



OFERTAIN!
LIVRO DE TRUQUES

Revista Oficial

N.º 53 | Natal de 1999 | 1.200\$00

PlayStation®

Edição portuguesa

O MELHOR JOGO DO MUNDO ESTÁ DE VOLTA

DEMO JOGÁVEL E UM PREVIEW ESPECIAL!

500 carros, 34 pistas... Será Gran Turismo 2 o maior jogo de corridas jamais feito?

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

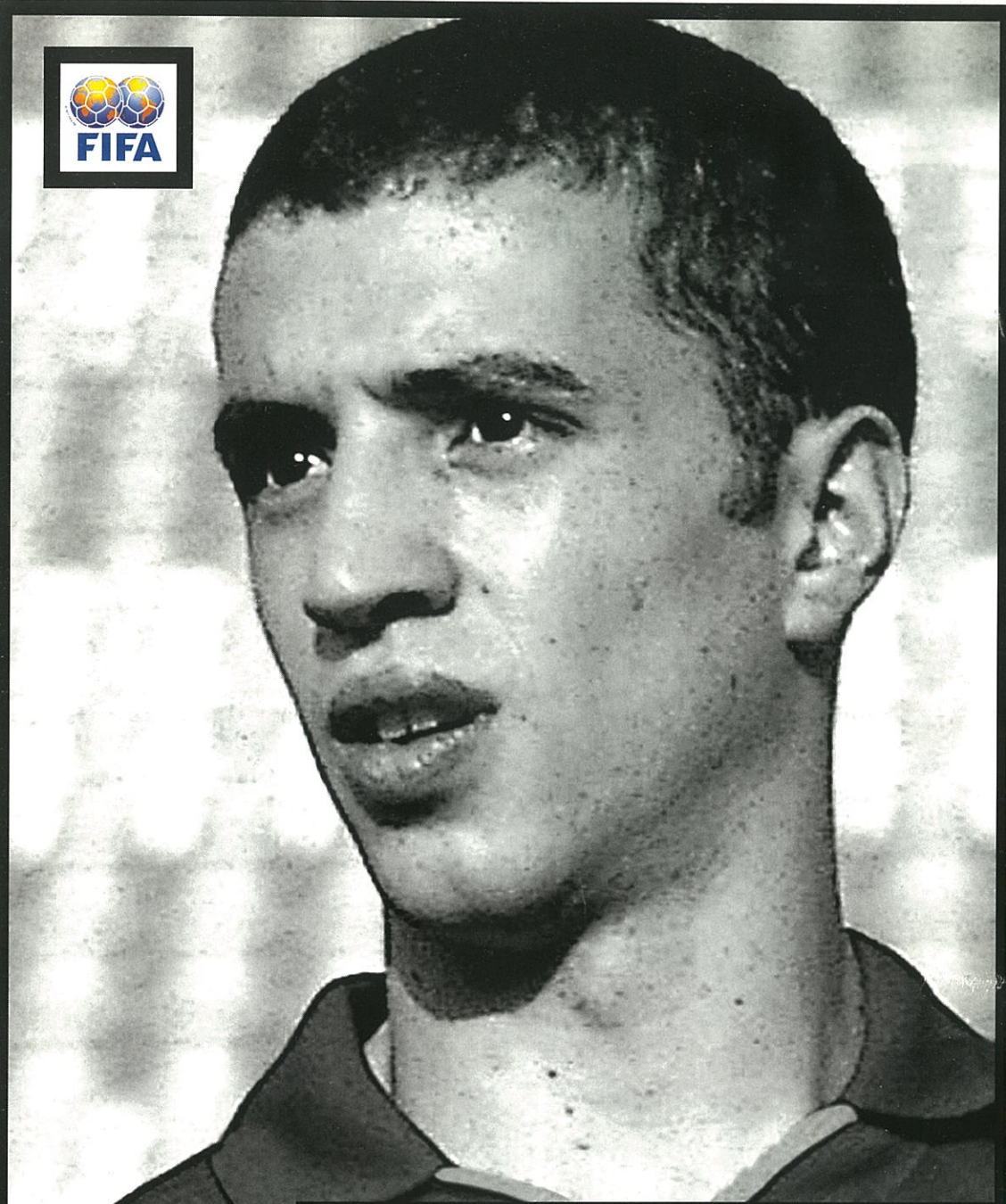
GT
GRAN TURISMO 2
THE REAL DRIVING SIMULATOR

TESTES

- FIFA 2000
- CRASH TEAM RACING
- THIS IS FOOTBALL
- PAC-MAN WORLD
- MADDEN 2000
- WU-TANG: TASTE THE PAIN
- WCW MAYHEM
- NHL 2000
- EUROPEAN PGA GOLF
- MUSIC 2000
- NO FEAR MOUNTAIN BIKING
- MTV SNOWBOARDING
- ROADSTERS
- WORMS ARMAGEDDON
- E MAIS...

MESSIAH ■ BEATMANIA ■ MUNCH'S ODDYSSEY ■ ISS PRO EVOLUTION
TOY STORY 2 ■ LE MANS 24 HOUR ■ F1 WORLD GRAND PRIX
DISCWORLD NOIR ■ URBAN CHAOS ■ ACTION MAN ■ HOT WHEELS





QUERO TRESPASSAR-AS-REDES-COM-REMATES
FULMINANTES-CORTANTES-EXPLOSIVOS QUERO
FINTAR-TUDO-E-TODOS-ATÉ-DEIXAR-O-RELVADO-EM-BRASA
QUERO-VIBRAR-COM-UM-DESAFIO-TOTAL QUERO-FIFA



it's in the game™

Ficha Técnica

REVISTA OFICIAL PLAYSTATION NATAL 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 Laurá Alves, 3
2745-152 Queluz
Telefones: Geral 21 434 45 00
Publicidade 21 434 45 06

E-mail: publicidade@rgb.pt
Fax 21 434 45 09
E-mail: playstation@rgb.pt

DIRECTOR DA EDIÇÃO PORTUGUESA

Paulo Oliveira

SECRETARIADO

Priscilla Pereira

REDACÇÃO

Teresa Afonso (Coordenação e adaptação),
Sofia Crespo (Revisão), Frederico Teixeira,
Isabel Canhoto, Ana Leitão e Teresa Verde

ARTE

Bruno Nicolau

ASSINATURAS

Susana Ferreira

PUBLICIDADE

Gertrudes Veríssimo

PRÉ-IMPRESSÃO

Panco - Artes Gráficas, Lda.
Praceta Pintor José Felix, 3-B
2720 Reboleira
Telefone: 21 496 86 83

IMPRESSÃO

Heska Portuguesa
Campo Raso
2710 Sintra
Telefone: 21 923 89 21

DISTRIBUIÇÃO

Electroliber, Lda.
Rua Vasco da Gama, 4
2685 Sacavém
Telefone: 21 940 65 00

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

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

Tiragem desta edição: 50.000 exemplares

MEMBRO DA



Editorial

Por fim chegou.

O Natal, evidentemente. E com ele muitos milhares de portugueses vão receber a sua PlayStation. Para muitos deles é esta a primeira vez que abrem uma das nossas revistas. Para eles, as nossas boas-vindas. Aqui vão poder encontrar todos os meses informação recente sobre a consola com mais sucesso de sempre. Testes, Previews, entrevistas, notícias, truques e ajudas para desfrutarem melhor da PlayStation que irão receber este Natal. Mas não é só: todos os meses incluímos um CD com as demonstrações dos melhores jogos que irão sair. Podem assim experimentar um pouco daquilo que vão encontrar quando adquirirem o jogo completo, o que é uma óptima ajuda na hora de decidir qual comprar.

Para ajudar um pouco os que menos conhecem ou dominam este mundo dos jogos PlayStation, incluímos este mês um pequeno guia com dezenas de truques e dicas para alguns dos jogos com maior sucesso. Com a Revista Oficial PlayStation irão poder participar em passatempos onde sem dificuldade poderão ganhar consolas, jogos e acessórios que lhes aumentarão o prazer de jogar PlayStation.

Antes de terminar esta introdução, deixamos ficar um pedido de desculpas por algumas falhas acontecidas na edição anterior onde, misteriosamente, desapareceram letras e acentos. O mistério está resolvido e contamos que não volte a acontecer.

Boas festas e bons jogos.



NÃO PERCA!!!



GT2

032

Gran Turismo está de volta e pretende elevar a fasquia dos simuladores de condução.



Resident Evil 3

040

Controle os seus nervos. Os habitantes putrefactos de Raccoon City chamaram reforços...



Metal Gear: The Movie

008

Os produtores de Matrix poderão colocar Solid Snake no grande ecrã? Os rumores já começaram...



Crash Team Racing

052

Crash decidiu que qualquer coisa que Speed Freaks faça, ele consegue fazer melhor.



Top Secret

072

Este mês, 19 páginas com as habituais dicas, o guia de WipeOut e Tony Hawk's Skateboarding e ainda algumas ajudas para Resident Evil 2, Tekken 3 e Tomb Raider 3.

SAIBA TUDO SOBRE...

Vire a página
AGORA



página **024**



página **032**

Messiah

Dave Perry, da Shiny, desvenda o mundo de Messiah.

Gran Turismo 2

O guia e o Preview do maior jogo de corridas.

EM PRODUÇÃO

Messiah 024

O destino do mundo está nas mãos de um anjo chamado Bob.

N-GEN 026

A Curly Monster pegou numa fórmula clássica e deu-lhe uma reviravolta.

Beatmania 028

Fatboy Slim VS o fenómeno Punk da PlayStation. Está preparado?

Munch's Oddysee 030

Abe e os amigos preparam-se para uma aventura na PlayStation 2, num mundo completamente novo.

PREVIEWS

ISS Pro Evolution 038

O Ronaldo dos simuladores de futebol está de volta, com muitas emoções.

Resident Evil 3: Nemesis 040

Controle os seus nervos. Os habitantes putrefactos de Raccoon City chamaram reforços...

Toy Story 2 042

Os melhores brinquedos do universo chegam à sua consola.

Le Mans 24 Hour 043

A corrida mais famosa do mundo recriada para PlayStation.

F1 World Grand Prix 044

A Video System tenta assegurar a Pole Position no Grande Prémio da PlayStation.

Medal Of Honour 045

A Dreamworks faz um shoot 'em up baseado na Segunda Guerra Mundial.

Discworld Noir 046

Um pouco de sátira e alguns puzzles intrigantes fazem desta incarnation de Discworld um jogo muito estranho.

Action Man 047

Action Man é reinventado para a geração PlayStation.

Hot Wheels 048

Correm ao som dos Metallica... É isto que os carros de brincar fazem enquanto dormimos.

Urban Chaos 049

No fim do milénio, Union City está prestes a explodir e o jogador está na linha da frente.

Vários 050

Rising Zan The Samurai Gunman, Supercross 2000, Overblood 2 e Renegade Racers.

DESTAQUES

Gran Turismo 2 032

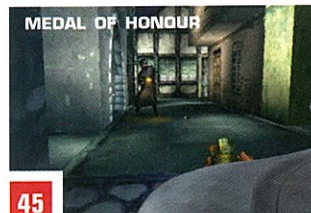
O melhor jogo de corridas está de volta e a Revista PlayStation presenteia os leitores com o guia e um Preview especial.



30 MUNCH'S ODDYSEE



38 ISS PRO EVOLUTION



45

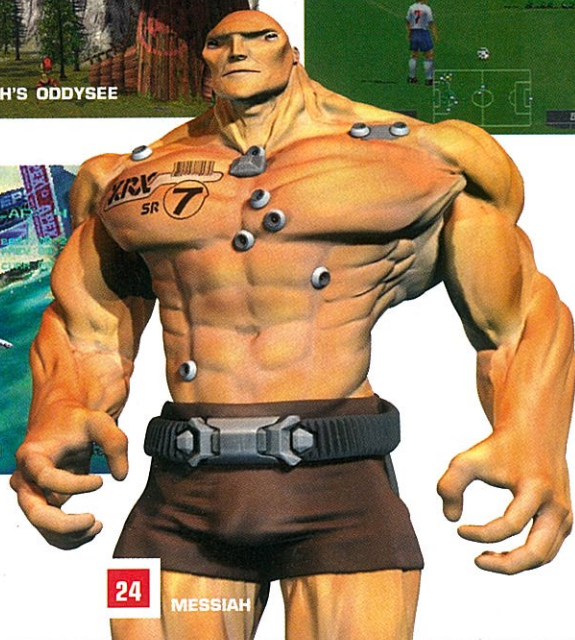


45

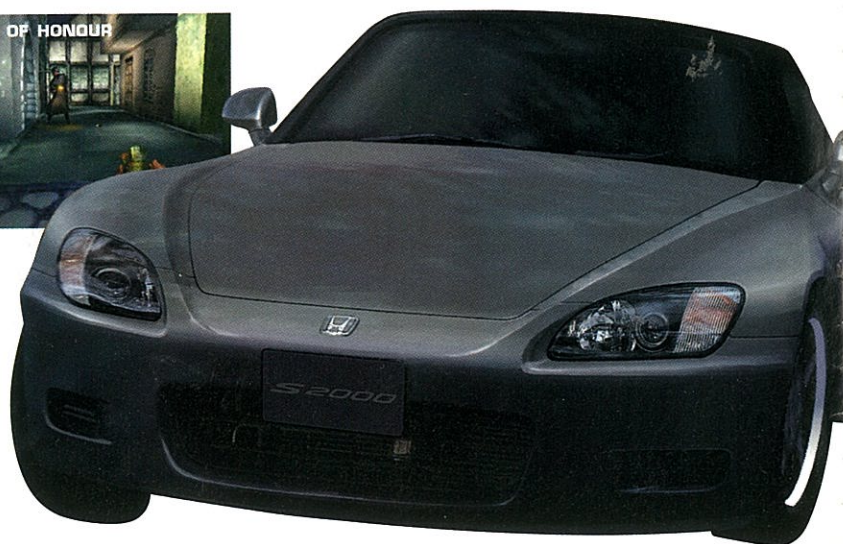
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS



26 N-GEN



24 MESSIAH



SUBSCREVA
E poupe até 25%
nos próximos
números...



página **052**

Crash Team Racing

Speed Freaks é apetitoso, mas aqui está o prato principal.

TESTES

- Crash Team Racing** 052
Crash decidiu que qualquer coisa que Speed Freaks faça, ele consegue fazer melhor.
- FIFA 2000** 054
O emblema da EA está de volta, mas conseguirá rematar à baliza?
- Pac-Man World** 056
A velha personagem arcade está mais redondinha do que nunca. É tempo de ficar viado, mais uma vez...
- This Is Football** 058
Boa apresentação temperada com frustração - só podia ser futebol.
- No Fear Downhill** 059
Calcões de lycra? Sim. T-shirt colorida? Sim. PlayStation? Sim...
- Madden NFL 2000** 060
O profissional da época passada regressa melhor do que nunca.
- NHL Champ.2000** 061
Por fim, um rival sério desafia os jogos de hóquei no gelo da EA.
- Wu-Tang** 062
O grupo americano troca a ciência lírica pela violência física...
- Mighty Hits Special** 063
Será que a série Point Blank da Namco já tem rival?
- WCW Mayhem** 064
Um grande desafio para uma luta corpo a corpo... E não tenha piedade.
- Roadsters** 065
Um jogo de corridas com cheiro a borracha queimada.

- MTV Snowboarding** 066
A cultura televisiva chega às encostas com este desporto muito radical...
- European PGA Golf** 067
Actua Golf celebra a sua licença europeia com uma mudança de nome.
- Worms Armageddon** 068
O fim das minhocas ainda está longe.
- Jade Cocoon** 068
Se acha Pokemon muito querido, experimente estes monstrosinhos.
- Music 2000** 070
O criador musical para PlayStation é remisturado para o milénio.
- Pop 'N' Pop** 071
É apenas um Bust-A-Move com balões, mas experimente parar de jogar.

DIVERSOS

- Notícias** 006
As últimas novidades do mundo PlayStation, agora com mais notícias, mais divertimento e mais informação...
- Marco do correio** 018
Um espaço exclusivamente para si, para as suas dúvidas.
- Entrevista** 020
A Revista PlayStation falou e jogou com o Wu-Tang Clan e conseguiu sobreviver.
- Top Secret** 072
Este mês, além das habituais dicas, o guia de Wipe3out e Tony Hawk's Skateboarding.
- No CD** 093
As demos jogáveis e videos que integram o CD deste mês.



"CTR é a pura alegria do karting"

CRASH TEAM RACING PÁGINA 052

No CD:

O melhor disco de sempre? Pode ser. Coloque-o na consola e comece a jogar os melhores jogos que existem para PlayStation.

GRAN TURISMO 2

O melhor jogo de corridas está de volta. Dê uma volta na pista de Itália, em Roma. **Jogável**

FIFA 2000

Jogue a final da Taça Europeia entre o Manchester United e o Bayern de Munich. **Jogável**

CRASH TEAM RACING

Crash está de volta! Esta demo oferece-lhe não só a opção de um e dois jogadores mas também a de quatro jogadores! **Jogável**

NBA 2000

Muita emoção com a equipa de San Antonio Spurs a defrontar os New York Knicks. **Jogável**

RAINBOW SIX

A sua missão é salvar os reféns e eliminar o senhor da droga. **Jogável**

JADE COCOON

Fale com toda a gente na aldeia e depois dirija-se à floresta. Ah, e não se esqueça dos monstros... **Jogável**

THIS IS FOOTBALL

O aguardado simulador de futebol da EA. **Jogável**

PONG

Jogue esta versão do velho clássico num campo de futebol ou num mundo gelado onde existem pinguins a dificultar-lhe a vida. **Jogável**

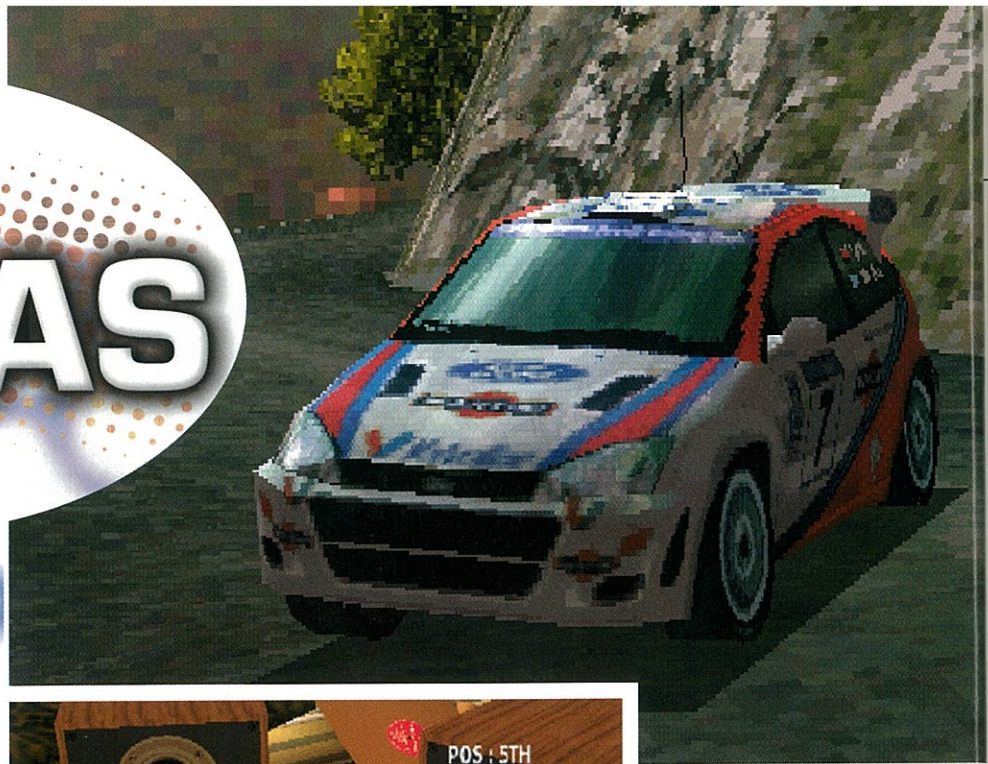
ATARILAND COMPILATION

Os melhores jogos estão de volta: The Next Tetris, Q-Bert, Glover e Missile Command. **Video**

CONSULTE A PÁGINA 93 AGORA

NOTÍCIAS

**TODAS AS NOVIDADES
DO MUNDO
PLAYSTATION...**



ESTE MÊS...

METAL GEAR: O FILME

O criador de Metal Gear em conversações com os realizadores de The Matrix, os irmãos Wachowski. **página 008**



IN COLD BLOOD

A produtora de Broken Sword, a Revolution, trabalha num novo êxito para PlayStation. **página 009**



TRIP HAWKINS

O homem que fundou a EA e director da 3DO fala sobre a PlayStation 2 e não só. **página 012**



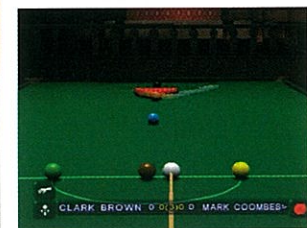
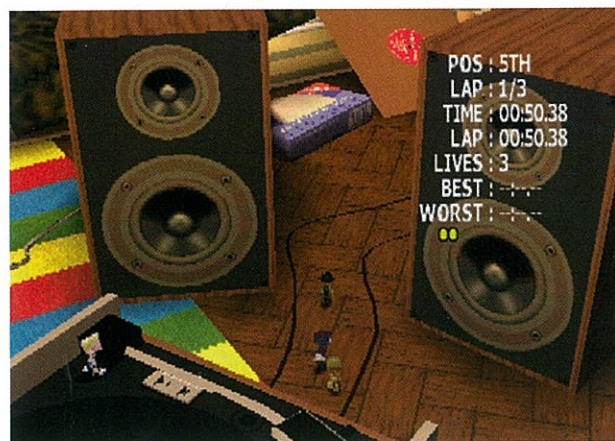
EXPRESSO DO ORIENTE

Os Previews de Dragon Quest VII e Parasite Eve II, novos lançamentos e as últimas sobre a PS2. **página 014**



MAIS!

EVIL DEAD PRESTES A CHEGAR À PLAYSTATION... AS ÚLTIMAS SOBRE A PS2... VIGILANTE 8...



Snooker tal como deve ser, com um sinistro comentário áudio (em cima). Entretanto (à esquerda), os sujeitos das corridas estabelecem um novo recorde de qualidade.

MCRAE, MANÍACOS E NEGROS PERDIDOS...

TRÊS DOS MELHORES

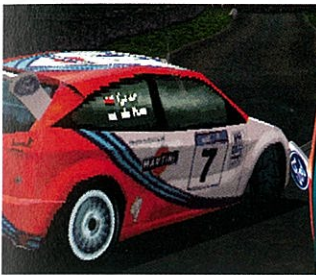
CODEMASTERS REVELA ALINHAMENTO PARA 2000.

A Califórnia poderá ter Silicon Valley e a Escócia poderá orgulhar-se de Silicon Glen mas, para os possuidores de PlayStation, a micro-Meca encontra-se em Warwickshire (Inglaterra), na quinta da Codemasters. Aqui, entre as vacas e os celeiros, visitámos a casa de Colin McRae Rally, TOCA Touring Cars e Micro Machines, para cheirarmos a última colheita da Codemasters.

Em primeiro lugar, Micro Machines 4, que é agora conhecido como Micro Maniacs. Porquê? Porque os rumores são verdade. As pessoas miniaturas abandonaram os carros e agora causam confusão a pé. O produtor de Micro Machines,

Richard Baxter disse "Fomos tão longe quanto podíamos com automóveis. Queríamos realmente fazer qualquer coisa diferente desta vez, por isso concebemos um conjunto completamente novo de personagens e integrámo-las num jogo verdadeiramente 3D." Na verdade, foi o que fizeram. Os maniacs são uma estranha mistura de cartoon e ficção científica alucinada, que, com nomes como Pyro e Maw Maw, se assam uns aos outros com power-ups e pílulas revigorantes ciclónicas. Têm muito em comum com os carros de antigamente – continuamos a poder fazê-los derrapar para fazer as curvas – mas os ambientes 3D e as duas pernas dão muito mais possibilidades de fazer diabruras.





O maravilhoso Ford Focus de Colin McRae em toda a sua glória de 700 polígonos. O pára-brisas transparente permite-lhe ver Colin e o seu co-piloto a serem chocalhados durante as etapas.

Baxter coloca as coisas da seguinte forma: "Micro Maniacs é para se divertir com os seus amigos. As novas personagens são muito melhores para isto porque são mais interactivas do que automóveis. Agora, podem correr, saltar, subir ou descer, derrapar e lutar umas com as outras." Na verdade, enquanto um maluco meia-leca sobe por uma escada, outro voa pregado ao telhado de um comboio de brincar, até que tudo isto cai para dentro de uma caixa de surpresas e todos são atraídos ao ar, enquanto nós deixamos cair os nossos joypads, rindo às gargalhadas.

Felizmente, World Championship Snooker é um pouco mais sofisticado. Dado o tratamento televisivo que lhe é dado, poderá não ter um impacto excepcional mas há um toque de classe em debruçar-se sobre uma mesa de feltro por entre a sumptuosidade totalmente renderizada do salão de jogos. A multidão tosse, Dennis Taylor respira para o microfone e os jogadores filmados através da técnica de captura de movimentos

"O pára-choques fica pendurado, como um queixo partido, arrastando-se pelo chão e acabando por cair"

esfregam laconicamente a ponta dos tacos com um pedaço de giz. Há um tutorial Master Class, uma secção de proezas e o motor de física foi concebido por um astrofísico. O melhor de tudo, o sistema de tacadas não só mostra a trajetória projectada da sua tacada, como também o percurso provável da bola batida depois do impacto — de forma a que possa limpar a mesa e aprender geometria ao mesmo tempo. Espera-se o

"apadrinhamento" do título por celebridades.

Por seu lado, Colin McRae Rally 2 tem um aspecto fenomenal. Colin pode ter trocado o seu Subaru por um Ford, mas este jogo vai ser um triunfo. Já o jogámos e a diferença entre o original e a sequência é chocante. O motor de jogo foi refinado de forma a produzir simultaneamente mais fotografias por segundo e um número maior de polígonos (700 nos automóveis — o título original tinha 400). Novas

técnicas de mapeamento por reflexo (em que efeitos de paisagem distorcidos são sobrepostos no chassis) criam um brilho metálico e os pára-brisas são semitransparentes.

Mais importante, o carro cai aos bocados ainda com mais elegância. O pára-choques fica pendurado, como um queixo partido, arrastando-se pelo chão até que acaba por cair, o porta-bagagem abre-se, o chassis fica retorcido e o co-piloto pragueja. Entretanto, o horizonte e a enorme qualidade da textura do circuito criam visuais que se parecem mais com os de PC.

Além disso, melhoramentos produzidos no motor de física do próprio jogo geram suspensão independente, de forma que o automóvel se conduz agora melhor do que nunca. Demos a última palavra ao produtor, Guy Wilday. "Não queríamos que CMR2 fosse mais do mesmo. Por isso, estamos a desmontá-lo e a reconstituí-lo de forma a torná-lo melhor do que antes." Não se esqueçam, alguns produtores ficaram feridos durante a elaboração deste jogo. ■

ULTRA SECRETO

Os mais recentes boatos e rumores. Não digam a ninguém!

- Na sequência do sucesso de Siphon Filter nos Estados Unidos, a 989 Studios está empenhada em lançar pistas sobre uma sequência. O jogo já vendeu um milhão de cópias e parece inevitável que a editora arrecade mais dinheiro desenvolvendo uma sequência. Originalmente, esta foi pensada para um lançamento PlayStation, mas agora parece mais provável que surja na consola da próxima geração, com os produtores a



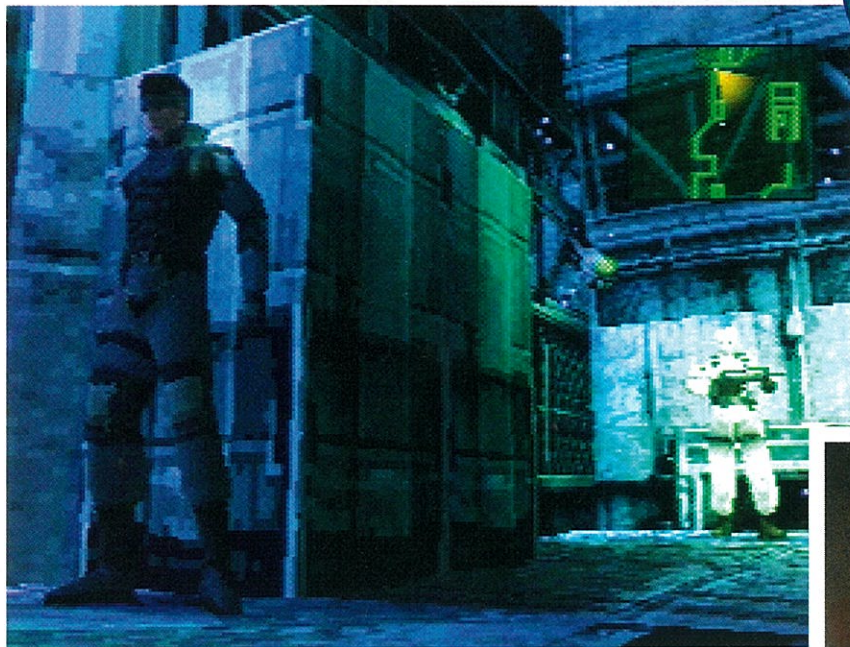
prepararem-se cada vez mais para passarem de uma máquina para a outra. Continua a correr, Logan.

- Tinha de acontecer. Alguém tem andado a espalhar rumores de que a Sony já está a pensar na PlayStation 3. Aparentemente, alguém ouviu Ken Kutaragi, numa conferência de produtores, a discutir uma potencial consola PlayStation Versão 3. O que seria actualizável, como um PC. É inevitável que um dia haja uma PS3, mas nós preferíamos pôr as mãos na segunda antes mesmo de imaginar uma próxima-próxima geração.

- Klingon Academy, da Interplay, foi cancelado, deixando a PlayStation ainda a girar num vazio sem Star Trek. Entretanto, a Fox "adiou" os seus dois projectos, Alien Resurrection e Alien Vs Predator, para a PlayStation. Alien Resurrection parecia ficar aquém das expectativas enquanto o portal AVP sofreu aquelas "dificuldades técnicas".

- Loucura japonesa, Parte I: a Sony está a trabalhar num jogo chamado Vib Ribbon, que se prevê seja lançado no Japão ainda este ano. Sem gráficos vistosos, o único sinal de vida é uma linha branca tipo Vectrex com símbolos, sobre fundo negro. À medida que a linha se vai desenrolando pelo ecrã, o utilizador carrega em botões quando se depara com os símbolos, tudo isto ao som de uma música cheia de ritmo. Também permite ouvir CDs e... Bem, é simplesmente muito bizarro!

Snake contempla mais um êxito estrondoso graças ao poder criativo de Hideo Kojima.



Magia Matrix dos irmãos Wachowski.

PRODUTORES DE MATRIX EM CONVERSA

METAL GEAR: O FILME

SNAKE NO ECRÃ E NA PS2.

Uma fonte da Konami revelou-nos que Hideo Kojima, criador de Metal Gear Solid, realizou recentemente uma reunião ultra secreta no Japão com os irmãos Wachowski, realizadores de The Matrix. Com o há muito esperado filme Tomb Raider a ganhar forma, e um filme CG de Final Fantasy a surgir no próximo ano, estas personalidades encontraram-se certamente para discutir a possibilidade de um filme Metal Gear. Quem terá o papel principal? Keanu Reeves? Kurt Russell? Leonardo DiCaprio? Aceitam-se apostas... É claro que há outra opção. Talvez os irmãos Wachowski tenham gostado da ideia de um jogo Matrix e queiram a colaboração de Kojima para supervisionar o projecto. A nossa fonte na Konami sugeriu que esta hipótese era

“Quem terá o papel principal? Keanu Reeves? Kurt Russell? Leonardo DiCaprio?”

improvável, uma vez que “Hideo não tem tempo para trabalhar em mais nada que não seja Metal Gear. É a sua vida.” Esta revelação aconteceu quando falávamos com a Konami sobre os pormenores de Metal Gear 2. A empresa confirmou que Hideo Kojima começou a trabalhar numa sequência de Metal Gear Solid – que deverá surgir na PS2 – ainda antes do lançamento do primeiro jogo no nosso país. Ouvimos dizer que desta feita Solid Snake se prepara para invadir Nova Iorque, possibilidade

que o nosso contacto na Konami não negou, referindo a influência clara em Kojima do filme clássico de John Carpenter, “Escape from New York”. “Solid Snake é basicamente Snake Pliskin”, afirmou o porta-voz da Konami. Também se pensa que MG2 apresente duas personagens jogáveis. Snake é sem dúvida uma delas, mas quem será a outra? Meryl? A Konami não nega os rumores. As capacidades gráficas da PS2 são de tal dimensão que poderemos ver Snake a esgueirar-se por uma simulação visualmente perfeita de Nova Iorque. Mas Kojima não deixará com certeza de nos ir dando mais notícias enquanto esperamos pela saída da PS2. ■

ULTRA SECRETO

Os mais recentes boatos e rumores. Não digam a ninguém!

- Pac-Man ainda mal se estreou no mundo da PlayStation e a sua cara metade já se prepara para fazer o mesmo. A Namco já está a trabalhar em Ms Pac-Man Maze Madness. Este título ainda não tem data de saída, mas entretanto podem ir jogando o excelente Pac-Man World.
- A Sony quer vender um televisor portátil no valor de 120 contos, chamado Glasstron. Há alguém interessado num capacete de Realidade Virtual? Sim, nós sabemos que ainda não funcionam, mas, mais tarde ou

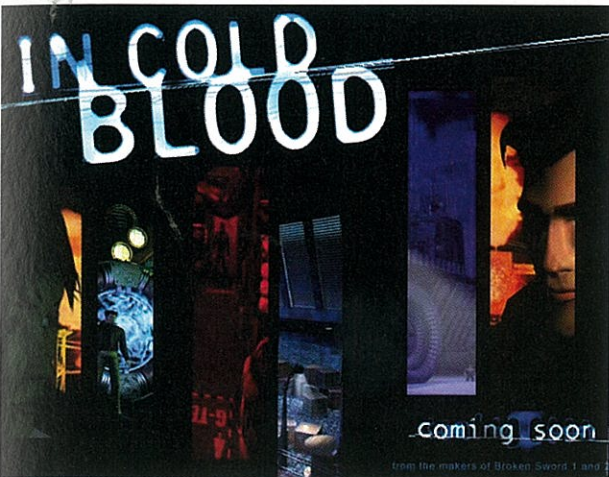


mais cedo, alguém deve conseguir pôr a máquina a trabalhar. Os óculos do Glasstron seguram um par de mini ecrãs de televisão, têm altifalantes áudio e ligam-se a tudo o que tenha saída em vídeo, ou seja, DVD, vídeo e PlayStation. Por enquanto, só está disponível nos Estados Unidos, mas é um sucesso garantido. Ou talvez não.

- O mais recente lançamento americano da Agetec está a preparar-se para arrastar os fanáticos de D&D para a era do videogame. RPG Maker é um fazedor de RPGs. Agora o jogador poderá fazer como Kojima, Mikami e Miyamoto e fabricar os seus próprios jogos com perspectiva de cima para baixo. Este título já vendeu 300 mil unidades no Japão até à data, por isso contem com uma vaga de versões americanas antes de podermos pôr as nossas mãos europeias nele.

- Mais loucura musical japonesa: Beat Planet Music será lançado no Japão no início do próximo ano. Trata-se de uma mistura de Beatmania com WipEout. O jogador conduz pelos circuitos apanhando notas musicais até conseguir fazer uma canção. Tem à disposição nove estilos de música e 700 notas para elaborar a sua composição e o sucesso depende de completar um circuito com notas suficientes no banco. Mais uma vez, é pura e simplesmente bizarro!

Envolto em mistério, mas uma luz está a ser lançada sobre In Cold Blood, da Revolution Software.



LANÇAMENTO FURTIVO

VIVA A REVOLUÇÃO

EQUIPA DE BROKEN SWORD CRIA JOGO INOVADOR.

Pensava que Metal Gear Solid era cinematográfico? Pois bem, a Sony acaba de lançar pormenores sobre um jogo que poderá transportar a PlayStation para um reino completamente novo. Já há algum tempo que In Cold Blood anda envolto em mistério, mas conseguimos obter alguns detalhes. A Revolution Software, a empresa responsável por Broken Sword, está a desenvolver o título, por isso espera-se uma trama complexa e absorvente.

Descrito pela Sony como tendo "um enredo que rivaliza com os melhores êxitos de bilheteira de Hollywood", trata-se aparentemente de uma mistura de acção furtiva com armas de alta tecnologia. A Revista PlayStation conseguiu conversar com Charles Cecil, director da Revolution. Este confirmou apenas que In Cold Blood será conduzido por uma narrativa e que deverá sair em Maio de 2000. Quanto a Broken Sword, tivemos uma conversa sobre

as ideias da Revolution para o mais recente episódio da série. "O próximo jogo terá mais uma vez uma base histórica, talvez regressando a alguns dos temas do primeiro título", afirmou Charles Cecil. Mais acção de Cavaleiros Templários, então? "Sim, há tanto para desenvolver sobre esse tema." As aventuras "point and click" podem ser uma espécie em extinção, mas a Revolution parece estar desejava de experimentar os seus puzzles nas máquinas da próxima geração. "A PlayStation 2 abre áreas completamente novas para os jogos de puzzles", afirma Charles. "Em Broken Sword 3 o

"Um enredo que rivaliza com os maiores êxitos de Hollywood"

jogador poderá esgueirar-se nas sombras e usar os objectos no inventário directamente, em vez das combinações que um interface "point and click" exige." Dado o potencial da PlayStation 2 e a qualidade dos anteriores puzzles da Revolution, Broken Sword 3 deverá ser, na verdade, muito especial. Particularmente se aquele simpático Nico fizer parte dele... ■

NOVOS DETALHES SOBRE A PLAYSTATION 2

POCKETSTATION COMPATÍVEL

BREVES SOBRE A PS2...

Os botões analógicos no novo comando Dual Shock2 conseguem diferenciar 256 níveis de pressão. O cartão de memória 8MB que será lançado com a PS2 não poderá gravar informação de jogos PlayStation originais, ainda que estes tenham sido jogados

na PS2. Isto deve-se ao facto de o novo sistema usar um sistema de bytes em vez de blocos - com quadros no ecrã a informar sobre o espaço ainda existente no cartão. O PocketStation será compatível tanto com jogos PlayStation como com jogos PlayStation 2 e, uma vez que não há planos para um modelo de próxima geração, isto deve significar que esta pequena máquina será finalmente lançada na Europa. A ligação através de cabos não será compatível com a PlayStation 2, nem há actualmente quaisquer planos para produzir um adaptador ou um equivalente PS2. ■

Refinamento sensorial para o Dual Shock2.



A Acclaim está a tratar da saúde à licença WWF.



SANGUE NO RINGUE

ISTO É HARDCORE

ACCLAIM ARREBATA NOVA LICENÇA DE WRESTLING.

A Acclaim, editora de WWF Attitude, abdicou da licença WWF em favor de Extreme Championship Wrestling e está a trabalhar num novo jogo.

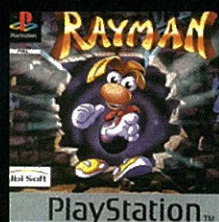
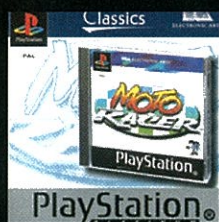
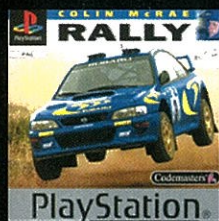
ECW é basicamente uma versão hardcore das ligas principais e está a tornar-se cada vez mais popular nos Estados Unidos. Vimos um vídeo de um evento ECW que incluía quatro sujeitos avantajados contra uma

rapariga. Realmente hardcore! Embora ainda seja coreografado da mesma forma que as outras ligas, ECW apresenta violência mais realista e não é invulgar verificar-se derramamento de sangue. O novo jogo deverá ser lançado algures no próximo ano. Entretanto, a THQ pegou na anterior licença e pretende produzir WWF Smackdown. Aguarda-nos um mundo de emoções de wrestling. ■

A primeira cadeia europeia de lojas especializadas em videojogos em
portugal

Lazermania

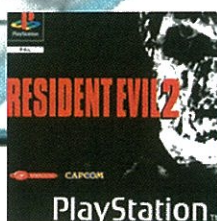
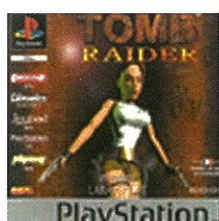
Tem tudo a ganhar!



Mais de 50 jogos desde
4.990\$



consola +
jogo platinum*
24.990\$



Os packs da
Lazermania
10.990\$



* à 4990\$

- Norteshopping
loja 522
4460 Matosinhos
tel : 22 954 24 32

- Coimbrashopping
loja 127a
3000 Coimbra

- Maiashopping
loja 216
4445 MAIA
Aguas santas

- Centro comercial M.Bica
loja 59
2800 Almada
tel : 249 716 322

Brevemente :

- Guimarãeshopping
- Colombo

- Centro comercial Avenida
loja 2
2330 Entroncamento
tel : 249 716 322

COMPREM - TROQUEM - REVENDAM

Milhares de jogos Novos ou de ocasião desde **30 a 70 % MAIS BARATO**



6.990\$!!!

FIFA 2000 está a 9.990\$

e a Lazermania retoma o FIFA 99 por 3.000\$

para poderes jogar as novidades a preços de amigos !



Novembro 99



Novembro 99



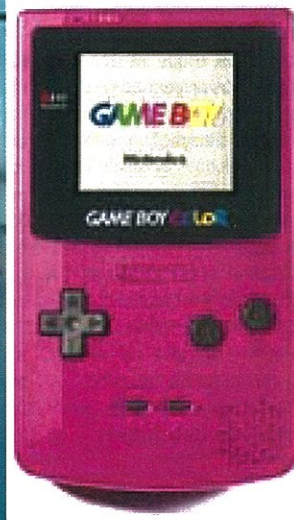
novidade para
a primavera 2000

todos os jogos passam
na tua consola com o
GAME SHARK
(Pro action replay)

Novo Preço Só

3.990\$

Vidas infinitas, acesso
a todos os níveis



Enviamos à Cobrança
Para Todo
o PAÍS.
TEL:(049) 726 849



Lazermania

AguaS santas

ULTRA SECRETO

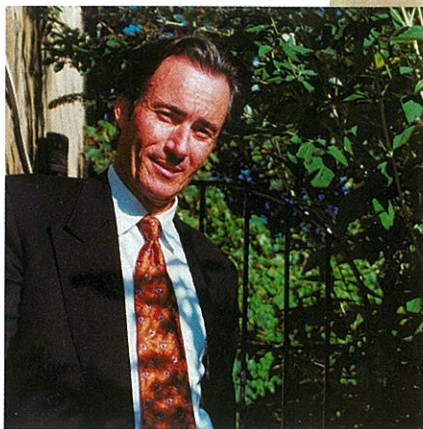
Os mais recentes boatos e rumores. Não digam a ninguém!



• A Infogrames está pronta a lançar um stand inteiro de títulos de condução. Ora vejam só... Test Drive 6 (corridas de estrada com banda sonora de um grupo conhecido); Test Drive Off Road 3 (corridas todo-o-terreno com enormes camiões) e Test Drive Cycles (corridas com motos). O melhor do grupo só pode ser Rally Masters, um jogo de corridas todo-o-terreno com automóveis. Player Manager 2000 deverá ser lançado pela Anco no início do próximo ano, prometendo mais uma temporada de complexas decisões de gestão. Este título irá permitir-lhe ver o desafio, ajustar a profundidade dos comentários e proporciona uma enorme base de dados com informação sobre as equipas e os jogadores. Aparentemente, estão no jogo 10.000 futebolistas, jogando em nove ligas europeias e incluindo os torneios da UEFA e a Liga dos Campeões. Será tão jogável como LMA Manager?

• Rumores vários sugerem que a Virgin se prepara para lançar um jogo de futebol só para o mercado japonês. Intitulado The 20th Century Strikers, chegará às lojas algures no próximo ano e reunirá os jogadores mais populares de todo o mundo dos últimos 40 anos. Alguém quer apostar quais serão os futebolistas portugueses a figurar neste título?

Loucura Japonesa, versão final: a Konami anunciou que Drum Mania será mais um título para PS2, por um controlador especial Drum Mania para marcar o ritmo. Também haverá um modo Edit, que lhe permitirá acrescentar novas canções da versão arcade do jogo. Não fazemos ideia de como isto irá funcionar. Levando cartões de memória PS2 para a arcade? Hmmmm...



“Iremos finalmente ver a tecnologia de jogos em todas os lares que têm vídeos”

O patrão da 3DO, Trip Hawkins, acha que a PlayStation2 constituirá uma revolução na história dos videogames.

FALANDO SOBRE A PLAYSTATION 2 COM...

TRIP HAWKINS

O PATRÃO DA 3DO CONTÉM O SEU ENTUSIASMO EM RELAÇÃO À PS2.

E há dezassete anos, Trip Hawkins co-fundou a Electronic Arts, em 1991 fundou a 3DO Company, e em 1999 visitou a Revista PlayStation para dar a sua opinião sobre o que a PlayStation 2 irá fazer pela indústria de videogames.

