
 - ⊕ Inverter sentido de marcha
 - ⊙ Travar
 - ⊕ Buzinar
- Características adicionais
- Ⓜ Disparar
 - Ⓜ Olhar para trás
 - Ⓜ Movimentar a torre para a esquerda
 - Ⓜ Movimentar a torre para a direita
- ▶ Mudar de perspectiva
 ■ Fim da demo

O jogo completo apresenta batalhas e corridas em arena para dois jogadores para várias refregas emocionantes. O modo de jogador individual permite ao utilizador subir pela hierarquia da corrida de veículos blindados (imagine só: pode ser o campeão mundial de corridas de tanques. Que orgulho!). Há também sub-jogos para expandir essa experiência de jogabilidade, o que é bom.

■ Mais informação
 A Revista PlayStation pegou no volante do seu veículo blindado e pronunciou-se sobre esta novidade em jogos de corridas na página 66 desta edição. Achamos que,

embora a jogabilidade apresente algumas características prometedoras, os visuais prejudicam um pouco o pacote. Por isso, experimente-o antes de comprar.



É proibido estacionar em frente à porta da igreja.

Ridge Racer Type 4

■ EDITORA: **SCEE**
 ■ GÊNERO: **Jogo de corridas**
 ■ PROGRAMA: **Vídeo**

Como o Preview neste número sugere, Ridge Racer Type 4 leva o jogo de condução a novos níveis de brilhantismo visual. No entanto, enquanto não o joga, porque não recostar-se, relaxar e divertir-se com este vídeo promocional, que apresenta uma sequência de introdução espantosa? Apaixone-se pela rapariga de Ridge Racer mais uma vez, enquanto esta sai da cama, caminha pelas ruas e apanha boleia num carro veloz. Veja só o cabelo dela ao vento!



À esquerda, rapariga junto a um espada. À direita, rapariga com avião jumbo preso no cabelo.



Adventure Game

- EDITORA: **SCEE Yaroze**
- GÊNERO: **RPG**
- PROGRAMA: **Demo jogável**

H Sim, trata-se de outra preciosidade jogável da arca dos tesouros Yaroze. Esta pequena pérola divertida pega em alguns elementos comuns em RPGs - personagens idiotas, capacidades de combate espirituais e limitadas - e goza suavemente ao mesmo tempo que proporciona uma experiência muito curta de jogabilidade. Não é mau, considerando que foi feito em menos de quatro semanas.

- Comandos
- ← ou → Rotação
- ↑ Para a frente
- ↓ Para trás
- ⊗ Arremesso de espada/Falar



Rollcage

- EDITORA: **Psygnosis**
- GÊNERO: **Corridas futuristas**
- PROGRAMA: **Demo jogável**

S Aqui está outra oportunidade para testar a experiência automobilística excitante que é Rollcage. Desta vez, aquela gente simpática da Psygnosis ofereceu-nos uma demo novinha em folha que permite jogar o primeiro percurso no modo League para jogador individual. A propósito, chama-se Paradise. Não temos a certeza porquê.

- Comandos
- ←/→ Direcção
- ↓ Retrovisão
- ⊗ Acelerar
- ⊙ Travar
- ⊕ Auto corrigir
- ⊖ Inverter sentido de marcha
- Ⓛ Disparar power-up esquerdo
- Ⓧ Disparar power-up direito

■ Mais informação
Rollcage recebeu uma calorosa palmada nas costas e uma pontuação de 9/10 na Revista PlayStation 43.



ASSINE

Revista Oficial

PlayStation®

Edição portuguesa

**Receba a revista
comodamente em sua casa
por um preço 25% inferior**

PODE FAZER FOTOCÓPIA DESTE CUPÃO. ENVIE O CHEQUE OU VALE POSTAL À ORDEM DE RGB-EDITORIA.

SIM

**QUERO RECEBER DURANTE SEIS MESES
A REVISTA PLAYSTATION POR APENAS 5.400\$**

ENVIE PARA RUA LAURA ALVES, 3 — 2745-152 QUELUZ

NOME

MORADA

CÓDIGO POSTAL LOCALIDADE

TELEFONE () DATA DE NASCIMENTO

JUNTO ENVIO CHEQUE N.º / VALE POSTAL N.º

POR FAVOR ESCREVA COM LETRA LEGÍVEL

DESEJO ADQUIRIR OS SEGUINTE N.ºS ATRASADOS DA REVISTA

30 31 32 33 34 35 36 37 38 39/40 41

1 REVISTA 1.200\$00; PORTES: 1 REVISTA = 285\$00, 2-5 REVISTAS = 520\$00 CADA

NOME

MORADA

CÓDIGO POSTAL LOCALIDADE

TELEFONE () DATA DE NASCIMENTO

JUNTO ENVIO CHEQUE N.º / VALE POSTAL N.º

POR FAVOR ESCREVA COM LETRA LEGÍVEL

ACESSÓRIOS PREFERIDOS DA PLAYSTATION!

PlayStation®

A WORLD OF MADNESS AND IMAGINATION



PRODUTOS
SONY
OFICIAIS



ANALOG DUAL SHOCK
OPORTUNIDADE ! apenas 4.480\$00



**PRO ACTION
REPLAY
adaptador
Universal
(JAP/USA
CHEATS)
Só...7.880\$00**



ARCADE MAX
O Joystick Oficial da PLAYSTATION
Sem concorrência...5.880\$00



FREEDOM CONTROLLER
Nunca Visto!
inovação e liberdade
de movimentos
Apenas...1.980\$00



**VOLANTE + PEDAIS
+ MUDANÇAS PROFISSIONAL
AGORA...17.880\$00**



NOVO COMANDO PSX
Turbo/Slow Motion comando
maior, mais ergonómico
999\$00



SCORPION
Dual Shock do Futuro !
Só...5.880\$00



VOLANTE VIBRAÇÃO
Volante + pedal
Momentos inesquecíveis
de acção !
Aproveite ! **15.880\$00**



PISTOLA + PEDAL
Pistola + Pedal c/ vibração
TODOS OS JOGOS !
Só...7.880\$00



UNIVERSAL ROCKER SEAT
Cadeira de Massagens
vibração Dual shock Playstation
Realidade Virtual !
Unico...9.980\$00



C. MEMÓRIA 8 MB
O mais preferido
da PLAYSTATION
Só...4.480\$00

OUTROS PRODUTOS
Cabo RF (saída pistola)3.880\$00
cabo RGB.....1.980\$00
C. Memória 1MB.....1.880\$00

OUTROS PRODUTOS-N64
Comando duplo analógico3.980\$00
RUMBLE Pack.....1.980\$00
TEMOS MAIS PRODUTOS !

World Gate

Imagine no Limits...
DISTRIBUIDORES EXCLUSIVOS

À VENDA NAS MELHORES LOJAS !... (FNAC, VIRGIN, BIMOTOR, GAME, FRIJOC (AÇORES), ELIAS GARCIA (MADEIRA), ETC.

PREÇOS IMBATÍVEIS PARA REVENDA !
CONTACTE-NOS: **Tel. (01)723 07 17 Fax (01)723 06 75**

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