Revista PlayStation: O que pensa da PlayStation 2? Considera-a uma evolução natural das consolas de hoje ou pensa que é muito mais do que isso?

Trip Hawkins: Bem, é a coisa mais excitante que alguma vez sucedeu na história dos videogames. E é muito mais do que uma máquina potente, devido às suas capacidades DVD e Internet. Penso que iremos finalmente ver a tecnologia

de jogos em todas os lares que têm vídeos e televisores, e isso irá tornar o videogame num fenómeno muito maior.

RPS: A PlayStation original ajudou sem dúvida a tornar o videogame num passatempo de massas socialmente aceitável. Em sua opinião, o que irá a PlayStation 2 fazer pelo videogame em termos de melhorar esta situação?

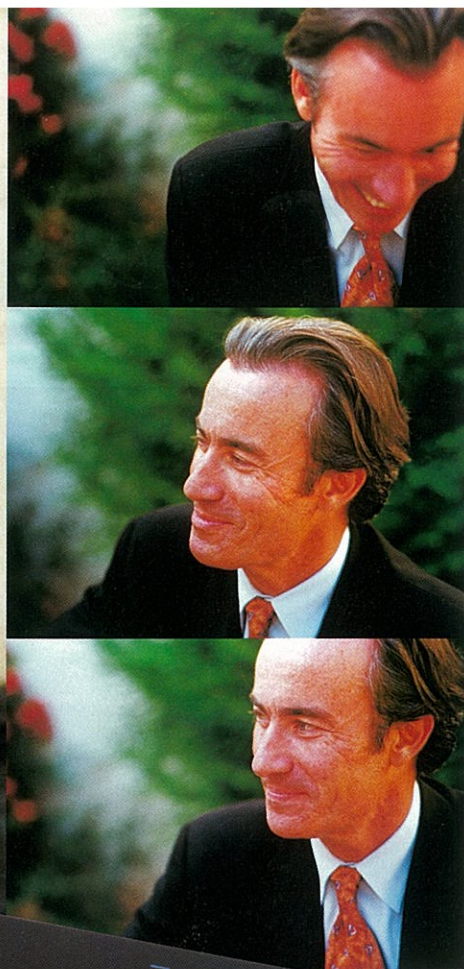
Trip Hawkins: Acho que essa é a maneira correcta de colocar as coisas – dizer que irá melhorar a situação. Não há dúvida que a PlayStation alargou o mercado, e a PlayStation 2 é um salto tão grande que as pessoas que ainda não jogam ficarão sideradas com o que verão que compreenderão que é algo para elas também.

RPS: Quando a PlayStation 2 foi anunciada sentia-se a preocupação de que apenas poucas produtoras teriam efectivamente os recursos para desenvolver jogos para esta consola. Acha que é verdade?

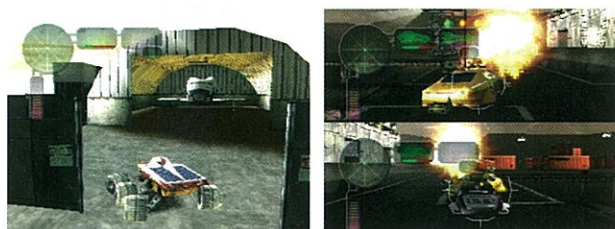
Trip Hawkins: Nos dias de hoje qualquer projecto sério de desenvolvimento de jogos irá custar pelo menos dois ou três milhões de dólares, mas mesmo uma pequena produtora tem esse dinheiro. Algumas pessoas dizem que é preciso ser uma empresa realmente grande para desenvolver títulos para a PlayStation 2 – eu não acredito nisso. Acho que é preciso ter milhões de dólares, mas não é preciso ter centenas de milhões de dólares.

RPS: Pensa que a PlayStation 2 poderá estabelecer-se como “a caixa principal” que tantas empresas procuram? Poderá este ser o sistema que a maior parte das famílias terá ao lado do seu televisor?

Trip Hawkins: Sim, sinto-me como se tivesse sido o João Baptista deste conceito desde há cerca de dez anos [risos]. Tenho andado a desejar que surja uma máquina como a PlayStation há tantos anos – algo que, não só nos permita fazer o tipo certo de jogos, mas que represente um considerável valor para todos os que aí andam. Esta máquina tem realmente uma sinergia com coisas como o DVD e a Internet, por isso fico muito entusiasmado com esse facto. Ainda não compreí um aparelho DVD ou



VIGILANTE 8 2ND OFFENSE



A condução de combate continua a bom ritmo com 2nd Offense, com a possibilidade de aumentar a perícia destruidora.

ALERTA NA ESTRADA!
ACTIVISION DÁ GÁS À MÁQUINA
VIGILANTE 8: 2ND OFFENSE A CAMINHO.

A seqüela de Vigilante 8, um título de condução, tiroeteio e colisões em elevadas doses, prepara-se para um lançamento surpresa no início do próximo ano. Tal como no original, o utilizador corre numa arena, esmagando e disparando contra tudo e todos suficientemente insensatos para se atravessarem no seu caminho. O novo jogo promete mais carros, mais arenas e, claro, ainda mais armas de destruição massiva. "Vigilante 8: 2nd Offense constituirá mais um salto em frente na redefinição do actual estado de condução de combate", afirmou Mitch Lasky, da Activision. A produtora Luxoflux Corporation tem 18 personagens alinhadas para os seus automóveis dos anos 70, oito das quais participaram no original. O jogador poderá aperfeiçoar os carros com mecanismos de alta tecnologia, e correr em 12 arenas Deathmatch espalhadas pelos Estados Unidos. Desta vez, a ênfase foi colocada no modo Quest, que está a ser concebido numa escala muito maior do que anteriormente, com objectivos mais desafiantes. Será isto Carmaggedon com armas? Pode ser... ■



“Ainda não comprei um aparelho DVD ou uma caixa Internet, porque estou à espera da PlayStation 2”

uma caixa Internet, porque estou à espera da PlayStation 2.

RPS: Presumimos que tenha visto a maioria dos filmes PlayStation2 e das demos que andam a correr mundo. Algum deles o impressionou em particular, ou está à espera de provas de jogabilidade?

Trip Hawkins: Já vi todos eles e nada me surpreendeu realmente, porque já sabia mais ou menos o que deveria

esperar, e o que vi correspondeu a essas expectativas. Acho que a maneira mais simples de descrever esta experiência é que quando vejo algumas destas demos, sinto que estou a ver um filme digital realmente bem produzido, só que é em tempo real. Isto é exactamente o que todos queríamos que fosse e é isso que temos.

RPS: E, finalmente, como acha que a PlayStation2 vai influenciar a natureza dos videojogos? Estes constituirão experiências muito diferentes daquilo a que já nos habituámos?

Trip Hawkins: As histórias irão tornar-se muito mais importantes. Todos nós que somos bons a fazer jogos iremos fazer um trabalho muito bom com a utilização da tecnologia e executando a engenharia. Aquilo em que iremos precisar de nos focar é numa história e num mundo de fantasia que seja atraente para as pessoas. Acho que no futuro as pessoas irão escolher os videojogos da mesma maneira como hoje escolhem os filmes que querem ver. ■

EXPRESSO ORIENTE

36 ON 136 OE プレイステーション

PREVIEWS

DRAGON QUEST VII

(ENIX/DEZEMBRO 1999)

Dragon Quest VII continua a estar no primeiro lugar das Tabelas Danegki.



Sujeito a muitas demoras, Dragon Quest VII, o aguardado título da Enix, está finalmente programado para lançamento sob a forma de CD duplo. O jogo foi muito elogiado aquando da apresentação da demo no Tokio Game Show e a história envolve o filho de um pescador que vive numa pequena e pacífica ilha.

Um dia, o nosso herói descobre uma misteriosa tábua de pedra antiga, sobre a qual foi gravada a imagem de um continente perdido semelhante a Atlantis. O herói e os seus amigos acabam por

descobrir outros continentes perdidos e lançam-se à descoberta dos segredos do seu mundo recém descoberto. Para além de todos estes elementos RPG, são de realçar três aspectos: o jogo utiliza uma mistura estranha de gráficos 3D (aventuras) e 2D (sequências de batalha); o jogo não terá virtualmente nenhum tempo de carregamento; este título tem lançamento confirmado nos EUA, o que significa que poderá estar a caminho uma versão PAL deste fenómeno japonês... ■

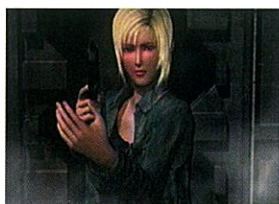
PARASITE EVE II

(SQUARE/DEZEMBRO 1999)

Os jogos da Square continuam a chegar... Decorrendo três anos após o jogo original, a sequência da aventura "cinematográfica" de Takashi Tokita continua a ter lugar nos EUA e a personagem continua a ser a bela agente do FBI, Aya Brea.

No último jogo, Aya tinha de salvar Nova Iorque das maléficas Neo-Mitochondrial Creatures. Infelizmente, elas estão de volta e assumiram o controlo do Akropolis Building em LA. Aya tem de liderar a sua unidade MIST (Mitochondrial Investigation & Suppression Team) e exterminar a ameaça parasita antes que esta contamine o planeta.

Com gráficos melhorados (os cenários são agora filmes em vez de simples CG pré-renderizados), jogabilidade estilo aventura e elementos RPG aperfeiçoados (o coeficiente de puzzles foi elevado relativamente ao original), Parasite Eve II é um título semelhante a Resident Evil, cheio de classe, com um arranha-céus tomado de empréstimo de Die Hard. Espera-se que um lançamento japonês durante este mês de Dezembro. ■



Tempos maléficos aguardam aqueles que comprarem Parasite Eve II. Haverá um lançamento europeu?



Imagens dos títulos de lançamento da Namco para PS2, Tekken Tag Tournament e Ridge Racer V.



ABREM-SE AS COMPORTAS...

PLAYSTATION 2

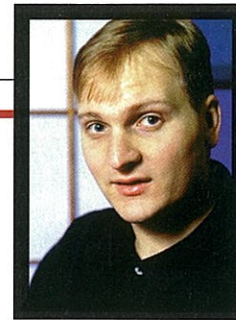
SURGEM MAIS JOGOS PARA A CONSOLA DA PRÓXIMA GERAÇÃO.

Depois das novidades sobre a PS2 publicadas na última edição, a bola de neve continua a rolar. Embora a Sony tenha revelado 84 títulos PlayStation 2 no Tokio Game Show, o número total de jogos chega agora a mais de 160, com cerca de 20 títulos a estarem prontos para o lançamento da máquina em Março. Aqui ficam mais alguns rumores...

- A Square planeia ter dois jogos PS2 prontos para o lançamento, sendo um The Bouncer e o outro um título a ser anunciado. Mais dois títulos surgirão no Verão.
- A produtora de Everybody's Golf, a T&E Soft, irá lançar Golf Paradise a tempo do lançamento da PS2.
- A Konami vai lançar Drum Mania por altura da saída da PS2, colocando também à venda o controlador Drum Mania. A versão PS2 terá um novo modo Edit, que permite trocar dados com amigos e descarregar canções

das máquinas arcade.

- A Tecmo irá lançar uma versão PS2 de Ninja Gaiden nos Estados Unidos no final do ano 2000.
- Novas imagens de Kessen, o título de lançamento da Koei, apresentam mais de 300 personagens no ecrã, cada uma operando independentemente das demais. Melhor ainda, uma demo de Kessen e uma T-shirt especial serão incluídas no jogo da Koei, Large Sea Navigation IV: Estado para a PlayStation original.
- A Namco confirmou que Tekken Tag Tournament e Ridge Racer V estarão prontos para o lançamento da PS2.
- A produtora Whoopee Camp está aparentemente a trabalhar numa versão PS2 de Tombi. Uma sequência PS do jogo estará disponível na próxima Primavera.
- Prestes a chegar à Dreamcast, Biohazard: Code Veronica, está aparentemente a ser considerado para uma conversão para PS2. Chris e Claire estão de regresso a casa! ■



Nicolas Di Costanzo

NOVOS LANÇAMENTOS

CHRONO CROSS (SQUARE)

A Square ainda mal acabou de reformular Chrono Trigger e já está a lançar o segundo título da série, Chrono Cross.

Não sendo uma sequência directa, Chrono Cross apresenta personagens e cenários novos. Em primeiro lugar, o jogador conhece Serge, um rapaz que é lançado numa realidade alternativa.

Aí encontra Kid, uma misteriosa rapariga que se junta a ele numa aventura que percorre o tempo e o espaço. Apresentando uma abordagem estratégica, Chrono Cross é perfeito para aqueles que exigem "facilidade de jogo" com "profundidade". ■



Um RPG mais tradicional espera aqueles que enfrentarem Chrono Cross.

GALERIANS (ASCII)

Rion, um jovem telepata, tem de conduzir a batalha do Bem contra o Mal em Neo-Tokyo. Isto significa percorrer três CDs com muitas aventuras 3D, mas com um enorme mundo tipo manga para explorar, um enredo psicologicamente aterrador e elementos conhecidos dos fãs do clássico anime Akira.

Contem com um lançamento europeu da Crave no próximo ano. ■



Os aterrorizadores Galerians.

DEW PRISM (SQUARE)

Jogando quer como o rapaz Rue ou como a rapariga Mint, a sua tarefa é descobrir uma runa mágica. Jogue como Rue e enfrentará uma demanda excitante, mas, se jogar como Mint, conte com comédia a cada esquina. Drew Prism apresenta uma bela animação 3D que o destaca dos restantes e um sentido de imaginação que falta à maior parte das aventuras orientais. ■



Drew Prism tem muitas piadas.

電撃 PlayStation

DENGEKI CHARTS*

Top 5 - Vendas

- 1 Jojo's Bizarre Adventure (Capcom)
- 2 Derby Stallion '99 (ASCII)
- 3 Dew Prism (Square)
- 4 Biohazard 3: Last Escape (Capcom)
- 5 Dance Dance Revolution 2nd ReMix (Konami)

Top 5 - Esperados

- 1 Dragon Quest VII (Enix)
- 2 Chrono Cross (Square)
- 3 Tokimeki Memorial 2 (Konami)
- 4 Gran Turismo 2 (SCEI)
- 5 Parasite Eve II (Square)

Top 5 - Favoritos dos Leitores

- 1 Final Fantasy VIII (Square)
- 2 Legend Of Mana (Square)
- 3 To Heart (Aquaplus)
- 4 Monster Farm 2 (Tecmo)
- 5 SaGa Frontier 2 (Square)

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



MADE IN JAPAN

TRANQUEM AS PORTAS...

As tendências vão e vêm, mas 1999 deu origem a duas estirpes de jogo que não irão a lado nenhum - o género musical e o terror de sobrevivência. Com o recente lançamento de Biohazard: Last Escape e Galerians, e com Parasite Eve II e Biohazard: Gun Survivor prestes a chegarem, o terror de sobrevivência conquistou o Japão de uma forma sem paralelo com qualquer outro género recente. Last Escape vendeu um milhão de cópias na primeira semana que esteve à venda.

Porquê o atractivo? Estarão as massas jogadoras de Akihabara fartas dos gráficos engraçadinhos? Estará a perturbante subida na taxa de suicídios entre os jovens japoneses a reflectir-se na sua escolha de jogos? Poderemos esperar legiões de japoneses mortos-vivos a erguerem-se dos seus túmulos e arrancarem os rostos de compradores inocentes?

Não, não se trata disso. O Japão sempre teve um fraquinho pelo horroroso (pense em Devil Man ou qualquer anime com sabor a terror) e o facto é que só recentemente as produtoras conseguiram traduzir com êxito este género para PlayStation - libertando excitação, e não apenas agitação, e finalmente desenvolvendo títulos de terror para o jogador inteligente, em vez do terror de faca e alguidar de Mortal Kombat e semelhantes.

Não, não tenham medo - Tóquio está a salvo de dinossauros, ogres e polícias zombies. Esperem um instante, vou só trancar as janelas... ■

A Pancro

deseja a todos os leitores da

PlayStation

um Feliz Natal e um Bom Ano Novo.



Não é propriamente uma figura de encantar, Ash nas garras de Evil Dead.

RESPIRE FUNDO

ASHES 2 ASHES

EVIL DEAD RE ANIMADO NA PLAYSTATION.

Foram descobertas provas do pacto, há muito suspeitado, entre a THQ e o mundo da escuridão. Esta produtora invocou o poder proibido da licença do filme de terror para manifestar o pavoroso Evil Dead: Ashes 2 Ashes. Outros membros do seu círculo de magia negra incluem os criadores do filme, Sam Raimi e Robert Tapert, e o protagonista original Bruce Campbell.

O jogo irá decorrer oito anos após o episódio final da trilogia e constituirá um regresso àquela cabana de má memória, no meio do bosque. Os acontecimentos giram em torno de Ash, a principal personagem do filme, e dos seus problemas com o Necronomicon Ex Mortis

(Livro dos Mortos). Tratar-se-á de um jogo adulto, cheio de zombies com más intenções. O objectivo é aumentar a mitologia Evil Dead, por isso esperam-no horrores vários, resolução de enigmas e cenas de acção de arrepiar. Felizmente, tem até ao próximo ano para fortalecer a psique e fazer as suas orações.

Evil Dead está a ser produzido pela Heavy Iron Studios, uma associação de produtoras de filmes e jogos sediada em Los Angeles. Os seus trabalhos anteriores incluem Parasite Eve e filmes como True Lies (A Verdade da Mentira), Apollo 13 e Titanic. Os criadores originais de Evil Dead produzem agora Hercules e Xena: Warrior Princess para a televisão. ■

PERISCÓPIO

SARCASMOS EXCLUSIVOS, MURMÚRIOS CURIOSOS, BOATOS ESTRANHOS...

Em resposta à PS2, a Nintendo confirmou finalmente os seus planos para a próxima geração. Project Dolphin foi abandonado, Lickitung 2001 foi aprovado. Projectado para lançamento na primeira metade de 1999, Lickitung 2001 terá três títulos iniciais (Teenage Mario, Mega Mario On Planet Puff, Mario Dentist), com mais três (Mario Goes Hiking, Cream Scene Mario) a lançar de seguida... Os homens divertidos da Sensible Software assinaram um acordo com o Manchester United para desenvolver um jogo baseado num jogador do clube. "É uma coisa tipo Tamagotchi", afirma Oliver North, da Sensible. "O

utilizador controla o jogador numa base quotidiana, enquanto este anda de um lado para o outro, bebendo cerveja e comprando postais. Esse tipo de coisa. Num dia de jogo, o jogador terá de garantir que ele toma duche, e que não se mago..." Dica rápida para Speed Freaks - pressionar rapidamente X, Esq. Baixo, Círculo, X, X no ecrã de título para desbloquear uma personagem com boca de macaco... O inventor de periféricos Fugazi-san testou recentemente um protótipo de jogo de controlo de pensamento. Um voluntário usou o sistema para jogar Street Fighter Alpha cont'a um



Freak Team Bandicoot.

adversário que utilizava um joypad. "À medida que pensava nas coisas, estas aconteciam", afirmou o morto. SIM, MORTO! ■

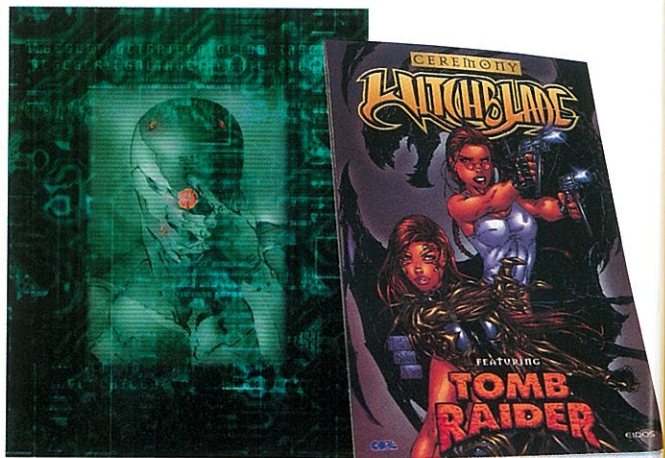
AMIGOS DO PAPEL

ARTE E MANHAS

PRINCIPAIS JOGOS PASSAM A PAPEL

A medida que a qualidade artística dos jogos se torna cada vez mais luxuriante, é inevitável que as imagens acabem por ser transferidas para o papel impresso. Em breve, surgirão uma série de livros de banda desenhada relativos a videojogos. Não deixe de ficar atento a estes em particular...

- Metal Gear Solid Art Book: um volume de 180 páginas do celebrado artista manga Yoji Shinkawa. Cheio de esboços do jogo, fornece informação sobre a forma como Metal Gear foi desenvolvido, visto pelos olhos do artista.
- Romance gráfico Silent Hill: funcionando como um guia do jogador para os puzzles, o romance foi escrito e ilustrado por Neil Gooze, que trabalhou em 2000AD.
- Banda desenhada Tomb Raider/Witchblade: retirada da série Top Cow, esta obra, editada pela Titan, constitui uma importante compilação para os fãs de Lara.
- Sandman: The Dream Hunters: ilustrado pelo lendário artista de Final Fantasy, Yoshitaka Amano, e escrito por Neil Gaiman, The Dream Hunters é um triunfo delicado. ■



Agora em livro... a arte estilizada do mundo dos jogos traduzida na folha impressa.

Logic3



PS414
4.550\$00

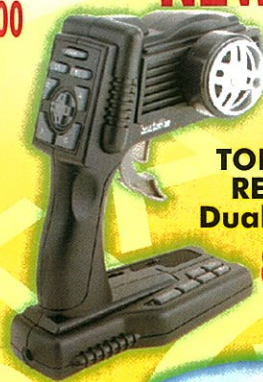
NEW !!

PS 439
Suporte p/volantes
5.530\$00

ARCADIA
5.660\$



VIBRATION



PS 440
TOPDRIVE
REACTOR
Dual Shock
8.990\$00



Volante com Vibração FULL THROTTLE
● PSX/N64/SATURN
● Volante + Pedais + Mudanças /Travão de Mão



OFERTA
DE 1 MEMÓRIA DE 2 MB

GB 510-GAMEBOY
Organiser



4.620\$00



SP 300 - Sound Station iMAC
15.970\$00

PS 436-DREAM STATION
PSX/SEGA DREAM
5.990\$00



18.950\$00

1 MB MEMORY (5 cores)
1.600\$



2 MB MEMORY
2.600\$



8 PAGE MEMORY
4.500\$
24 PAGE MEMORY
6.900\$
72 PAGE MEMORY
9.900\$

TOPDRIVE	JT 226 PC TOPDRIVE	PC 229 PC TOPDRIVE	PS 435 TOPDRIVE GTO	PS 436 TOPDRIVE SPRINTER	PN 428 TOPDRIVE PLUS	JT 426 TOPDRIVE
FEATURES						
FORMAT - PLAYSTATION						
FORMAT - PC						
FORMAT - PSX & N64						
10" DIAMETER WHEEL WITH 180 ROTATION						
PRECISE AUTO CENTRING						
DUAL SHOCK						
MUDANÇAS E PEDAIS						
PREÇO	11.990\$00	9.990\$00	9.990\$00	13.980\$00	17.980\$00	12.900\$00

VIBRATION



PS 4005
4.990\$

PS 4003
8.990\$

Lg500
MULTICASE
Universal
Carry Case
4.990\$

Jt420
PSX SCART
AV CABLE
1.600\$

Jt421
RGB SCART
LEAD
1.850\$

Jt422
JOYPAD
EXTENSION
LEAD
900\$

Jt423
LINK CABLE
1.250\$

OS MELHORES JOGOS DE CONSOLA

PLAYSTATION	GAME BOY COLOR	NINTENDO 64	DREAMCAST
PGA EUROPEAN TOUR GOLF	LOONEY TUNES	RUGRATS TREASURE HUNT	MILLENNIUM SOLDIER-EXPENDABLE
10.990\$	7.860\$	15.780\$	11.990\$
MISSÃO IMPOSSIVEL	MR. NUTZ	MICHAEL OWEN'S WORLD	PEN PEN
11.540\$	7.860\$	14.990\$	10.990\$
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	MADDEN NFL 2000	LEAGUE SOCCER 2000	UEFA STRIKER
10.990\$	7.490\$	15.070\$	13.640\$
UEFA STRIKER	FIFA 2000	DESTRUCTION DERBY	
11.540\$	7.860\$	13.640\$	
THE SMURFS	MISSÃO IMPOSSIVEL	WORMS ARMAGEDDON	
11.540\$	7.860\$	14.990\$	
ASTERIX	ANTZ	IMPOSSIBLE MISSION	
10.990\$	7.490\$	11.900\$	
24 HORAS LE MAN	ASTERIX E OBELIX	LODE RUNNER	
11.540\$	6.990\$	12.990\$	
CASTROL HONDA SUPERBIKES	BUGS & LOLA	PENNY RACERS	
10.990\$	6.990\$	13.900\$	
PLATINUM HEART OF DARKNESS	HUGO 2 1/2	STARSHOT	
5.990\$	7.490\$	11.900\$	
LUCKY LUKE	LUCKY LUKE	V-RALLY 99	
10.900\$	6.990\$	7.990\$	
RUGRATS	RUGRATS	WCW REVENGE	
10.990\$	7.490\$	11.900\$	
PLATINUM V-RALLY	STRUMPS NIGHTMARE		
5.900\$	6.990\$		
V-RALLY II	TWEETY & SILVESTER		
11.540\$	6.990\$		
	V-RALLY		
	7.490\$		

JOGOS

IMPORTADOR E DISTRIBUIDOR:

CIGEST, LDA. LISBOA: Travessa do Giestal, 26-B 1300 LISBOA Tel. 21 361 63 10 Fax. 21 364 89 78 - Email: cigest @ mail. telepac. pt

CDI, LDA. PORTO: Rua Sá da Bandeira, 752 - Tel. 22 205 05 55 - Fax. 22 208 29 59 - E-mail: codin @ mail. telepac. pt

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



CORREIO

AQUELES QUE ACABAM DE ENTRAR NO MARAVILHOSO MUNDO DA PLAYSTATION, SEJAM BEMVINDOS. ESTA É A SECÇÃO PARA ONDE DEVEM ENVIAR AS VOSSAS CARTAS COM DÚVIDAS, CRÍTICAS E SUGESTÕES.



JURO QUE NÃO PERCEBO...!

Vou como é costume, dar os meus parabéns à revista não só pelo trabalho que tem vindo a desempenhar todos os meses para que as novidades sobre o mundo PlayStation cheguem a todos nós, mas também porque achei o novo "look" da revista sensacional...obrigado. O que me levou a escrever para a revista é uma dúvida que me assola a cabeça. Porque é que sempre que um novo jogo Tomb Raider sai, não só a revista PlayStation mas também muitas outras revistas, fazem uma cobertura do lançamento do jogo, que mais parece que se trata de um jogo revolucionário. Quando joguei a demo de Tom Raider TLR, perguntei a mim mesmo: o que foi que mudou??? Serei só eu ou haverá mais pessoas que pensam o mesmo? Não estará a pobre Lara cansada de tantas aventuras e tão monótonas? Até eu já estou preocupado, se as perigosas aventuras que Lara Croft

enfrenta, não a matarem, ela corre o risco de morrer de tédio.

Diogo Vaz Pinto - via e-mail

O leitor não deixa de ter razão, de certa maneira. Mas quando a fórmula resulta, deve continuar-se a apostar na personagem. Mas Lara não é fenómeno único. Por exemplo, Mortal Kombat, Alien, Final Fantasy, Street Fighter, Sim City, etc, continuam a alegrar adeptos das séries. Mas o jogo não deixa de estar melhor que o anterior e a própria Lara viu os seus atributos "aperfeiçoados". Outra coisa não se esperava. De qualquer forma, obrigado pela sua opinião.

PLAYSTATION 2

Olá redacção! Eu acho que vocês deviam dar mais espaço para truques e deviam ter um guia de compras de 4 em 4 meses e deviam oferecer posters. Tenho umas dúvidas para vos colocar: se comprar a PlayStation 2 na China, posso jogá-la cá em Portugal? Quanto é que custa o Final Fantasy VIII? E o Multi Tap funcionará com a PlayStation 2? Continuem com o bom trabalho!

Urbano da Veiga - Massamá

Ainda mais espaço para truques? Qualquer dia temos metade da revista só com dicas e truques (eheheh). Vá lá, para compensar a "ausência" de truques, este mês tem dezenas deles no livrinho de bolso que oferecemos. Não nos pergunte preços de jogos. Não temos tabelas de preços

pois não os vendemos. O sistema de TV da Europa (PAL) é diferente do da China (NTSC). Logo, não poderá jogar em Portugal com uma consola chinesa. A maioria dos acessórios da actual PlayStation serão compatíveis com a PS2.

WILD THINGS

Olá, desde já parabéns pela vossa excelente revista e gostaria de vos fazer as seguintes perguntas: É possível ligar uma PlayStation a um monitor de computadores? Posso um monitor Philips de 17". Será que funciona com a PlayStation? Comprei recentemente um volante de Wild Things, modelo Turbo Race Wheel Feedback PSX, e não funciona com o Gran Turismo em modelo de vibração. O defeito será do jogo ou do volante, já que funciona com todos os meus jogos menos o GT? Obrigado pela vossa atenção.

Élio Santos - Ermesinde

Só pode ligar a PlayStation a um monitor de computador se tiver um conversor de RGB (consola) para VGA (computador). Quanto ao volante Wild Things, o problema é do jogo. Não aceita Feedback.

SIMULADORES

Antes de mais, gostaria de vos felicitar pelo trabalho que têm vindo a realizar. A minha questão é sobre os tipos de jogos: tendo o mundo dos videojogos toda a espécie de jogos, interrogo-me por que nunca ouvi falar, nem vi

simuladores de ciclismo e de hóquei em patins. Será que existe este tipo de jogos?

Filipe Correia - Barreiro

No Fear Downhill Mountain Biking é um simulador de ciclismo de montanha. Consulte o Teste nesta edição. Relativamente a hóquei, por enquanto só no gelo, com a série NHL e companhia.

CARTÃO DE MEMÓRIA 8 MB

Olá malta, escrevo pela primeira vez para a revista PlayStation e desde já queria dar os parabéns pelo excelente trabalho que têm vindo a apresentar. Gostaria que me dissessem quais são as principais vantagens quando utilizamos um cartão de memória de 8 MB na PlayStation?

Bruno Pedrosa - Leiria

A vantagem da utilização de um cartão de memória de 8 Mb é clara. Mais espaço para guardar jogos, ou melhor dizendo, para fazer mais saves de mais jogos.

DEMO QUEIMADA

Prezados senhores(as) que fazem esta revista. Tenho um problema grave. O que me levou a escrever foi o CD de demos da vossa última edição. Isto é, o CD, na parte superior, está queimado, se calhar por causa da máquina que cola o invólucro de plástico da revista. Mesmo assim arrisquei, e coloquei-o na PlayStation. Consegui jogar Lego Racers e Point Blank 2, mas quando tentei ver o vídeo do Final

Fantasy VIII, a PlayStation bloqueou e começou a fazer um som estranho e desliguei a consola. Voltei a ligá-la e tentei jogar Wip3out... lá voltou o novo som e nada. Depreendi que a demo estava com um defeito irreparável e pergunto se há possibilidade de me trocarem a demonstração.

Fernando Carvalho — Régua

A esta hora já deve ter recebido um novo CD em condições. Uma falha na máquina de plastificar a revista queimou o seu CD. Mas não se preocupe. Sempre que receba algum CD ou revista em más condições, nós substituímos por novo.

PARASITE EVE E FFVIII

Olá redacção da Revista Oficial PlayStation. Felicitações! Tenho umas perguntas a fazer:

- 1) Parasite Eve para PlayStation já saiu em Portugal? Se ainda não saiu qual é a sua data de saída?
- 2) FFVIII correrá na PlayStation 2? Se sim, os gráficos serão melhores e a velocidade do jogo mais rápida?
- 3) Quais são as datas de saída do PocketStation e da PlayStation 2?

Nelson Paiva — Amadora

Parasite Eve não saiu e não sabemos quando sairá. FFVIII irá certamente correr na PS2, mas não conte que vá ter gráficos melhorados. Ficará exactamente igual. Quanto à velocidade contamos que se note uma aceleração. O PocketStation ainda não tem data de lançamento e a PS2 deverá sair em Março no Japão e Setembro na Europa.

SOUL CALIBUR

Cara revista PLAYSTATION, agradeço-vos pela maravilhosa revista e consola. Tenho a vossa revista desde que ela saiu em Portugal. Eu escrevo-vos para tirar uma dúvida sobre SOULBLADE. Uma vez que agora saiu a continuação, denominada SOUL CALIBUR, mas só para

DREAMCAST, gostava que me dissessem se SOUL CALIBUR vai sair para PLAYSTATION.

Rui Madeira — via e-mail

Soul Calibur não tem e não se prevê que venha a ter uma versão para PlayStation.

GRAN TURISMO 2

Quando chega Gran Turismo? Quanto automóveis e pistas terá? E que marcas de automóveis?

Miguel Pires — via e-mail

A data de lançamento de Gran Turismo era, há um mês atrás, dia 10 de Dezembro. Entretanto, verificaram-se alguns atrasos e não sabemos se na altura em que lê esta revista já estará disponível. Quanto às características que refere estão todas descritas no Preview Especial publicado nesta mesma edição.

SUGESTÕES

Olá! Eu compro a vossa revista desde que a primeira edição saiu cá em Portugal, por isso venho através deste e-mail dar uma sugestão: que tal fazerem um Web site da revista PlayStation e que tal se, de vez em quando, publicassem junto com a revista um livro pequeno só com dicas?

Valter Bento — via e-mail

O site da revista está nos nossos projectos para o ano 2000. Quanto ao livro de truques é mais complicado. Os custos são elevadíssimos e só em ocasiões especiais, como o Natal, podemos dar-nos ao luxo de oferecer uma prenda aos nossos leitores.

PARABÉNS

Espero que se encontrem bem dispostos. Estou a escrever para vos dar Parabéns, por 3 razões:

- 1) Um novo formato mais bonito, mais apelativo e simples de consultar;
- 2) Pela fabulosa, extraordinária, fenomenal demo de: "Tomb Raider: The Last Revelation", "Mission: Impossible", etc.
- 3) E pelos 2 fenomenais folhetos que

acompanham a dita Revista. Mais uma vez Parabéns e continuem a caminho do Futuro com esta vossa/nossa extraordinária Revista que e será sempre a PlayStation. Um forte abraço para toda a Equipa, deste vosso leitor.

Miguel Martins — via e-mail

Parabéns aceites. É bom saber que alguém reconhece o nosso trabalho.

POCKETSTATION

Olá Editora, Gostava que me dissessem se o PocketStation será compatível com a PS2, isto é, se se vai poder descarregar um jogo da PS2 para o PocketStation. Ciber cumprimentos de

Emanuel Rocha — via e-mail

Como deverá já ter lido nas páginas de notícias desta edição, onde pode ter encontrado as últimas novidades sobre a PlayStation 2, o PocketStation é compatível com a futura consola.

FIFA 2000

Gosto muito da vossa revista e venho acompanhando as matérias sobre o FIFA 2000. Como fã dos jogos FIFA anteriores resolvi comprar o FIFA 2000, mas em versão Espanhola. E agora surgiram-me algumas dúvidas que gostava que me esclarecessem:

- 1) Já sabia que não tinha o campeonato português, mas também não tem a selecção portuguesa?
 - 2) A Electronic Arts deixa os restantes países alterarem partes do jogo?
 - 3) Na versão para PC podemos ir à Internet e fazer download de ficheiros para FIFA 2000 e incluir o campeonato português, e para a PlayStation existe algum acessório para fazer isso?
- Espero que possam responder às minhas dúvidas.

Pedro Fernandes — via e-mail

O jogo FIFA 2000 não tem jogadores portugueses, nem os da selecção nacional, porque a Electronic Arts não

é detentora dos direitos de utilização dos nomes desses jogadores. Não existe acessório nenhum para colocar os portugueses no jogo PlayStation.

QUANTAS HORAS?

Saudações a todos. Sou um fã da saga Final Fantasy, e recentemente adquiri o último episódio. Até agora o jogo parece-me excelente, mas apenas com dez horas de jogo acabei o primeiro CD. Já foi dito, nesta mesma revista, que este jogo é maior que o sétimo episódio. Afinal, quantas horas de jogo obrigatórias oferece Final Fantasy VIII? Achei uma desilusão o facto de nos dois números anteriores prometerem uma demo jogável do mesmo jogo e não a terem incluído no CD deste Natal.

Bruno Figueiredo — via e-mail

Final Fantasy VIII é efectivamente maior que o antecessor. Mas não tem um mínimo de horas obrigatórias. Pode acabar o jogo em menos tempo do que o tempo médio previsto para o fazer. Infelizmente não foi possível incluir a demo do FFVIII no CD da revista. Problemas de última hora tornaram impossível realizar esse desejo de muitos.

ANÚNCIOS DE LEITORES

Não será possível aumentar a secção do correio para duas páginas, pelo menos? E que tal colocar uma nova secção com anúncios, para a qual os leitores possam enviar anúncios de vendas de jogos, consolas, trocas, etc...

Pedro Gonçalves — Seixal

A secção do correio é sempre a mais sacrificada quando o espaço é curto para outras matérias. Vamos tentar de agora em diante que se mantenha sempre com duas ou mais páginas. Quanto a uma nova secção para vendas e trocas de consolas, lamentamos decepcioná-lo mas não vai ser possível por agora. Talvez num futuro próximo.

REVISTA PLAYSTATION VERSUS...

WU-TANG CLAN

VOAR ATÉ NOVA IORQUE E ENFRENTAR O WU-TANG NO SEU PRÓPRIO BEAT 'EM UP? ENCHEMO-NOS DE CORAGEM E SEGUROS DE VIAGEM...

Juntámo-nos ao nosso humilde correspondente no meio daquilo que apenas pode ser descrito como um certo mal-entendido. A questão era saber se o Wu-Tang Clan podia defrontar-se com o rapper pesado Cypress Hill na PlayStation, dado que ambos entraram recentemente no mundo dos videojogos (Cypress Hill surge no tremendo jogo de PC, Kingpin). O que acabou por acontecer foi uma proposta de enfrentar o Wu no seu próprio jogo. No seu estúdio de gravação. Com todos os seus companheiros. Isto era realmente muito pouco sensato. "Vou agitar esta cena, meu! Acho que esta cena é a maior! Vou atirar-lhes com a minha personagem e eles têm de se curvar, porque eu percebo esta cena, estás a topar, meu?" Estou. O mestre da cena, actualmente à espera de desancar este vosso amigo com sete tonalidades de uma coisa poligonal castanha, é um tal U-God, há muito membro dos hip-hoppers de Long Island, e

hoje infelizmente o seu único representante, o Wu-Tang Clan. Enquanto membros como RZA e GZA têm uma presença musical mais marcada, U-God espera remediar esta situação com o seu próximo álbum, "Redemption". Hoje, porém, está aqui para falar sobre o

contigo. Sou o maior filho da mãe! Sou famoso, meu. "Da primeira vez que joguei, perdi. Trouxemos o jogo para as nossas lojas Wu e a primeira vez que joguei estava a levar porrada a sério. E perguntei 'Quais são os meus movimentos?' Eles

lugar). Tem saudades dos velhos tempos? "Tenho mesmo, meu. E tudo porque as empresas discográficas só sabem tirar a piada de um tipo", explica ele, no que será provavelmente o seu único momento de

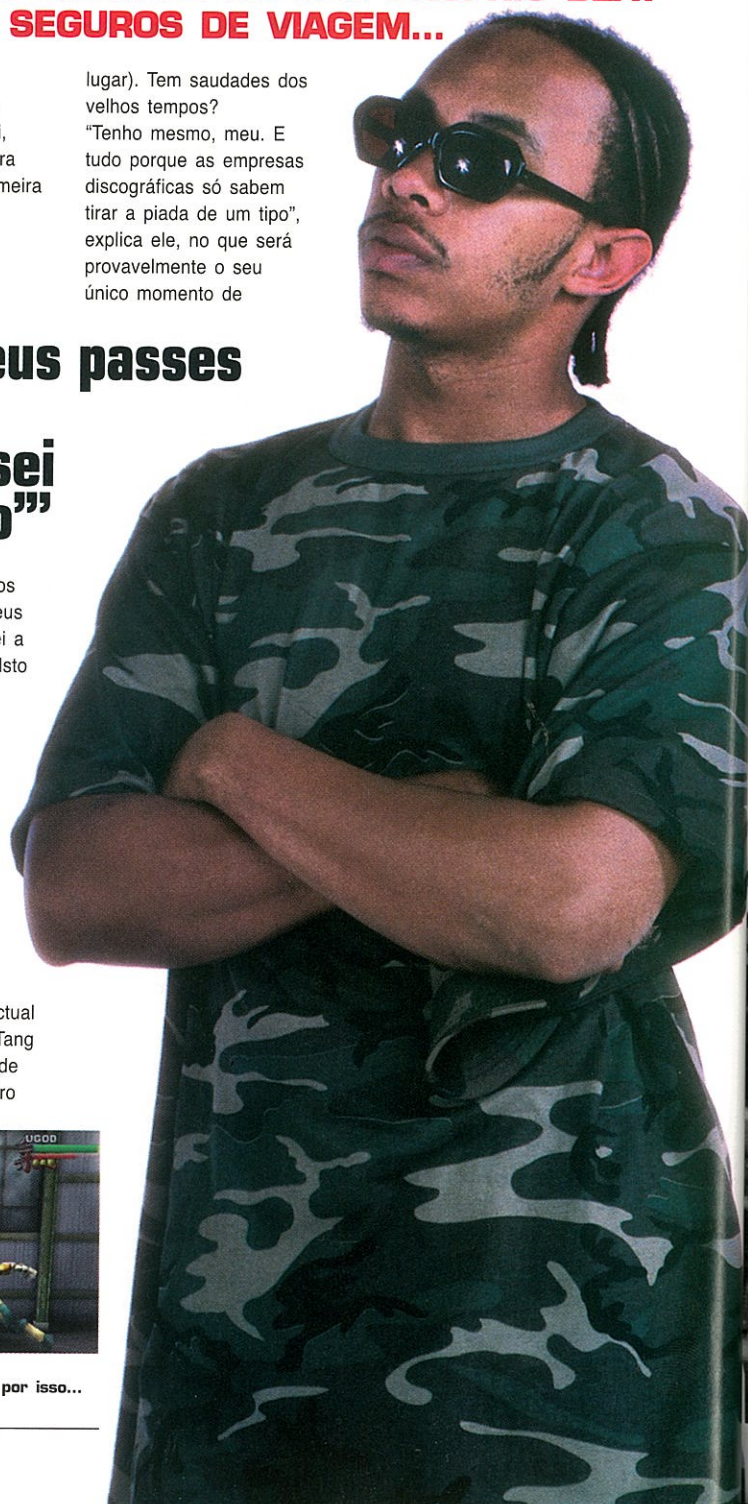
"Comecei a fazer os meus passes à maneira e comecei a desancar os tipos! Pensei 'Isto é um jogo porreiro'"



novo causador de perturbação para PlayStation do Clan, Taste The Pain. E falar é algo que ele faz muito bem. "Sou um privilegiado

do caraças, meu", afirma o homem também conhecido por Golden Arms (Braços Dourados). "Considerando de onde vim, isto é incrível. Já fui imortalizado em cera, agora sou imortalizado em disco. Isso quer dizer que os meus miúdos podem mesmo jogar comigo. 'Olha, pai, estou a desancar os tipos

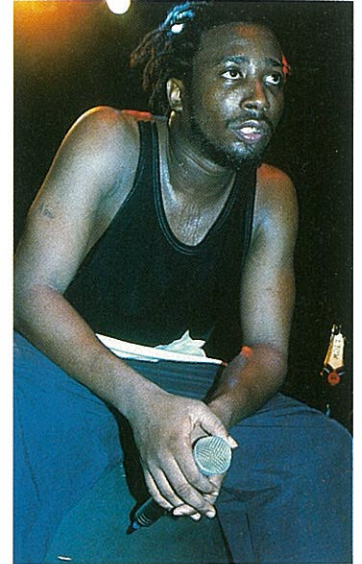
mostraram-me os movimentos e eu comecei a fazer os meus passes à maneira e comecei a desancar os tipos! Pensei, 'Isto é um jogo porreiro!'" Ouve-se então uma das características gargalhadas de U-God – algo que este homem conquistou o direito de dar, considerando a longa estrada que os Wu tiveram de percorrer para passar das suas raízes de bando (Protect Ya Neck, o barulhento underground de 1993) até ao seu estatuto actual (o seu segundo álbum, Wu-Tang Forever, entrou nas tabelas de álbuns britânicas pelo primeiro



Imagens do beatífico Taste The Pain. Perdemos, certo? Mas ele tinha jogado mais vezes do que nós e por isso...

desânimo. "Tem de estar pronto até aquele dia", "Têm de fazer isto"... Quando começámos, era só diversão e brincadeira e, passados uns tempos, eles tentam fazer disto uma seca de emprego! Sinto falta desses tempos, meu." Mas embora o sucesso dos álbuns dos Wu-Tang, a linha de roupa Wu Wear e outros projectos lhes tenham permitido luxos, a última coisa que estão a fazer é desleixar-se. Êxito significa concentração e, de volta ao mundo dos videojogos, isso pode significar nada de jogar PlayStation. "Quando fizemos 'Wu-Tang Forever' na Califórnia, andávamos a jogar uns jogos, mas era preciso estarmos concentrados, tínhamos de desligar os jogos", recorda U-God. "Jogos novinhos estragam-nos a vida, especialmente se tivermos uma data de gente à nossa volta a jogar. Perdemos e temos de esperar que o joypad chegue outra vez às nossas mãos. Esta cena dá cabo de nós, meu – mas é assim que se aprende a dar tarefa. Eu tinha de esperar tanto pelo joypad, que saí e comprei o jogo, pratiquei e depois voltei e comecei a desancar tudo!"

E o que é que desancava? "Já sou rei do Tekken! O nosso jogo é parecido. Alguns movimentos são os mesmos, mas um pouco diferentes. Sabe de que jogo é que eu gosto? Gosto daquele Apocalypse, com Bruce Willis. Gosto daquele sacana de jogo, cenas a caírem atrás de nós, temos de correr, saltar, ir de um lado para outro, disparar à maluca, lançar umas coisas... Gosto daquela cena, meu!" Cenas que nos levam ao tema da violência – algo que Taste The Pain tem às carradas. U-God não concorda. "Conhece Mortal Kombat?" Oh, sim. "Para mim, esse é um dos jogos mais macabros. Arrancamos um coração, a cena fica a pulsar na nossa mão, levamos o tipo para lá, voltamos a trazê-lo para cá. Cortamos uma cabeça, a cabeça continua a flutuar... não se pode ser mais brutal do que isso. O que vamos fazer com um jogo? O nosso jogo é limpo. É para miúdos de 13, 12 anos, talvez dez... Podemos até chegar a um mercado totalmente novo pelo simples facto de que os pais não deixam (os filhos) ouvir o nosso CD mas vão deixá-los comprar o jogo." Ah, isso é que não vão, quando virem a indicação "para maiores de 18 anos", mas para U-God é material muito manso comparado com o que ele tem visto nas ruas. "Eu cresci no meio de lutas, e o pior que podia acontecer era sermos



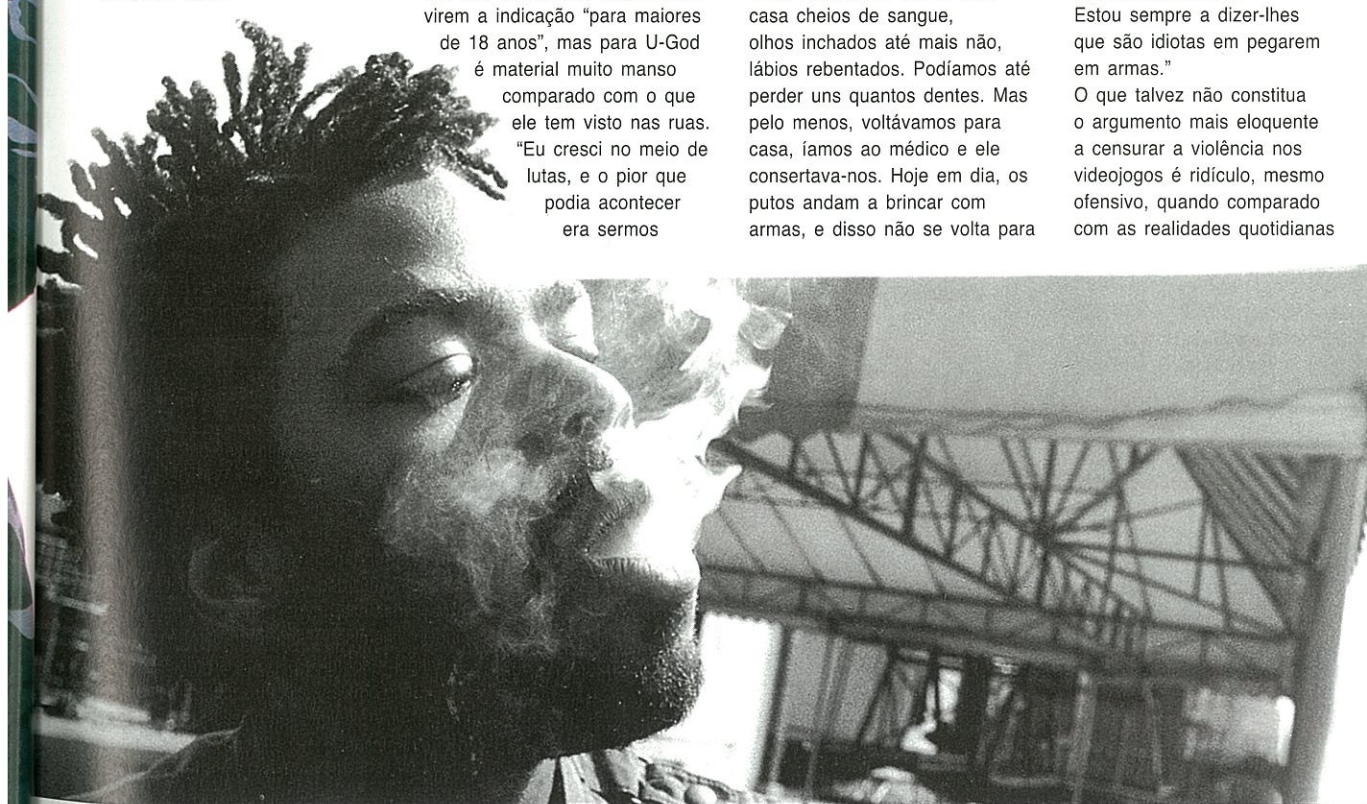
Enfrentámos U-God e perdemos (em cima, à esquerda). O resto do Wu-Tang Clan, finalmente, dá um ar da sua graça para um jogo rápido de Taste The Pain (à esquerda), enquanto Ol' Dirty Bastard faz um ar ameaçador (em cima).

“Os meus miúdos podem mesmo jogar comigo. ‘Olha pai, estou a desancar os tipos contigo...’”

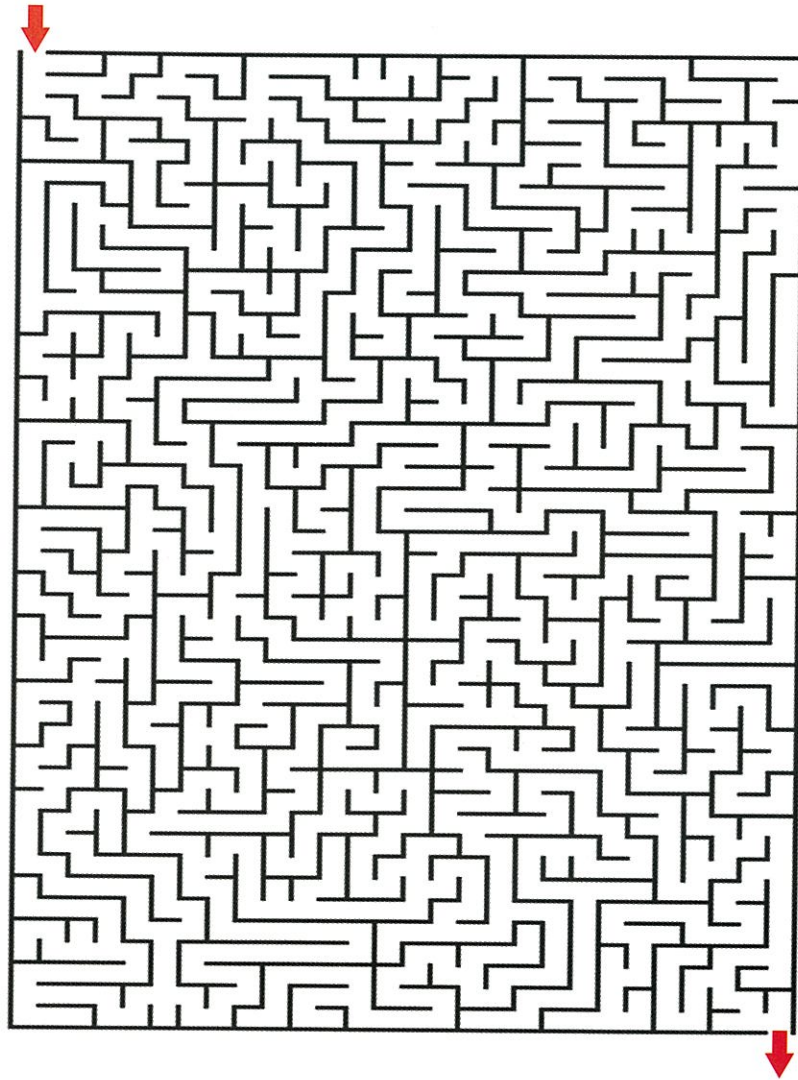
esfaqueados, cortados, ou coisa parecida”, recorda ele. “Não morríamos. Íamos para casa cheios de sangue, olhos inchados até mais não, lábios rebentados. Podíamos até perder uns quantos dentes. Mas pelo menos, voltávamos para casa, íamos ao médico e ele consertava-nos. Hoje em dia, os putos andam a brincar com armas, e disso não se volta para

casa. Quando não morrem, arranjam problemas na coluna, ficam paralisados... Estou sempre a dizer-lhes que são idiotas em pegarem em armas.” O que talvez não constitua o argumento mais eloquente a censurar a violência nos videojogos é ridículo, mesmo ofensivo, quando comparado com as realidades quotidianas

da vida no centro das cidades, mas é eficaz. Mas chega de conversa. Canções Wu-Tang exclusivas de Taste The Pain fazem vibrar as paredes do estúdio e sentamo-nos confortavelmente para uma refrega de PlayStation contra o elemento do Clan. Escolhendo a sua própria personagem, U-God joga como um mestre shaolin enquanto nós, assumindo o papel de GZA, jogamos mais como um mestre bêbado. Envergonhados por um resultado final de 2-1, saímos do estúdio e embrenhamo-nos na noite. No dia seguinte, descobrimos que, fazendo jus à sua reputação de chegar tarde aos compromissos, o resto de Wu-Tang Clan apareceu no estúdio a meio da noite, aparentemente muito interessados em desafiar os excelsos jornalistas para um duelo, muito literalmente, no seu próprio jogo. Uma derrota 2-1? Bolas, tivemos sorte – e ainda agora podemos ouvir U-God a dizer-nos isso mesmo... ■



Nem vai acreditar que chegou ao fim!



MEGA
Soluções
Já nas Bancas!

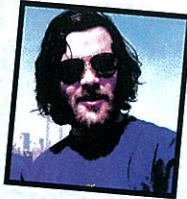
EM PRODUÇÃO

NATAL DE 1999

A REVISTA PLAYSTATION DA UMA ESPREITADELA ÀS PRANCHAS DE DESENHO DOS PRINCIPAIS PRODUTORES DO PLANETA, PARA VOS TRAZER AS ÚLTIMAS NOVIDADES.

PERSPECTIVA

Sam Houser, o patrão da Rockstar, fala sobre os próximos títulos PlayStation.



A Rockstar é muito diferente das tradicionais editoras/produtoras de jogos. Vê-a a apontar o caminho para o futuro?

Não. Estamos a apontar para o futuro, mas só representamos um modo de fazer as coisas. À medida que o negócio dos jogos se expande e evolui, surgem várias maneiras de transformar ideias em entretenimento eficaz e interativo. Assim sendo, o nosso modo faz todo o sentido para mim. As pessoas são motivadas por coisas com que se possam relacionar, que admiram ou que pensem ser divertidas. Tentamos fornecer esses elementos nos nossos jogos.

Mantem uma visão de cima para baixo em GTA2 é uma decisão muito corajosa, face a jogos como Gran Turismo 2. É simplesmente a jogabilidade acima dos gráficos?

É o desejo de fazermos o jogo que pretendíamos fazer, e não o que todas as outras pessoas nos diziam para fazermos: Gran Turismo é emocionante, mas é um jogo de corridas. GTA não o é. A nova tecnologia da PlayStation2 vai dar-nos a capacidade de tentarmos algumas coisas novas, com perspectiva e outros efeitos. Vamos mantê-los informados... Mas o foco será sempre na jogabilidade.

Rumores recentes citam-no a falar sobre "GTA 3D" e em "Online Crime World". Quer desenvolver isto?

Ainda não. Essas são duas direcções que GTA poderá vir a tomar nos próximos 18 meses. Não sabemos exactamente o que vai acontecer. Depende de um certo número de factores. Acima de tudo, acreditamos na credibilidade artística deste jogo. Não é apenas um nome excelente, mas uma filosofia de independência total: conceber jogos que são independentes de paradigmas individuais e dar aos jogadores títulos que forneçam mais do que ambientes digitais normais.

Ação furtiva, Inteligência Artificial melhorada, Emotion Engine... Que direcção tomarão os videojogos?

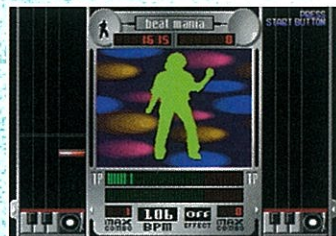
Pessoalmente, espero que comecemos a ver mais jogos focados em grandes conteúdos. Claro que a tecnologia é importante, mas não deveria ser a única razão da existência do jogo. Na PlayStation 2, a tecnologia parece ser tão incrível, que é uma dádiva. Isto encorajará os produtores a focarem-se mais na concepção e conteúdo. A melhor forma de ilustrar isto é relembrar a história do cinema: quando os filmes começaram, o principal ponto de partida era a tecnologia, o facto de estar uma imagem em movimento no ecrã, o som e por aí em diante. À medida que o meio amadureceu, a atenção das pessoas mudou-se para o conteúdo, as personagens, o enredo e os diálogos. A tecnologia permaneceu importante, mas apenas para facilitar o conteúdo.



Messiah



Munch's Oddysee



Beatmania



N-Gen

CONTEÚDO...

Messiah 24

Finalmente, o arcanjo Bob está preparado para salvar o mundo. Dave Perry da Shine explica.

N-GEN 26

A Curly Monsters, a equipa responsável por WipEout e WipEout 2097, levanta o véu sobre o seu último jogo de corridas, nascido no ar.

Beatmania 28

Um sucesso no Japão, o simulador de DJ está a caminho da Europa. A Revista PlayStation falou com as pessoas por detrás desta loucura.

Munch's Oddysee 30

O criador do universo de Oddworld, Lorne Lanning revela os primeiros pormenores sobre a aventura de Abe na PlayStation 2.

NOME: MESSIAH

NOTA:

O DESTINO DO MUNDO ESTÁ NAS MÃOS DE UM ANJO CHAMADO BOB...

FICHA TÉCNICA

GÊNERO:	Ação/aventura 3D
EDITORA:	Interplay
PRODUÇÃO:	Shiny Entertainment
DATA DE SAÍDA:	Janeiro 2000

DESIGN DE PERSONAGEM:



O bebê a quem chamam Bob... Perry pode não estar à espera de um merchandising ao estilo de Lara, mas nasceu um herói de culto.



Em termos de design, Messiah retira inspiração da anime japonesa, da banda desenhada e de toda a espécie de influências cyberpunk.

SEGUNDO CÉU

Apesar de Messiah empurrar os limites da PlayStation em termos de profundidade, a estrela do espectáculo é Bob, um querubim enviado por Deus para limpar "o pútrido, nojento, desleixado e infestado mundo do futuro" de Perry. Dada a popularidade do bebê combatente, podemos esperar ver estas aventuras na PlayStation 2?

"Preferia fazer um jogo 'novo', dedicado e concebido apenas para essa máquina, levando-a até ao seu limite absoluto, tal como estamos a fazer com o PC." Mas se Bob não reaparecer no seu ecrã, poderá trocar a PlayStation por outro meio. "Ontem pediram-me os direitos para o filme e estou a pensar seriamente em deixá-los fazer o

filme", revela Perry. "Não tenho ideia de como o filme funcionaria, mas estou impressionado por quererem tentar!" Assim que Messiah esteja terminado, Perry começará a trabalhar no primeiro jogo para múltiplos jogadores da Shiny: Sacrifice. Mais? Perry planeia "pôr o sono em dia", mas quem sabe o que ou quem poderá possuí-lo nos seus sonhos...

"Pessoalmente, estou farto de Tomb Raider e estou enjoado por eles mudarem constantemente o modelo de Lara Croft. O que raio é aquilo tudo? Só uma delas é que era quente e deixaram-na ir..."

Dave Perry desabafar. Não é surpresa, uma vez que Perry não é o típico produtor de jogos. Enquanto outros se escondem atrás de uma muralha, abre a boca e diz o que pensa. A Shiny Entertainment, a companhia de que Perry é presidente, já produziu coisas parecidas a Earthworm Jim e MDK, mas enquanto outras empresas estão satisfeitas em fazer do Natal uma época de sequelas, Perry coloca a reputação nas mãos de um malévolo arcanjo, Bob, um soldado em forma de bebê, a quem Deus confiou a salvação do planeta por todos os meios necessários.

Bem-vindo ao deturpado mundo de Messiah. "Não estou à espera de ver posters de Bob nas casas de banho", ri Perry, falando sobre a sua criação querubínica. "Fizemos um teste e os jogadores odiaram a ideia de serem um bebê. Depois, jogaram e adoraram ser o bebê." Na verdade, ele não é um anjo de cueiros. A tarefa de Bob é salvar a Terra de si própria, combatendo os malfeteiros e, em última análise, enfrentando o próprio Diabo. Interessante é a forma como ele o faz...

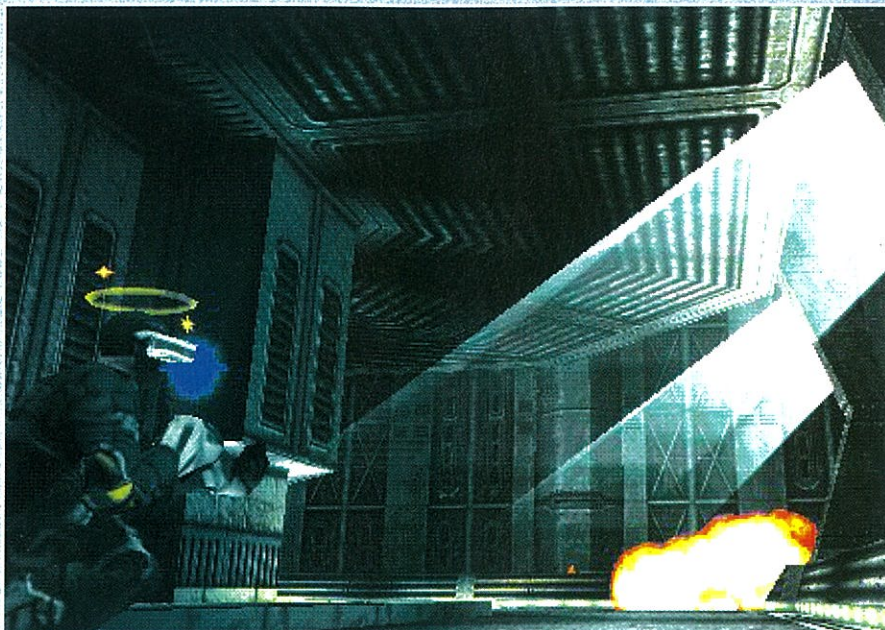
"Bob recebeu o poder de possessão, de modo a que se possa introduzir em qualquer pessoa, animal ou ser geneticamente engendrado e saltar para a sua alma", explica Perry. "Então, Bob pode usar os seus corpos, as armas ou até mãos vazias para estrangular, estropiar, empalar e incinerar as cidades de pecadores, enviados para o impedir de encontrar o próprio Satanás."

PRODUZIDO: 75%

CITAÇÃO: **"Tem-se a sensação de estar jogar paintball nu e depois vestir um**



A tarefa de Bob é livrar o mundo de pecadores e preparar-se para o confronto final.



Os enormes mundos 3D reflectem a liberdade que Perry anseia pôr nos seus jogos.

É original, tão imaginativo como os enormes mundos 3D que tomam este título tão bom.

“O lampejo original veio de Earthworm Jim, onde o jogador assumia o papel de um verme fraco e depois podia saltar para um fato cibernético”, continua Perry. “Essa sensação de passar de fraco para forte é realmente divertida. Em Messiah, parece que estamos a jogar paintball nu e para depois vestirmo-nos.” Mas apesar Messiah ser original, é um jogo que tem vindo a balançar sobre o lançamento já há cerca de um ano. Porquê esse atraso? “Não esperávamos que viesse a ser assim tão complexo”, concede o homem da Shiny. “Quando começámos, pensávamos estar a fazer Quake/Unreal/Half-Life, com uma reviravolta. Aconteceu que essa ‘reviravolta’ deu tanto controlo ao jogador, que gerou uma quantidade de trabalho e de informação insana e, depois, os instrumentos para manejar todo o trabalho e informação. A lista de coisas que uma personagem faz é imensa.”

Veremos se esse trabalho óptimo valeu a pena, quando Messiah estiver disponível, mas um lançamento atrasado significa que vai ter de competir com GT2. Porque deverão os jogadores escolher um sádico anjo bebé em vez de super-carros japoneses?

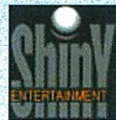
“Sou volúvel e gosto sempre de ver e jogar coisas novas. Se eles forem como eu, vão divertir-se com Messiah, porque não é uma sequela e porque é muito recente. Eu estava entusiasmado com GT2, até ver a demonstração na PlayStation 2. Sony, vocês mataram o meu interesse em GT2. Já não sei o que vou pedir ao Pai Natal...”

Dave Perry: uma língua comprida, um jogo ainda maior. ■



Bob pode ser inocente, mas os pecadores que ele possui não o são. Esta beleza à esquerda, por exemplo, é uma das “melhores” personagens que poderá encontrar...

PERFIL

EMPRESA:	
NOME:	Dave Perry
CARGO:	Presidente
HISTORIAL:	Os primeiros jogos de Dave foram Dan Dare 3 e depois Supremacy para Amiga. Estes deram mais do que alguns tostões a ganhar à Virgin, o que o fez mudar para os Estados Unidos.
INFLUÊNCIAS:	Messiah recebe influências dos anteriores jogos de plataformas de Perry, mas também deixa transparecer algum predomínio gótico. Os mundos 3D evocam o trabalho da Shiny no PC e, esperamos, as intenções em relação à PlayStation 2.

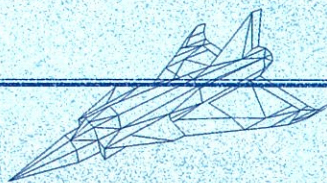
OUTRA INFORMAÇÃO

WEB SITE: www.messiah.com

equipamento excessivamente completo...”

EM PRODUÇÃO

NOME: **N.GEN**

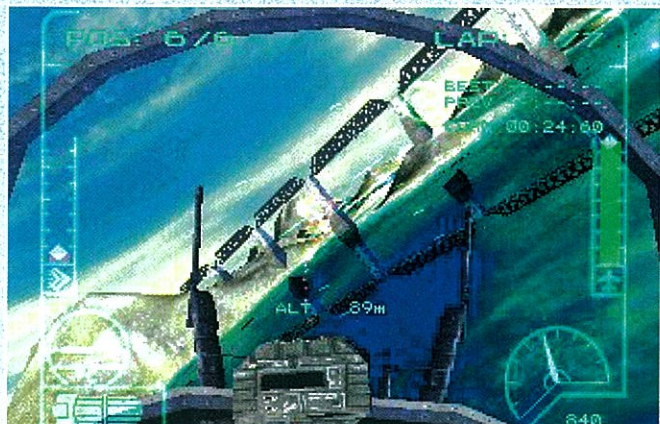


NOTA:
**A CURLY MONSTERS
 PEGA NUMA FÓRMULA
 CLÁSSICA E DÁ-LHE
 UMA REVIRAVOLTA...**



FICHA TÉCNICA

GÉNERO:	Corridas a jacto
EDITORA:	Infogrames
PRODUÇÃO:	Curly Monsters
DATA DE SAÍDA:	Março de 2000
PRODUZIDO:	75%



É bastante fácil ficar desorientado, especialmente quando voar a baixas altitudes.

Os jogos de corridas no ar nunca foram muito bons, e o que lhes faltava em profundidade não foi recompensado pela altitude. Por isso, quando se diz que uma nova equipa de desenvolvimento, que dava pelo nome de Curly Monsters, tencionava transformar os jogos aéreos, naturalmente tivemos as nossas dúvidas. Mas esta é a equipa responsável por WipEout e WipEout 2097...

Recentemente, tivemos a sorte de arranjar algum tempo para conhecer N.GEN, antes de nos encontrarmos com Nick Burcombe, um dos directores da Curly Monsters. Ele pretende que o jogo seja "o mais espectacular de sempre da PlayStation". Bem...

Certamente que jogar N.GEN pela primeira vez é uma experiência bastante diferente da de jogar qualquer outro jogo de corridas. Em complemento a todos os comandos tradicionais, o jogador tem de enfrentar o conceito de altitude, o qual afecta directamente a velocidade que o seu avião a jacto pode alcançar. Os percursos cobrem áreas abrangentes e dão-lhe a liberdade de seguir por atalhos ou rotas alternativas. "Os percursos são especificados por dois conjuntos paralelos de faróis de

iluminação que indicam o caminho à frente do jogador, mostrando a direcção da viagem", diz Burcombe. "Pode voar fora da rota durante três segundos, e ir por atalhos, mas após os três segundos o piloto automático guia-o de volta ao circuito, a metade da velocidade. Se utilizar convenientemente esta característica, pode apanhar alguns atalhos grandes, se souber para onde vai." A intenção é injectar em N.GEN tanta profundidade como a que tem Gran Turismo. Estão disponíveis numerosos melhoramentos de capacidade e até um certo número de armas. De acordo com Burcombe, "Estas são primordialmente utilizadas para retardar a acção dos opositores".

Existem cerca de 38 aeronaves à escolha, e possivelmente serão mais na altura do lançamento do jogo. O modo em ecrã dividido estará pronto em breve e também haverá uma opção de combate aéreo.

N.GEN tem tudo para trazer qualquer coisa de novo ao género. Mantenha-se atento para mais informações e para o teste, que será publicado brevemente. ■



O modo Replay permite-lhe ver a acção de qualquer ângulo virtualmente imaginável.

Perder checkpoints resultará em penalização ou até desclassificação da corrida.

PERFIL

EMPRESA:	Curly Monsters
NOME:	Nick Burcombe
CARGO:	Director (design do jogo)
HISTORIAL:	Juntamente com o resto da equipa, Nick pertenceu à Psygnosis, onde trabalhou nos jogos WipEout.
INFLUÊNCIAS:	Inevitavelmente, as ideias de WipEout e WipEout 2097 estiveram presentes, com um pouco de Gran Turismo 2, para obter a dimensão certa.

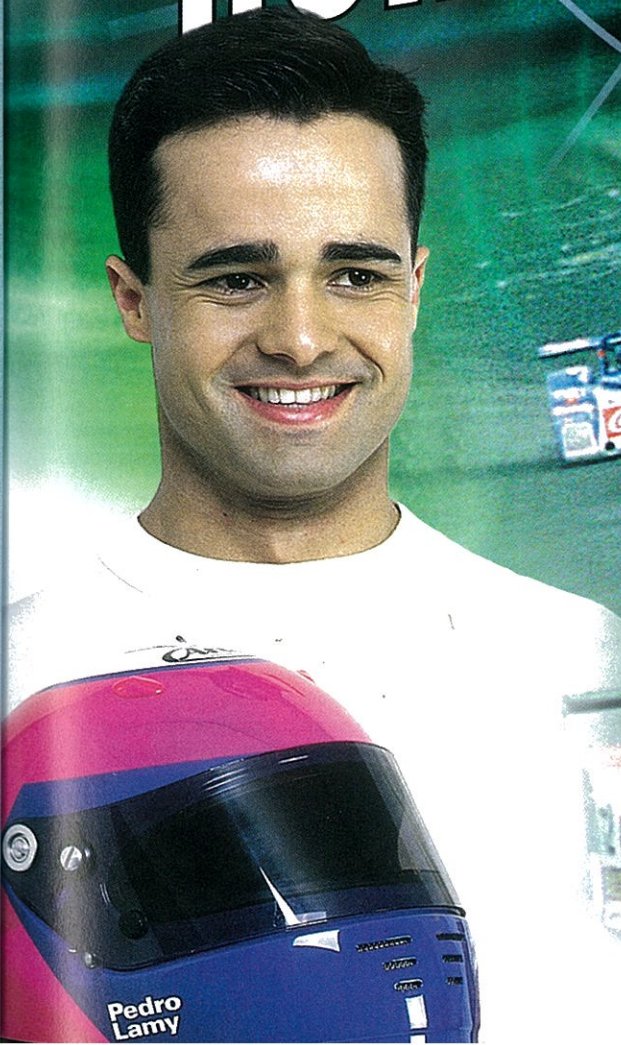
CITAÇÃO "Faróis de iluminação indicam o caminho ao jogador..."



EUTECHNYX™

24

HORAS DE LE MANS®



24 Horas de Le Mans, é uma marca registada da A.C.O. "Playstation" e o "D" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc. © Eutechnyx, todos os direitos reservados. © INFOGRADES PORTUGAL, todos os direitos reservados.

NOME: **BEATMANIA**

NOTA:
FATBOY SLIM VS O FENÔMENO PUNK DA PLAYSTATION. ESTÁ PREPARADO PARA ISSO?

FICHA TÉCNICA

GÊNERO:	Simulador de DJ
EDITORA:	Konami
PRODUÇÃO:	Konami
DATA DE SAÍDA:	Primavera de 2000

DESIGN DO COMANDO:



PRODUTOS:



PRODUZIDO: 80%

CITAÇÃO: **"Uma faixa para Beatmania tem de ser boa – as canções fracas não**



Moloko traz o seu sucesso das tabelas pop - Sing It Back - para o jogo, juntamente com muitos outros artistas de renome.



E O RITMO CONTINUA...

Um jogo musical deveria conter música e Beatmania têm-na em catadupa. Não são apenas conversões europeias de faixas J-Pop, pois o título contará com uma série de artistas famosos. É o caso dos Moloko, com o seu single terrivelmente cativante - Sing it Back - que esteve nos tops de Inglaterra e dos

Estados Unidos. Tivemos a oportunidade de ouvir a faixa numa versão anterior do jogo e divertimo-nos bastante ao tocá-la. Skeewiff, responsável pelo sucesso (Mucho Mambo) Sway, junta-se à rixa com uma banda de ritmo break. Mas o utilizador também poderá encontrar-se frente a frente com Fat Boy Slim, se Norman Cook decidir

avançar com o seu círculo de artistas recém-chegados da Skint Records. A fechar a lista, e fornecendo faixas para o tradicional género dança, vem Claudio Coccoluto, o maestro DJ, do submundo da Italian House. Esperemos que se juntem ao jogo mais nomes afamados, antes do seu lançamento no próximo ano.



Escravo do ritmo: revela uma falta de ritmo inata e ria quando a multidão o vaiar para fora do palco.

E ajime Yashiro descreve Beatmania como um simulador de DJ. "O jogador ouve a música e existem uns pequenos blocos que descem do topo do ecrã", diz o director da estrondosa série da Konami. "Tem de acertar nos botões e trabalhar na mesa de misturas no momento oportuno. Se o fizer bem, tocará uma canção. Se o fizer mal, sairão sons horríveis." Atenção, caros leitores, isto não é Rat Attack...

A versão europeia de Beatmania demorou muito tempo a chegar, provavelmente porque se sentia que tal conceito de jogo, inerentemente japonês, não abriria caminho no Ocidente. Mas a Konami não deixou a música morrer. A empresa percebeu que pôderia adaptar Beatmania às sensibilidades europeias. Como é que se faz para misturar melodias orientais de modo a agradar ao ouvido europeu? É simples. Traz-se toda a equipa de desenvolvimento para a Europa por uns dias, para provar a cultura ocidental. Foi exactamente isso que a Konami Europe fez com os seus funcionários japoneses. No interesse da pesquisa do produto, andaram pelos bares do Soho em Londres, verificaram os cafés de jazz e os bares de rumba, e andaram nas lojas discográficas à procura de bandas sonoras que pudessem funcionar no jogo.

"A selecção musical é de importância suprema", disse-nos Hiroyuki Togo, o director de som. "Em primeiro lugar, uma faixa para Beatmania tem de ser uma boa faixa - as canções fracas não fazem sucesso. Uma faixa também tem de ter elementos que sejam divertidos de tocar. Canções que entrem no



Que emprego... Vaguear pelas lojas de discos, escolher um molho de vinis e sentar-se a ouvi-los. Depois, obter os originais e voltar a misturá-los. Excelente.



Os estilos musicais são fornecidos por Acid Jazz, ambientes floreados, Big Beat e um balançar de ancas.

ouvido, com melodias fortes, funcionam bem em Beatmania."

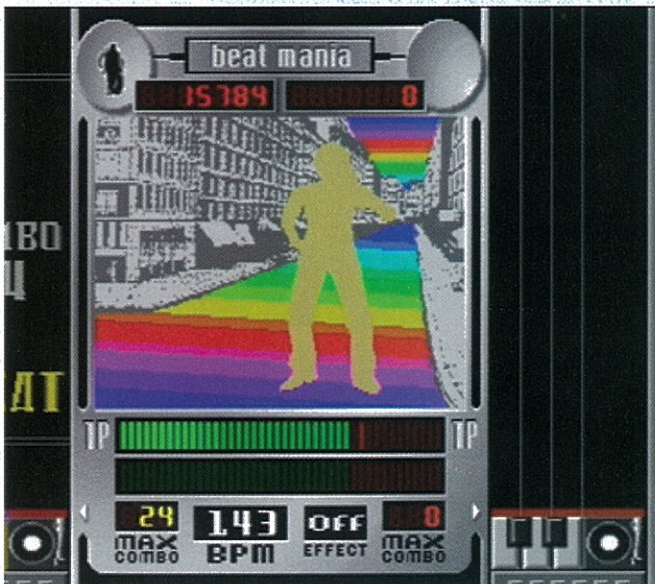
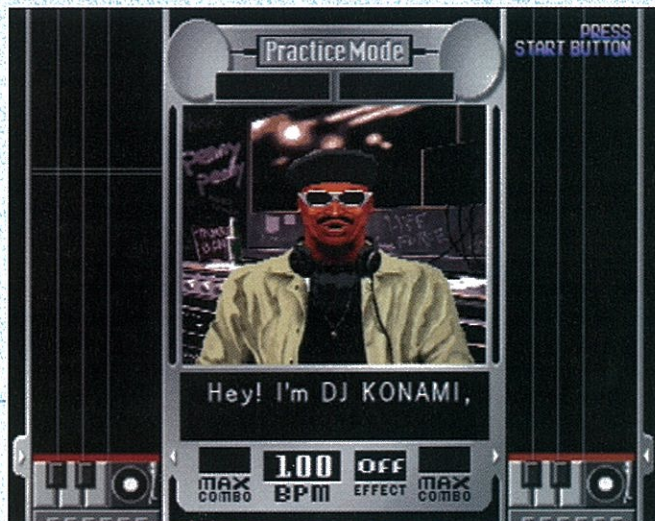
No jogo completo existirão cerca de 25 faixas para tocar, cobrindo todos os géneros desde Rhythm & Blues, passando por Tecno, Pop, Rap, Acid Jazz e Funk... Basicamente, tudo. Será assim então difícil tornar jogável uma faixa musical?

"Uma vez que tenhamos encontrado algo adequado, temos de adquirir uma versão original e separar todos os elementos", diz Hiroyuki Togo. "Os instrumentos e os vocalistas podem então ser distribuídos por botões diferentes."

Os gráficos são outra característica de topo, pois correm em tempo real à medida que se joga. Se pressionar todos os botões correctamente, verá excelentes imagens animadas. Se demonstrar uma falta de ritmo inata, será recompensado com o desenho de uma banana e a legenda "Você é mau" no ecrã. Os gráficos servem principalmente para manter o seu público divertido, pois o utilizador estará demasiado ocupado em acompanhar as 140 batidas por minuto.

"Procurámos por desenhos de folhetos e revistas e foram efectuadas alterações", explicou Hajime Yashiro. "Devido à forma como o jogo funciona na PlayStation, estávamos limitados. Não podíamos só exibir um vídeo musical completo, por isso fizemos com que os gráficos reflectissem a cultura ocidental e incluímos grafismos dos próprios artistas."

No Japão, Beatmania é um título que vende milhões. Com um pouco de sorte e um bom marketing, será escolhido por uma multidão aqui da Europa. ■




Os vídeos em plano de fundo correspondem ao seu modo de jogar. Acerte e será recompensado com gráficos luminosos que correm em simultâneo com a faixa. Atrapalhe-se e receberá um vídeo de derrota na faixa específica.



O DJ da Konami estabelece o seu nível de treino, o qual implica, simplesmente, descobrir onde estão as teclas. Uma vez que entre no jogo, torna-se bastante mais difícil.

PERFIL

EMPRESA:	 KONAMI
NOME:	Hajime Yashiro
CARGO:	Director de séries
HISTORIAL:	Yashiro trabalhou como designer em Tokemeki Memorial, um simulador, antes de mudar para a série Beatmania, como director.
INFLUÊNCIAS:	Musicalmente, o hard tecno influenciou a série Beatmania. A motivação para Yashiro fazer jogos é a de que "queria trabalhar num mundo no qual pudesse criar coisas de que muitas pessoas gostassem." Abençoado seja.

OUTRA INFORMAÇÃO

WEB SITE: www.konami.com

fazem sucesso"

**ESTÁ A CHEGAR
PARA PLAYSTATION 2**

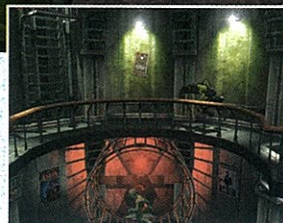
NOME: **MUNCH'S ODDYSEE**

NOTA:

ABE E OS AMIGOS CAMINHAM NA DIRECÇÃO DE UMA AVENTURA PARA PLAYSTATION 2, NUM MUNDO NOVO.

FICHA TÉCNICA

GÉNERO:	Simulador de mundo
EDITORA:	GT Interactive
PRODUÇÃO:	Oddworld Inhabitants
DATA DE SAÍDA:	Setembro de 2000
PRODUZIDO:	5%



Uma câmara inteligente

proporciona sempre uma melhor visão da acção.

Um mundo estranho, um mundo virtual como não há outro, uma paisagem habitada por toda a espécie de criaturas estranhas – todas elas concebidas pela mente de Lorne Lanning, presidente e director criativo da Oddworld Inhabitants. Numa entrevista recente, enviámos uma sonda ao interior do cérebro do homem que está por detrás de Abe, para saber o que o futuro reserva a Oddworld, à medida que se prepara para fazer a transição para a PlayStation 2.

“Descrver isto [Munch's Oddysee], quando nada deste género foi alguma vez visto, é difícil. É ver para crer, e nada do que eu possa dizer agora poderá sequer chegar perto de dar uma pálida impressão do que esta experiência virá a ser”, começa Lorne, cuja paixão pelo mundo fantástico que criou é óbvia. Parece que com a chegada da PlayStation 2 Lorne vai finalmente poder realizar o seu sonho de criar um verdadeiro simulador de mundo – completo com ecossistemas, modelos químicos sociais e, claro, Abe.

Munch e Abe têm capacidades muito diferentes no jogo e, assim que se encontrem, jogador poderá trocar de um para o outro, talvez para

resolver um puzzle ou para comunicar. Alegadamente, as falas do jogo são o que tornam as séries Oddworld mais conhecidas, a capacidade de comunicar inteligentemente com outras personagens, emocionando-as até. Sem surpresas, Munch's Oddysee levará esta ideia a novas e estonteantes altitudes, com vocabulários alargados e uma Inteligência Artificial mais sofisticada. Contudo, Lorne é rápido a destacar que “as falas de jogo serão ainda mais fáceis e intuitivas de utilizar do que anteriormente... Isto é possível devido aos comandos analógicos sensíveis e à capacidade de memória do som expandido.”

Os pormenores do enredo são um pouco escassos de momento, mas podemos revelar que, no início, Munch é raptado por Abe. De acordo com Lorne, a relação de ambos durante a maior parte da experiência é “completamente disfuncional”, especialmente quando Munch fica confinado a uma cadeira de rodas, por um tempo, e é empurrado por Abe. Aparentemente será possível acabar o jogo em cerca de 50 a 60 horas, mas Lorne prevê que os jogadores fiquem tão envolvidos em alguns dos enredos secundários que “será mais como visitar Oddworld, do que jogar Oddworld.” ■



Oddworld como nunca antes o viu: em tempo real.

Lembre-se, se mais do que uma criatura estiverem num dado lugar, as emoções delas serão afectadas por uma dinâmica de grupo. Actue de forma concordante.

PERFIL

EMPRESA:	Oddworld Inhabitants
NOME:	Lorne Lanning
CARGO:	Presidente/Director criativo
HISTORIAL:	Lorne é o criador do universo Oddworld e, como tal, trabalhou nos anteriores dois jogos de Abe.
INFLUÊNCIAS:	Será improvável que Munch's Oddysee seja como qualquer jogo anterior a ela, mas deverá conter todas as características de Oddysee e de Exoddus.

CITAÇÃO: “Será mais como visitar Oddworld, do que jogar Oddworld”

PLAYSTATION

PRODUTOS LICENCIADOS

ACESSÓRIOS PARA DREAMCAST

INOVAÇÃO

Todos estes acessórios são compatíveis com PC

ACESSÓRIOS PREFERIDOS DA PLAYSTATION!

NESTE NATAL OFEREÇA OS PERIFÉRICOS MAIS SUPREENDENTES DO SEC. XXI



VOLANTE GT2 FORCE VIBRATION
Ergonómico, pegas em borracha.
9.980\$00

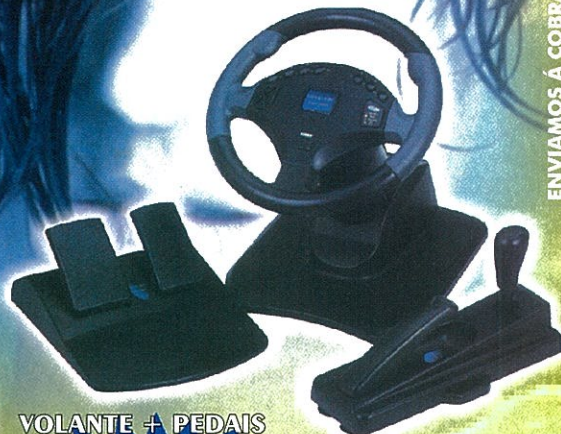
C. MEMÓRIA 8 MB
4.480\$00



ARCADE TRACKBALL LICENCIADO SONY REVOLUCIONÁRIO
3.980\$00



DUAL FORCE
"O Melhor Dual Shock para PSX"
(IGN)
4.980\$00



VOLANTE + PEDAIS + TRAVÃO DE MÃO
Mudanças 4 posições, ajustável e/ vibração
17.980\$00



ANALOG DUAL SHOCK
3.980\$00

THUNDER WHEEL
"Ultra Resistente!"
9.980\$00



OFERTA Kit Gráfico!



SUPER JOLT GUN
C/ PEDAL
A verdadeira pistola Arcade!
Recolhe culatra ao disparar!
8.980\$00 (Todos os Jogos)
OFERTA Cabo RGB!

OFERTA ESPECIAL!...
...Joystick Arcade Max



PISTOLA + PEDAL
C/ VIBRAÇÃO
5.880\$00

OFERTA Cabo Link!



CARTÃO MEMÓRIA
1 MB MAD CATZ

"O melhor cartão de memória p/ PSX"
(PLAYMANIA)

1.580\$00

OFERTA ARQUIVO



DANCING ANGEL
Sucesso estrondoso no Japão/E.U.A.
use os pés em vez das mãos.
7.980\$00 (Dança, e todos os jogos)
OFERTA Cabo RGB!

ARCADE MAX LICENCIADO SONY
4.980\$00



DUAL SHOCK SCORPION
4.480\$00



MULTI-TAP
5.980\$00

OFERTA Cabo extensão



UNIVERSAL ROCKER SEAT
Dual Shock
9.980\$00

PRO ACTION REPLAY adaptador Universal (JAP/USA) Batatas
4.880\$00

KIT gráfico decoração para PSX..... 3.880\$00
Cabo antena RF (saída pistola)..... 3.880\$00
Movie Card (lê VCD/Karaoke)..... 14.980\$00
Dual Shock sem fios..... 7.980\$00
Cartão de memória 24 MB..... 5.900\$00
Dual shock sensível movimento..... 9.980\$00

CABO RGB SCART
1.780\$00

e/ cabos Audio/Guncon



OFERTA Cabo Link!



À VENDA NAS MELHORES LOJAS !... (FNAC, VIRGIN, ROMA, ELIAS GARCIA (FUNCHAL), ETC.)

Imagine no Limits...
IMPORTADORES EXCLUSIVOS

PREÇOS IMBATÍVEIS PARA REVENDA !
CONTACTE-NOS: Tel. 21 723 07 17 Fax. 21 723 06 75

ESCRITÓRIOS:
Torres de Lisboa - R. Tomás da Fonseca,
torre G - 1600 LISBOA
FACULTATIVO

ENVIAMOS A COBRANÇA PARA TODO O PAIS



GT2

GRAN TURISMO 2™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

O SEU STAND DE AUTOMÓVEIS

ESTE ANO, GT2 APRESENTA O ESPANTOSO NÚMERO DE 594 AUTOMÓVEIS, COM 20 MARCAS EUROPEIAS, OITO AMERICANAS E SEIS JAPONESAS. INFELIZMENTE, NÃO AS PODEMOS MOSTRAR TODAS, MAS AQUI FICA UM CHEIRINHO DO STAND DE AUTOMÓVEIS (EM VIDEOJOGO) DOS SEUS SONHOS...



Alfa Romeo

145 2.0
Cloverleaf, 1996
156 2.5 V6 24V, 1998
166, 2.5 V6 24V 1998
GTV 3.0 V6 24V 1998
Spider 2.0 TS 1998



Audi

A4 Avant 2.8
Quattro
S3
S4 Limousine
TT



Chevrolet

Camaro Z28 1969
Camaro Z28 Edição
30º Aniversário
Corvette 1967
Corvette Grand
Sport 1996
Corvette 427 1969



Dodge

Avenger ES
Charger 1971
Neon R/T
Stratus ES
Viper GTS-R



Ford

Cougar 2.5i 24V
Escort 1.8 Gti
Focus Zetec
1.8 1998
Ka
Mondeo Ghia X
Mustang SVT
Cobra 1998



Jaguar

XJ Sport 3.2
XJ220
XJR Vehicle
XK180
XKB Coupe
XKR



Lotus

Elan S2 1964
Elan S4 Sprint
1971
Elan S2 1990
Elise 190
Espirit Sport 350
Espirit V8 GT



Mercedes-Benz

A160 Avant Garde
AMG C43
AMG C55
AMG E55
CLK 320 Sports
SLK 230
Koampressor

LIGUEM OS MOTORES...

O MAIOR JOGO DE CORRIDAS DO MUNDO ESTÁ DE VOLTA. PARA CELEBRAR O FACTO, PUBLICAMOS COM ORGULHO O GUIA E PREVIEW EXCLUSIVOS DE GT2, O JOGO QUE TODOS QUERIAM (MAS QUE NÓS APANHAMOS PRIMEIRO!)

Gran Turismo é um sucesso sem precedentes na PlayStation. Embora a luxuriante Lara se tenha apoiado no PC na sua viagem até ao topo das tabelas, Gran Turismo é 100 por cento PlayStation, da cabeça aos pés. Quando chegou, os jogos de corridas eram essencialmente jogos arcade ou de rally. Hoje em dia, realismo é a palavra-chave e, na verdade, sem GT, não teria havido TOCA ou Colin McRae... Reunimos com o Senhor Gran Turismo em pessoa, Kazunori Yamauchi, vice-presidente executivo da Polyphony Digital Inc, para conversarmos sobre o jogo de corridas de que todos falam. Se o jogar, verá que também ficará a falar sobre ele...

Como achou que o Gran Turismo original iria ser recebido?
Nunca esperámos que Gran Turismo se tornasse um título tão extraordinariamente popular. Para nós, enquanto produtores do jogo, tem sido uma verdadeira excitação ver as cópias desaparecerem das prateleiras nas lojas de jogos.



Adorem este homem!
Kazunori-san reflecte sobre GT2...

Como podem melhorar algo que muitos já descreveram como perfeição?

A ideia original de Gran Turismo era proporcionar uma simulação realista do comportamento de automóveis verdadeiros. Para atingir este objectivo, fizemos um trabalho de pesquisa e desenvolvimento que resultou na criação de um modelo que, penso eu, foi bem sucedido pelo menos em alguns aspectos. Fizemos esta simulação tão realista quanto possível. Os automóveis apresentados variam, naturalmente, no seu desempenho, consoante os métodos de manipulação, a afinação e assim por diante.

A nossa atenção ao detalhe chega mesmo a dar a cada tipo de automóvel um som de motor diferente, a estabelecer preços para automóveis em segunda mão e a introduzir tecnologia de mapeamento de ambientes nos Replays. Ou seja, Gran Turismo 2 permanecerá fiel ao conceito básico de Gran Turismo na medida em que oferece ao jogador toda a diversão de conduzir um carro real.

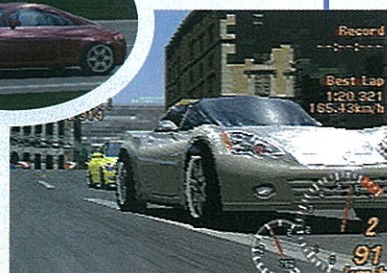
Deve ter deixado de fora algumas coisas que gostaria de ter colocado no jogo original.

Em Gran Turismo, vários constrangimentos impediram-nos de incluir todas as características que pretendíamos colocar inicialmente. Em Gran Turismo 2, contudo, deveremos poder incluir muitas destas características, bem como muitas outras que concebemos com base no feedback que obtivemos de pessoas que jogaram o jogo. Também trabalhámos no interface, fazendo todos os esforços para garantir que os jogadores notam

um melhoramento perceptível na nova versão. No que se refere à afinação do automóvel, pensamos que a primeira versão do jogo deixou campo para melhorar. Faremos todos os possíveis para aumentar o leque de prazeres de condução abertos pela afinação, para além de tornarmos a apresentação mais clara.

Pode falar-nos dos novos automóveis?

Atualizámos a variedade de selecção de modelos de carros para reflectir mudanças recentes – tanto mudanças de modelo como novos lançamentos – nos carros verdadeiros. Também



Belo motor! Gran Turismo 2 tem todos os últimos modelos, desde o Impreza WRX até ao novo carocha da VW.

Guia Rápido de Gran Turismo 2

Alguns pontos-chave do Jogo de Corridas do Ano...

- GT2 é o primeiro jogo de condução a combinar rally, estrada e corrida.
- GT2 apresenta 33 importantes fabricantes de automóveis e cerca de 600 modelos. É o dobro da quantidade dos automóveis de GT1.
- Os 28 circuitos incluem os habituais circuitos GT imaginários, o circuito de rally Tahitian Seaside, um circuito de resistência ao estilo de Le Mans, um oval de alta velocidade, um circuito de montanha suíço e o circuito Laguna Secca recentemente licenciado.
- Os circuitos são apresentados nas variedades diurna e nocturna.
- Há 60 daqueles infames testes de condução, que agora incluem testes de Powerslide. Também está disponível um modo Permit para os que não conseguem passar os testes.
- Ainda tem aquele cartão de memória do GT1 original? Ótimo! Todas as licenças GT1 gravadas em cartão de memória permitirão acesso imediato a licenças equiparadas em GT2.
- Gran Turismo 2 também apresenta sons de motores reais. Apesar de os fabricantes não terem gravado os sons específicos dos respectivos automóveis, a Sony gravou o som do motor de cada um dos seus 594 veículos!
- Embora, mais uma vez, não sejam mostrados danos no carro, a manipulação será diferente à medida que for sofrendo colisões.
- GT2 contempla um serviço total de manutenção, melhoramentos e limpeza. Compre, afine e troque peças para criar as últimas máquinas de corrida.



Mini
Mini 1.3
Mini Cooper 1.3i
Mini Cooper 127SS
Mk1



Mitsubishi
Galant VR-6 Touring 1998
GTO Twin Turbo 1992
Lancer Evolution III, GSR 1995
M. Cyborg-ZR 1997
Pajero Mini S. 1998
Regnuva S.VR-4 1998



Nissan
Fairlady 240Z HS30 (240Z6) 1971
Fairlady Z Version S Twin Turbo 1998
March S. T.1989
Skyline RS-X Turbo Intercooler DR30 1984



Opel
Astra SRI 2.0i 16V
Calibra '95
Corsa Sport 1.6i 16V
Tigra 1.6i
Vectra 2.0 16V



Peugeot
106 1.6 Rallye
106 1.6 S16
206 Gti
206 Rally Car
306 Rally Car
406 3.0 V6 Coupe



Plymouth
Barracuda 1970
GTX
Pronto Spyder
Road Runner
Road Runner
Superbird



Renault
Clio II 16V
Clio Sport V6 24V
Espace F1
Laguna V6
Megane 2.0 16V
Coupe



RUF
Porsches modificados
BTR
BTR2
BTR4
CTR
CTR2
Turbo R

O seu estêreo particular

O Gran Turismo original apresentou algumas das melhores canções de condução que possam sair da janela de um automóvel, poligonal ou real.

Este ano não é diferente. Gran Turismo 2 tem uma banda sonora com faixas tão exclusivas que nem mesmo as bandas as podem lançar durante uns dois anos. Veja só este alinhamento e depois espere pelo vídeo GT2 dos Propellerheads, em exclusivo no CD do próximo mês...

Ash

Death Trip (Instrumental)

The Cardigans

My Favourite Game
(PlayStation remix por Faithless)

Everything But The Girl

Blame (Grooverider Jeep Mix)

Fatboy Slim

Illing in Heaven

Mansun

Take It Easy Chicken
(Instrumental)

Propellerheads

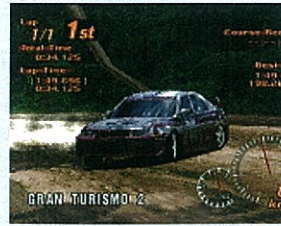
Big Dog

Stereophonics

The Bartender & The Thief
(Instrumental)

► aumentámos consideravelmente o número de modelos de automóveis que podem ser gravados. Os utilizadores exprimiram o desejo de terem à sua disposição uma variedade extremamente grande de modelos, e nós fizemos todos os esforços para satisfazer os seus desejos. No jogo original, alguns carros tiveram de ser excluídos porque não conseguimos assinar contratos de licenciamento com os fabricantes. No entanto, por várias razões, não pudemos usar o Ferrari nem o Porsche de novo.

E quanto aos novos circuitos? Está patente uma grande melhoria nos circuitos novos. Os utilizadores poderão usar mais perícia e discernimento estratégico, escolhendo cuidadosamente o desempenho e as características do automóvel, bem como afinação



Vejam só isto! Quer se trate de uma "Drag race", rally, corrida em estrada ou apenas conduzir um Plymouth 71 a alta velocidade, Gran Turismo 2 oferece todas as possibilidades.

e estilo de condução, para se adequar aos diferentes circuitos. Estes incluirão Roma, Tahiti, Seattle, Pike Speak e Laguna. Laguna é o único circuito realista no jogo e só obtivemos licença para ele. Usar circuitos de fantasia permite-nos fazer uma melhor utilização do motor de jogo.

Há alguns carros no jogo que ainda não estejam disponíveis? Há vários. Alguns, incluindo o novo Celica XYR da Toyota, serão apresentados no Tokyo Motor Show.

Alguns fabricantes se recusou a estar no jogo? Sim, a Volvo e a Saab.

Que tipo de influência tiveram os fabricantes na produção do jogo? O movimento do automóvel é afectado, não tanto pela marca ou pela informação, mas pelas dimensões físicas do carro. É claro que recebemos muita informação por parte dos fabricantes, no entanto não foram os pequenos detalhes que ajudaram, mas as dimensões gerais do automóvel. Aprendi com o Gran Turismo

original que o movimento era muito real para imensas pessoas – de início, não estávamos certos. Há vantagens para nós e para os fabricantes, mas para mim a existência do carro é um elemento vital do jogo, por isso quis todos estes carros. Pagámos aos fabricantes e eles cederam-nos os direitos para os pormos no jogo.

Conseguiram convencer os fabricantes a deixarem-vos danificar os carros no jogo? Em GT2, implementarei uma opção em que a aparência do automóvel não se altera quando ele colide, mas a manipulação sofrerá. A configuração por defeito será com esta opção desligada, mas ela estará lá para os que a quiserem activar. Haverá um ecrã especial que indica onde se localizam os danos.

Está satisfeito com a sequência? É muito aventureira, muito realista e (ainda) muito experimental. Esperamos ter 400 automóveis realísticos [no momento em que escrevemos estas linhas há 594 carros confirmados] e pelo menos 20 circuitos [mais uma vez, o último número confirmado era de 28]. Além disso, talvez possa existir mais um Gran Turismo...

Uma nova característica em GT2 é "Drag driving". Trata-se de uma inovação para a Polyphony. A minha criatividade baseia-se muito no meu instinto natural. Por

CIRCUITOS, MUITOS...

AQUI FICA A LISTA DOS CIRCUITOS DE GT2 QUE IRÁ PERCORRER NOS PRÓXIMOS MESES, ORDENADOS POR ORDEM DE DIFICULDADE

- 01 Test Course
- 02 Super Speedway
- 03 High Speed Ring
Tahiti Dirt Route 3
- 04 Autumn Mini Ring
Red Rock Valley
Speedway
Tahiti Road Circuit
- 05 Mid-Field Raceway
Smoky Mountain North
- 06 Clubman Stage Route 5
Eiger Path
Grand Valley East
section
Roma Short Track
Trial Mountain Circuit
Deep Forest Raceway
Smokey Mountain South
- 07 Palm Strip
Autumn Ring
Grand Valley Speedway
Laguna Seca Raceway
Seattle Short track
Green Forest Roadway
- 08 Special Stage Route 5
- 09 Roma Circuit
Roma Night Drive
- 10 North American
Roadway
Seattle Circuit
Tahiti Dirt Route 2



Shelby
Cobra 427 1967
Cobra Coupe
GT350
GT500

Subaru
Alicone SVX Versão L 1995
Impreza WRX Tipo R STi Versão V 1998
Legacy Touring
Wagon GT-B 1998
Rex Supercharger VX 1990
Subaru 360 Y. SS
Vivio RX-RA 1997

Suzuki
Alto Works RS/Z 1997
Alto Works Sports Limitada 1997
Alto Works RS/X 1990
Cappucino 1995
Kei S 1998
Wagon R Turbo RT/S 1997

Toyota
MR Spyder 1996
MR2 G-Limitad 1998
Supra GT Turbo Limitada
MA70 1989
Vitz F 1999
Celica XYR V. da exp. de Detroit

TVR
Cerbera 4.5
Cerbera Speed 6
Chimaera 5.0
Griffith Blackpool B340
Speed 12
Tuscan Speed 6

Vauxhall
Astra Rally
Corsa Sport 1.6i
Tigra 1.6i
Tigra Ice Race Car
Vectra Touring Car

Venturi
Atlantique 300
Atlantique 400GT

Volkswagen
Golf IV Gti
Golf IV Gti 1.8T
Lupo 1.4
New Beetle 2.0
Polo 1.4 16V
Polo G40

Editora: SCEE

Produção: Polyphony Digital

Data de saída: Dezembro

Jogadores: Um ou dois

exemplo, quando estava a trabalhar neste jogo, os Estados Unidos pediram-me que incluisse alguns carros Muscle, mas eu disse "Não, não se enquadram no jogo". Depois, fui aos Estados Unidos e visitei algumas "Drag races" e constatei que estes carros Muscle eram muito populares. Pude ver e sentir isto, e isso deu-me o desejo de incluir estes carros em [Gran Turismo 2]. Não é como pegar num estudo de mercado e descobrir quem gosta do quê. É apenas instinto.

Outra característica nova de Gran Turismo 2 é condução de rally.

Os circuitos "sujos" são muito difíceis. Em termos de superfície, haverá diferença e variação quanto ao grau de rugosidade, ondulação e fricção, que pode sentir enquanto conduz. Fui ao Rally de Monte Carlo para investigar. Tendo assistido a um verdadeiro rally, acho que o aspecto de viajar é a parte mais divertida. Espero um dia fazer alguns jogos baseados nisso. Implementar o modo rally exigiu muito trabalho. Tivemos de prestar uma atenção especial pois os carros mexem-se muito mais de um lado para o outro nessas superfícies soltas. Fazer a modelagem desta simulação é muito desafiante especialmente para a tornar realista e divertida ao mesmo tempo.

Uma característica nova de GT2 é a compatibilidade com jogos gravados em cartão de memória do título original. Será possível usar os saves de GT e GT2 com GT2000 na PS2? Para ser sincero, ainda não pensei em transportar informação de GT2 para GT2000, embora seja possível.

Finalmente, o que reserva o futuro à Polyphony Digital depois de Gran Turismo 2?

No que se refere às actividades futuras da Polyphony Digital, estamos a trabalhar em vários títulos pertencentes a géneros bem diferentes de Gran Turismo. Durante todo o processo de desenvolvimento, esforçamo-nos por demonstrar o singular entusiasmo da nossa empresa pela tecnologia de videojogo. ■



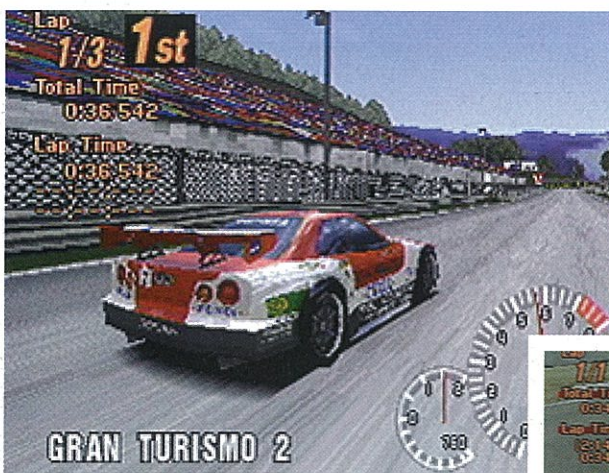
GT2

POUCAS HORAS ANTES DO FECHO DA EDIÇÃO, UM DISCO DE PREVIEW CHEGOU À NOSSA REDACÇÃO.

O problema está em saber onde começar. Ter a possibilidade de conhecer pessoal e exclusivamente Gran Turismo 2 – conhecê-lo de facto pela primeira vez, o que significa jogá-lo e dar uma volta nos cerca de 500 carros – é como ser um homem esfomeado num buffet à descrição. Há tanto para se deliciar... Existem tantas coisas guardadas nos dois CDs de GT2, que seria fácil esquecermo-nos de referir algumas das suas incriáveis características. E isso seria imperdoável.

Com toda a honestidade, Gran Turismo 2 é tão bom que nos faz querer usar lugares comuns. Não é apenas tudo o que queríamos que fosse – é mais do que isso. Muito, muito mais. É claro que, desde o início, Gran Turismo 2 excede as nossas expectativas enquanto sequele. As suas ambições vão além de roubar a coroa de GT como melhor jogo de corridas. GT2 não irá descansar enquanto não tiver excluído da estrada títulos como TOCA 2 e Colin McRae.

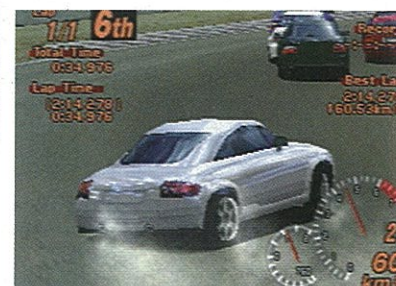
Kazunori Yamauchi e a sua equipa da Polyphony criaram um jogo que não só dominará o género de corridas, bem como todas as subdivisões. Estão incluídas opções Rally, Touring e Racing – recriadas no tipo de detalhe em alta resolução que só Gran Turismo sabe fazer. Este nível de pormenor torna-se ainda mais espantoso quando a verdadeira profundidade de GT2 se torna visível. Só em termos de automóveis, 33 dos maiores fabricantes do mundo estão presentes no seu parque virtual. Hondas japoneses e Chevrolets americanos estão estacionados lado a lado com Jaguares, Mercurys, BMWs e Audis. Pense num fabricante importante, e o mais provável é que ele esteja no jogo e pode escolher qualquer cor que deseje. ▶



Gran Turismo foi um grande êxito na Europa mas o modelo deste ano deverá deliciar os americanos com as suas "Drag races".

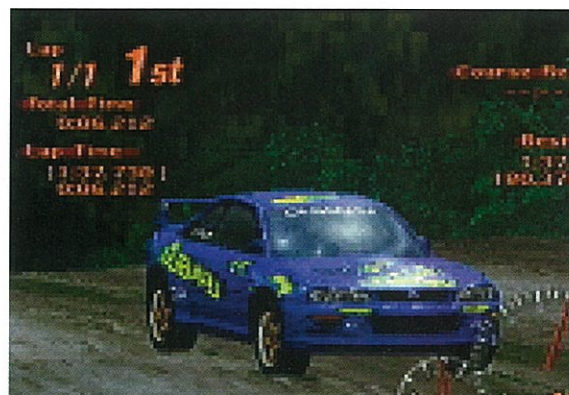


Piloto da noite! GT2 apresenta fantásticos circuitos nocturnos para que possa exibir-se neles.

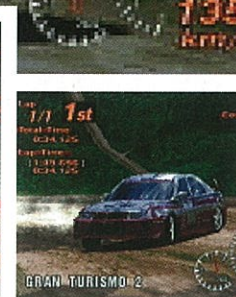


ATENÇÃO...

O LAMACENTO MODO RALLY.



Nos últimos tempos, jogos de rally como Colin McRae Rally, da Codemasters, e V-Rally 2, da Infogrames, deram conta dos desejos dos jogadores no que se referia a títulos de rally, com rodas a derrapar e lama a salpicar. Gran Turismo 2 parece preparar-se para trazer o seu realismo sem paralelo para este popular género de corridas, com a introdução de seis circuitos "sujos" para que o jogador possa brincar com o seu automóvel. Será que isto arrumará qualquer razão para comprar um simulador de rally? Espere pelo Teste na próxima edição...





Tanto os meninos como os papás adorarão GT2, que oferece Mini Coopers e BMWs 328i...

“É como ser deixado à solta numa feira automóvel”

► No total, GT2 ostenta 594 automóveis. Mas o que é ainda mais impressionante é que todos apresentam uma manipulação específica. O Gran Turismo original tinha o controlo do automóvel bastante bem desenvolvido, por isso há pouco espaço para melhoramentos na sequência, embora a utilização de Drifting seja mais fluida desta vez. Mas o cerne da questão encontra-se nas subtis variações entre os carros, que tornam cada um deles um prazer individual de conduzir, pois respondem de forma diferente aos 28 circuitos. Jogar GT2 é como ser deixado à solta numa feira automóvel. Embora a tentação de nos dirigirmos logo aos Lotus seja irresistível, são os menos charmosos Ford e Rover que acrescentam uma camada extra de profundidade. Afinal de contas, é mais provável que a maior parte de nós acabe a conduzir um Peugeot 206 ou um Ford Cougar



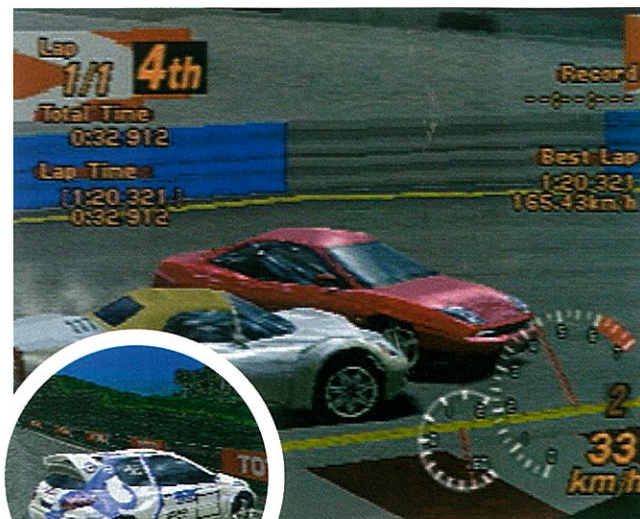
Em vez de se limitar a reproduzir o que está debaixo do capot, GT2 é exaustivo na sua reprodução visual de cada um dos seus 594 carros.

do que um Lotus Elan. A aparente normalidade de fazer voar um Toyota Celica por uma estrada secundária injecta um nível de verosimilhança que eleva ainda mais GT2 acima dos seus rivais. Os circuitos acrescentam ainda outra dimensão. Há 28 circuitos de corrida; circuitos de cidade que compreendem Roma e Seattle e, como se isso não bastasse, a produção acrescentou ainda alguns circuitos de rally. Embora os veículos ocupem, obviamente, o centro das

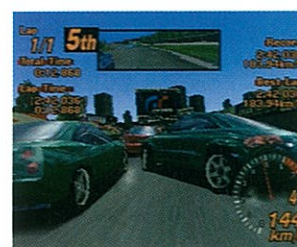
atensões em GT2, os circuitos brilham com a mesma obsessiva busca de perfeição. À medida que os automóveis rugem por cidades mergulhadas em escuridão, ou circundam estradas de montanha, ou deslizam pelos caminhos lamacentos de uma etapa de rally, os cenários incrivelmente detalhados passam sem esforço. GT estabeleceu um novo padrão em termos de cenários, mas isto é puro paraíso. Como a luz reflecte nos carros, pode ser difícil assimilar o espantoso nível de pormenor. Mas sentimo-nos na obrigação de chamar a atenção para alguns aspectos, como os edifícios, que faiscam quando passamos por eles, e as florestas, que fluem para o ecrã, em vez de surgirem de repente quando o carro faz uma curva. Depois, temos os Replays que abrilhantam os visuais com assombrosos efeitos de filtragem de luz. Mesmo as luzes de travão, as condições climáticas, e os jorros de lama a brotar das rodas parecem frescos e novos. GT2 será a experiência total de condução na PlayStation,



Tal como em GT, o modo Replay é um feito de sublime hilaridade. Aquele condutor está bêbado?



ultrapassando todos os seus rivais de corridas ao mesmo tempo que simula a pura alegria de levar o automóvel a velocidades alucinantes. Mesmo a utilização de som é inspirada, com a Sony Music a reunir um conjunto de artistas – incluindo Fatboy Slim e os Stereophonics – que a maior parte dos condutores gostaria de ouvir nas aparelhagens dos seus automóveis. GT2 mistura estes elementos tão desembaraçadamente que dá a impressão de ser um pacote de condução completo, em vez de uma série de boas ideias coladas a um banal motor de corridas. A Polyphony criou um título que se joga como um sonho, é suficientemente rápido para satisfazer a brigada da adrenalina e ainda assim oferece uma grande profundidade. E esta profundidade não deriva de uma mão-cheia de automóveis, mas de uma brilhante concepção de jogo. O número um do Natal? Garantido! ■



Carnificina! Acrescentem controlo realista aos melhoramentos analógicos e estarão prontos para uma transformação (no ferro-velho).

DOUBLE IMPACT



MUSIC FOR PLAYSTATION

inclui **CD BONUS** com 8 demos jogáveis para PlayStation



inclui:

JAMIROQUAI

KORN

DES'REE

FATBOY SLIM

SUEDE

CYPRESS HILL

DESPE E SIGA

MANIC STREET PREACHERS, etc...

CD JÁ À VENDA

Sony Music

ISS PRO EVOLUTION

O RONALDO DOS SIMULADORES DE FUTEBOL ESTÁ DE VOLTA, OFERECENDO MAIS EMOÇÕES DO QUE UM AUTOCARRO CHEIO DE BRASILEIROS.



A animação impressionante dos jogadores inclui bastantes truques e manobras realistas do desporto rei.

O nome Iss Pro é lendário no reino dos simuladores de futebol. Tal não se deve ao seu realismo ao estilo de Actua Soccer. Nem aos patrocínios de milhões de contos, como em FIFA. Não, Iss Pro foi sempre sobre jogabilidade pura e sobre futebol intuitivo e viciante. Evolution é o último descendente nesta ilustre família e até agora parece não ter trazido nenhuma desgraça ao bom nome dos seus antepassados.

O que é que ele traz de novo? Bem, como seria de esperar de um simulador moderno do desporto rei, há bastantes opções. O modo Match permite-lhe jogar um encontro rápido ou marcação de penalty. O modo League coloca-o numa liga com 16 equipas e deixa-o tentar subir até ao topo. O modo Cup oferece-lhe uma variedade de competições, enquanto a

Master League fornece 16 equipas originais contra as quais poderá jogar. Evolution conta também com o obrigatório modo Training, para que o jogador possa tentar alguns passes e jogadas de ataque antes de jogar contra qualquer uma das 53 equipas internacionais que escolha enfrentar. E, o que é ainda mais

impressionante, dentro de cada uma destas opções há uma série de outras opções e modos (é o caso da opção Golden Goal ou da hipótese de jogar contra as equipas mais famosas) que foram alvo de muito trabalho por parte da equipa de produção. Naturalmente, os visuais foram melhorados, mas a Konami

“Os jogadores... fintam e rematam com o esplendor dos verdadeiros futebolistas”

defende que isto não é só para o jogo ter melhor aspecto, mas para que se jogue realmente melhor. Para começar, os campos são maiores do que em Iss Pro '98, o que permite introduzir um maior nível tático no seu jogo. Além disso, os jogadores agem de forma muito mais realista e fluida do que nos títulos anteriores, graças ao maior número de movimentos animados. Isto conduz a um jogo de futebol verdadeiramente



Como aconteceu em títulos anteriores, os atacantes receberam variados movimentos de remate, muitos dos quais podem ser executados automaticamente se o seu jogador estiver no sítio certo.



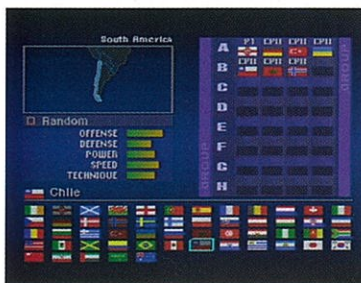
A Konami proporciona estratégia tanto para as jogadas atacantes como para as defensivas. O botão Through-ball irá colocar os atacantes a tentar penetrar a defesa (esquerda), mas pode ter a certeza que a outra equipa vai contra-atacar (direita).



Então, árbitro! As regras do desporto rei estão presentes em ISS Pro Evolution, desde o guarda-redes ao jogador suplente que está no banco.



Muitas opções... como um simulador de futebol moderno, Evolution está repleto de opções de jogabilidade. Experimente alguns cenários para treino (esquerda, em cima), antes de tentar o modo Cup (em baixo à esquerda) e finalmente enfrente uma das 53 equipas internacionais (em baixo).



convincente pois os jogadores param a bola, viram-se, cortam, rematam, fintam e vacilam com todo o esplendor dos verdadeiros futebolistas. A jogabilidade foi afinada nas mais variadas maneiras. Há mais opções de estratégia no jogo, permitindo-lhe trocar de tática à medida que vai avançando. Existem também imensos movimentos novos; descubra como enganar o guarda-redes, use passes no ar e outros movimentos para enganar os defesas. Os passes existentes, tais como o passe longo normal, passe curto, remate e opções para atirar a bola foram todos

modificados de forma a exigirem uma maior perícia ao jogador. Mas este jogo não é só sobre pontapés. O jogador tem de construir realmente um jogo de equipa decente, experimentando a defesa, atacando de vários ângulos diferentes, enfim trabalhando a sua equipa. Iss Pro Evolution é divertido e fácil de apanhar o jeito, apoiado pela jogabilidade profunda e possibilidades estratégica. Com o modo para quatro jogadores e a opção de criar a partir do zero as suas próprias equipas, será um jogo para o manter satisfeito por muitos meses. A Konami rematou e marcou. ■

ATENÇÃO...

UMA AJUDA PRECIOSA.



Uma característica do futebol de Iss Pro Evolution é o facto de poder empregar até três ajudantes controlados pela PlayStation caso esteja a jogar sozinho. Estes jogadores irão então tomar parte activa no jogo. Tal como os jogadores humanos, eles não lhe irão simplesmente obedecer quando estiverem perto da bola. Isto permite-lhe experimentar o jogo de equipa como uma experiência realista - pode colocar o seu jogador em posições decentes e então aguardar pelos passes, em vez de fazer tudo sozinho. É um pouco como o que a Namco tentou alcançar com Libero Grande, mas muito mais jogável. É realmente uma bela ideia para os fãs do desporto.

OPINIÃO

+ POSITIVO

- Animação dos jogadores realista.
- Muitas opções de estratégia.
- Modos de jogo interessantes.

- NEGATIVO

- Comentários sem inspiração.
- Sequências de vídeo demasiado longas.
- Uma ideia pouco original.

! A SABER

- Parece ser uma boa inclusão ao cesto dos simuladores para PlayStation. As táticas e a jogabilidade realista oferecem-lhe muita profundidade, especialmente quando comparado com FIFA e afins, sem ter a complexidade de Actua Soccer.

Resident Evil 3: Nemesis

MANTENHA-SE FIRME. OS HABITANTES PUTREFACTOS DE RACCOON CITY CHAMARAM REFORÇOS...



C medo tem duas novas faces enquanto a trilogia de Resident Evil 3 chega a um fim ensanguentado. Mas não sem uns quantos sustos... Se há um aspecto de Resident Evil 3 que irá garantir uma legião de novos fãs, serão as criaturas de Nemesis. Tal como os filmes de terror são lembrados pelas cenas-chave – a cabeça no barco em Jaws ou a mão de Carrie emergindo do túmulo – também Resident Evil 3 irá gravar o nome na sua mente com estes monstros.

Como se a habitual mistura de cães violentos, zombies e fantasmas mutantes não fosse suficiente, o mais recente passeio pelas ruas infestadas de Raccoon City é constantemente assombrado por estes monstros perturbantes. O primeiro faz a sua estreia ao saltar por uma janela adentro quando persegue os nossos heróis – Jill Valentine e Carlos Oliveira. E enquanto irrompe pelo ecrã o jogador é atingido por uma onda de terror que nos faz recordar realizadores como Spielberg ou de Palma. O efeito é acentuado pelo desenfreado poder das criaturas de Nemesis e pelo seu tamanho em comparação com os cidadãos vivos mais familiares de Raccoon City. Eles não são apenas super

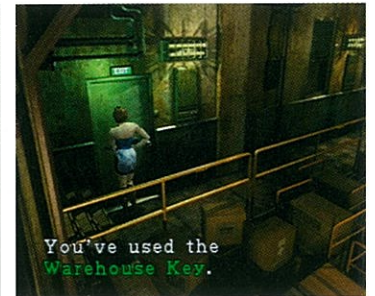
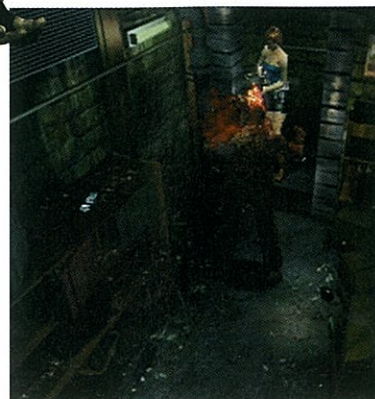
zombies. Em vez disso, são enormes e aterrorizantes e exibem uma cruel inteligência anteriormente desconhecida da série. Se Jill ou Carlos tentarem fugir, eles irão persegui-los. Pior ainda, nada os detém, demonstrando um prazer óbvio em deitar portas abaixo enquanto perseguem os nossos

“O fio condutor da história combina perfeitamente e com a história da série”

heróis como se fossem cães. A única maneira de conseguir algum descanso, é confrontá-los com o que quer que tenha à mão. Esta ameaça implacável cria um elemento dramático que faltava aos anteriores títulos Resident Evil, desenvolvendo uma tensão aguda que traz o jogador sempre em alerta. Silent Hill oferecia um terror mais psicológico do que Resident Evil

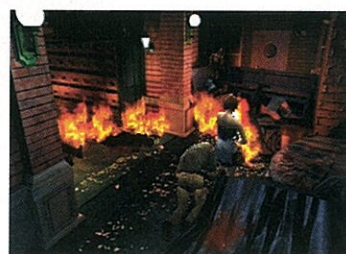
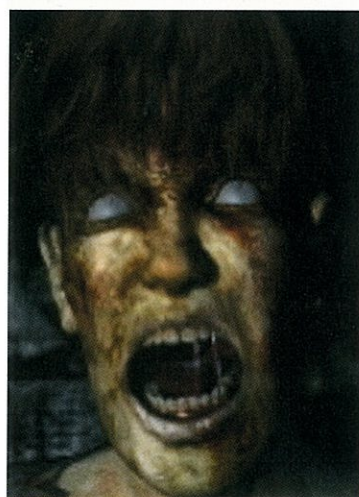


Os cenários maravilhosamente desenhados fornecem uma atmosfera real enquanto Jill se esconde nos becos escuros.



Os movimentos das personagens são agora mais fluidos. Jill e Carlos, livres dos movimentos pouco naturais do passado, podem aproximar-se de escadas. São também muito mais rápidos a reagir aos zombies e com um verdadeiro poder de fogo ao seu dispor as coisas podem tornar-se um pouco complicadas...

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS



2, mas esta terceira versão inspira-se nos dois. Ainda que as criaturas de Nemesis sejam o delírio das sepulturas, a Capcom conseguiu produzir um elenco de figurantes igualmente formidável. Nemesis começa com Jill a sucumbir à praga dos zombbies. Algumas cenas mais tarde ela é restituída inconsciente, pronta para a intervenção de Carlos. O fio condutor da história é suavemente desenrolado e adapta-se perfeitamente com a história da série. Resident Evil 3: Nemesis é fantástico no pormenor. Esta característica permite melhorar a resolução dos cenários, mas é ainda mais impressionante ver um exército de zombbies cheio de recrutas

putrefactos em variados estados de decadência. As personagens principais beneficiam também da existência de novos movimentos. Jill, por exemplo, está fisicamente mais forte e pode atirar zombbies, derrubá-los ou simplesmente dar-lhes pontapés. Combinando isto com o habitual arsenal de armas, lança-chamas e lança rockets, ela e Carlos formam uma força potente. Resident Evil 3 é uma experiência que o vai deixar com o queixo caído e com a mente agitada graças às novas ideias e a ângulos surpreendentes e doentios. Este título foi definitivamente concebido para se tornar uma conclusão respeitável a uma série inovadora. ■

O exército dos zombbies tem de tudo. Elementos gordos misturam-se com os mais magros, enquanto uns se movem depressa ou são consideravelmente mais fortes.

Jill tem um ângulo de rotação de 180° que lhe permite virar-se e enfrentar as hordas num instante.

PSM OPINIÃO

+ POSITIVO

- Mais detalhes gráficos.
- Novos movimentos para as personagens.
- Aqueles monstros de Nemesis...

- NEGATIVO

- Demasiado familiar para alguns.
- Não é para os mais sensíveis.
- Outra sequência?

! A SABER

- É outra sequência e o jogador pode estar um pouco farto do tema zombbies. Mas, pelo que nós vimos, o jogo parece mais arrojado do que nunca. Três jogos mortíferos de arrepiar de uma assentada? Parece que sim...

Toy Story 2

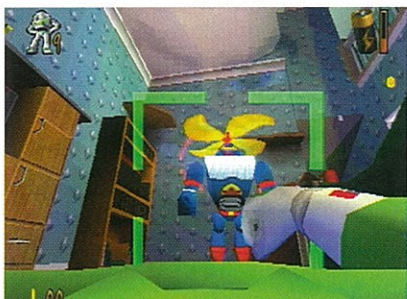
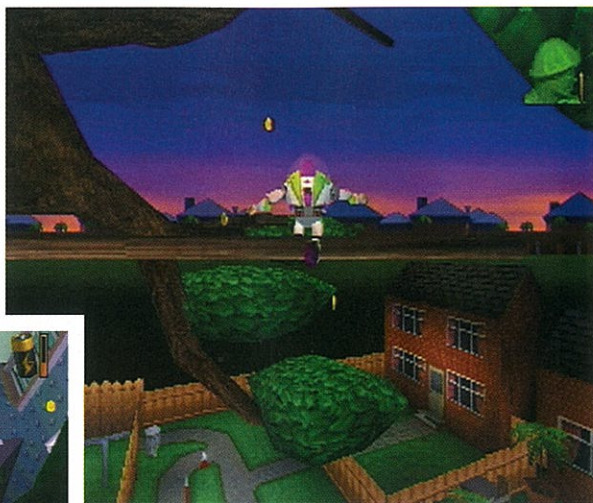
O BRINQUEDO MAIS GIRO DO UNIVERSO BREVEMENTE, E COM ESTILO, NUMA PLAYSTATION PERTO DE SI.

Editora: Activision

Produção: Traveller's Tales

Data de saída: Fevereiro de 2000

Jogadores: Um



A visão na primeira pessoa é a forma mais fácil de derrotar inimigos, pois fazer pontaria pode ser complicado na terceira pessoa. Quando cai de uma grande altitude pode limitar os estragos se abrir as asas de Buzz antes de chegar ao chão.

ATENÇÃO...

SEQUÊNCIAS DE VÍDEO RETIRADAS DO FILME TOY STORY.



Quando termina certos níveis ou derrota bosses pode ver partes do filme Toy Story 2. Todas elas são depois guardadas no seu cartão de memória e podem ser revistas a qualquer momento.

Na história das licenças cinematográficas, Toy Story 2 é único título a ser lançado quase ao mesmo tempo do filme. O que nos faz pensar na velha questão da galinha e do ovo: irá ser o jogo do filme ou iremos ao cinema para ver o filme do jogo? Seja como for, os enredos são muito semelhantes e, sem querer revelar muito, podemos informar que Buzz Lightyear está numa missão para salvar Woody de um malvado contendor de brinquedos.

A exploração tem um papel predominante na acção e o jogador tem de guiar o pequeno herói à volta de níveis aparentemente monumentais tendo como cenário casas, jardins e becos. Em cada área terá de completar tarefas designadas pelos outros membros do elenco de Toy Story 2. Encontrar a ovelha de Bo Peep, recolher moedas, localizar a orelha desaparecida de Potato Head... A vida de um astronauta nunca é monótona. Felizmente, Buzz pode apanhar a maioria dos objectos ao seu alcance graças à enorme variedade de movimentos e múltiplos power-ups. O primeiro nível decorre na casa de Andy e assim que o jogador tenha dominado todos os movimentos de Buzz, estará apto a meter o nariz em qualquer área, desde a cave até ao sótão. Cada divisão lança um novo desafio e alguns dos enigmas são

enganosamente complicados. Na maior parte das vezes, passar os níveis com sucesso depende da sua habilidade para cronometrar saltos enquanto pula de prateleira em prateleira ou de mesa para cadeira. Isto torna-se ligeiramente mais fácil pois Buzz pode dar um salto abrindo as asas em pleno ar. Beneficiando por ser um jogo baseado num filme gerado em computador, os gráficos de Toy

“Repare no reflexo de Buzz dentro do seu capacete”

Story 2 são impressionantes. Para onde quer que o jogador olhe há um pequeno detalhe que lhe vai agradar, principalmente se estiver em primeira pessoa e reparar no reflexo de Buzz no interior do seu capacete. O pequeno herói tem de enfrentar tudo, desde robôs a aviões telecomandados, e os boss de nível obrigam-no a puxar pela cabeça para chegar ao topo. Sempre que completar um nível, pode ver excertos do filme. Pode revê-los utilizando o Movie Viewer. Toy Story 2 parece vir a ser um jogo de plataformas 3D de boa qualidade e aguardamos o Teste com a excitação de Natal. ■

PSM OPINIÃO

+ POSITIVO

- Engenhoso design de nível.
- Jogabilidade forte e variada.
- Visuais dignos da Disney.

- NEGATIVO

- Alguns ângulos de câmara são confusos.
- O demónio Imperador Zurg.
- Só tem 15 níveis.

! A SABER

- Toy Story 2 agradará a jogadores de todas as idades. Virtualmente, é um dos títulos mais jogáveis e com melhor aparência na PlayStation. Buzz é uma boa personagem principal e poderá até conquistar alguns dos ardentes apaixonados de Lara.

Le Mans 24 Hour

A CORRIDA MAIS HISTÓRICA DO MUNDO ESTÁ A SER COMPLETAMENTE RECRIADA PARA PLAYSTATION.

A corrida Le Mans sempre foi um pouco misteriosa. É uma das corridas de carros

mais antigas do mundo

– provavelmente uma das mais duras – e ao longo dos anos atraiu todos os grandes nomes deste desporto. No entanto, ninguém o diria tendo em conta a lastimosa cobertura feita pela imprensa.

O problema é que o evento Le Mans foi concebido nos dias anteriores à televisão. Uma prova de vinte e quatro horas era um grande chamariz para o público nessa altura, mas dificilmente agarrará as audiências de hoje em dia. O problema repete-se com qualquer videogame baseado no evento.

Ainda que a simulação completa seja uma das muitas opções de Le Mans 24 Hour, esta não é obrigatória. É um dos jogos de corridas mais personalizáveis e ajustáveis de sempre. O jogador pode escolher correr apenas um par de voltas ou entrar num mundo de infinitas adaptações e simulações de corrida ao ritmo de maratona.

Uma característica proeminente é o ciclo dia/noite. Comprimido entre o período de tempo da sua escolha, o dia termina com o anoitecer e depois com a escuridão da noite. É melhor ligar os faróis e ao conduzir nas descidas é muito importante o velho truque de memorizar o

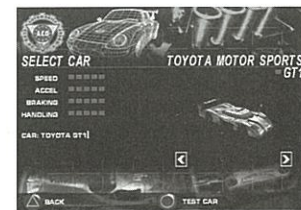
percurso à sua frente. Quando as curvas apertadas surgirem na noite escura, o jogador agarrará o botão dos travões com tanta força que se arrisca a deslocar o dedo. Adivinhando – correctamente – que uma única pista não seria suficiente para os jogadores modernos, a equipa de produção inglesa, Eutechnyx, acrescentou uma boa selecção de pequenos percursos tipo arcade para uma

“A simulação completa é uma das opções... mas não é obrigatória”

maior variedade. Conduzir carros GT (moldados com exactidão a partir dos modelos verdadeiros) é uma experiência diferente de conduzir num rally ou em F1 e exige habilidade e perícia para evitar um desgaste prematuro dos pneus.

É provável que Le Mans 24 Hour agrade aos verdadeiros fãs de corridas com “motor” PlayStation. Embora a aparência seja apenas aceitável e competente, a sua força está no conteúdo. E não podemos dizer isto em relação a muitos jogos, pois não? ■

Não é um ângulo de câmara perfeito, mas pode ser útil se o jogador estiver prestes a ser ultrapassado.



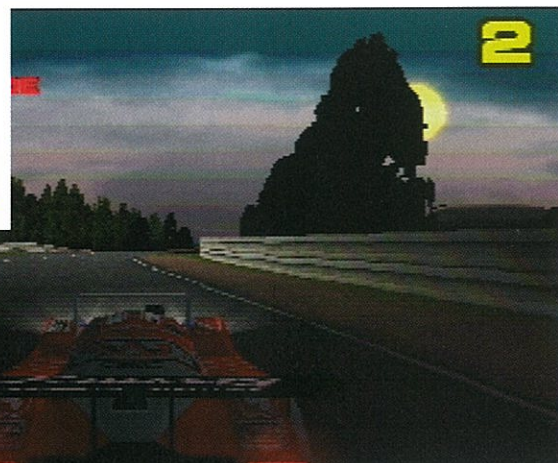
Um carro melhor significa uma melhor oposição.



De longe mais prática do que a câmara no pára-choques da frente, esta visão permite-lhe ver para além do percurso.

ATENÇÃO...

O MODO SIMULAÇÃO QUE O IMPEDE DE DORMIR.



Não o podemos admirar pelo seu aspecto prático. Nem sequer pensar que muitas pessoas irão tirar alguma vantagem disso. Mas correr as 24 horas do verdadeiro Le Mans? Em tempo real? Isso é que é ambição. Não tentem dizer-nos que a possibilidade de gravar o jogo compromete esta grande ideia. Afinal todos nós temos certas necessidades biológicas, não?

PSM OPINIÃO

+ POSITIVO

- Licença oficial.
- Bem observado e exacto.
- Muitas características.

- NEGATIVO

- Não é um jogo arcade.
- De difícil acesso.
- Não é tão brilhante como GT.

! A SABER

- Le Mans 24 Hour é um jogo com boa apresentação que poderá desapontar alguns jogadores que apreciam mais as corridas estilo arcade. Às várias escolhas e alguns percursos habituais irão dar bastantes opções para além do percurso licenciado.

F1 World Grand Prix

MAIS UM JOGO DE F1 ENQUANTO A VIDEO SYSTEM TENTA ASSEGURAR A POLE POSITION NO GRANDE PRÉMIO DA PLAYSTATION.



Obter uma boa posição na grelha de partida é tão importante como na prova real. Queimar borracha não é uma boa ideia...

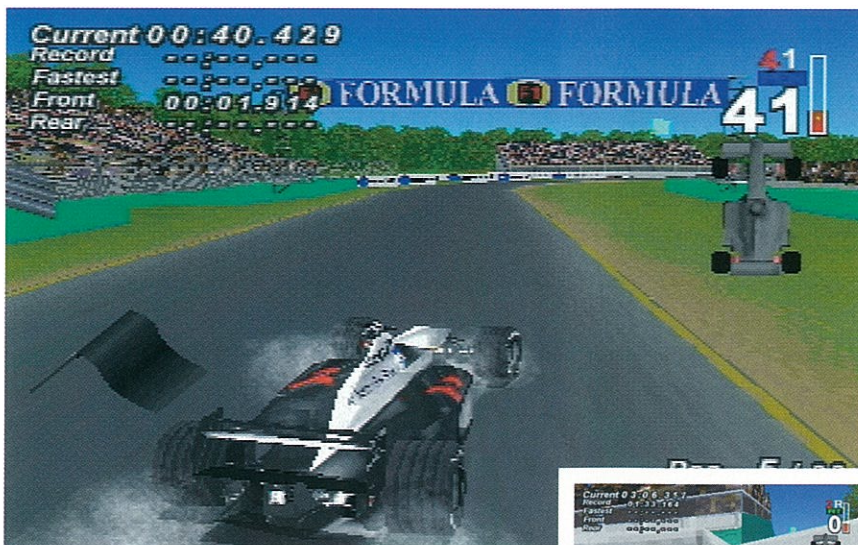


A sujidade que voa das rodas parece mais realista do que nunca.



ATENÇÃO...

MANUSEAMENTO BRUSCO E REALISTA.



Entre numa esquina com demasiada confiança, trave demasiado tarde e quando der por isso estará sentado na pista virado para o lado errado e terá perdido a sua posição na corrida. Despenda algum tempo a adaptar o seu estilo de condução às dinâmicas nervosas de um carro de F1 e a sua primeira volta perfeita será bastante recompensadora.



em outro jogo de Fórmula 1 a caminho. Parecem haver lançamentos incessantes de novos títulos de F1, mas felizmente este é melhor do que aparenta.

Este título é uma continuação aperfeiçoada de F1 World Grand Prix, que agradeceu os PCs no início deste ano e provou ser uma agradável mistura de simulador detalhado com dinâmica automóvel altamente acessível. De forma inevitável, a versão para PlayStation opta pela extremidade da simulação na escala do realismo quando é necessário controlar uma máquina que atinge 300 Km/h.

Isto significa que o jogador terá de tratar os seus comandos Dual Shock com mais sensibilidade se pretender tomar-se o próximo campeão de F1 digital. Tal como está, o manuseamento do jogo não é dos mais hospitaleiros (embora os puristas de F1 possam não concordar) e é provável que empurre os fãs do género de corridas para um jogo mais acessível como Formula One '99 da Psygnosis. Utilizar o apoio à condução é definitivamente uma ajuda, mas isto não é nenhum passeio de domingo. É provável que ao princípio passe mais tempo na gralilha que na pista. Ainda assim, World Grand Prix terá que se esforçar mais se quiser arrebatar a coroa de F1 da PlayStation. A atenção cuidada ao pormenor – discos resplandecentes,

pneus que apanham a sujidade das armadilhas de gralilha, selecção de equipa e sinal para apresentação na box, por exemplo – é digna de elogio, mas é presentemente inferior ao nível de detalhe encontrado em Formula One '99.

Tecnicamente, também lhe falta percorrer algum caminho. Um mapeamento ambiental delineado e uma maior resolução à distância significam que Formula One '99

“É provável que ao princípio passe mais tempo na gralilha do que na pista”

possui presentemente os gráficos mais aguçados, mas espera-se um aperfeiçoamento do aspecto estético por parte da Lankhor à sua criação antes da data de saída (ainda existem quebras poligonais no ambiente claramente evidentes). No entanto, esperam-se muitos refinamentos e, longe da perfeição, F1 World Grand Prix ainda poderá fornecer uma alternativa para os fãs de F1 mais obstinados que pensam que o indolente Formula One '99 é para avozinhas. ■

PSM OPINIÃO

POSITIVO

- Boa sensação de velocidade.
- Uma boa simulação.
- Todos os circuitos da época de 1999.

NEGATIVO

- Precisa de melhorar os detalhes.
- Visuais crus.
- O manuseamento é imperdoável.

A SABER

- Ostentando as estatísticas da época de 1999 e transpirando a quantidade certa de ambiente relacionado com a F1, Official F1 Racing parece determinado a aceitar o actual líder do género mas precisará de mais refinamento em todos os aspectos para poder competir convincentemente.

Medal Of Honour

A DREAMWORKS INTERACTIVE INSPIROU-SE NA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL PARA CRIAR ESTE SHOOT 'EM UP.

Steven Spielberg regressou do filme O Resgate do Soldado Ryan cheio de vontade de fazer o mesmo pelos jogadores. Reuniu com a Dreamworks Interactive, a empresa do seu império que é responsável pelos jogos e, achando que o nome O Resgate do Soldado Ryan: O Jogo talvez fosse um pouco insensível, chamou a este shoot 'em up Medal Of Honour.

O jogo e o filme têm muito em comum, desde os cenários por detrás das linhas inimigas (os primeiros níveis situam-se em França), a uma pesada atmosfera. No entanto, onde Ryan era mais um

“... revela a glória, alimentada a adrenalina”

acto moralista na derradeira futilidade da guerra, Medal Of Honour revela a glória, alimentada a adrenalina, que é abater nazis. O passado da Dreamworks não é muito glorioso, mas talvez consiga vencer as dificuldades com Medal Of Honour. Um estrondoso shoot 'em up na primeira pessoa com um total de 11 grandes missões, passando por todas as festas explosivas a secretismos e



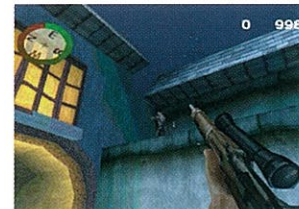
Utilizar a mira é extremamente útil para apanhar aqueles alvos perigosos e escondidos.

espionagem, este título tem mais pontos em comum com os filmes clássicos da Segunda Guerra Mundial dos anos 50 do que com hiper-realismo de Ryan. A acção progride desde as primeiras missões em cidades bombardeadas, nos campos de prisioneiros de guerra, num barco alemão e, por fim, chega ao bunker de Hitler. Uma variedade de armas do tempo da Segunda Grande Guerra está à disposição do jogador, incluindo metralhadoras e bazucas. Convém fazer bom uso destas no modo Deathmatch para dois jogadores...

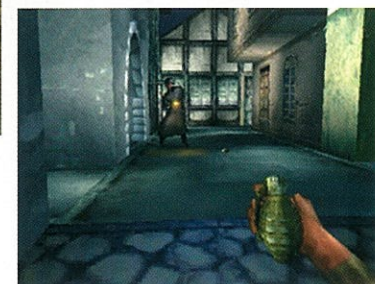
A pressão atmosférica é densa em todo o jogo. Os seus nervos são postos à prova com o som dos latidos dos cães, os ruídos ásperos dos aviões e o bater das botas no chão. A única crítica a fazer neste momento diz respeito aos níveis parecerem lineares e confusos. Não obstante, Medal Of Honour foi moldado para ser uma experiência intensa e diferente de todas as outras. ■



Death Match - tal como em todos os shoot 'em ups na primeira pessoa, estar nas proximidades de dispositivos explosivos pode causar-lhe problemas à saúde. Atire-os para bem longe.

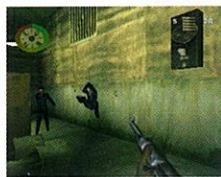


Reacções rápidas como um relâmpago são essenciais para apanhar o mais mau dos vilões nazis.



ATENÇÃO...

VÁ RAPIDAMENTE CONTRA UM BANDO DE NAZIS.



Logo no princípio do jogo, o seu soldado desce uma rua numa aldeia. Há uma pequena casa mais à frente. O jogador espreita lá para dentro, mas as tropas alemãs vêem-no e mantêm-no debaixo de fogo e o soldado é forçado a retribuir os tiros através das janelas despedaçadas. Mais à frente, encontra uma arma por detrás de sacos de areia. Depois de neutralizar o atirador, agarra no enorme canhão e aniquila alguns nazis que se vinham queixar do barulho.

PSM OPINIÃO

+ POSITIVO

- Magnificamente atmosférico.
- Visuais aguçados.
- Não há nada parecido com ele.

- NEGATIVO

- Um pouco linear.
- Só tem 11 missões.
- A sua personagem é quase à prova de bala.

! A SABER

- Embora seja linear e o seu soldado possa suportar duas dúzias de balas no peito e sobreviver, Medal Of Honour tem qualidade. Pode não ser O Resgate do Soldado Ryan: O Jogo, mas é o mais parecido que vamos ter.

Discworld Noir

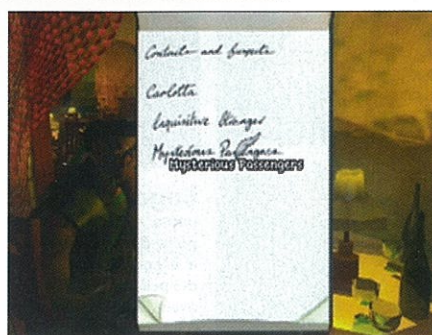
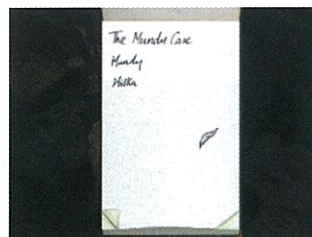
UM POUCO DE SÁTIRA, UM POUCO DE HOMENAGEM E ALGUNS QUEBRA-CABEÇAS, A ÚLTIMA AVENTURA DISCWORLD ESTÁ TALHADA PARA SER UM JOGO ESTRANHO...



Lewton, o herói poligonal do jogo, percorre furtivamente os variados cenários de Ankh-Morpork, sem se deixar perturbar pelos inúmeros ângulos de câmara.

ATENÇÃO...

QUEM QUER QUE ENCONTRE!



A acção do jogo gira à volta do bloco de apontamentos de Lewton, que gradualmente se enche com pistas à medida que o jogo progride. As pistas podem ser simplesmente usadas como itens como na maioria das aventuras gráficas - seleccionando uma pista e carregando na pessoa ou objecto que pensa estar relacionado com ela, ganhará mais informação, que por sua vez o leva a novas pistas.

Cterceiro saque ao estranho e maravilhoso mundo de fantasia de Terry Pratchett é novamente uma aventura gráfica "point and click" que tira as suas deusas dos excêntricos livros Discworld de Tolkienribbing. Noir não é uma simples história. Desviando-se do enredo dos livros originais, utiliza o cenário de Discworld para satirizar os filmes negros, em particular Casablanca e Maltese Falcon.

Decorrendo na soturna e depravada cidade de Ankh-Morpork, Discworld Noir dá-lhe o papel de Lewton, um detective privado azarado que já foi membro da City Watch. A partir do momento em que uma misteriosa e bela mulher entra no seu escritório, o jogador é arrastado numa complexa teia de assassinios, fraudes e traições... Ou numa teia de paródia.

Esta abordagem tem vantagens sobre os anteriores títulos de Discworld. Não é necessário conhecer os livros e, embora existam muitas piadas e referências para manter os fãs de Pratchett contentes, compreendê-las não é vital para completar o jogo.

O design também oferece algumas alterações. As séries intermináveis de puzzles do género puxe esta alavanca e carregue neste botão, que eram a espinha dorsal do típico jogo de aventuras, não existem em Discworld Noir. Em vez disso, a maior parte da jogabilidade

implica conversar com personagens e seguir indicações e pistas. Toda a acção é acompanhada por gráficos escuros. Cenas 2D ternamente desenhadas fornecem um pano de fundo sobre o qual as personagens poligonais aparecem, apoiadas pela excelente música e vozes. O som ajuda a estabelecer a atmosfera negra do jogo. O jogador não se pode dar ao luxo de se distrair com os bonitos visuais. Muitas das sequências de vídeo e diálogos são demasiado longos e não há maneira de os

"O jogador não se pode dar ao luxo de se distrair com os bonitos visuais"

pausar ou repetir e não há opções de texto. Por isso, se não prestar a devida atenção, pode facilmente perder algumas pistas vitais. Caso não esteja familiarizado com os filmes do género, muito do humor fará pouco ou nenhum sentido. Ainda assim, Discworld Noir é uma excelente tentativa de fazer algo diferente. Só esperamos que consiga suportar o Teste. ■

PSM OPINIÃO

+ POSITIVO

- Simples, intuitivos e engenhosos.
- Design atmosférico.
- Bons diálogos.

! A SABER

- Um mudança bem-vinda em relação aos jogos anteriores. Não é um jogo de acção, mas o enredo e confusão de pistas mantêm as células cinzentas a funcionar. Se a versão final vai agradar ou não, depende do seu sentido de humor.

- NEGATIVO

- Sequências de vídeo demasiado longas.
- Difícilmente uma ideia original.
- Piadas velhas e óbvias.

Action Man

COM CABELO ENCRESPADO E OLHOS PERSPICAZES, ACTION MAN É MAIS UMA VEZ REINVENTADO PARA A GERAÇÃO PLAYSTATION.

Algo de estranho se passa. Subitamente, os brinquedos dos anos 70 começaram a receber um tratamento poligonal. Aqueles notáveis carros elegantes movendo-se ao longo de finos carris cor-de-laranja de Hot Wheels estão aptos a chegar ao público num futuro próximo. E agora temos Action Man, aquele boneco de plástico. O que virá a seguir?

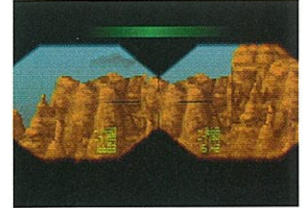
Quanto a prender a atenção da juventude, Action Man foi ultrapassado por Lara Croft, Crash Bandicoot e afins. Mas o campo de acção está prestes a ser nivelado e as desigualdades acabarão. Action Man começa com uma pobre sequência introdutória antes de se transformar miraculosamente em Grand Theft Auto. Ou pelo menos numa interpretação mais do que aceitável do popular e delinquente simulador criminal da DMA Design. O diabólico professor Gangrene e a sua assistente tagarela, Toxica, andam a roubar equipamento laboratorial em várias partes da cidade. A tarefa de Action Man é andar às voltas da dita metrópole e destruir os seus carros de fuga. A acção vista de cima exige-lhe que elimine veículos abandonados utilizando metralhadoras. É rápido e divertido. Tem de apanhar todos os Power Points espalhados pela cidade antes de poder progredir.

No entanto, alguns são inacessíveis se utilizar o seu carro desportivo prateado, por isso regressa à garagem de Action Man e escolhe uma motorizada ou um Jeep 4x4.

E então surge outra surpresa. Uma sequência mostra Action Man a voar de asa delta para o deserto e de repente o jogador encontra-se numa aventura na terceira pessoa, rematada por um

“O diabólico professor Gangrene anda a roubar equipamento laboratorial”

vasto inventário de armas e engenhocas. Pode até aumentar ou diminuir o zoom para obter uma panorâmica geral do local onde se encontram os guardas antes de os eliminar com uma seta furtiva. Pode não ser nenhum Tomb Raider, mas as mudanças de acção surgem como uma agradável surpresa. Action Man inclina-se distintamente para o público mais jovem, mas promete ser um título bastante aceitável. Aguarde pela análise completa na próxima edição. ■



Action Man tem um próspero arsenal de engenhos e armamento à sua disposição. Hoje em dia os binóculos não são tão excitantes, pois não?



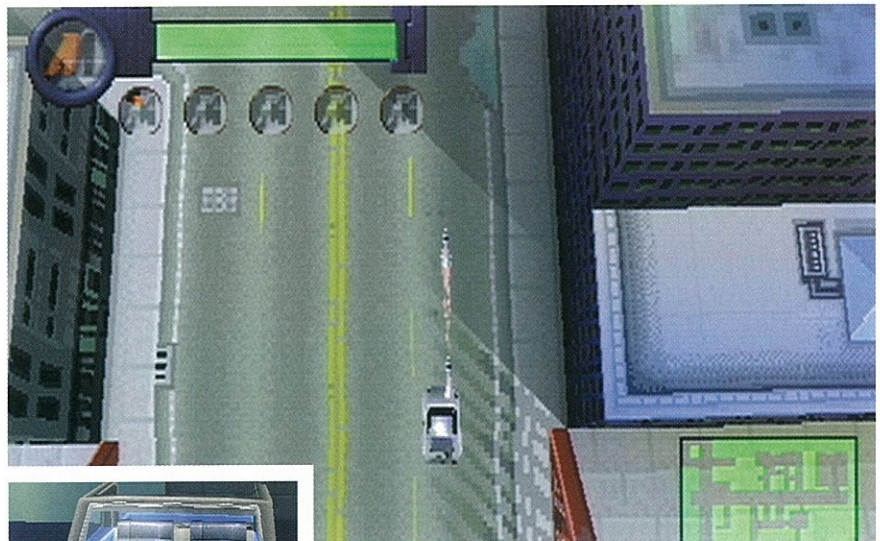
Pode conduzir ou participar numa aventura na terceira pessoa. O jogador não pode acusar Action Man de falta de variedade.



As sequências de vídeo unem os níveis. Boa asa delta!

ATENÇÃO...

PARECIDO COM GRAND THEFT AUTO (MAS PARA MIÚDOS).



Action Man com um jogo de condução. E quem já jogou Grand Theft Auto não poderá estar mais familiarizado com o cenário. O jogador move-se rapidamente, disparando contra carros com uma metralhadora. É tão fácil e rápido como GTA, mas sem as controversas referências a drogas e violência de gangs. Tremendamente divertido.

PSM OPINIÃO

+ POSITIVO

- Do género “pegar e misturar”.
- Um jogo de condução decente.
- Muito divertido para os miúdos.

- NEGATIVO

- Fracas sequências de vídeo.
- Inclina-se para o público mais jovem.
- Um pouco limitado.

! A SABER

- É provável que Action Man tenha mais aceitação por parte dos jogadores menos experientes, pois aprende-se facilmente. A acção é variada e num minuto o jogador conduz carros e no outro motos e percorre um inventário à procura daquele abençoado arco com flechas.

Hot Wheels Turbo Racer

ABENÇOADO SEJA O SOM DOS METALLICA... É COM ELE QUE OS SEUS CARROS SE LEVANTAM QUANDO ESTÁ A DORMIR.



Os saltos são uma boa oportunidade de exibir acrobacias



Será que os Metallica têm um acompanhamento adequado?



Os colecionadores podem escolher entre 40 modelos.



Arranje as paredes tanto quanto desejar, pois a ausência de um contador de danos faz com que as colisões menores não sejam registradas.

ATENÇÃO...

OS MAIS PERIGOSOS SALTOS DE SEMPRE!



O jogador não pode sair dos percursos, por isso é necessário um manuseamento adequado. Os saltos dão-lhe a oportunidade de exibir acrobacias e precisa de alguma perícia para aterrar bem. Ainda assim, qualquer sensação de realização depressa é neutralizada quando o recompensam por proezas acrobáticas quando apenas se limitou a cair acidentalmente de um penhasco.

É uma entrada impressionante. "Dêem-me combustível/Dêem-me fogo!" grita um posseso James Hetfield enquanto o barulhento Stratocasters martela desenfreadamente nas colunas do seu televisor. Qualquer jogo que comece ao som de Fuel dos Metallica está obrigado a evocar imagens de motards a andarem a 180 km/h na auto-estrada.

A banda de rock mais malvada do planeta faz parte da banda sonora de um jogo sobre corridas com carros de brincar. Hot Wheels Turbo Racer usa o refrão atrás mencionado para emprestar atitude a um jogo de corridas que de outro modo seria infantil. Os carros de brincar podem já ter percorrido um longo caminho desde Wrist Racers mas a incongruência de automóveis impossíveis de conduzir, a fazerem loopings em percursos decorados como rebuçados, enquanto Hetfield grita de forma satânica como música de fundo, é ainda um pouco perturbante. De momento é evidente que o jogo não faz justiça à banda sonora impressionante, nem à licença dos carros de brincar, Hot Wheels, que procura explorar. Se coleciona modelos Hot Wheels, agrada-lhe-á ver 40 deles no jogo. Há muitas pistas crivadas com rampas, saltos, loops e atalhos mas estes são tão desajeitadamente implementados que muito do seu

potencial é instantaneamente negado. O manual defende que "existem três maneiras para ganhar" em Hot Wheels Turbo Racer. "Corra, esmague e impeça" é o slogan. A única maneira de vencer é sob forma tradicional de atravessar a meta. Ainda que seja necessário fazer acrobacias para poder ganhar turbo boosts, os mecanismos acrobáticos são primitivos, premiando igualmente

"É preciso fazer acrobacias para poder ganhar turbo boosts"

com tantos boosts um simples salto mortal (pressiona-se um botão para a contorção e outro para endireitar o veículo na aterragem) como qualquer pirueta complexa que deseje aperfeiçoar. Com o lançamento tão próximo, é difícil imaginar como é que a Stormfront Studios poderá rectificar qualquer das falhas fundamentais de Hot Wheels Turbo Racer, além de suavizarem os gráficos granulados. Entretanto, nos bastidores de Minneapolis Enormodome, uma banda rock com roupas de cabedal lamenta-se... ■

PSM OPINIÃO

POSITIVO

- 40 carros para conduzir.
- Imensas pistas.
- De fácil acesso.

NEGATIVO

- Gráficamente vacilante.
- Os carros manobram-se de forma idêntica.
- Não pode acumular danos.

A SABER

- Hot Wheels é fácil de jogar e a quantidade de percursos amontoados com saltos e múltiplos percursos garantem-lhe uma longa vida. Infelizmente, os gráficos e o manuseamento dos veículos são menos excitantes do que é necessário num jogo de corridas de qualidade.

Editora: Eidos

Produção: Mucky Foot

Data de saída: Dezembro

Jogadores: Um

PREVIEW

Urban Chaos

NO FIM DO MILÉNIO, UNION CITY ESTÁ PRESTES A EXPLODIR
E O JOGADOR É UMA MULHER POLÍCIA NA LINHA DE FOGO.

Sendo este o primeiro título de um grupo de ex-criadores da Bullfrog, é uma surpresa o facto de Urban Chaos não ser uma espécie god game. Sem dúvida, a produtora Mucky Foot ficou satisfeita por se livrar dos grilhões do complexo Messiah e de se saciar com acção estratégica de arcada. Apesar das semelhanças, certamente é apenas uma coincidência o facto deste jogo 3D da Eidos ser uma aventura de acção com uma forte protagonista feminina. A heroína de UC, D'Arci, não é simplesmente outra clonagem de Lara Croft. Urban Chaos combina exploração ao estilo de

“A heroína d'arci não é simplesmente outra clonagem de lara croft”

Tomb Raider, simples acção de beat 'em up e tiroteio no género de Resident Evil, com alguma condução à mistura para um maior equilíbrio. Ainda que isto possa parecer querer agradar a gregos e a troianos, a ênfase está na diversão de arcada mais do que na

marcação de pontos – a condução e a luta dificilmente darão a Gran Turismo ou Tekken 3 noites de insónias. A história de Urban Chaos junta todos estes elementos aparentemente diferentes. A agente D'Arci Stern é uma recrutada de polícia em Union City. As suas missões iniciais fazem-na passar por treinos físicos, combates e condução, e ela vai precisar de toda a prática que conseguir para impedir que o bando dos Wildcats consiga dominar as ruas. Os Wildcats estão a ser manipulados pelo polícia corrupto Banes e apenas o seu misterioso aliado Roper parece sabê-lo. Union City divide-se em níveis cobrindo vários blocos, sendo cada nível o anfitrião de uma ou mais das variadas missões. Tal como em Grand Theft Auto, D'Arci tem de chegar a diferentes locais ao logo do nível e, desde que atinja os objectivos, pode escolher o caminho que quiser. A existência de missões de tempo limitado e de outras personagens jogáveis adiciona ainda mais variedade. Na versão a que tivemos acesso, alguma da música está ausente e, mais grave ainda, o nível de dificuldade ainda não está definido. A Mucky Foot acha que o jogo é um pouco difícil de momento e está a afinar os tempos limites e a capacidade de resistência dos Wildcats tentando trazer alguma ordem ao seu caos. ■



D'arci pode utilizar os cabos telefónicos para deslizar rapidamente de regresso ao nível da rua ou para alcançar telhados.



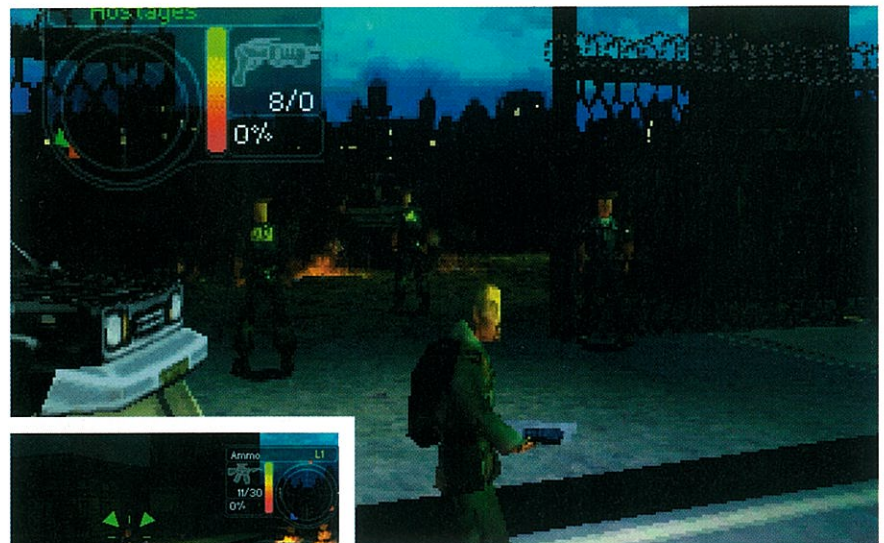
Apontar uma arma aos civis deixa-os sempre assustados



Fuja do bulício da cidade e lute com novas personagens nas montanhas.

ATENÇÃO...

UM JOGO RÁPIDO PARA DESCOBRIR A DAMA.



Quando D'Arci vai com mais sede do que deveria ao pote dos Wildcats, acaba por ser tomada como refém. Com a jovem recruta imobilizada, o jogador assume o papel do velho mentor grisalho de D'Arci, Roper McIntyre. A sua missão é: descobrir onde D'Arci está retida, libertá-la e depois levá-la para um local seguro.

PSM OPINIÃO

+ POSITIVO

- Cidade atmosférica para explorar.
- Jogabilidade variada.
- História absorvente.

- NEGATIVO

- Problemas na câmara.
- Elevado nível de dificuldade.
- Curto espaço de manobra.

! A SABER

- Urban Chaos promete muito com a fusão de acção arcada com um enredo delineado. No entanto, a versão que jogámos ainda tinha um sistema de combate defeituoso o que tornou algumas lutas fatais.

Rising Zan The Samurai Gunman

Editora: Virgin

Produção: Agetec

Data de saída: Já disponível

Jogadores: Um



A vingança é minha... Em Rising Zan tem de combinar perícia de pistoleiro com habilidades de samurai.

E ocorrendo no Oeste Selvagem de 1800, Rising Zan é uma aventura de acção na terceira pessoa na qual o jogador assume o papel de um jovem pistoleiro transformado num "super-herói ultra-sexy". Ao estilo de Os Sete Magníficos, a personagem partiu e aprendeu as artes dos samurais de modo a vingar o

povo subjugado da sua terra natal. É uma trama um pouco bizarra, mas que lhe permite brincar com uma catana e um revólver ao

mesmo tempo. O número de movimentos de combate é razoável, e existem bastantes inimigos nos quais os pode experimentar. ■



Funciona de maneira similar ao Fighting Force original, mas com um pouco mais de profundidade. Os gráficos poderiam ser um pouco mais trabalhados.

Supercross 2000

Editora: Electronic Arts

Produção: EA Sports

Data de saída: Dezembro

Jogadores: Um ou dois



A spirando os fumos dispersos de Championship Motocross da THQ, testado na edição anterior, chega outro jogo de corridas de motos. A oferta da EA tem como características uma vasta selecção de pistas estreitas e sujas, na sua maioria encobertas, e coloca o jogador contra outros nove corredores cada vez que

Controle a sua moto o melhor que conseguir se não quiser dar um tombo quando der um grande solavanco.

coloca o seu capacete. Actualmente, os controlos são muito difíceis de administrar, o que não é ajudado pelos números de

saltos nas pistas. Mas ainda está no princípio e Supercross 2000 poderá surpreender-nos tanto como Sled Storm da EA. ■



Há aqui ainda muito trabalho a ser feito, particularmente ao nível do manuseamento. Poderá perder posição para Championship Motocross.

Overblood 2

Editora: Electronic Arts

Produção: Riverhillsoft

Data de saída: A confirmar

Jogadores: Um



Combate e resolução de puzzles podem ser uma fórmula vencedora se Overblood conseguir a mistura certa.

U ma parte RPG, outra parte aventura na terceira pessoa, Overblood 2 parece oferecer aos jogadores o melhor dos dois géneros. Ostenta um enredo atmosférico, que combina resolução de puzzles e combate e possui um aguçado sentido de estilo. Numa época futura fria e tecnológica em que não

existe luz do dia e os carros preferem voar, o jogador veste a pele de um herói inspirado na Anime japonesa. A animação parece um pouco rígida e sem vida,

particularmente se colocada contra o fundo cinzento. Por isso, continua por saber se Overblood 2 será o mestre de todos os géneros ou se ficará entre os dois. ■



Se Overblood 2 conseguir combinar gráficos espectaculares, puzzles complicados e níveis com um design inteligente, será um triunfo.

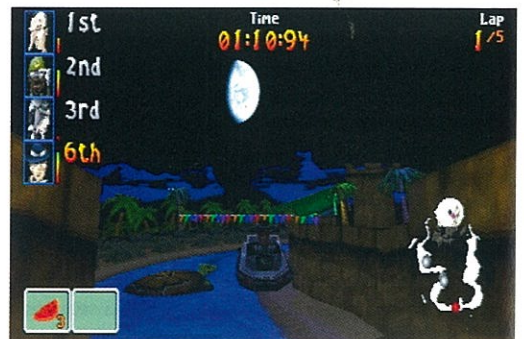
Renegade Racers

Editora: Interplay

Produção: P. Designs

Data de saída: Dezembro

Jogadores: Um a oito



R enegade Racer tem um enredo em que onze concorrentes têm de competir num número de percursos exóticos até haver campeão.

Os veículos manobram-se tanto em terra como na água e a única maneira de saber se mudou do sólido para o líquido é pela cor da pista. As personagens

A corrida está pronta para descobrir um desajustado que consiga triunfar em pistas terrestres e aquáticas e tornar-se no campeão mundial.

também sofrem com a ausência de características que as distingam. Os percursos têm bom

aspecto mas por vezes parecem um pouco confusos. Seria preciso mais para melhorar. ■

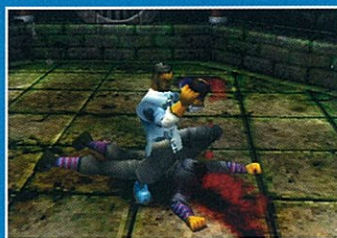


Renegade Racers não é um mau jogo, embora pudesse ser muito melhor. Tem bons momentos, mas os produtores vão ter de meter mãos à obra.

- 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 título com defeitos menores, uma boa compra.
- 6: Um caso para perguntar: "porque é que fizeram isto?". Jogável mas com defeitos.
- 5: Médio. Sem originalidade ou copiado, vale a pena comprar.
- 4: Inferior à média. Provavelmente tem sérios problemas de jogabilidade.
- 3: Bastante mau. Talvez valha a pena pedi-lo emprestado.
- 2: Autêntica nulidade. Inapto pobremente estruturado e com uma vida curta.
- 1: Sem mérito algum para captar a atenção do jogador.

TESTES

JOGO DO MÊS



Wu-Tang: Taste The Pain



Music 2000



FIFA 2000	54
Pac-Man World	56
This Is Football	58
No Fear Downhill	59
Madden NFL 2000	60
NHL Championship 2000	61
Wu-Tang: Taste The Pain	62
Mighty Hits Special	63
WCW Mayhem	64
Roadsters	65
MTV Snowboarding	66
European PGA Golf	67
Worms Armageddon	68
Jade Cocoon	69
Music 2000	70
Pop 'N' Pop	71

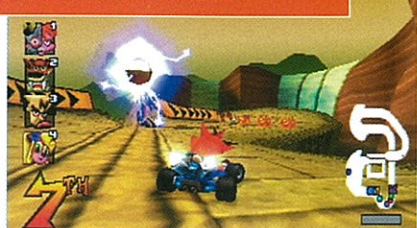
Crash Team Racing..... 52

"Quando o jogador pega no joypad e começa a jogar, Crash Team Racing fornece uma condução concisa, rápida e extremamente sólida..."

TESTE



Os adversários não o largam?
Então largue uma bomba de TNT ou um frasquinho de nitroglicerina e ouça-os a explodir! As armas e os seus efeitos são divertidos.



CRASH DECIDIU QUE QUALQUER COISA QUE SPEED FREAKS FAÇA, ELE FAZ MELHOR...



Crash Team Racing

“É engenhoso até à loucura, mas se pesquisar minuciosamente,

■ EDITORA:	SCEE
■ PRODUÇÃO:	Naughty Dog
■ DATA DE SAÍDA:	Já disponível
■ JOGADORES:	Um a quatro



E á alguns anos atrás, os jogos concebidos para crianças eram seguros e recompensadores, mas extremamente entediantes e tratando com condescendência aqueles que conseguiam distinguir o botão R1 do cotovelo. Depois apareceram Speed Freaks, Spyro 2 e agora Crash Team Racing – para provar que os miúdos também gostam de jogos bem concebidos. Embora fossem engraçados, os jogos de plataformas de Crash Bandicoot duravam pouco tempo. Valsar através dos seus níveis, levaria menos de quinze dias de jogadas ocasionais, mesmo para aqueles que não estivessem afastados por uma dieta rigorosa de Metal Gear Solid. Felizmente, Crash Team Racing é mais substancial. Ao estilo de Spyro 2, irromper pelas pistas básicas de CTR é suficientemente fácil, mas apanhar todos os itens que precisa para aceder a todos os percursos é um assunto diferente. Muitos dos desafios envolvem vencer um boss ou estabelecer um novo recorde de pista, mas há umas variações inteligentes – um caixote do tempo que pára o relógio, frasquinhos explosivos espalhados

ao longo da linha de corrida, cartas para serem encontradas. O jogador pode pensar que conquistou um circuito mas, se lá voltar, encontrará novas corridas que requerem um conhecimento de cada salto e atalho. À primeira vista, CTR é engenhoso ao ponto da loucura, mas se pesquisar minuciosamente, descobrirá um animal muito diferente. No princípio, parece que uma condução cuidadosa é tudo o que precisa para ganhar o jogo. Contudo, depressa a sabedoria do seu guia nativo (na verdade, é uma máscara de madeira) começará a fazer sentido. Por exemplo, R1 atira-o para um Powerslide quando faz uma curva difícil – um truque que terá de dominar, para conseguir contornar as curvas cotovelo mais difíceis. R1 também lhe permite saltar. É uma habilidade com a qual se tornará progressivamente mais familiar, quando chegar às pistas estilo WipEout onde alastram rampas enormes e declives assassinos. Enquanto os saltos oportunos de

pequenas rampas lhe podem dar um ímpeto extra de velocidade, frequentemente, o preço é demasiado elevado por falhar um salto de uma rampa grande: o jogador mergulha na perdição. Muitos dos últimos percursos acenam com atalhos atormentadores do outro lado dos abismos, onde apenas à velocidade máxima e com um salto perfeito conseguirá atravessá-los com segurança. Acima de tudo, é o manuseamento de CTR que demonstra que isto não é apenas uma corrida standard. Os karts realmente escorregam e quase que voam, à medida que o jogador aprende a lançá-los com mais força e mais depressa em cada curva. O sistema turbo significa que o jogador estará sempre a tentar descobrir como adquirir uma velocidade extra, através dos saltos, do Powersliding, atropelando setas mais rápidas ou usando um power-up. Em várias áreas chave, CTR supera o anterior mestre dos karts, Speed Freaks. As armas são um



Crash Team Racing

COMO...

FAZER POWERSLIDE



Primeiro, lance o seu kart numa curva, pressionando os botões da direita ou da esquerda com força.



Pressione **[L1]** à medida que vira e o seu kart começará a derrapar. Se derrapar demasiado, capotará para fora.



Verifique a derrapagem, soltando **[L1]** e acelerando em frente e utilizando o botão de salto para transpor a curva seguinte.

Se gosta de velocidade, então manter-se na pista não é a melhor ideia. Utilize o botão de salto nas rampas pequenas para um tempo aéreo extra e um aumento de velocidade quando aterrar.



Embora o jogo para jogador individual seja divertido, os modos Battle e Versus acrescentam uma dimensão extra. Até quatro jogadores podem correr nos seus karts ou lutar nas arenas especiais.



descobrirá um animal muito diferente

entretenimento, sem serem demasiado poderosas. Os seus adversários guiam com inteligência, bem como com agressividade. Os percursos são adequadamente tridimensionais, capacitando-o a saltar acidentalmente para a secção errada da pista, para acabar em último lugar. O mais surpreendente de tudo é a resposta global dos comandos: Crash Team Racing fornece uma condução concisa, rápida e extremamente sólida.

Speed Freaks e Crash Team Racing são jogos muito semelhantes. Se já comprou um, então é necessariamente louco se comprar o outro. Por isso, se vai escolher entre eles, aconselhamos CTR, principalmente devido ao seu estilo de condução mais variado e recompensador. Perto de Gran Turismo ou de Colin McRae Rally, CTR pode parecer um pouco impotente, mas quem se importa? Crash está de volta, e de que maneira. ■



CTR trouxe uma série de ideias de outros jogos de corridas, como, por exemplo, as setas de velocidade de WipEout.

Revista Oficial
PlayStation
Edição portuguesa

VEREDICTO

- GRÁFICOS: Um 3D brilhante, cheio de cor e rápido 9
- JOGABILIDADE: É surpreendentemente inteligente e viciante 9
- DURAÇÃO: Corridas a quatro, combates e segredos prolongam o divertimento 8

Se achou Speed Freaks delicioso, então prepare-se para o prato principal. Embalado com Powerslides sumarentos, armas topo de gama e uma quantidade de modos, CTR é a pura alegria do karting.

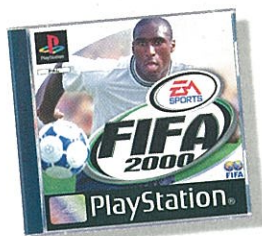
9

EM 10

Depois de dividir a linha de defesa, com um arremesso de bola cuidadosamente pesado, o seu goleador deverá marcar. Dá alguma satisfação ver os jogadores a celebrar o golo.



O EMBLEMA MULTI-MILIONÁRIO DA EA ESTÁ DE VOLTA, MAS CHEGARÁ À BALIZA?



FIFA 2000

“As bolas raramente são pontapeadas para o espaço e os passes

■ EDITORA:	EA Canadá
■ PRODUÇÃO:	EA Canadá
■ DATA DE SAÍDA:	Já disponível
■ JOGADORES:	Um a quatro

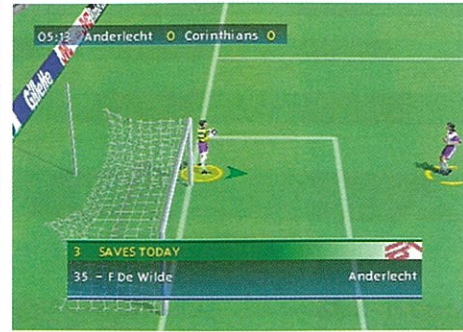
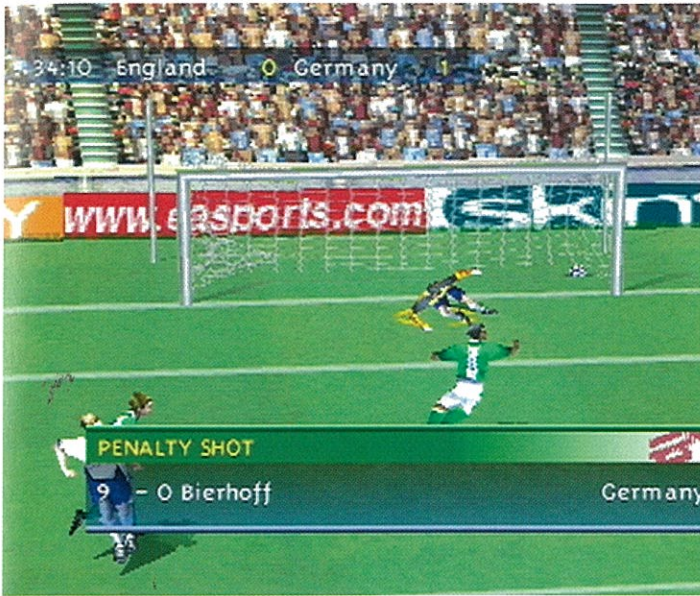


Talvez seja sintomático do curso que o futebol está a seguir, mas esta última versão de FIFA – embora indubitavelmente a mais avançada – é a menos agradável. É quase como se a EA tivesse compilado uma lista de tudo o que as pessoas associam com o desporto, colocasse tudo isso num supercomputador e fabricasse FIFA 2000 como resultado.

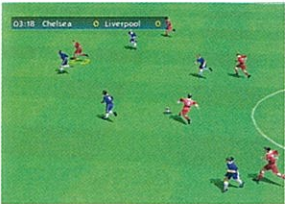
Tem todas as equipas, jogadores que ocasionalmente se parecem com os futebolistas verdadeiros, campeonatos e a selecção de truques, fintas e chutos. Esta aproximação “pelos números” também se estende à famosa “experiência” desportiva da EA. O “clubismo” associado ao fanatismo é fornecido pela canção introdutória de Robbie Williams e pelos digitalizados rugidos, zombarias e cantilenas da multidão, para enfatizar a sua apreciação das habilidades. No entanto, apesar de todo este “charme”, FIFA 2000 não apresenta um verdadeiro pensamento futebolístico. A EA pode argumentar que foram dedicadas muitas horas de trabalho a criar um espectáculo de futebol verdadeiramente

realístico, mas o problema que permanece é que FIFA 2000 se joga tal como os seus predecessores. Isto estaria bem, na medida em que títulos como FIFA '99 e World Cup são bons esforços, mas está prestes a aparecer ISS Pro Evolution da Konami, que sobe a fasquia. FIFA 2000 parece simplório por comparação e, crucialmente, até se debate para acompanhar os seus próprios antecessores, no que toca ao futebol puro. Há duas razões para isto. Em primeiro lugar, falta ritmo ao jogo. Os jogadores preferem vaguear pelas suas posições e, mesmo após a corrida mais arrojada, raramente transpiram. Em segundo lugar, tudo é demasiado preciso. Embora os passes possam ser interceptados, eles silvam no pé com uma exactidão pela qual a maioria dos treinadores da primeira divisão venderia a sua própria mãe. As bolas raramente são pontapeadas para o espaço e, invariavelmente, os passes mais longos arrebentam até a linha de defesa mais coesa — um contraste completo, com um movimento que raramente resulta na realidade. Isto significa que a habilidade em FIFA 2000 é tão relevante como o desportivismo no jogo

moderno. Embora inicialmente vá lançar a bola em redor, maravilhando-se com a jogada guiada por laser, o jogador depressa perceberá que tal infalibilidade tem um encanto pouco permanente. Esta meticulosidade afecta até a aparência do jogo. A EA incluiu um certo número de efeitos meteorológicos, mas faltou-lhe a imaginação de exibir as palhaçadas resultantes de arremessos molhados. É uma pena que os elementos fundamentais de FIFA 2000 sejam tão rotineiros, porque todos os outros aspectos estão cheios de detalhes. Especialmente os jogadores, que são as estrelas do jogo. Estes já não são tão esticados e, em vez disso, parecem resplandecentes, com as suas camisolas cheias de pormenores e as caras dos futebolistas verdadeiros. Os efeitos sonoros cumprem a sua função. Apesar da perda de Des Lynam, a série mantém-se com os robustos adeptos de FIFA, Motty, Lineker e Lawrenson, todos eles em plena forma. Motson conduz as trivialidades, os nomes e descreve a acção no ecrã, enquanto Lawrenson contribui com os seus comentários inanes. Contudo, nem



Estes alemães não falham um penalty. Contudo, se conseguir ultrapassar estes contratempos, FIFA 2000 será uma festa virtual, com uma animação soberba e alguns bons pormenores.



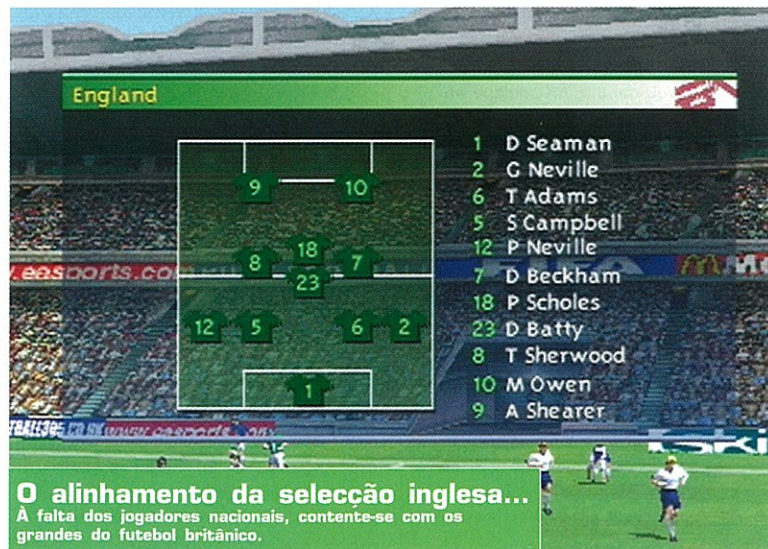
Passar a linha de defesa é demasiado fácil e não torna a jogabilidade verdadeiramente realística.

longos furam até a linha de defesa mais coesa

mesmo o fluxo de comentários sensatos e investidas no trabalho de câmara podem compensar as falhas básicas do jogo. Rapidamente, FIFA 2000 começa a declinar. A EA precisa de repensar a coluna dorsal do motor de FIFA.

Estética à parte, pouco parece ter mudado desde a última versão. Anteriormente, FIFA funcionava porque a atmosfera era o gelo num bolo fluido e espectacular. Mas desta vez, é apenas um chapéu velho. Algures ao longo da linha, a EA perdeu a noção de que é a imprevisibilidade do futebol que o torna tão excitante.

Como representação clínica do desporto, FIFA está bem – mas é como assistir à cobertura de um jogo entrê equipas da Segunda Liga. Ninguém se interessa. Parece fantástico, mas como jogo agradável e duradouro, FIFA 2000 tem muito que aprender. ■



COMO...

MARCAR GOLOS DOS CANTOS



Uns jogadores reúnem-se na grande área e os atacantes são realçados por imagens que recriam os botões do joypad...



... Escolha o jogador no limite da grande área, uma vez que ele estará sempre relativamente desmarcado pela defesa...



... Quando a bola flutuar, chute-a antes de esta tocar o chão. Se não entrar, qualquer um dos outros jogadores pode tentar o golo.

SE GOSTOU DESTA, NÃO PERCA...

ISS PRO
O título da Konami deixa denotar a sua idade, mas ainda é o jogo mais talentoso.

PlayStation
Edição portuguesa
VEREDICTO

- **GRÁFICOS:** Pormenorizados e ostentando toques de animação incríveis **9**
- **JOGABILIDADE:** Polida e jogável, mas em última análise demasiado simplista **7**
- **DURAÇÃO:** Demasiado precisa e limitada, nos comandos que oferece **7**

Futebol, pelos números. Já é tempo de FIFA evoluir para um jogo que tenha gráficos fantásticos, jogabilidade realística e uma tensão e excitação genuínas, em medidas iguais.

7

EM 10

TESTE



As pílulas de poder tornam-no invencível e permitem-lhe comer fantasmas para obter pontos bônus. A fruta também elevará a sua pontuação. Vá lá, coma uma banana...



Em complemento aos velhos labirintos, também há novas áreas 3D e um modo Quest, onde Pac entra na água.

PAC-MAN ESTÁ DE VOLTA, MAIS ARREDONDADO. É TEMPO DE VÍCIO, MAIS UMA VEZ...



Pac-Man World

“Wakka wakka wakka wakka wakka wakka wakka...”

■ EDITORA:	SCEE
■ PRODUÇÃO:	Nanco
■ DATA DE SAÍDA:	Já disponível
■ JOGADORES:	Um

O cliché “Wakka wakka wakka” de Pac-Man está a uma longa distância da sofisticação do “Vou dar-lhe um pontapé no rabo e mastigar pastilha elástica” de Duke Nukem ou de um “Ungh!” de Lara Croft. Todavia, ele foi a primeira imagem real de jogo. As aparições iniciais nas máquinas arcade foram seguidas de perto por conversões para consolas domésticas – todas igualmente jogáveis. Considerando que ele é pouco mais do que um disco amarelo sem características, a Namco investiu muito na tentativa de lhe dar personalidade, ao longo dos anos. Primeiro, foi o jogo de plataformas Pac Land, depois Ms Pac-Man e Pac-Man Jr. Pac está de volta e desta vez vai entreter-nos com um jogo inteiramente novo, com o dobro da paranóia baseada em labirintos do original e com os disparates de Pac Land.

A causa de tudo isto é o rapto da família Pac-Man pelo diabólico alter-ego de Pac-Man. É caso para dizer que este magríssimo enredo é pouco mais do que uma desculpa para Pac viajar através de ilhas desertas, locais de alta tecnologia e agir como mastigador compulsivo. Pac-Man World é essencialmente um jogo de plataformas 3D, visto de um ângulo que permite ao jogador percorrer um curto caminho para outros cenários. Há inimigos fantasmagóricos para devorar, plataformas que se desintegram, botões para saltar em cima e uma quantidade de pílulas de poder para consumir, que lhe dão poderes especiais. O jogo pertence a uma safra de 16 bit, se bem que com visuais caprichados de 32 bit. Através de uma espécie de ligação ao passado, o título apresenta níveis bônus com labirintos, sendo estes uma boa reinterpretação do jogo original, para uma audiência mais sofisticada.

Esta é a aproximação ideal e resulta ao distanciar Pac-Man World dos seus congêneres mais novos. A jogabilidade é variada e viciante, e a opção de jogar só os labirintos, sem se preocupar com as plataformas, deverá atrair os jogadores mais nostálgicos. Pac-Man não é novidade e é lamentavelmente datado – com ou sem gráficos 3D. Mas não há razão para que este Pac não domine uma semana da sua vida. ■

SE GOSTOU DESTA, NÃO PERCA...

SPYRO 2
Spyro 2 é brilhantemente equilibrado, uma vez que é encantador e difícil na mesma medida.

Revista Oficial
PlayStation
Edição portuguesa

VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Alguns pormenores inspirados	7
■ JOGABILIDADE:	Surpreendentemente variada	7
■ DURAÇÃO:	Os labirintos bônus deverão demorar algum tempo	7

Pac-Man foi reinterpretado para o novo milénio e o resultado é um velho jogo de plataformas decente, recomendado tanto a um jogador recém-chegado como a um veterano.

7

EM 10

**O que pensava
Luis Figo naquele momento?**

Naquele momento, Luis Figo pensava
no golo incrível que acabara de marcar.

Graças ao modo "Treino" do UEFA Striker?

Ou graças ao seu fantástico sistema de controlo de bola?

"Talves ambos" dizia ele.



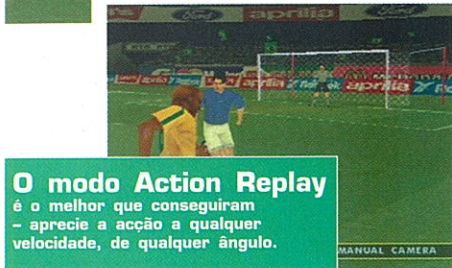
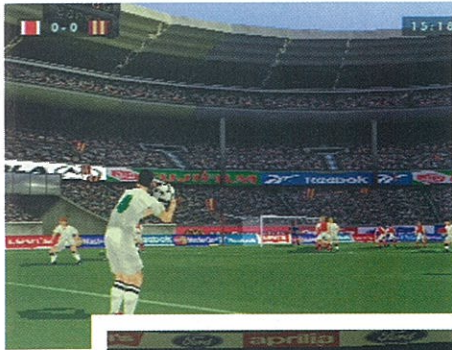
**UEFA
★★★
STRIKER**

**OS melhores golos ainda
estão para marcar.**

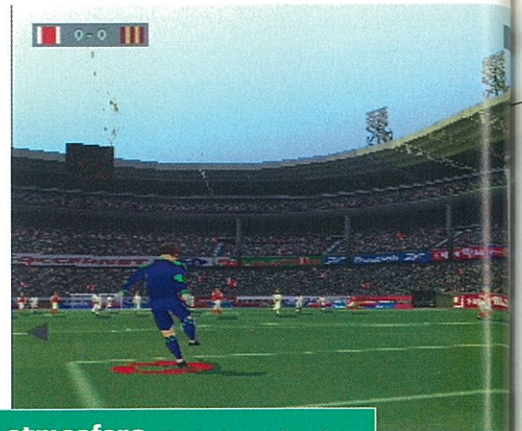


Rage





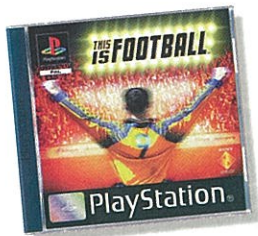
O modo Action Replay é o melhor que conseguiram – aprecie a acção a qualquer velocidade, de qualquer ângulo.



A atmosfera não é só estética. Jogar à chuva é bastante diferente de perseguir a bola com o sol a bater-lhe nas costas.



BOA APRESENTAÇÃO TEMPERADA COM FRUSTRAÇÃO – SÓ PODIA SER FUTEBOL...



This Is Football

Golos surpreendentes provavam que poderia apanhar-lhe jeito...

EDITORIA:	SCEE
PRODUÇÃO:	SCEE
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um a oito



Cs gritos da multidão, as lágrimas e as aclamações, os incantamentos e as rimas humorísticas – isto é futebol.

A SCEE bem se esforça, mas a série FIFA da EA não só é dominante e abençoada com um orçamento e desenvolvimento de equipa assustadoramente grande, como também tem sido constantemente aperfeiçoada ao longo dos últimos anos. Tal como a EIDOS, a Silicon Dreams e agora a SCEE provaram, não é possível vencer a EA no seu próprio jogo.

O problema de This Is Football é que pode ser visto como uma cópia de FIFA, o que significa que, se já jogou FIFA anteriormente, achá-lo-á um pouco estranho. Mesmo algumas horas e um polegar dorido mais tarde – quando apanhar o jeito dos controlos – o jogador

vai continuar a gritar para o ecrã em desespero. Por que é que o controlo que dá impulso se opõe ao botão de corrida? Certamente, o jogador gostaria fazer as duas coisas ao mesmo tempo. Por que é que o sistema de um só toque funciona de forma intermitente? Será porque o controlo um/dois demora tanto tempo a passar a defesa que 50% das vezes o passe retribuído é inútil? Por que razão as placagens para deslizar não deslizam? Após oito horas a jogar This Is Football, este ainda se encontrava no fundo da nossa tabela de classificações. Quatro dias mais tarde, tinha subido para a oitava de dez posições, enquanto alguns golos surpreendentes provavam que o jogador poderia apanhar o jeito do sistema de controlo. Mas aí os problemas surgem de novo. A Inteligência Artificial dos jogadores ignora a bola por perto, optando por jogar

agressiva ou defensivamente, o que significa que ou atravessam sempre virtualmente a linha de meio campo ou nem sequer se importam. Apesar de tudo isto, TIF possui 30.000 jogadores com nomes adequados, características faciais reconhecíveis, ligas e competições para a taça com equipas de todos os continentes... Resumindo, há muito para jogar, mas será isto futebol? ■

SE GOSTOU DESTA, NÃO PERCA...

FIFA '99
O sistema instintivo da EA é fabuloso.
ISS PRO '98
Virtualmente sem rivais na sua área.
O melhor.

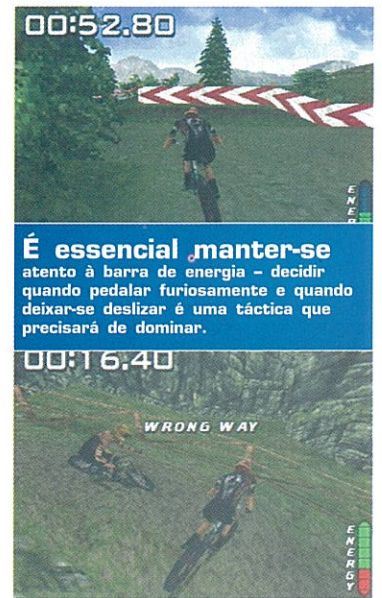
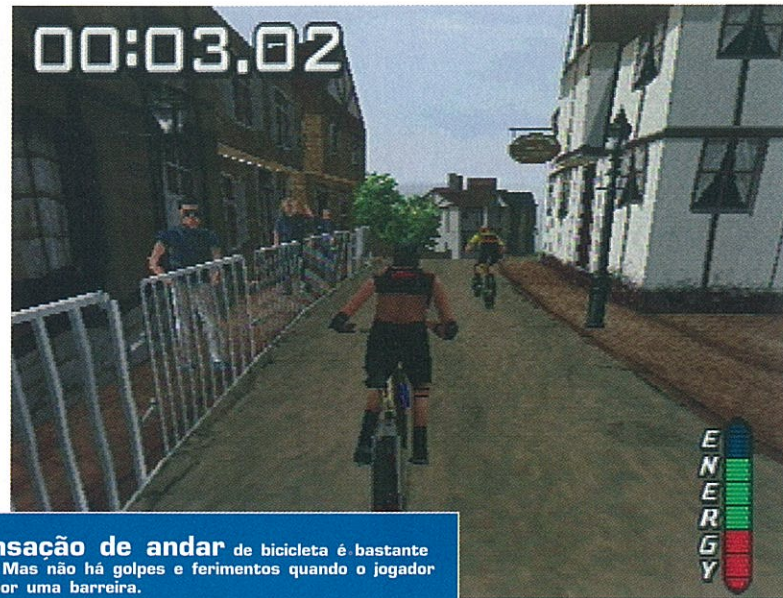
Revista Oficial
PlayStation
Edição portuguesa
VEREDICTO

GRÁFICOS:	Alguna animação maravilhosa, mas os jogadores têm falta de detalhe	7
JOGABILIDADE:	Esforça-se demasiado para não ser FIFA	8
DURAÇÃO:	Difícil ao princípio, mas está cheio de competições	7

Marque o golo perfeito e não há sensação igual. Mas, por vezes, é o jogo mais frustrante do mundo. Com certeza que é futebol mas, com FIFA e ISS PRO à escolha, TIF só atinge a terceira posição.

7

EM 10



A sensação de andar de bicicleta é bastante realista. Mas não há golpes e ferimentos quando o jogador avança por uma barreira.

É essencial manter-se atento à barra de energia – decidir quando pedalar furiosamente e quando deixar-se deslizar é uma tática que precisará de dominar.

CALÇÕES DE LYCRA? SIM. T-SHIRT COLORIDA? SIM. PLAYSTATION? SIM...



No Fear Downhill Mountain Biking

“ Não basta pressionar o botão  e pedalar...”

EDITORIA:	Codemasters
PRODUÇÃO:	UDS
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um a quatro

SE GOSTOU DESTA, NÃO PERCA...

COURIER CRISIS
Um jogo de ciclismo ideal para uma vitória rápida.
COOL BOARDERS 3
Ou qualquer um dos muitos jogos de desportos radicais.

Voar por uma montanha abaixo montado numa bicicleta é espantoso se o jogador for um maniaco da velocidade, não se importar de arriscar a vida e adorar sujar-se. Mas será isto que torna um videojogo envolvente? Tendo em conta o impressionante catálogo da PlayStation no que se refere a títulos de corridas – desde Gran Turismo a Wip3out – um jogo de ciclismo de montanha parece um pouco... lento. No Fear Downhill Mountain Biking é um jogo singular e, pelo menos no início, adequadamente divertido. O título tem as habituais opções Single Race/Tournament/Multiplayer, mas, frustrantemente, qualquer que seja a corrida escolhida, jogam-se da mesma maneira: o jogador começa no cimo de uma encosta muito íngreme e defronta-se

com outro ciclista, prestando atenção aos obstáculos que surgem pelo caminho. O cúmulo da simplicidade. A principal inovação, e o mecanismo pelo qual muitas corridas se ganham ou se perdem, surge sob a forma de um “pedalómetro”. Não basta pressionar o botão X e pedalar freneticamente. À medida que pedala, a sua barra de energia depressa se esgota. A única forma de “recarregar” é largar o botão X e continuar em ponto morto – por isso, é crucial decidir quando pedalar e quando não o fazer. Pode estar já na recta final, mas se o adversário estiver colado a si e conservou mais energia, não se espante se o ultrapassar na chegada. Há 25 “trilhos” no total, compreendendo locais tão exóticos como Marrocos, São Francisco e Yorkshire. Infelizmente, nenhum dos circuitos é particularmente longo e, com poucas excepções, há pouca

variedade para além de se certificar que não faz as curvas a velocidade elevada e acaba num monte retorcido de pernas, braços e correntes de bicicleta. Também é possível dar largas a uma série de acrobacias – saltos, cavalinhos... – mas há pouco incentivo (na pontuação) para as realizar, a não ser se quiser diversão. Em última análise, falta espectáculo a No Fear Downhill Mountain Biking. Porque o jogador só se defronta com um adversário de cada vez, não sente a excitação de manobrar e avançar através de um pelotão de ciclistas. A única sensação de adrenalina – e único momento em que se sente verdadeiramente a velocidade – é quando avança por uma secção particularmente íngreme. No Fear atrai porque é diferente, mas acaba por desapontar com esta tradução, limitada e sem imaginação, do desporto. ■

Revista Oficial
PlayStation
Edição portuguesa
VEREDICTO

GRÁFICOS:	Adequados se bem que com solavancos demais	6
JOGABILIDADE:	Divertida, mas com falta de profundidade	7
DURAÇÃO:	O modo múltiplos jogadores oferece maior longevidade	6

No Fear Downhill Mountain Biking é uma ideia bastante original para um jogo e não tem falhas de maior. No entanto, não há muito que nos faça voltar a ele. Inevitavelmente, um título para fãs do próprio desporto.

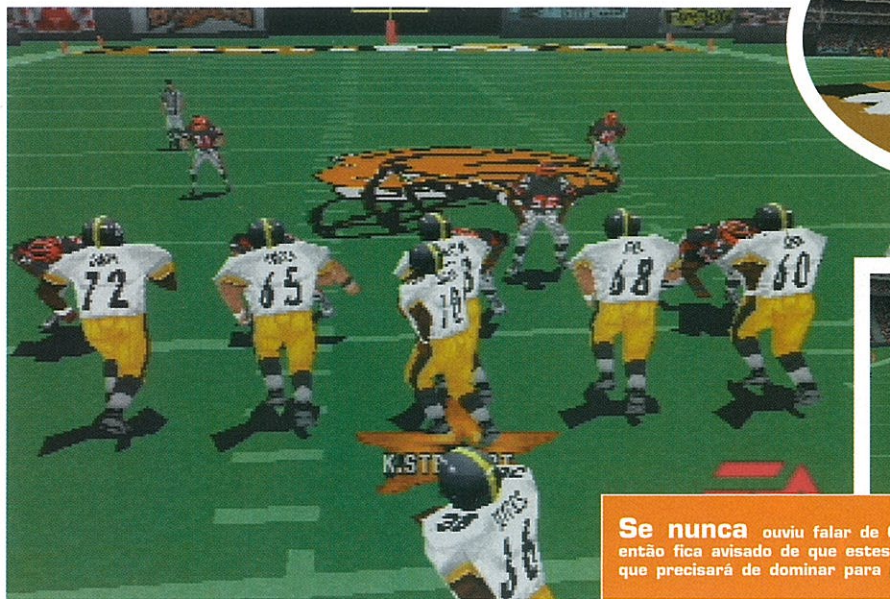
6
EM 10

TESTE



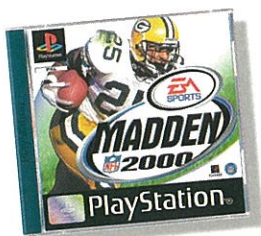
Veterano de Madden?

Suba o grau de dificuldade para All Madden. Se ainda for demasiado fácil, tente o Madden Challenge – é algo novo em Madden NFL 2000.



Se nunca ouviu falar de Gut Blitz, Zone Dog ou I-Form, então fica avisado de que estes são os nomes das estratégias que precisará de dominar para ganhar a Super Taça.

O PROFISSIONAL DA ÉPOCA PASSADA REGRESSA EM MELHOR FORMA DO QUE NUNCA.



Madden NFL 2000

“É raro vermos um jogo desportivo tão bem apresentado”

■ EDITORA:	Electronic Arts
■ PRODUÇÃO:	Electronic Arts
■ DATA DE SAÍDA:	Já disponível
■ JOGADORES:	Um ou dois



Esta jogar uma vez Madden NFL 2000 para depressa perceber por que a sua exactidão reflecte a brutal sedução do desporto favorito dos americanos. Em que outro jogo os comentadores diriam entusiasmados “Olhem, há um capacete perdido!” aguardando obviamente o barulho do primeiro pescoço partido da época? A boa notícia para os principiantes e peritos em futebol americano é que o título Madden deste ano tem um aspecto excelente. Fotografias de jogadores surgem em cada oportunidade, a acção pode ser observada através de nove ângulos de câmara e há mais estatísticas do que seria de esperar. Ainda que chamar as jogadas seja simples (porque são seleccionadas do livro de jogadas), fazer com que realmente funcionem é muito mais complicado.

Como no jogo real, jogadas corajosas de corpo a corpo com corridas e bloqueios são uma aposta muito mais segura do que movimentos bruscos de arremesso de bola. Para começar, se quiser manter-se em posse da bola, precisará de a manter no chão. E depressa aprenderá que a defesa – especialmente quando força os adversários a voltarem atrás no seu próprio meio-campo – é a melhor forma de atacar. Este novo Madden capta o ritmo de cada drive quase tão bem quanto o jogador luta, não só contra a outra equipa mas contra relógio, para chegar à outra extremidade e atingir a tabela de pontuações. Existem, no entanto, alguns agravos menores. Os ângulos de visão são, por vezes, confusos, impedindo-o de ver a verdadeira acção, enquanto que o livro para seleccionar jogadas pode tornar-se difícil de manejar.

Mas, para compensar, a atmosfera do estádio é envolvente. Em fracções de segundos, as jogadas podem mudar graças a intercepções e bombas espectaculares atiradas para a zona final. Momentos loucos que podem ser revistos num Replay. Madden NFL 2000 é mais um simulador do que um jogo arcade, por isso limitar-se-á a atrair os verdadeiros fãs. Como tal, ainda pode ensinar a muitos uma ou duas coisas sobre como apanhar o verdadeiro drama de um desafio desportivo. ■

SE GOSTOU DESTA, NÃO PERCA...

NFL BLITZ
Um dos títulos mais viciantes, jogáveis e divertidos de sempre.

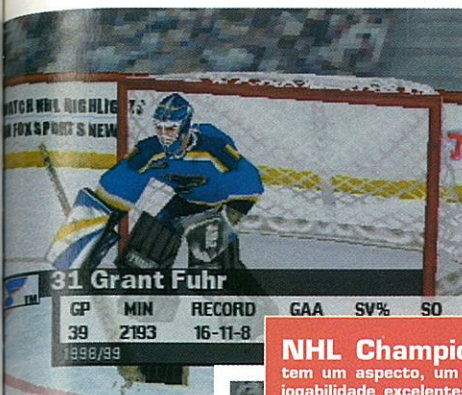
Revista Oficial
PlayStation
Edição portuguesa
VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Polígonos nítidos e Replays excelentes	8
■ JOGABILIDADE:	Táctica e viciante com muito para se aprender	9
■ DURAÇÃO:	Muitas configurações e imensas opções	9

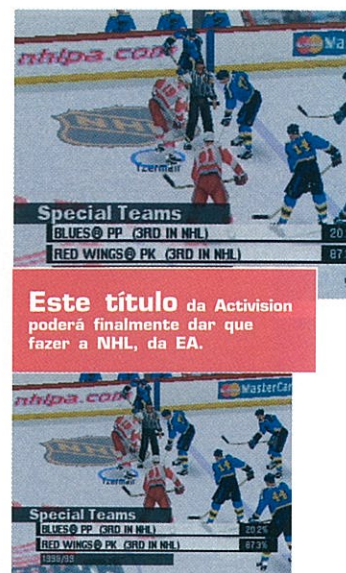
É o melhor jogo de futebol americano, e um simulador desportivo de primeira. Contém um conjunto de estatísticas e opções de livro de jogadas. A clareza dos gráficos tornam-no no jogo deste tipo com o melhor aspecto de sempre.

9

EM 10

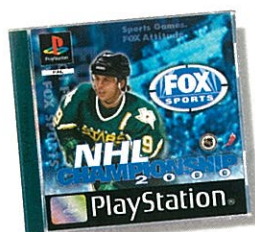


NHL Championship 2000
tem um aspecto, um som e uma jogabilidade excelentes!



Este título da Activision poderá finalmente dar que fazer a NHL, da EA.

FINALMENTE, UM RIVAL SÉRIO DESAFIA OS JOGOS DE HÓQUEI NO GELO DA EA.



NHL Championship 2000

“ É um Destruction Derby de corpos e enchumaços deslizantes ”

■ EDITORA:	Activision
■ PRODUÇÃO:	Activision
■ DATA DE SAÍDA:	Já disponível
■ JOGADORES:	Um a oito

SE GOSTOU DESTA, NÃO PERCA...

NHL '99
A ser substituído em breve por NHL 2000, o jogo de hóquei no gelo da EA é o rei do ringue.

Pretendendo ter sucesso onde NHL Face Off '99 e NHL Powerplay Hockey falharam, NHL Championship 2000 é o último pretendente ao trono do hóquei no gelo ocupado pela EA. Não é brincadeira – NHL '99 marcou o excelente padrão pelo qual todos os títulos deste desporto são avaliados agora e a sua inevitável sequela, NHL 2000, parece ser mais sofisticada e rápida do que nunca. O que tem este último festival de gelo para oferecer? Terá toda a ostentação da licença oficial do verdadeiro hóquei no gelo? Estarão todas as 28 equipas NHL representadas num nível de pormenor visual tão incrível que conseguimos identificar as suas caras medonhas enquanto jogam? A resposta a ambas as perguntas é "sim". Este jogo merece rivalizar com os títulos NHL da EA, da mesma forma que a franchise ISS da

Konami continua a fazer avançar a série FIFA quando o árbitro não está a olhar. NHL Championship 2000 parece tão semelhante a NHL '99 que é difícil distingui-los. Graças às sequências FMV em ringue, o hóquei no gelo da Activision estrutura a sua jogabilidade em torno de uma excelente apresentação ao estilo televisivo. Os múltiplos ângulos de câmara, as estatísticas e os comentários em tempo real são tão reais, que é quase como controlar a sua própria cobertura televisiva ao vivo. Os jogadores, fantasticamente texturizados e obtidos através da técnica de captura de movimentos deslizam realisticamente pelo gelo e foram concebidos até ao pormenor das riscas das equipas em 3D exactas. Contudo, o jogo propriamente dito continua a ser simples. Trata-se de um Destruction Derby de corpos e chumaços deslizantes, com o único objectivo de meter uma esfera

achatada numa baliza minúscula. A maior parte dos jogos de hóquei no gelo não têm problemas em acertar com a parte da mecânica. A forma de impressionar os utilizadores acaba por se concretizar na magia dos gráficos e na pormenorização das estatísticas. E a Activision aqui marca pontos. Ao "Sportal Kombat" desafiante juntou repetições em câmara lenta, elencos realistas, táticas de treino e uma série de modos que lhe permitem disputar jogos individuais ou temporadas de campeonato. Regras adaptáveis e três níveis de dificuldade permitem que os amantes de hóquei possam dominar os princípios básicos de NHL Championship 2000. Uma excelente apresentação e jogabilidade imediatamente acessível, e que dá luta, significam este título ainda se aguentará quando NHL 2000 tentar atirá-lo com um encontrão para o meio da multidão em delírio. ■

Revista Oficial
PlayStation
Edição portuguesa
VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Soberbo detalhe 3D, excelente apresentação em estilo televisivo	8
■ JOGABILIDADE:	Jogos simples, recontros e desafios de temporada	8
■ DURAÇÃO:	Cansar-se-á deste jogo quando se cansar de hóquei no gelo	8

Uma alternativa quase sem mácula à série NHL da EA. A acção fluida e com bom ritmo deixa-o a sentir-se cansado e moído, mas quando o disco bate na rede tudo parece valer a pena.

8

EM 10

TESTE



Prepare-se para lutar! Uma das vantagens de Taste The Pain em relação a outros beat 'em ups é o modo para quatro jogadores. Arranje já um Multi Tap!



Atenção! Os mais sensíveis deverão manter-se afastados de Taste The Pain. Miúdos, lembrem-se que isto é só um jogo...

O GRUPO AMERICANO TROCA A CIÊNCIA LÍRICA PELA VIOLÊNCIA FÍSICA...



Wu-Tang: Taste The Pain

“ Das bandas sonoras rap aos estilos orientais: Wu na PlayStation ”

■ EDITORA:	Activision
■ PRODUÇÃO:	Paradox
■ DATA DE SAÍDA:	Já disponível
■ JOGADORES:	Um a quatro

Não esperávamos grande coisa deste jogo. Os gráficos deveriam ser de qualidade inferior, a ideia devia ser péssima e a execução deveria ser atroz. Porquê? Porque é um jogo baseado em torno de uma banda. Desde a atrocidade arcada que foi Journey (pergunte ao seu pai) até ao desastre das Spice Girls, os jogos baseados em torno de uma banda têm sido tão úteis como o guarda-chuva de chocolate. E pelo menos, esse ainda pode ser comido. Wu Tang: Taste The Pain poderia ser apenas um beat 'em up, uma nova forma dos rappers de Staten Island ganharem dinheiro, uma linha de vestuário e, provavelmente, uma linha de caprichosa pastelaria francesa.

Mas não é nada disso. Taste The Pain é um desses monstros raríssimos: um bom jogo em torno de uma banda. Surge com os ornamentos ao estilo de Tekken. Personagens por descobrir, modo Story, arenas secretas, combos, modos Practise, cenários de replay... tudo bordado artisticamente ao estilo de Wu. Taste The Pain é o Clan na PlayStation, desde a dura banda sonora rap (exclusiva do jogo), aos estilos orientais dos movimentos de Kung Fu. Começando com os nove Clansters, a acção chega directamente de um taco (de basebol). Cada personagem tem combos individuais (tente Ol' Dirty Bastard's Drunk Man Flying!), estilos de combate (Ghostface Killa pratica a luta corpo a corpo dos monges de Shaolin) e armas (espadas, correntes e martelos de forja).

Baseado numa versão muito melhorada do infame motor de Thrill Kill, Taste The Pain é igualmente um jogo para quatro jogadores ultraviolento. Embora não sejam tão sensíveis como no modo para jogador individual, os ângulos da câmara mantêm-se com a acção, e uma vez que retire a carnificina em massa do seu estilo de jogo, a estratégia é importante. Acrescente gráficos atmosféricos, deliciosas combinações de movimentos e sequências finais chocantemente violentas (GZA a cortar a cabeça do seu adversário, por exemplo) e Taste The Pain detona a bomba. Mas será tão bom como Tekken? Claro que não, mas é um beat 'em up de estilo arcada bem parecido, com um sentido de humor macabro. Na verdade, proteja o seu pescoço... ■

SE GOSTOU DESTA, NÃO PERCA...

ENRGEIZ

A ser lançado pela Sony, este beat 'em up de Final Fantasy tem a mesma vibração de liberdade de Wu.

Revista Oficial
PlayStation
Edição portuguesa

VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Tão doce como as rimas de GZA	8	Brandir de espadas, gritos assustadores, golpes de correntes, confusão de vísceras, uma fatia da agitação de Shaolin. Não é Tekken, mas também nunca esteve destinado a ser. Taste... (a dor)? Pode crer...
■ JOGABILIDADE:	Tão dura como os ritmos de RZA	9	
■ DURAÇÃO:	Tão longa como o disco Ol' Dirty Bastard	7	

8

EM 10

Wu-Tang: Taste The Pain



Embora não seja Tekken, Taste The Pain tem profundidade. As personagens têm uma variedade de bloqueios e combos. O Dirty Bastard tem 45 movimentos disponíveis.



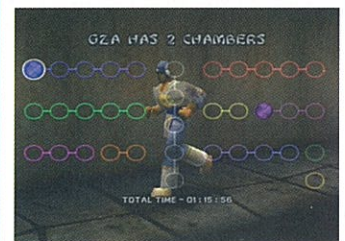
Uma espada ou uma corrente ajudarão obviamente os principiantes, mas não são o suficiente. Este jogo requer alguma estratégia.

COMO...

ENTRAR NAS 36 CÂMARAS



O modo Story eclipsa o modo Force de Tekken 3. Primeiro, escolha o seu membro favorito do Clan...



... Depois afaste-se para as 36 Câmaras, observando todas as sequências FMV e encontrando alguns inimigos.

IRÁ A SÉRIE POINT BLANK DA NAMCO TER UM CONCORRENTE...?



Mighty Hits Special

EDITORIA:	JVC
PRODUÇÃO:	Altron
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um a dois

A premissa de Mighty Hits é bastante simples: o jogador tem de disparar para um série de alvos para marcar pontos em qualquer um dos 35 jogos "diferentes". Coelhos felpudos, cavaleiros voadores e comboios de brincar estão entre os seus alvos, mas a jogabilidade em oferta não é assim tão variada. Alguns dos eventos contêm resolução de puzzles ou testes de memória, mas nada que lhe dê uma dor de cabeça. O nível de dificuldade de Mighty Hits Special varia bastante, à medida que progride no

jogo e depende muito da sua escolha do método de comando. Acima de tudo, jogará muito melhor se utilizar uma pistola decente, mas certos desafios podem ser facilitados — enquanto outros são praticamente impossíveis — com o rato ou joypad da PlayStation. Em resumo, Mighty Hits Special não é um mau jogo, mas a sua atracção é bastante curta. Até o modo para dois jogadores, que é divertido durante um bocadinho, não vale realmente para mais do que uma rápida explosão. ■



Não existem dois eventos iguais, mas quando chega a altura de os jogar, encontra pouca variedade.



Revista Oficial
PlayStation
Edição portuguesa

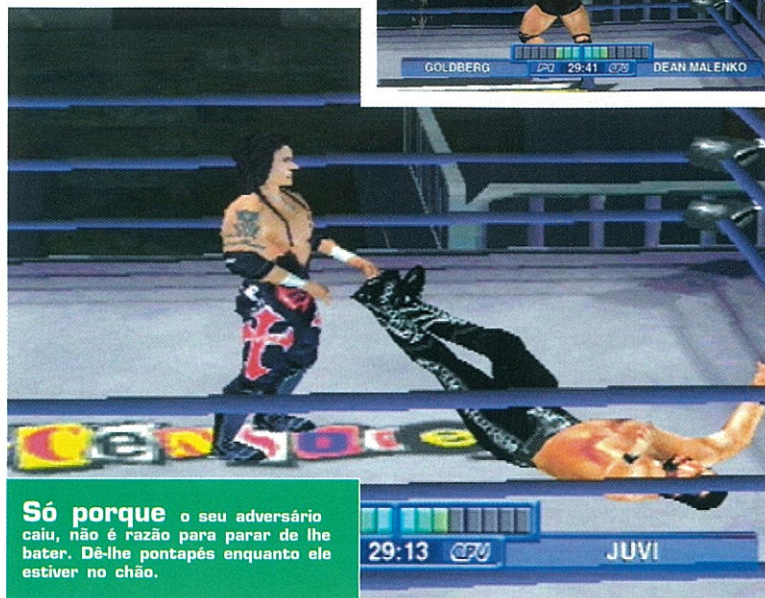
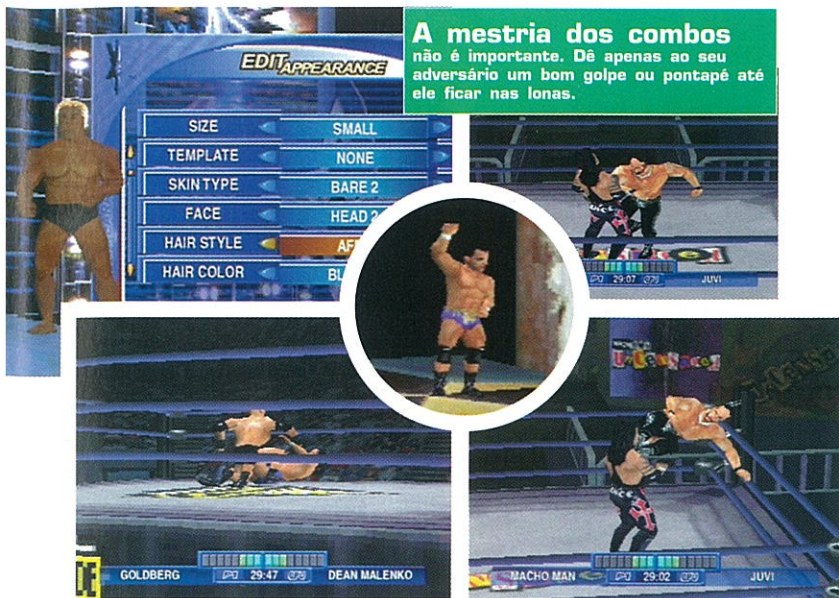
VEREDICTO

GRÁFICOS:	Geralmente agradáveis, mas ocasionalmente aborrecidos	7
JOGABILIDADE:	Dispare, torne a disparar, dispare com um amigo	6
DURAÇÃO:	Divertido, durante algumas horas. Mas não mais...	6

Não é razão suficiente para comprar uma pistola, mas se já tiver uma, escove a poeira e as teias de aranha e dê uma espreitadela. Mighty Hits Special é um jogo para uma tarde de divertimento.

6

EM 10



UM GRANDE DESAFIO PARA UMA LUTA CORPO A CORPO... E NÃO TENHA MISERICÓRDIA.



WCW Mayhem

“ Os lutadores recuam teatralmente e tropeçam como grogues ”

■ EDITORA:	Electronic Arts
■ PRODUÇÃO:	Kodiak
■ DATA DE SAÍDA:	Já disponível
■ JOGADORES:	Um ou dois

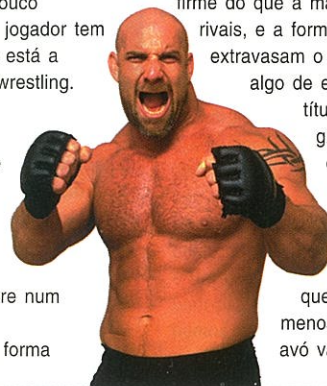
SE GOSTOU DESTA, NÃO PERCA...

WWF ATTITUDE
O simulador de wrestling da Acclaim é o maior rival de WCW - e é uma luta.

Quanto mais pensamos no wrestling, mais bizarro o consideramos. Uma pantomima disfarçada de desporto legítimo, pelo menos a versão dos Estados Unidos é mais honesta do que o wrestling europeu. De repente, toda a gente suspeitou que esta coisa era uma fraude! Que aqueles sujeitos gordos estavam a fingir! Contudo, na América, onde a violência é aplaudida, o wrestling nunca teve tanto sucesso como actualmente. Até hoje, poucos jogos captaram a ostentação e a coreografia que caracteriza as grandes ligas de wrestling dos EUA. Na maioria dos títulos de wrestling, o combate parece lento e pouco convincente e o jogador nunca se sentiu a controlar completamente a acção. Exterioirmente, WCW Mayhem não é diferente de outros jogos de wrestling. O jogador tem as

mesmas opções exaustivas, o mesmo número de lutadores (60 ao todo) e as mesmas duas dúzias de variáveis de jogo, oferecendo uma mistura de um para um, uma equipa e todos ao ataque, em “molhos” de lutadores contra lutadores. Contudo, depois de entrar no jogo, é claro que Mayhem vai ser um pouco diferente. Para começar, o jogador tem realmente a sensação que está a assistir a um combate de wrestling. Os lutadores recuam teatralmente dos socos e tropeçam por ali um pouco grogues, quando estão atordoados. Os movimentos parecem ter uma conexão genuína, mas sem que tudo degenera num arrancar de olhos de uma barulhenta rixa de rua. De forma

brilhante, WCW Mayhem parece que foi encenado, e é por essa razão que funciona como um jogo de wrestling. No entanto, não é uma revolução total e usa a mesma lycra que fez suar os seus antepassados. Contudo, Mayhem é globalmente um jogo de wrestling mais firme do que a maioria dos seus títulos rivais, e a forma como os combates extravasam o ringue marcam-no como algo de especial. Tekken 3 e títulos semelhantes são na globalidade experiências de jogos mais satisfatórias, mas talvez estejamos aqui a falar de públicos muito diferentes. Qualquer que seja o caso, pelo menos é garantido que a sua avó vai gostar dele. ■



Revista Oficial
PlayStation
Edição portuguesa
VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Surpreendentemente convincentes	8
■ JOGABILIDADE:	Uma quantidade de opções	7
■ DURAÇÃO:	Muitas lutas corpo a corpo	7

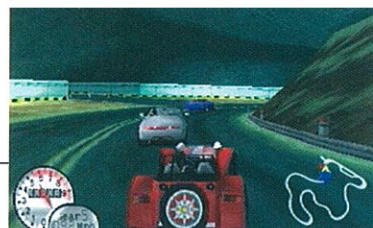
Não é um clássico, mas é um dos melhores jogos de wrestling, até à data. Se gosta da algazarra, do fascínio e das dramáticas cenas do desporto real, então este é para si.

7

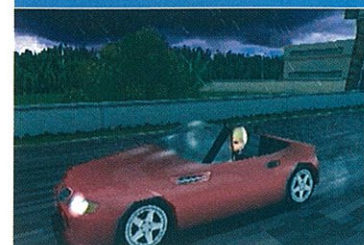
EM 10



Cada percurso tem uma ou duas características pitorescas, mas a taxa de fotogramas sofre sempre que surge algo mais pormenorizado no ecrã.



Os carros parecem bons, mas as personagens que os conduzem parecem depressivamente infantis.



UM JOGO DE CORRIDAS QUE CHEIRA A BORRACHA QUEIMADA.



Roadsters

“ Escolha um motor mau e será o último, durante seis corridas ”

■ EDITORA:	Virgin
■ PRODUÇÃO:	Titus
■ DATA DE SAÍDA:	Já disponível
■ JOGADORES:	Um ou dois

SE GOSTOU DESTA, NÃO PERCA...

GRAN TURISMO

O melhor simulador de corridas. Se gostou dos guinchos dos pneus a curvar e das emoções da estrada, este jogo é para si.

Uma coisa que a PlayStation pode certamente dispensar é um pretendente a Gran Turismo, especialmente 18 meses depois do original e apenas a dias da sequência. O facto de Roadsters não ser um remendo do sucesso de 1998, não deveria surpreender ninguém. O desafio aumentou, a fasquia subiu e a concorrência ficou envergonhada. E ao criar Roadsters, a Titus Interactive fez tudo o que pôde para se certificar que este jogo ia desaparecer dos escaparates antes do Natal. O pseudo-realismo do jogo é fornecido pelos 34 veículos licenciados – incluindo Alfa-Romeo e Lotus – mas quando o jogador chega para comprar o seu carro, para três classes diferentes de competição, não tem indicação do que está em oferta. Escolha um motor de má

qualidade e pode chegar em último lugar, durante seis corridas entediadas, e depois pode ficar com pouco dinheiro para entrar na liga numa próxima vez. Se escolher o carro certo, pode competir com os melhores, à medida que luta para controlar eficientemente os travões e os pneus. A Titus defende que o seu jogo tem uma condução e colisões realísticas, mas talvez alguém devesse dizer-lhes que quando o jogador embate num adversário, ambos deveriam perder o controle e que bater numa pequena cerca de madeira a 180 Km/h, normalmente não faz com que vire imediatamente para a relva, no lado oposto da estrada. Por outro lado, isto seria exactamente o que se poderia esperar de uma cópia de Gran Turismo e de Ridge Racer. As pistas foram colocadas em terrenos variados, apresentando locais tão pouco

imaginativos como o deserto da Area 51, uma estância de esqui nos Alpes e uma pista alcatroada. Uma característica estranha é o facto de o jogador poder apostar no resultado da corrida, desde que aposte em si próprio e consiga pelo menos, um dos três primeiros lugares. Também há umas provas de tempo obrigatórias, uma corrida para jogador individual e conduções para múltiplos jogadores em ecrã dividido que, mais uma vez, focam a falta de originalidade e de imaginação deste título. Não temos nada contra os jogos de corridas, mas depois de Gran Turismo ter mostrado como é que deviam ser feitos e de Driver ter provado que ainda há espaço no género para a criatividade, é caso para perguntar porque é que Roadsters chegou a ver a luz do dia. ■

Revisia Oficial
PlayStation
Edição portuguesa
VEREDICTO

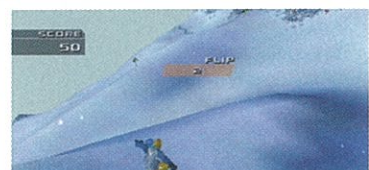
■ GRÁFICOS:	Localizações previsíveis, mas geralmente bastante boas	6
■ JOGABILIDADE:	Aposta no limite, com um manuseamento um pouco difícil	4
■ DURAÇÃO:	Dez pistas, 34 carros, modo Mirror... É muito mediano	6

Claro que tem algum entretenimento, mas é um jogo tão mediano que só o compraria quem já tivesse acabado GT e precisasse de algo para ocupar o tempo até ao lançamento de GT2. Mesmo assim, pense duas vezes.

5
EM 10



Half-Pipe e **Big Air** são simples eventos baseados em acrobacias e também pode experimentar duas corridas colina abaixo.



Gire o corpo horizontal ou verticalmente várias vezes para fazer subir os pontos. O truque parece estar em desistir da acrobacia no último minuto, embora seja frustrantemente difícil. Radical!

A CULTURA TELEVISIVA CHEGA ÀS ENCOSTAS COM ESTE DESPORTO MUITO RADICAL...



MTV Snowboarding

“ MTV faz o esperado sem ameaçar deixar-nos de boca aberta ”

■ EDITORA:	THQ
■ PRODUÇÃO:	Radical Entertainment
■ DATA DE SAÍDA:	Já disponível
■ JOGADORES:	Um ou dois

SE GOSTOU DESTA, NÃO PERCA...
COOL BOARDERS 3
 Sem dúvida o melhor jogo de snowboarding para PlayStation até à data

Com o Natal à porta, o vento forte traz-nos um cheiro a lareira e todos os snowboarders de sofá começam a imaginar-se durante uma semana nas encostas nevadas. Agradeçam, por isso, o nevão de jogos de snowboarding que se abateu sobre o mercado – Big Phat Cool Air Boarders 8 e o resto do clube. O peso da marca MTV encontra-se por detrás deste produto específico, trazendo consigo a sua questionável linha de punk americano. De qualquer forma, tudo o que possa desejar num jogo de snowboard está aqui: a corrida encosta abaixo, a competição Big Air, o Half-Pipe, cinco circuitos abertos mais uma série de personagens ostentando snowboards oficiais, de marca. Lindo, mas a partir do momento em que se pega no jogo, fica-se com a sensação de que falta algo. Depois, o jogador já domina o sistema de

acrobacias, ultrapassa todas as etapas qualificativas e navega pelas profundezas do MTV Challenge, uma selecção de modos diferentes que pretendem testar as suas habilidades com a prancha. Mas, na verdade, isto não é um grande desafio. Quando apanha o jeito das acrobacias (que consistem nas habituais voltas, piões e num ou outro movimento especial), o jogador consegue superar com facilidade quaisquer etapas que envolvam uma acrobacia ou duas. Isto deixa-o com alguns níveis de corrida, onde é mais importante o peso da sua personagem do que a sua perícia enquanto se movimenta em direcção à linha de chegada. Os gráficos são funcionais, mas existem dificuldades inerentes à criação de jogos de snowboard. Fazer um bloco móvel parecer animado sobre um fundo branco nunca foi uma tarefa fácil. MTV faz o que se espera sem nunca ameaçar deixar-nos de boca

aberta. Porém, se optar pelo modo Head to Head, os solavancos fazem sentir a sua presença. Assim que o jogador está preparado para um lançamento em grande estilo sobre um desfiladeiro à sua frente, este revela ser apenas um monte de neve suja disfarçada de pixéis. Num jogo que, regra geral, é perfeitamente banal, a única característica que se destaca é o modo Create A Park. Funcionando como um editor de circuitos dos jogos de corridas, este modo dá ao utilizador a oportunidade para criar o seu próprio parque de snowboard pejado de rampas. É um toque interessante que deveria sem dúvida ter sido mais elaborado. A verdade é esta: o jogador compraria MTV Snowboarding se nunca tivesse visto um jogo de snowboard na vida. E daí, o mesmo aplica-se aos jogos de futebol e a Puma Street Soccer... ■

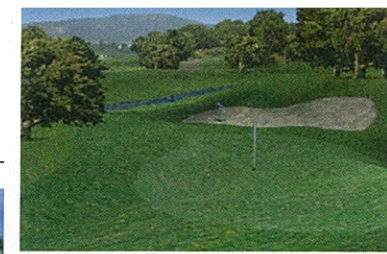
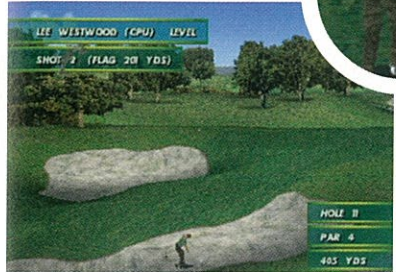
Revista Oficial
PlayStation
 Edição portuguesa
VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Longe de serem espantosos, mas bastante funcionais	6
■ JOGABILIDADE:	Obtêm-se diversões menores ao tentar dominar as acrobacias	6
■ DURAÇÃO:	Demasiado fácil para durar muito. Uma mera distracção	5

Todas as características de snowboard estão presentes, mas não perfeitamente correctas. MTV consegue ser menos do que a soma das partes, preferindo limitar-se a clonar tudo o resto, em vez de ser um bom jogo em si mesmo.

6
 EM 10

As repetições e ângulos de câmara televisivos são um aspecto positivo.



Aponte alto... Os amadores apreciarão toda a ajuda que o jogo lhes der. Mas esta vertente tende a torná-lo pouco realista.



ACTUA GOLF CELEBRA LICENÇA PGA EUROPEIA COM MUDANÇA DE NOME.



European PGA Golf

“EPGA deverá manter os jogadores contentes durante meses a fio”

■ EDITORA:	Infogrames
■ PRODUÇÃO:	Infogrames
■ DATA DE SAÍDA:	Já disponível
■ JOGADORES:	Um a quatro

SE GOSTOU DESTA, NÃO PERCA...

PRO 18 WORLD TOUR GOLF
Se procura um bom simulador de golfe, aqui está ele. Vale bem a pena experimentar.

Embora a maior parte dos jogos de golfe pareçam tão iguais que nem as respectivas mães os conseguem distinguir, a série Actua tem sistematicamente relegado todos os seus rivais PlayStation para segundo lugar. Agora, com a licença PGA a mudar de nome, EPGA Golf acaba de elevar a parada ao incluir, pela primeira vez, verdadeiros campos de golfe. Há sete no total, encabeçados por San Roque em Espanha e o K Club na Irlanda. No entanto, alguns dos campos mais famosos como Saint Andrews e The Belfry estão ausentes. Naturalmente, EPGA Golf oferece tudo o que se poderia esperar de um jogo de golfe e mesmo algumas coisas que não esperaríamos... Para além das opções Strokeplay, Matchplay e Fourball, a

Infogrames incluiu alguns “jogos de diversão”. Estes são ligeiras derivações do tema tradicional do golfe, como o jogo do relógio onde cada tacada é cronometrada e um bizarro jogo nocturno que tenta, pateticamente, dar a ilusão de escuridão pintando o céu de preto. Por que é que alguém haveria de querer jogar golfe de noite? A melhor opção de jogo é sem dúvida o modo Career. A partir daqui, o utilizador pode customizar o seu próprio jogador de golfe e subir pelas fileiras dos amadores, pelas ordens profissionais e até chegar ao próprio EPGA Tour. Aqui pode desafiar profissionais como Colin Montgomery pela posse do título de melhor jogador de golfe da Europa. No entanto, EPGA Golf tem os seus problemas. Embora a física da bola seja de bom nível, a superfície de jogo

propriamente dita comporta-se como se fosse de vidro em vez de relva. Isto é extremamente irritante, em particular quando a bola aterra numa suave encosta e continua a rolar até ir parar a um bunker. O outro problema é que é tudo um pouco fácil demais. O sistema de comando não tem nada de novo e, seguindo exactamente os conselhos do caddy do computador, o jogador dará por si a fazer “birdies” com demasiada frequência. Contudo, apesar de causar algumas frustrações, este quarto jogo da série Actua Golf é o melhor até à data. O sistema de comando analógico é particularmente admirável uma vez que o stick imita a manipulação do taco de golfe, enquanto o número de opções e campos deverá manter os jogadores de golfe virtual mais do que satisfeitos durante os meses de Inverno... ■

Revista Oficial
PlayStation
Edição portuguesa
VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Bastante decentes. Mas as animações dos jogadores são pobres	7
■ JOGABILIDADE:	Sem comando analógico, tem de carregar no botão três vezes	6
■ DURAÇÃO:	Muitas opções e campos. Deve durar bastante tempo	7

Algo aborrecido, na verdade. EPGA Golf não tem a proximidade de Everybody's Golf e o aspecto maravilhoso de Pro 18, mas com um comando analógico ainda conseguirá divertir-se bastante.

7
EM 10

Pode ser espalhafatoso, mas a aparência do jogo não limita a sua atracção. As cenas exteriores exigem uma acção aérea, enquanto as cavernas requerem uma actuação furtiva.



O seu arsenal consiste em algumas armas bastante imaginativas. Desde a flamejante Greve dos Carneiros Franceses às Vacas Loucas. Actual, não

SURPREENDENTEMENTE, O FIM DO VERME NÃO ESTÁ PRÓXIMO.



Worms Armageddon

“ A sua força reside nos seus interfaces e visuais bonitos... ”

■ EDITORA:	Hasbro
■ PRODUÇÃO:	Team 17
■ DATA DE SAÍDA:	Já disponível
■ JOGADORES:	Um a quatro

SE GOSTOU DESTA, NÃO PERCA...

WORMS
O original (embora não seja melhor) da série já é Platinum

Worms foi um dos jogos para múltiplos jogadores mais originais e viciantes do seu tempo. Isto é óbvio até para os intransigentes fãs dos beat 'em ups que se recusam a tomar conhecimento de qualquer coisa que não tenha o ferrete do pugilismo de Tekken 3. Por isso, é um mistério a razão pela qual a PlayStation nunca conheceu Worms 2. Contudo, quaisquer que sejam as razões, Worms Armageddon é o segundo da série a chegar à PlayStation e a Revista PlayStation agradece.

Tentando corrigir os problemas que afectaram o primeiro (não tinha missões decentes para jogador individual, a Inteligência Artificial do adversário era ridícula e os gráficos eram minúsculos) o esforço da Team 17 para criar uma sequela é uma revelação. A mecânica fundamental

do jogo não mudou e o jogador continua a ter de revezar a selecção de medidas ofensivas ou defensivas, antes de executar a sua escolha. Mas ao passo que o jogo original era severamente limitado graças a um pequeno número de armas e um ainda mais pequeno número de opções de jogo, Armageddon opta por alargar a ideia, ampliando instantaneamente a sua atracção. O resultado é um modo para jogador individual e, embora não possa desafiar Final Fantasy VIII no que toca a longevidade, consegue fornecer uma boa perseguição, muita da qual é disfarçada como uma série de missões de treino. Aprender a utilizar as novas armas (lança-chamas, tubo para lançar granadas e por aí adiante) é uma parte significativa do desafio, as mini-tarefas que o vão pôr a destruir alvos com uma variedade de armas vão ensinar-lhe o básico e abrem uma

miríade de missões cronometradas (eventualmente, com mais difíceis). Tal como o original, a força de Armageddon reside nos seus simples e intuitivos interfaces e em visuais bonitos. Esta combinação faz com que o fundamental do jogo (seleccionar o ângulo do disparo, o poder do tiro e quaisquer subsequentes tácticas de fuga) pareça mais importante do que a soma das suas partes. Disparar mísseis dirigidos, bazucas ou um grupo de granadas para os seus inimigos, pode não parecer o auge do entretenimento dos videojogos dos anos 90, mas a atracção a longo prazo de Armageddon desmente a sua aparência primitiva. Pode não ter evoluído tanto como os fãs desejariam, mas não se pode negar que Worms Armageddon fornece uma fórmula de jogo simples e eficaz, que representa as nossas necessidades. ■

Revista Oficial
PlayStation
Edição portuguesa

VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Non são deslumbrantes, mas são simples e eficazes	7
■ JOGABILIDADE:	A sua simplicidade é quase perniciosamente viciante	8
■ DURAÇÃO:	O jogo individual é muito difícil	9

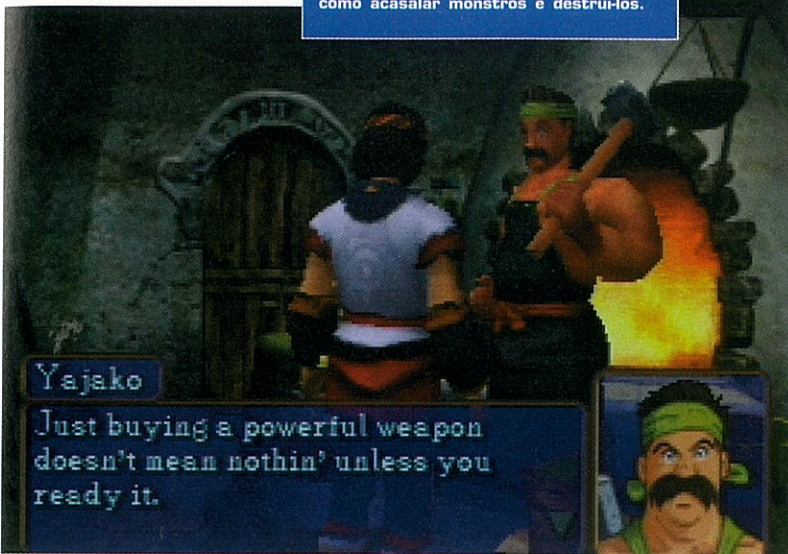
O verme não está simplesmente de volta – foi transformado num jogo mais sofisticado que finalmente acrescenta um elemento de jogador individual que vale a pena. No que diz respeito à estratégia de equipa, ainda é como o pai.

8

EM 10



Conversar é tão importante como acasalar monstros e destruí-los.



Yajako
Just buying a powerful weapon doesn't mean nothin' unless you ready it.



Veja as estatísticas de Levant e dos seus monstros aprisionados. Quando Levant captura um monstro, pode fundi-lo com outro.



SE ACHA POKEMON ENGRAÇADINHO, EXPERIMENTE ESTA MISTURA DE MUTANTES.



Jade Cocoon

Rapaz encontra mal, busca artigo mágico, rapaz derrota mal

- EDITORA: **Crave Entertainment**
- PRODUÇÃO: **Genki**
- DATA DE SAÍDA: **Já disponível**
- JOGADORES: **Um**



C leitor já conhece o número do RPG. Um idílio de fantasia ameaçado pelo mal precisa de um herói. Entra em cena o jovem rapaz da aldeia, sem saber que a grande mão da Fortuna aponta para ele e murmura “és tu!” Jade Cocoon não ganhará prêmios por originalidade, mas encontra-se uma jogabilidade e estilo surpreendentes.

Jade Cocoon tem um forte odor a Final Fantasy VII, com uma pitada de Zelda e uma colherzinha de Pokemon extra-forte. É que, embora Jade Cocoon corporize uma fórmula típica – rapaz encontra mal, rapaz busca artigo mágico, rapaz derrota mal –, tem uma diferença. O jogador não só pode lutar contra os 171 monstros, como também os pode apanhar, treinar, acasalar e chamá-los a combater por si em batalha. Decorrendo num mundo de despreziosas

fatiotas Aztecas e solos de flauta, Jade Cocoon coloca-o na pele do herói Levant. Depois de um ataque dos Gafanhotos do Apocalipse, metade da sua aldeia é amaldiçoada com a doença do sono. Elevado ao posto de Cocoon Master, Levant é enviado para encontrar uma erva mágica que acorde os aldeões. Protegido pelo seu Brinco de Caçador e armado com um punhal, Levant pode capturar os monstros com que se depara. Levant possui uma Flauta de Captura que usa para aprisionar as criaturas num casulo, de onde estas podem ser chamadas mais tarde para participar em batalhas. De regresso à sua aldeia, Levant pode fundir monstros para produzir novas criaturas, combinando os seus poderes e capacidades para fazer super-monstros. Quanto mais elevado for o nível, maiores são os monstros que Levant pode apanhar. Que monstros deve combinar? Quais são as

misturas mais eficazes? O único teste é invocar os seus mutantes para lutarem, combatendo por turnos, ao estilo de FFVII. Pode não ser muito original, mas com 171 monstros para apanhar e multiplicar, Jade Cocoon é uma louvável mistura de elementos fundamentais de RPG com experimentação em animais ao estilo de Dr. Moreau. E tem uma qualidade viciante que nos incentiva a jogar mais e mais. Só para ver qual o aspecto de um monstro de Nível 8... ■

SE GOSTOU DESTA, NÃO PERCA...
FINAL FANTASY VII
Uma mistura envolvente de enredos complexos, gráficos assombrosos e jogabilidade cerebral.

Revista Oficial
PlayStation
Edição portuguesa
VEREDICTO

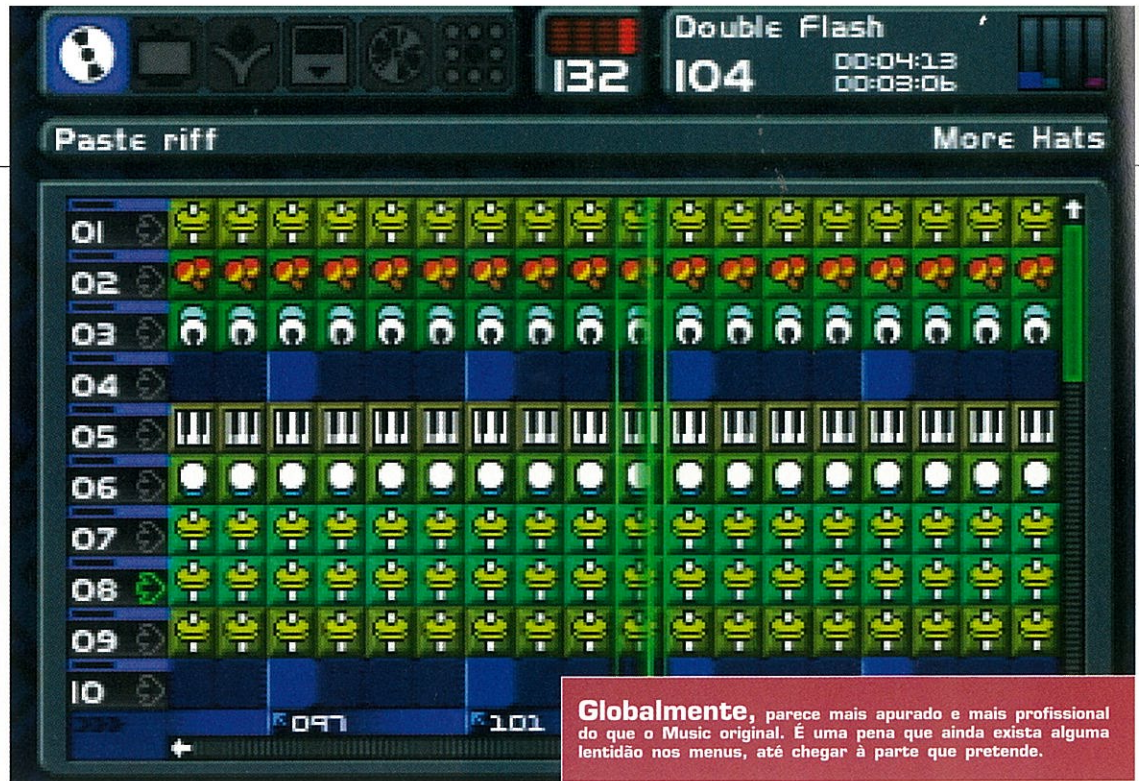
- GRÁFICOS: Grandes, ousados, coloridos (ainda que predominantemente verdes) **6**
- JOGABILIDADE: Matéria RPG típica, mas com uma diferença **7**
- DURAÇÃO: Quatro florestas para explorar, 171 monstros para achar **6**

A influência Final Fantasy é óbvia, mas a criação de monstros de Jade Cocoon estimula o interesse muito para além do enredo típico. Avança a um ritmo lento, mas ainda assim é muito viciante.

6

EM 10

TESTE



Globalmente, parece mais apurado e mais profissional do que o Music original. É uma pena que ainda exista alguma lentidão nos menus, até chegar à parte que pretende.

O PRIMEIRO CRIADOR MUSICAL PARA PLAYSTATION É REMISTURADO PARA O MILÉNIO.



Music 2000

O golpe genial de Music é a sua capacidade de amostras de som

- EDITORIA: **Codemasters**
- PRODUÇÃO: **Jester Interactive**
- DATA DE SAÍDA: **Já disponível**
- JOGADORES: **Um a quatro**



C mais famoso “criador” musical para PlayStation está de volta e – perdoem-nos o cliché – o melhor tornou-se realmente ainda melhor.

Isto é Music, enriquecido com partes que deveriam ter entrado no original e subtraído de uma série de ninharias. Mais uma vez, baseia-se na criação de músicas dançáveis, através de uma selecção insensata e arranjos de excertos musicais pré-effectuados. O aspecto melhorou, eliminando os bocados que pareciam infantis, em favor de visuais claramente modelados nas sequências profissionais. Os gráficos de alta resolução significam que agora há muito mais para poder encher o ecrã – um trabalho e tanto, considerando que actualmente existem 24 canais em que poderá mexer. E, claro, um grande leque de amostras e excertos novos à espera de serem remisturados. Mais uma vez,

as amostras estão bem fornecidas de baixo, house, tecno e trance, mas agora também há um grande ritmo e toda uma biblioteca de rock para os utilizadores com pés de chumbo. Music 2000 também está muito orgulhoso dos seus novos ritmos de guitarra, os quais podem ser utilizados para criar faixas decentes. Mesmo assim, consideramos que os heróis da guitarra, que não a usem como machado, estariam bastante melhor se comprassem e dominassem o instrumento real, em vez de confiarem na berraria digital encontrarão aqui. Os excertos e sons são muito mais convincentes do que os esforços do ano passado e podem ser criadas faixas musicais que não são da PlayStation. Como prova disto, ouça apenas as faixas de demonstração incluídas no programa. O golpe de mestre de Music 2000 é a sua capacidade de amostras de som. Coloque qualquer CD áudio na sua PlayStation (após

carregar o programa principal) e pode retirar cerca de 22 segundos de som. Embora 22 segundos possam não parecer muito tempo, é espantosa a quantidade de trechos que pode retirar daí. Somando tudo isto, Music 2000 é um verdadeiro vencedor, com profundidade e características para satisfazer até o “músico” mais compulsivo. Quer criar uma música maravilhosa com a sua PlayStation? Está à espera de quê? ■

SE GOSTOU DESTA, NÃO PERCA...

MUSIC
Se o encontrar mais barato, veja o jogo do ano passado que continua relativamente original.

Revista Oficial
PlayStation
Edição portuguesa

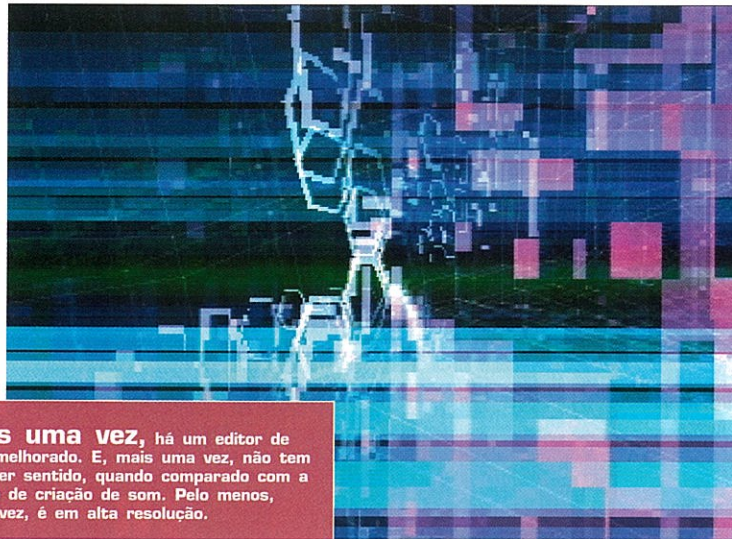
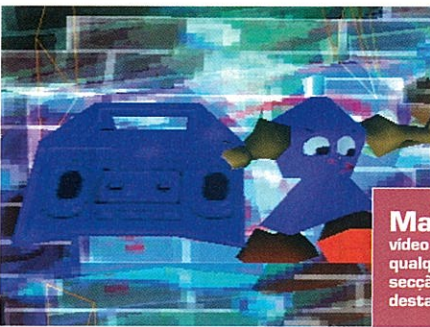
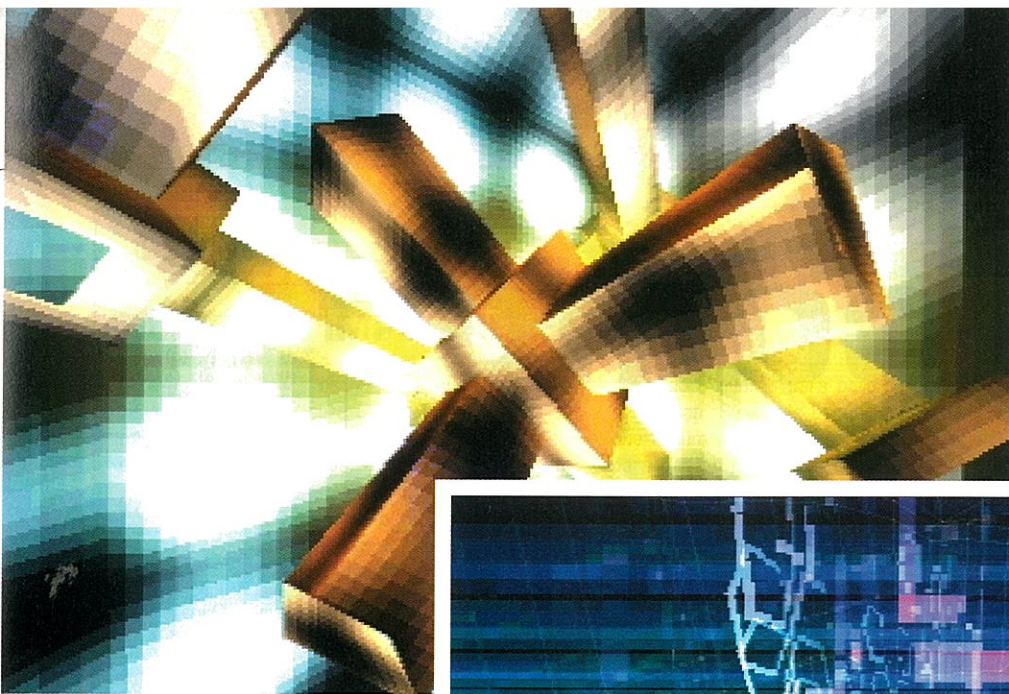
VEREDICTO

- GRÁFICOS: Alta resolução, animados, impecáveis e funcionais **8**
- JOGABILIDADE: Muito fácil e, se o quiser, monstruosamente complexa **7**
- DURAÇÃO: Crie as suas próprias melodias e durará uma eternidade **9**

Excelente para começar. Não compre aquele sintetizador que anda a namorar há meses. Poupe uma boa quantia de dinheiro e, em vez disso, compre este brilhante criador musical.

9

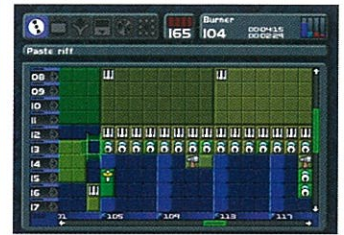
EM 10



Mais uma vez, há um editor de vídeo melhorado. E, mais uma vez, não tem qualquer sentido, quando comparado com a secção de criação de som. Pelo menos, desta vez, é em alta resolução.

COMO...

CRIAR UMA FAIXA



Selecione um excerto e depois faça correr outros excertos numa outra faixa. Todos eles estão na mesma chave, por isso pode combiná-los sem qualquer problema. É fácil.



Isto significa que nunca mais vai ter de depender das grosseiras faixas pré-programadas. Crie e edite as suas próprias faixas, de bateria e excertos, e junte tudo. Misture e sirva numa pista de dança.

É APENAS UM BUST-A-MOVE COM BALÕES, MAS TENDE SÓ PARAR DE JOGAR...



Pop 'N' Pop

EDITORIA:	JVC
PRODUÇÃO:	Taito
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um a dois

E abaixo dos visuais inocentes, quase infantis, de Pop 'N' Pop esconde-se um jogo de puzzles inerentemente malévolo. Soltar balões cheios de hélio, que explodem quando entram em contacto com os outros balões da mesma cor, pode parecer um passatempo inofensivo, mas é perigosamente viciante.

Sem surpresa, Pop 'N' Pop tem mais do que uma pequena semelhança com muitos dos anteriores puzzles da Taito – a série Bust-A-Move, em particular – contudo, sobrecarrega mais a cabeça do que qualquer um deles. Há vários modos para

jogar, incluindo um modo xeque-mate com 100 níveis diabolicamente difíceis, onde o jogador tem um número limitado de projecteis com os quais terá de limpar o ecrã, despoletando reacções em cadeia. Também há um modo família, o que é excelente para os jogadores mais novos. Pop 'N' Pop é um daqueles raros títulos que qualquer pessoa pode gostar, seja qual for a sua preparação com o joypad. Este jogo não vai ganhar prémios, mas é um bom divertimento, embora pouco original, a duas dimensões, que lhe fará cócegas no cérebro e que compensa bem o preço pedido. ■



Em complemento
àqueles lindos balões coloridos, há outros diferentes e com poderes escondidos.



Revista Oficial
PlayStation
Edição portuguesa

VEREDICTO

GRÁFICOS:	Quem se importa?	5
JOGABILIDADE:	Sozinho ou com um amigo, é perigosamente viciante	9
DURAÇÃO:	Muitas opções e bónus para apanhar	8

Pop 'N' Pop irá de certeza ser a causa de muitas noites de insónia. Mais um grande puzzle da Taito, este deverá manter qualquer um que se atreva a jogá-lo sem dormir durante semanas. As bolhas, as bolhas...

8

EM 10

Saiba como

A SECÇÃO TOP SECRET EXPLICA-LHE COMO ULTRAPASSAR AS ARMADILHAS MAIS COMPLEXAS. ESTAMOS AQUI PARA AJUDAR...

COMO... EVITAR O MAFIOSO

BROKEN SWORD

Evadir os gangsters à porta principal do Hotel Ubu é compreensivelmente a causa de muitas dores de cabeça em Broken Sword. Na verdade, colocar um puzzle tão difícil no início desencoraja mais jogadores do que os que consegue atrair. De qualquer forma, a resposta, como sempre, é fácil quando se sabe como...

Use o bilhete de identidade no quarto do assassino para enganar Lady Piermount e conseguir que esta o ajude a roubar o manuscrito. Quando o tiver em sua posse, descobrirá que correr pela porta do hotel resulta em morte, graças a dois guarda-costas matulões. Em vez disso, vá para o andar de cima, para o primeiro quarto onde saiu para a saliência exterior e deixe cair o manuscrito pela janela. Agora, vá a correr para lá fora, contorne o edifício para o beco, a fim de apanhar o manuscrito antes de se dirigir ao museu. ■



DICAS

MDK

Modo God: faça pausa no jogo e pressione



G POLICE: WEAPONS OF JUSTICE

Introduza as seguintes passwords no respectivo ecrã:

- Level 2: Octopi
- Level 3: Brains
- Level 4: Finger
- Level 5: Banana
- Level 6: Jungle
- Level 7: Voodoo
- Level 8: Squeak
- Level 9: Dundee
- Level 10: Teapot
- Level 11: Butter
- Level 12: Indigo
- Level 13: Stroud
- Level 14: Elixir
- Level 15: Liquid
- Level 16: Staple
- Level 17: Shirts
- Level 18: Apples
- Level 19: Gadget
- Level 20: Tanuki
- Level 21: Salads
- Level 22: Duffco
- Level 23: Phones
- Level 24: Assert
- Level 25: Oxygen
- Level 26: Joypad
- Level 27: Active
- Level 28: Menace
- Level 29: Window
- Level 30: Agenda

F1 '98

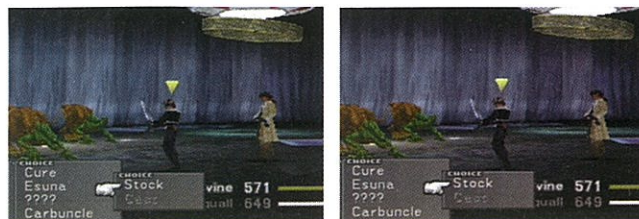
Circuito escondido: Cheesy
Poofs como nome do piloto.
Circuito C. Roman: Go Cows

COMO... CONSEGUIR GUARDIAN FORCES

FINAL FANTASY VIII

Bem-vindo ao estranho mundo das Guardian Forces em Final Fantasy VIII. Uma espécie de mistura entre matéria e os feitiços de chamamento de Final Fantasy VII, as Forces são absolutamente vitais para o êxito do jogo. Também tendem a exprimir emoções humanas na medida em que desenvolvem novas capacidades com o passar do tempo e mudam mesmo de disposição e sentem ciúmes, se forem colocadas em contacto umas com as outras. Por exemplo, numa batalha não reagirão de forma tão poderosa ou rápida se mais do que uma Force for combinada com uma personagem simultaneamente. Por isso, tem de se assegurar que pode escolher a Force certa para cada situação, ao mesmo tempo que junta um número cada vez maior destas para acção especializada. Embora não haja assim tantas no jogo, descobri-las todas pode revelar-se difícil pois estão escondidas. Ao chegar ao fim do primeiro disco, deverá potencialmente ter descoberto sete. Pode apanhar algumas no decorrer do jogo, como Shiva e

Quetzalcoatl, enquanto terá de extrair outras dos bosses e sub-bosses, à medida que avança pelo jogo. A regra fundamental é extrair sempre numa batalha importante, porque nunca se sabe o que poderá surgir. Vale sempre a pena equipar todas as suas personagens com a capacidade de extrair, porque nunca se sabe qual poderá morrer e deixá-lo sem a possibilidade de ter uma nova Guardian Force no sacco. ■

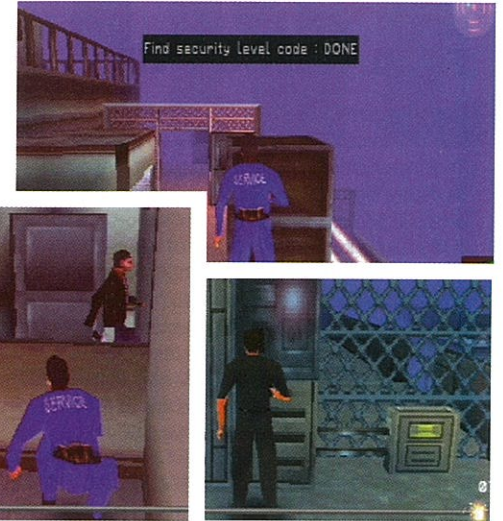


COMO... SALVAR CANDICE

MISSION: IMPOSSIBLE

Tem de matar todos os guardas muito rapidamente, senão será preso. Contorne o edifício agachado e suba para cima dos caixotes perto da casa do guarda. Carregue no botão de cima de forma a desactivar o chão eléctrico. Pressione o botão seguinte para apagar as luzes. No piso anterior, agache-se e entre na casa do guarda à direita para ir buscar munições. Dirija-se à esquerda, saindo pela porta seguinte, até chegar a um portão na vedação. Passe por ele, suba para os caixotes junto à vedação e suba para a casa do guarda para chegar ao piso seguinte. Assuma a identidade do trabalhador e siga pela direita, para o piso seguinte. Agache-se para atravessar a ponte, passe pela porta e desça os degraus à esquerda até ao painel. Carregue no botão para acender as luzes e dirija-se à plataforma do helicóptero. Paralise o helicóptero e desça as escadas do lado esquerdo a correr,

matando o guarda para obter o cartão de segurança. Siga pela esquerda até outro guarda, que detém os cartões de dígitos, e agache-se para passar pela porta até ver os caixotes. Suba, use as lentes de contacto infravermelhas para se esquivar aos lasers, depois abra o portão e desça para a casa do guarda seguinte. Suba para cima do primeiro caixote junto à casa do guarda e posicione a câmara no segundo. Agache-se para contornar as traseiras da casa do guarda e espere pela luz de segurança. Pegue na câmara e dirija-se ao piso seguinte, onde encontrará Candice. O nível 11 está completo. ■



DICAS

TENCHU: STEALTH ASSASSIN

Modo Debug: pressione **START** para fazer pausa no jogo, segure **L1** + **R2** e pressione **↑**, **△**, **↓**, **⊗**, **←**, **⊙**, **→**, **⊙**. Liberte **L1** + **R2** e pressione devagar **L1**, **R1**, **L2**, **R2**. Espere um instante, de seguida pressione **START** depois **L2** e **R2**. Isto fará surgir um menu Debug que lhe dá muitas coisas. Recuperar saúde: pressione **START** para fazer pausa no jogo, depois pressione **⊙**, **⊙**, **△**, **△**, **→**, **→**, **↑**, **←**. Carregar até 99 objectos: segure **R2** e pressione **⊙**, **⊙**, **△**, **△**, **→**, **→**, **↑**, **←** no ecrã de selecção de objectos. Aumentar inventário de objectos: segure **R2** e pressione **⊙**, **⊙**, **△**, **△**, **→**, **→**, **↑**, **→**. Direita no ecrã de selecção de objectos. Todas as armas: segure **L1** + **L1** e pressione **⊗**, **△**, **⊙**, **△**, **⊙**, **⊙**. Direita no ecrã de selecção de objectos.

COMO... DERROTAR BEEMER

SPEED FREAKS

Se conseguir entrar no desafio Beemer, terá feito, na verdade, um bom trabalho. Mas derrotá-lo é outra questão... A competição tem lugar no circuito extremamente difícil de Grand Rapids e Beemer é incrivelmente rápido. Consegue fazer três voltas em menos de dois minutos, o que significa que a sua única opção é usar os atalhos – e tão precisamente quanto possível. Mantenha-se no circuito, apanhe os power-ups que conseguir e não escoregue para a erva uma vez que isso irá atrasá-lo dramaticamente. É uma boa ideia usar os botões laterais nas primeiras voltas. O mesmo acontece com a utilização do truque da potência turbo pelas curvas – derrape ao entrar na curva e dispere o turbo booster quando estiver alinhado com a recta seguinte. Quando tiver passado as primeiras secções, haverá um pequeno túnel de rocha para o final do circuito, que pode utilizar para passar a vóar. Certifique-se que consegue a linha correcta e não choque com a pedra no caminho. Use alguns turbos para voar pela ilha deserta no final do circuito. Use todos os power-ups ao máximo e – se não cometer erros nenhuns – derrotá-lo-á. Se tiver sorte... ■



POWERLINE

GEX 3D: D.C. GECKO

Faça pausa no jogo, segure **R2** ou **R2** e pressione os seguintes botões para tornar a sua tarefa bastante mais fácil:

- VIDAS INFINITAS:** ↑, ↑, ↓, △, ↓,
- INVULNERABILIDADE:** ←, →, △, ↓, →, ←,
- SELECIONAR NÍVEL:** →, →, ←, →, △, ↓, →,
- OUVIR AS PIADAS:** △, ←, ⊙, ↑, ↓, e depois pressione **SELECT** para activar.
- ACTIVAR CRONÓMETRO:** →, △, →, ←, △, ⊙.
- MENU DEBUG:** ←, ⊙, ↑, ↓, →, →, ←, △, ↑, ↓, e depois pressione **SELECT** para activar.

ROLLCAGE

Para ter acesso a todos os circuitos de corridas Easy, seleccione a opção Password do menu principal e depois introduza: E, E, F, N, I, E, B, A.

Para ter acesso a todos os circuitos de corridas Hard, seleccione mais uma vez a opção Password, depois introduza: E, E, F, P, H, M, B, C. Agora seleccione a opção User Set-up, escolha Difficulty e depois mude para Hard.

Desbloqueie todos os circuitos de corridas Expert, inserindo o seguinte código: H, E, M, P, C, M, D, D. Agora, seleccione as opções User Set-up e mude o grau de dificuldade para Expert.

WCW: THUNDER

TORNAR CABEÇAS, MÃOS E PÉS GRANDES

No menu principal pressione **R2** sete vezes, **L1** uma vez e depois **SELECT** uma vez. Quando entrar na luta, a cabeça, mãos e pés do lutador que escolheu serão maiores, o que é moderadamente divertido.

AUMENTAR OS ATRIBUTOS OFENSIVOS E DEFENSIVOS DE CADA LUTADOR

No menu principal pressione **R2** quatro vezes, **R2** quatro vezes, **L1** quatro vezes, **L1** quatro vezes, e depois pressione **SELECT**. Se o código for aceite, quando seleccionar o seu lutador, poderá ajustar a força dos seus braços, pernas, corpo e cabeça.

VER TODAS AS SEQUÊNCIAS FMV

No menu principal pressione **L1** quatro vezes, **L1** quatro vezes e **SELECT** uma vez. Verá agora a sequência de vídeo de introdução. Para saltar de uma sequência para outra, basta segurar **←** ou **→** e pressionar **⊙**. Há mais de cem...

ACEDER AO RINGUE SECRETO "CAGE"

No menu principal, pressione os botões pela seguinte sequência: **L1**, **R2**, **L1**, **R2**, **SELECT**. Procure no menu de opções e verá que a opção Fighting Ring mudou para "CAGE".

ACEDER AO RINGUE SECRETO "THE BOX"

No menu principal, pressione os botões pela seguinte sequência: **L1**, **R2**, **L1**, **R2**, **SELECT**. Se procurar agora no menu de opções, verá que a opção Fighting Ring mudou para "THE BOX".

ACEDER A TODAS AS PERSONAGENS ESCONDIDAS

No ecrã Select Player pressione **L1** quatro vezes, **L1** quatro vezes, **R2** quatro vezes, **R2** quatro vezes, e **SELECT** uma vez.

WWF: IN YOUR HOUSE

Faça pausa no jogo e introduza as seguintes sequências:

DESLIGAR OS JOGADORES DA PLAYSTATION:

- ←, ←, ↑, ↓, **R2**
- GRANDES ESTRAGOS:** ↑, ↑, **L1**, **R2**, ↓
- COMBOS SEMPRE ACTIVADOS:** **L1**, **R2**, **R2**, **R2**, →
- SUPER PINS ACTIVADOS:** ↓, ↓, ↓, **L1**





RAMPAGE 2

PERSONAGENS ESCONDIDAS

As passwords seguintes são usadas para activar as personagens escondidas. Para as introduzir, basta seleccionar a opção Password no menu principal e inserir as letras e os números correctos. Quando a password é aceite, ouvirá um som de pingo a cair e será automaticamente levado para o menu principal. Só se pode aceder a uma personagem escondida de cada vez.

Para aceder a George, introduza:

S, M, 1, 4, N

Para aceder a Lizzie, introduza:

S, 4, V, R, S

Para aceder a Ralph, introduza:

L, V, P, V, S

Para aceder a Green Myukus, introduza:

N, O, T, 3, Y

Para aceder a Purple Myukus, introduza:

B, 1, G, 4, L

Para aceder a Noobus, introduza:

S, R, Y, 3, D

MENU CHEAT SECRETO

A password seguinte dar-lhe-á acesso a um menu Cheat secreto. Quando este menu é activado, poderá acede-lo através das opções no menu principal. O menu Cheat dar-lhe-á então as seguintes opções:

- Uma selecção das cidades em que pode travar batalhas;
 - A capacidade de ouvir todos os efeitos sonoros de jogo;
 - Aumentar ou diminuir a quantidade de danos sofridos;
 - Modificar o número de vidas de que dispõe, de um a 100;
 - Seleccionar e ver todos os filmes do jogo;
 - Ter acesso ao menu Cheat, simplesmente inserindo a password:
- B, V, G, G, Y**

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

Torne a vida de Bugs bastante mais fácil segurando **RT** e **L2** em Time Selector ou em Level Selector de uma era, introduzindo depois as seguintes sequências de botões:

NÍVEL ABERTO AO MÁXIMO:

⊗, ⊙, **R2**, **RT**, ⊙, ⊗, ⊙, ⊙, ⊙

CENOURAS NO MÁXIMO:

⊗, ⊙, **R2**, **RT**, ⊙, ⊗, ⊙, ⊙, ⊙

CAPACIDADES NO MÁXIMO:

⊗, ⊙, **R2**, **RT**, ⊙, ⊗, ⊙, **A**, ⊙

ENERGIA NO MÁXIMO:

⊗, ⊙, **R2**, **RT**, ⊙, ⊗, ⊙, ⊙, ⊙

OBTER UMA CHAVE:

⊗, ⊙, **R2**, **RT**, ⊙, ⊗, ⊙, ⊙, ⊙

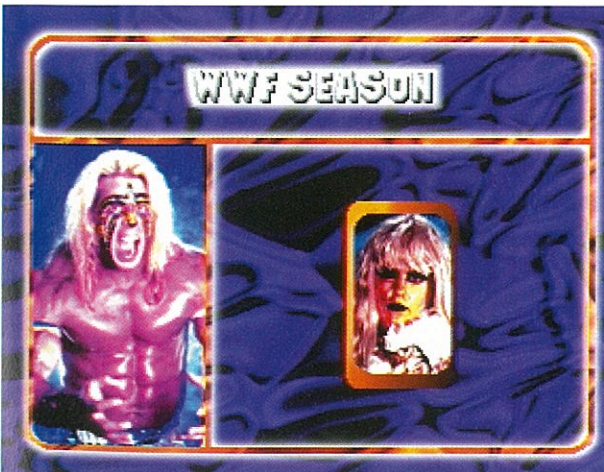
MORTE:

⊗, ⊙, **R2**, **RT**, ⊙, ⊗, ⊙, ⊙, ⊙

POOL SHARK

ACEDER A TODAS AS MESAS: Seleccionar as opções e depois escolha a configuração da personagem no menu seguinte.

Selecione o número de jogador a alterar e selecione novamente para mudar o nome da personagem. Mude o nome para C, W, 1, 2 (Espaço), 4, A, P. Depois selecione as opções do jogo a partir do menu principal e poderá seleccionar todas as mesas de bilhar do jogo.



NÃO CONSEGUE PERCORRER OS NOVOS CIRCUITOS SEM ESTRAÇALHAR O NARIZ DA SUA NAVE? AQUI ESTÁ COMO DEVE LIDAR COM AS ALTAS VELOCIDADES E AS CURVAS APERTADAS DE WIP3OUT. É SÓ ADRENALINA...

Wip3out 16 voltas difíceis

CURVA 01

PORTO KORA – CHICANES

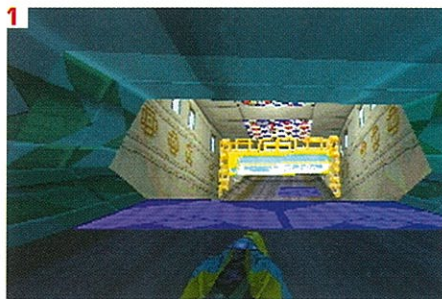
As chicanes de Porto Kora não devem ser tratadas com demasiado respeito. As chicanes podem ser perigosas em Wip3out, mas o problema aqui é que o utilizador é tentado a abrandar quando na verdade isso não é necessário. Neste circuito, é realmente possível avançar em linha recta se fizer a aproximação de forma correcta. O truque é usar como guia os quadrados power-up do lado esquerdo [1] quando se aproxima. Passe directamente sobre eles e deverá poder voar [2] por todo o trajecto.



CURVA 02

MEGA MALL – SALTOS DE TÚNEL

Os saltos consecutivos nestes túneis dificultar o passeio. Não dão espaço para assumir uma posição central, a não ser que esteja sozinho. [1] Comece por se manter junto da parede esquerda para passar todas as plataformas turbo, e assim manter a sua potência alta. Depois do primeiro salto, chegue-se à direita. Os saltos [2] surgem de forma algo súbita, mas não há curvas complicadas, por isso nada de pânico. Basta levantar o nariz para uma viagem mais suave à medida que vai voando pelo circuito.



CURVA 03

MEGA MALL – A ESPIRAL DESCENDENTE

Aproxime-se pela direita [1] por cima da plataforma turbo. A não ser que a sua velocidade seja imensa, pode começar a curvar tarde e continuar a curvar todo o caminho pelo meio da pista. A espiral [2] é um excelente local para ultrapassar, uma vez que os outros veículos tendem a manter-se em velocidade constante. À medida que a sua velocidade aumenta, as curvas parecem mais apertadas, por isso tire o pé do acelerador por uns instantes. Puxe o nariz do veículo no final quando a descida terminar.



CURVA 04

SAMPA RUN – PRIMEIRA CURVA TERRÍVEL

A aproximação à primeira curva pode ser feita a toda a velocidade, mas tem de definir muito bem a sua linha de corrida. Esta chega no momento em que está prestes a atingir o máximo [1] e rodopia sem controlo para cima e para a direita. Aplique o travão de ar mesmo antes do fundo da rampa e deverá deslizar para cima. Se estiver a sentir-se indestrutível, dê a si próprio um pouco de força com o Hyperthrust [2] – mas não exagere. A partir daqui, é um passeio até à zona das boxes...



CURVA 05

SAMPA RUN — SEC. DO TERCEIRO TÚNEL

Aqui existe uma curva cega para a direita, apertada, onde o jogador também entra em espiral ascendente. A escuridão torna difícil avaliar o percurso de voo pelas setas de direcção que mal se percebem. Aproxime-se pela direita [1], depois curve para a esquerda antes de deslizar para a direita usando o travão de ar [2]. Como não pode ver, fazer bem esta curva depende do seu discernimento sobre quando virar. Segue-se uma curva terrível para a esquerda, que vai exigir de novo o travão de ar direito.



CURVA 06

STANZA INTER — O CAMINHO ESQUERDO

Escolha um túnel sinuoso ou um estreito desfiladeiro [1]. O túnel é demasiado escuro para ser feito a grande velocidade. No caminho do lado esquerdo, ganhe velocidade e prepare-se para uma sucessão de portentosos mergulhos. Mantenha o nariz para cima. Espere-o uma chicane terrível. Comece uma curva suave à direita mesmo antes de voar sob um sinal Advance vermelho [2]. Sempre com suavidade, curve por dentro da curva esquerda para a recta, para roubar a dianteira às viaturas que emergem do túnel.



CURVA 07

STANZA INTER — RAMPA DA CHICANE

Depois de fazer os caminhos da esquerda (ou da direita) e um par de curvas, é possível voar a todo o gás até à linha de partida/chegada [1]. Um trabalho de dedos rápida e ágil conseguirá fazê-lo passar pela apertada chicane que conduz à rampa ascendente. Quando vir a chicane, chegue-se para a parede da esquerda de forma a poder entrar na rampa sem abrandar ou guinar violentamente [2]. No cimo, puxe o nariz para cima e não terá de travar para fazer a curva que se aproxima.



CURVA 08

HI-FUMI — ALERTA DE CURVA FECHADA!

A aproximação a esta curva para a direita torna-a difícil. O circuito já está a curvar para a direita quando se aproxima, o que torna ainda mais difícil escolher uma linha de corrida. Assumir uma posição central para fazer uma curva suave deverá colocá-lo na posição ideal [1]. Ao ver o sinal de segurança, desvie-se para a esquerda e use o seu travão de ar direito — com força! Se isto não funcionar, mantenha a sua posição central e use os dois travões de ar para abrandar imediatamente [2]. Perderá tempo, mas não tanto como se se despistasse seriamente.



CURVA 09

HI-FUMI — TÚNEL DE VIA ÚNICA

Quando entrar neste túnel comece pela parede do lado esquerdo pois o túnel desvia-se para a esquerda [1], mas coloque-se no meio logo que desfaz a curva uma vez que esta depressa fica complicada. Pode ser feita sem usar os travões de ar, o que pode fazer a traseira oscilar mais do que é desejável, mas é aconselhável que alivie o gás para abrandar um pouco. O túnel é demasiado estreito para permitir erros. Ultrapassar é estritamente proibido [2]. Nem sequer tente fazê-lo. Pelo contrário, se estiver na esteira de outro veículo, abrande um pouco.



CURVA 10

P-MAR PROJECT — EM DECLIVE

Depois das primeiras curvas suaves, estará a ganhar alguma velocidade quando lhe surge esta curva à direita com elevação [1]. Não precisa de abrandar, pois só a inclinação o irá fazer perder velocidade. Chegue-se à esquerda quando se aproximar, e descobrirá que a estrada se abre para si. O que, a princípio, parecia ser uma curva apertada torna-se fácil de contornar [2]. Quando tiver descoberto a confortável curva em declive, deverá ser capaz de usar o Hyperthrust para manter o impulso.



CURVA 11

P-MAR PROJECT — SALTO MASSIVO

Avalie bem este salto. Trata-se de um excelente local para voar sobre as cabeças dos seus adversários, depois de ter ganho velocidade extra ao passar por cima das plataformas turbo anteriores [1]. Puxe o nariz para cima quando começar a avançar para a pista [2]. Depois de aterrar, espera-o uma secção de curvas complicada e terá de dominar a velocidade quase logo após a aterragem para passar esta parte sem sofrer danos. O Hyperthrust não será suficiente para o fazer passar estas curvas.



CURVA 12

MANOR TOP — PARTIDA DIFÍCIL

Manor Top é invulgar na medida em que se trata de um circuito em que poderá não querer fazer uma partida impulsionada a turbo. No final da primeira recta, encontra-se uma terrível curva para a esquerda [1] que poderá surgir à sua frente um pouco cedo de mais. Se quiser arriscar, assuma uma posição central, aplique os dois travões de ar e vire à esquerda. Isto deve fazê-lo passar a curva, e lançá-lo para cima do power-up do lado direito da curva [2], em vez da plataforma turbo que não está no sítio ideal.



CURVA 13

MANOR TOP — DE ÂNGULO RECTO

Ao ver os sinais azul e branco de direcção [1], prepare-se para se concentrar nesta série de desconfortáveis curvas. Pode tentar usar um travão de ar em cada uma, mas se a sua velocidade for elevada, verificará que tem de usar ambos os travões para o fazer deslizar pela curva. Algumas destas curvas podem ser cortadas, uma vez que há uma abertura entre os postes e o interior das curvas. Quanto às demais curvas, alargue a trajectória e deslize a partir de um ângulo apertado [2].



CURVA 14

TERMINAL — ESPIRAL ASCENDENTE

Chegará aqui depois de descer a recta de partida com pouca dificuldade. Aproxime-se pela direita e guine para a esquerda para tomar a linha de dentro todo o tempo [1]. A intervalos regulares, estão espalhadas plataformas turbo para o manter com potência [2]. Dê um impulso com o Hyperthrust e tenha cuidado que a zona das boxes não é a mais fácil de aceder. Quando chegar ao topo, ajuste o ângulo do nariz, para não entrar de forma demasiado pesada na recta. Precisarás de estar totalmente em controlo para fazer as curvas que o esperam.



CURVA 15

TERMINAL — TÚNEL TRAIÇOEIRO

Depois de sair da recta que se segue à espiral ascendente, entrará no que parece ser um túnel bastante rotineiro [1]. Apesar de a primeira curva ser bastante agreste, é fácil vê-la aproximar-se.

O verdadeiro problema surge a meio do túnel, com uma súbita curva apertada para a esquerda. O interior desta curva prolonga-se bastante, e é demasiado fácil avaliá-la mal. Por isso, em vez de tomar a linha interior da curva, aproxime-se pelo meio e depois use os travões de ar para rodar pelo meio/exterior da curva. Isto também lhe permitirá voar sobre o power-up à direita.



CURVA 16

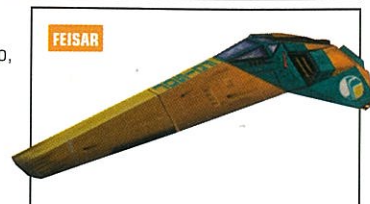
TERMINAL — CURVA TERRÍVEL

Os problemas que esta difícil curva à direita pode criar são exacerbados pelo facto de ser extremamente estreita — há muito pouca margem para erro. Se, de alguma forma, conseguir voar por ela um pouco mais depressa do que deve, terá imediatamente um túnel complicado para resolver. Mais tarde ou mais cedo, o mais provável é que colida, mas continue a experimentar a sua linha de corrida. Aqui fica uma dica. Tente usar os dois travões de ar para abrandar apenas o suficiente para ter um domínio total da sua curva [1]. Faça descer o nariz um pouco enquanto faz a curva e a nave recuperará alguma velocidade enquanto voa suavemente para o interior do túnel.



UMA ESQUADRA COMPLETA DE NAVES

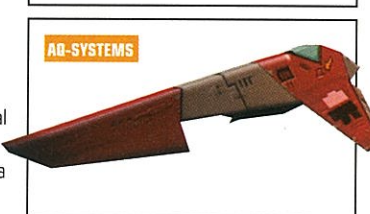
Feisar A favorita dos principiantes. Não será a nave mais veloz do mundo, mas a sua robusta constituição, manipulação e forte aceleração permitem ao novato recuperar com facilidade de sarilhos e colisões frequentes.



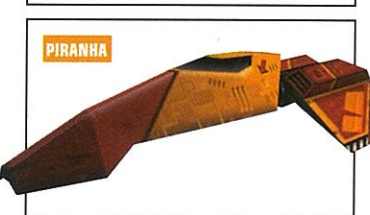
Goteki45 O forte escudo poderá permitir-lhe avançar pela oposição com este desconfortável monte de banha industrial. Trata-se de um bom veículo para conhecer os circuitos, mas isto diz quase tudo sobre Goteki45. Grossoeiro e sem sofisticação...



Aq-systems Uma direcção sensível permite fazer guinadas e curvas complicadas se for preciso, proporcionando uma condução no geral mais suave. Mas a nave não tem a força que se exige para enfrentar uma oposição mais experiente.



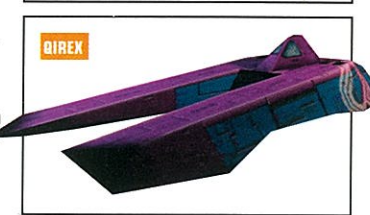
Piranha Uma manipulação excelente, potente em circuitos mais brandos e curvas mais prolongadas, tem um baixo escudo de energia o que significa que é aconselhável ficar distante dos durões. Use-a para exibir as suas capacidades de voo, mas evite os confrontos.



Auricom É uma boa nave de uma forma geral e, por vezes, devagar e com segurança, permite ganhar a corrida. Contudo, corridas e escaramuças repetidas revelam uma falha de brilho em todas as secções, o que limita a diversão dos que estão a bordo.



Qirex Para os veteranos e desalinados. Grande, difícil e rápida, a sua força e o seu arcaboço são uma considerável vantagem, mas o seu círculo de viragem demasiado amplo torna muito difícil usar esta potência em curvas e chicanes.



Assegai Rápida, e muito manobrável, esta ágil nave torna-se maleável nas mãos de um perito. Um passeio nesta nave pode fazer com que um piloto se sinta senhor do mundo. Cuidado, porém, com o seu escudo tão sólido como um avião de papel, que a torna muito fácil de colidir e arder.



Icarus Atenção, nave escondida! Uma nave tão secreta que nem mesmo a Psynosis tinha um desenho da dita. Apesar de ser lenta, Icarus consegue atingir boas velocidades que deixam o resto do pelotão languidamente a admirar a sua traseira...



ANDA COMPLETAMENTE BARALHADO COM OS MOVIMENTOS DO RADICAL TONY HAWK? AQUI ESTÁ O GUIA QUE O AJUDA A OBTER TODOS OS VÍDEOS ESCONDIDOS E TODAS AS LETRAS S-K-A-T-E



Tony Hawk's Skateboarding

ARMAZÉM: WOODLAND HILLS

APANHAR S-K-A-T-E

[S] Salte entre as duas rampas do lado esquerdo do armazém.

[K] Dirija-se ao lado direito e faça um movimento de 180° na parede. Apanhará a letra e aterrará em linha perfeita para...

[A] É só pairar sobre o táxi.

[T] Mantenha a velocidade e tente ultrapassar o Half-pipe de frente. Um Ollie deverá resolver a questão e talvez mesmo um atrevido 360 para ganhar alguns pontos.

[E] Percorra o lado esquerdo mais afastado do chão, junto à primeira rampa que desceu. Trave apanhe-a.



CASSETE DE VÍDEO ESCONDIDA

Muito fácil, mas tem um aspecto impressionante. [1] Voe pela rampa do lado direito desde a partida e faça um enorme Ollie para [2] passar pelo vidro, desbloquear a sala secreta e apanhar a cassette.



ESCOLA: MIAMI

APANHAR S-K-A-T-E

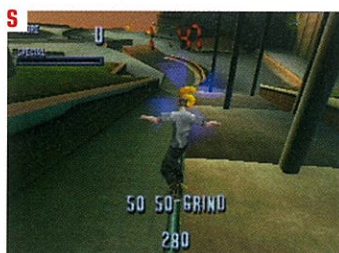
[S] Vá pela esquerda enquanto faz o primeiro salto e desce pelas escadas segurando o lado esquerdo. Salte para o gradeamento e desça, apanhando a letra entretanto.

[K] Vá pelas escadas e use as duas mini rampas para saltar pela letra.

[A] Preste atenção ao poster à esquerda enquanto faz aquele salto, e salte para o segundo gradeamento.

[T] Siga pelo Half-pipe e a parede ao fundo.

[E] Avance por entre as duas piscinas e siga o gradeamento no meio para apanhar a última letra.



CASSETE DE VÍDEO ESCONDIDA

Dirija-se ao lado esquerdo do telhado e suba a rampa até ao cimo. Agache-se entre os gradeamentos, salte da rampa do lado esquerdo para o telhado plano [1]. Desça pela prancha ou faça um Ollie para subir para a cobertura. No final, faça outro Ollie [2] e apanhe a cassette.



CENTRO COMERCIAL: NOVA IORQUE

APANHAR S-K-A-T-E

[S] Faça um Ollie para cima do gradeamento à esquerda e apanhe a letra enquanto passa.

[K] Deslize para a direita enquanto passa pela entrada de vidro. A letra está num arbusto. Desça para os canteiros das plantas para a apanhar.

[A] Desça para a área antes das escadas rolantes cheias de água e faça Grind por cima das barras brancas que atravessam a água, apanhando a letra no caminho.

[T] Depois das escadas rolantes, faça um Ollie para cima do bloco central e

faça Grind no arco depois do letreiro do centro.

[E] Um Ollie a partir da primeira rampa quando surgir para o exterior deverá resolver a questão.



CASSETE DE VÍDEO ESCONDIDA

Estas cassetes de vídeo estão agora mais complicadas de encontrar. Passe pelo portão do centro comercial e dirija-se à letra K. Mantenha-se longe da água e passe pela rampa e pelo carro vermelho à direita. A parte seguinte é a mais difícil. Dê um grande salto da ponta da rampa e deverá a aterrar nas vigas brancas do telhado que estão por cima do lago artificial. **[1]** Faça Grind até ao final e um Ollie para conseguir apanhar a cassete. Se estragar tudo, terá de voltar para trás até às cascatas e tentar de novo.



BAIXA: MINNEAPOLIS

APANHAR S-K-A-T-E

[S] Salte para a rampa, mesmo até à beira, faça um Ollie no final para sair e faça Grind ao longo do gradeamento. Terá de fazer um novo Ollie no final para apanhar a letra.

[K] Dirija-se à estrada do lado direito depois de ter apanhado a primeira letra, e procure o edifício com fachada de vidro. Passe pela janela e suba a rampa até à letra no cimo. Faça Ollie pela janela para obter uma série de pontos.

[A] Faça Flip do ponto de partida e um Ollie para chegar à saliência de trás. Olhe para o cabo eléctrico sobre si para ver a letra, vire à esquerda e volte na rampa seguinte. Colocada sob o cabo encontra-se uma grande rampa que pode usar para fazer Ollies e Grinds.

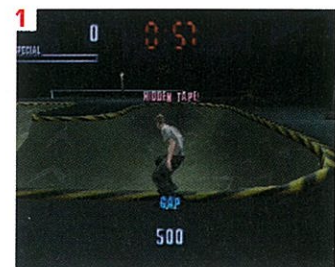
[T] Percorra a parte de trás do transporte de automóveis que está estacionado junto à parede, faça Ollie para saltar no final e voe pela janela. Siga o caminho até ao telhado e o T estará à sua espera.

[E] Provavelmente, a letra mais fácil do nível. Siga pelo caminho até à fonte e dê um salto por cima dela.



CASSETE DE VÍDEO ESCONDIDA

Mais uma vez, o nível de dificuldade da acrobacia torna-se maior. Faça Spin na partida e dê um salto para o nível seguinte. Vire à esquerda até ver o camião, suba para as traseiras e faça Ollie para irromper pela janela. Siga o caminho até ao telhado e passe ao lado da casa de vidro, dirigindo-se à abertura na frente. Descobrirá que está num recinto curvo do telhado; ganhe velocidade e irrompa pela saída à esquerda. A cassete está pendurada no ar, apanhe-a ao passar. Deve aterrar **[1]** num segundo recinto curvo para obter mais alguns pontos. Se falhar o telhado, está feito, pois demorará o resto do tempo para voltar a ficar nessa posição.



SARILHO DOWNHILL: PHOENIX

APANHAR S-K-A-T-E

[S] A primeira letra é bastante simples. Passe ao lado dos canos à direita e esquive-se às bermas, dirigindo-se à primeira rampa em frente. Verá a letra a flutuar, faça um Ollie para saltar, apanhar a letra e rasgar a parede do outro lado.

[K] Sob o arco verá outra pequena rampa que conduz a dois canos com a letra K no cimo. Um Grind descarado deve conseguir fazê-lo apanhá-la.

[A] Há duas formas de apanhar esta letra. Uma é fazer um Lip à direita do Half-pipe. Em alternativa, rodopie e siga a pequena rampa que conduz à esquerda do arco de pedra. No cimo encontrará um cano, faça Grind sobre ele até ao patamar de cima e faça uma acrobacia na parede para apanhar a letra.

[T] No nível inferior, corra pelo túnel

que vai até à coluna da torre e verá a letra à sua frente.

[E] Esta é complicada. Siga pela direita do caminho antes que este desça e faça uma acrobacia para passar ao nível acima. Ganhe velocidade entre as saliências e, quando estiver realmente a todo o gás, suba para o cano da direita e aterrará num cano. Faça Grind até ao final e será o orgulhoso proprietário da letra final.



CASSETE DE VÍDEO ESCONDIDA

Esta é provavelmente a cassete mais difícil de todo o jogo, exigindo uns Grinds de extrema precisão. Quando passar no lado esquerdo do arco de pedra, suba a rampa e faça Grind pelo topo onde encontrou a letra A. No final, encontrará outro cabo para a esquerda, faça Grind até ao outro lado **[1]** e realize uma manobra de parede **[2]** para passar a grande abertura sem rampa. Dê um salto para subir para o topo da grande coluna de pedra, passe pelo sinal e passe a segunda abertura pela parede até ao enorme salto no final. Vire ligeiramente à direita e, com velocidade suficiente, chegará à cassete que se encontra junto da enorme coluna central. Se a falhar, terá de fazer todo o circuito de novo, uma vez que não há tempo suficiente para voltar atrás.



RUAS: SÃO FRANCISCO

APANHAR S-K-A-T-E

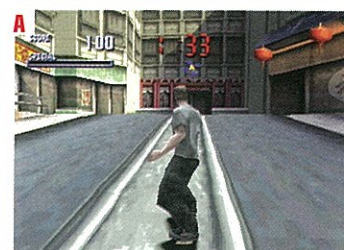
[S] Vire à esquerda ao fundo do percurso e siga o caminho até às rampas que conduzem ao grande edifício.

[K] Mantenha-se à direita no início do percurso e suba pela rampa, passando pelo vitral. Abrande e não faça Grind no gradeamento, limite-se a cair as três ou quatro saliências até cair em cima da letra.

[A] Dirija-se a China Town, passe pelos carros da polícia e suba a colina até aos canos para descobrir a letra.

[T] Salte de uma pequena rampa do lado direito enquanto desce de China Town, e mantenha-se na beira em cima. Entrará numa sala onde se encontra a letra. Saia pela porta adequada e faça Ollie para voltar ao chão.

[E] No extremo oposto do coreto, descobrirá uma rampa que conduz a um enorme vitral. Suba a toda a velocidade e faça Ollie no último instante para passa a voar pelo vitral. Daqui verá a letra, flutuando no cimo de uma fonte elaboradamente decorada. Mergulhe e comece a fazer algumas acrobacias. Salte da bermas cada vez mais alto até ter altura suficiente para apanhar a letra.



CASSETE DE VÍDEO ESCONDIDA

Desça a colina para a rua e vire na primeira à direita. Ao fundo encontrará um cano ao lado do último edifício à esquerda, mesmo antes de a estrada acabar. Corra sobre ele e apanhe a plataforma acima, depois siga o caminho, andando sempre à volta do edifício **[1]**. No telhado, use a primeira rampa para fazer um Kickflip sobre si mesmo e avançar pela segunda rampa **[2]**. Deverá cair por uma clarabóia no telhado, apanhando a cassete enquanto cai.

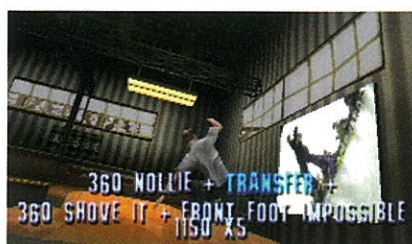


COMPETIÇÕES

A maior parte dos níveis em Tony Hawk's são relativamente fáceis, na medida em que bastam apenas algumas corridas para apanhar cassetes suficientes para passar ao nível seguinte... embora Downhill: Phoenix possa constituir uma exceção a esta regra.

Contudo, no que se refere às competições, estamos a entrar num mundo completamente novo de problemas. O êxito nas competições tem exclusivamente a ver com reunir pontos, nada destas cassetes extravagantes como recompensa por apanhar artigos. Para obter pontos, tem de realizar uma série de truques complicados, difíceis e ousados, o que significa que tem de ser um skater a sério para chegar ao fim do nível.

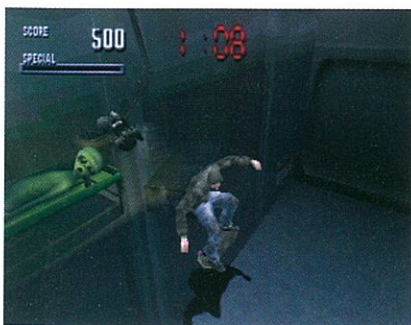
A primeira etapa, em Chicago, é relativamente fácil, embora nas suas primeiras tentativas possa não partilhar desta opinião. Tenha uma boa partida fazendo um Grind sobre o gradeamento aberto, depois mergulhe no Half-pipe à esquerda para começar a arrecadar pontos. Isto deverá ser tudo o que é preciso para o fazer chegar ao fim do nível, não se esqueça de Grabs e Grinds. Se assim não for, use o recinto curvo e os restantes gradeamentos para fazer subir a pontuação.



A segunda etapa, em Burnside, Portland é um perfeito pesadelo. A primeira vez que a experimentar, provavelmente realizará truques fantásticos do seu repertório reunido a duras penas, e ficará espantado quando os juizes não lhe derem mais do que 40 pontos. Isto acontece porque, comparado com o dos demais concorrentes, o seu desempenho não é bom e precisa de prática na realização dos diferentes tipos de truques. Use os Transfers tanto quanto possível e obterá uma série de bônus. O Transfer para Grind no recinto curvo na ponta mais distante vale alguns pontos. Depois de um bom começo, mantenha o ritmo e procure atingir uma pontuação entre 18-20.000 em cada heat.

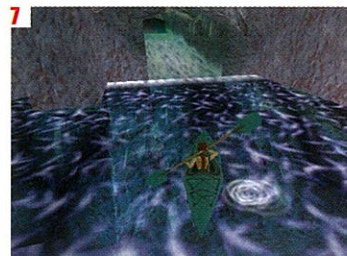
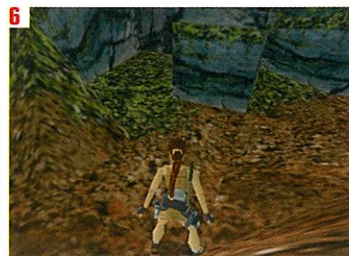


A etapa final, em Roswell, Novo México, é um outro pesadelo. É uma boa ideia conquistar um nível respeitável de pontos nos Half-pipes, mas lembre-se de os complementar com Grinds sempre que possível. Quando chegar a esta etapa, deverá ter um controlo bastante razoável de vários combos de truques. Use-os bem e deverá ganhar este nível. Seja fiel aos velhos truques vistosos, senão perderá demasiadas vezes e com certeza não chegará ao fim.



COM OS JOGADORES DE TODO O MUNDO A MERGULHAREM NA ÚLTIMA AVENTURA DE LARA, PROVAVELMENTE UM OU DOIS DE VOCÊS AINDA SE SENTEM PERPLEXOS COM AS DIFICULDADES DE TOMB RAIDER 3. AQUI FICAM AS RESPOSTAS A DEZ DOS VOSSOS APUROS MAIS COMPLICADOS...

Tomb Raider 3



ÍNDIA

RUÍNAS DO TEMPLO: OS ESPIGÕES SUBMERGIDOS

[1] A chave final para escapar das Ruínas do Templo encontra-se sobre uma rocha no fundo do lago do muro principal. Deixe Lara cair até às profundezas e ela ver-se-á suspensa entre duas correntes opostas. Veja com cuidado e de cada lado do muro encontram-se duas alavancas. Volte-se ligeiramente para a esquerda, nade para o muro [2] e a corrente deverá empurrá-lo rapidamente para os espigões. Nade suficientemente depressa para falhar os espigões e acabará por chegar à alavanca. Puxe rapidamente e dirija-se de imediato para o muro traseiro, depois repita o processo para a outra alavanca. Quando esta tiver sido puxada, deverá conseguir chegar à chave final.

RIVER GANGES:

A SALIÊNCIA ESCONDIDA

[3] Depois de deixar a quadbike junto do grande portão, suba para o pátio, deite uma olhadela à esquerda quando sair do pequeno túnel que conduz à câmara da chave e verá uma coluna de pedra com uma saliência na base [4].

Use-a para dar um salto para a árvore mais próxima e, a partir dos troncos, pode saltar por cima do muro e apanhar a segunda chave.

PACÍFICO DO SUL

LOCAL DO ACIDENTE:

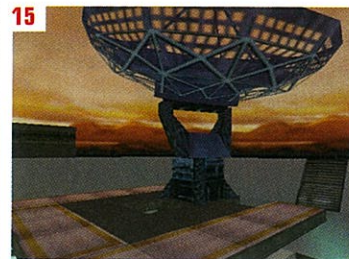
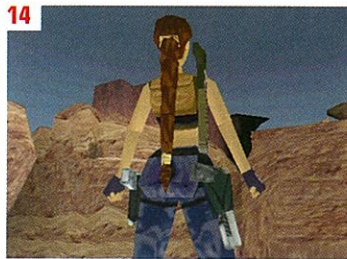
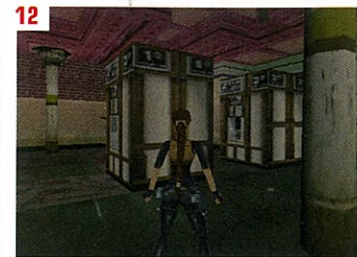
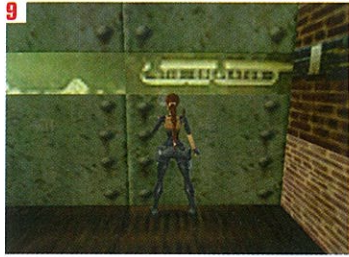
A CHAVE DA IGNIÇÃO

[5] Para obter a segunda chave da ignição, precisa de aceder à caverna grande com a Múmia de T-Rex. Dirija-se ao nariz do avião, suba para a parte lateral que tem a porta, e está mesmo em frente. Observe a rocha coberta de trepadeira e salte sobre aquele pedaço de pedra

triangular. [6] Aparecerá de repente um abismo diante de si no qual provavelmente tropeçará. Siga o caminho descendente até aos remos e em breve encontrará um enorme lagarto suado.

DESFILADEIRO MADUBU: PASSAGEM BOQUEADA

[7] Se conseguiu passar pelos rápidos sem sofrer qualquer dano, terá, sem dúvida, feito um excelente trabalho. Quando os rápidos acalmarem, emergirá numa sala com a passagem bloqueada. O caminho a partir daqui conduz a um beco sem saída, por isso aconselhamos a que tome a outra saída, ainda que pareça impossível [8]. É sempre a subir e há uma forte corrente a empurrá-lo para baixo, mas consegue fazê-lo. No cimo da encosta, ser-lhe-á dado acesso a um mundo de terríveis armadilhas e, em última análise, ao nível seguinte.



LONDRES

ALDWYCH:

CRONÓMETRO DE DOIS BOTÕES

[9] Escondida numa das recônditas passagens da estação encontra-se uma parede com dois botões que abrem um conjunto de portas mesmo ao virar da esquina. Ligue o interruptor da direita e corra pela porta mais afastada na sala seguinte. O botão faz cair um alcapão no tecto da sala intermédia. [10] De volta à parede, carregue no mesmo botão e corra até à sala intermédia para outra alavanca. Por fim, carregue no interruptor da esquerda na parede dos botões para abrir a última porta e conseguir entrar na sala da piscina e obter a Chave de Salomão.

ALDWYCH:

A MÁQUINA DOS BILHETES

[11] Para fugir, precisará de um bilhete para um dia. Apanhe a chave de manutenção da bilheteira, salte por cima do grande buraco no final do conjunto de escadas rolantes do lado direito, e corra até ao fim da plataforma [12]. Introduza a chave na fechadura no final da plataforma, ligue as luzes da estação e no extremo oposto da plataforma descobrirá a sua moeda, brilhando no chão. Coloque-a na máquina de bilhetes do meio, no átrio, e apanhe o seu bilhete para o próximo nível.

NEVADA

DESERTO:

GRANDE SALTO EM FRENTE

Esta é uma daquelas ilusões de óptica com as quais os criadores do jogo se parecem ter deliciado [13]. Depois de o jacto ter voado sobre si, siga o caminho em torno da beira do precipício, dirigindo-se àquela enorme coluna no meio do vale. Parece longe, mas não é [14]. Dê um enorme salto em corrida e conseguirá agarrar-se a uma saliência que pode usar para se elevar.

COMPLEXO DE ALTA SEGURANÇA:

A SALIÊNCIA INVISÍVEL

Na pequena sala colectora no fundo do poço do satélite, [15] tem de tentar desligar a ventoinha subaquática, de forma a poder nadar até à secção seguinte sem ser despedaçado pelas lâminas. Ice-se para o bloco no meio da sala, depois salte para o declive com a jaula. Daqui tem de saltitar pela sala usando pequenas saliências triangulares nos cantos. Estas estão bem escondidas pelas sombras, por isso salte com muito cuidado.

ANTÁRTICA

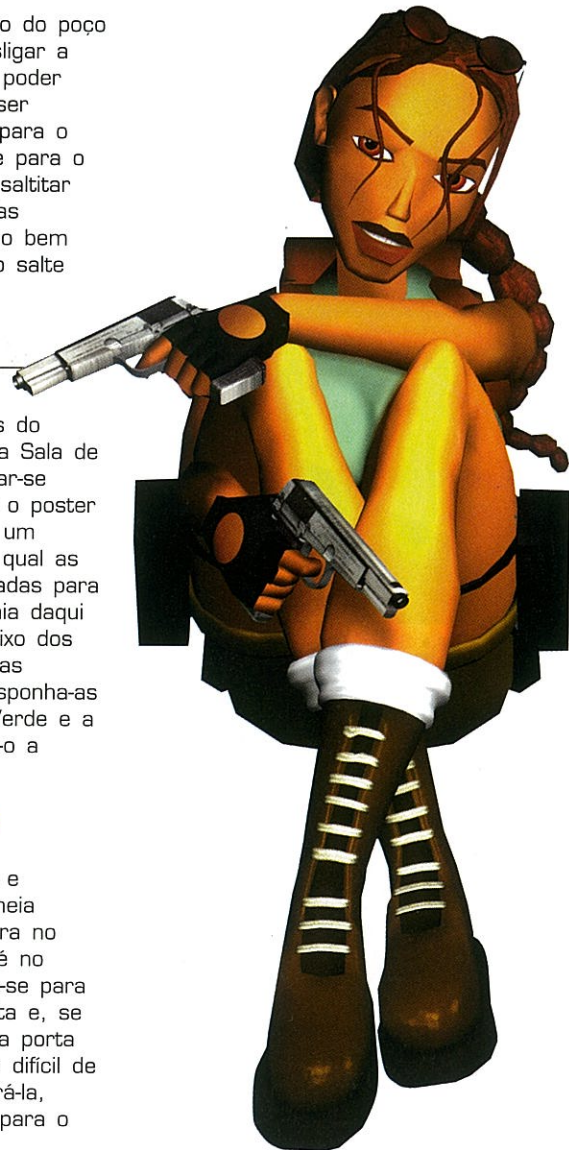
OS QUATRO CANOS

Após subir ao cimo da torre depois do primeiro túnel de gelo e cair para a Sala de Operações, deverá estar a perguntar-se como ligar a electricidade. Observe o poster na parede e verá um diagrama de um conjunto de canos e a ordem pela qual as válvulas dos canos têm de ser rodadas para fazer funcionar as bombas [16]. Saia daqui e deixe-se cair para o espaço debaixo dos grandes tanques, onde encontrará as válvulas anteriormente referidas. Disponha-as para Vermelho, Verde, Vermelho, Verde e a porta do gerador abrir-se-á. Espere-a a próxima secção.

A CIDADE PERDIDA DE TINNOS:

A PORTA CINZENTA

Desça pelo caminho do lado direito e acabará por ir parar a uma sala cheia espigões rolantes, com uma máscara no cimo de um declive. Ponha-se de pé no pódio onde a máscara estava, volte-se para a parede de trás, olhe para a direita e, se tudo correr bem, verá uma pequena porta de pedra a abrir-se. É incrivelmente difícil de ver, mas quando conseguir vislumbrá-la, salte por ela e descobrirá uma via para o Poço de Luz. ■



ESTÁ A TER PROBLEMAS EM COMBATER O EXÉRCITO DE MORTOS-VIVOS? EIS TREZE DAS MELHORES DICAS PARA O AJUDAR A DERROTAR OS ZOMBIES PLATINUM DE RACoon CITY.

Resident Evil 2

PUZZLE DAS ESTÁTUAS

Apanhe a jóia vermelha na sala das estátuas movendo as estátuas de forma que todas elas fiquem voltadas para a figura que tem um rubi [1], e posicionadas em quadrados de cores diferentes no chão. Se se enganar empurrando-as contra a parede, basta dirigir-se para o corredor e todas elas voltam à posição inicial.

PUZZLE DA BIBLIOTECA

Suba as escadas e mergulhe pelo buraco que aparece quando passa pelo carril que falta. Verifique a imagem na parede e pressione o botão vermelho próximo da estante de livros para ligar a energia. Mova o par de estantes para a direita e a imagem abrir-se-á [2].

PUZZLE DA P. da FORNALHA

Accione os interruptores pela seguinte ordem para dar energia à sala de armazenamento de armas na cave:
↑, ↑, ↓, ↓, ↑.

COMBINAÇÃO DO COFRE

Para abrir o cofre experimente a seguinte combinação: 2236 [3].

PUZZLE DA AVENTURA

Verifique a sala com a válvula da água [4] e desça para a área com caixas. Empurre-as de forma que fiquem horizontais umas em relação às outras e contra a parede oposta àquela por onde desceu. Volte a subir e ligue a água até que forme uma ponte.

CAMINHO PARA A SALA DE ENEGRIA

No cenário 2 encontrará uma área de laboratório com um elevador, e uma caixa preta. Empurre a caixa para dentro do elevador. Apanhe o elevador até à base e empurre a caixa para fora, para o local onde se encontram duas caixas empilhadas uma em cima da outra. Agora poderá subir para a sala de energia.

COMO DERROTAR O CROCODILO

Nos túneis encontrará uma grande lata de gás. Quando o réptil gigante se começar a dirigir para si, corra de volta para a lata, pressione ⊗ e esta tombará. Confundindo o metal com comida, o crocodilo engoli-la-á. Dispare um tiro para a boca do monstro e a explosão resultante fá-lo-á em pedaços [5].

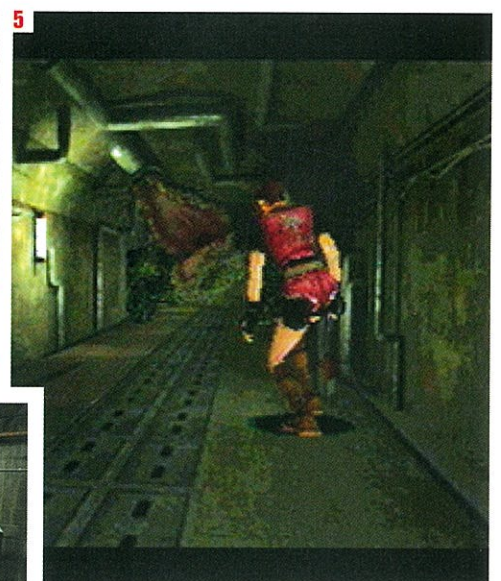
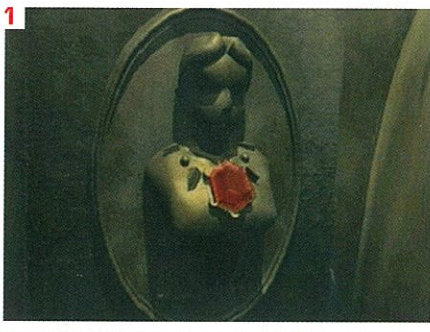
APANHAR A CHAVE ESPECIAL

Corra para a esquadra da polícia, sem

recolher nada. Depois apanhe algumas balas e dirija-se para a área próxima das escadas. Recolha mais algumas balas, mate o zombie de Brad Vickers, e verifique o seu corpo para encontrar a chave especial. Agora poderá abrir o cacifo na sala escura e obter um carregamento de equipamentos e uma nova arma para a Claire. Também verá que o novo equipamento do Leon lhe permite disparar um pouco mais depressa.

PRESENTES DE FINAL DE JOGO

Há algumas armas que o ajudam a percorrer o jogo um pouco mais rapidamente. Ultrapasse o cenário 1 em menos de duas horas e meia, com um A, e obterá o lança-rockets com munições infinitas. Complete o cenário 2 com um A, e será recompensado com uma metralhadora com munições infinitas. Termine o cenário 2 em menos de duas horas e meia, com um A, e receberá um lança-rockets e uma metralhadora, ambos com munições infinitas. Mais difícil de todos, mas mais recompensador, ultrapasse o cenário 2 em menos de duas horas e meia com um A, sem gravar, e recebe a metralhadora infinita, o lança-rockets e a arma Gatling.



CLASSIFICAÇÕES DE FINAL DE JOGO

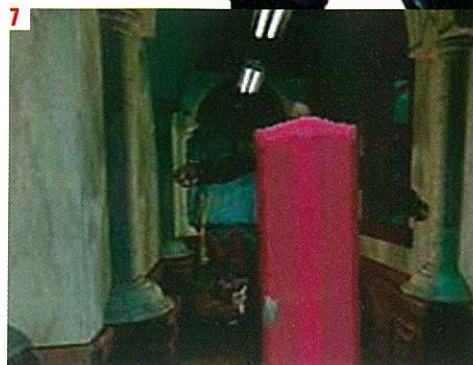
Para conseguir as melhores pontuações e ganhar um A, tem de terminar o jogo em menos de três horas e meia, usando menos de seis pontos de gravação. Agrada-lhe a nota B? Os requisitos são os mesmos, mas pode de usar alguns diminuidores de classificação (spray de primeiros socorros, metralhadoras, armas Gatling e lança-rockets com munições infinitas). As classificações mais baixas são baseadas na quantidade de tempo que leva a completar o jogo. Para obter um C, pode demorar entre três horas e meia a sete horas a terminar o jogo, o D é atribuído se terminar em seta a nove horas, enquanto que um mísero E é dado se não conseguir terminar em menos de nove horas.

MISSÕES SECRETAS

No jogo há algumas missões escondidas, para aqueles jogadores suficientemente bons (ou suficientemente pacientes) para o completarem várias vezes. Termine os cenários 1 e 2 duas vezes seguidas com dois As e acederá à missão Hunk **[6]**. Ultrapasse seis cenários seguidos, todos com As, e acederá à missão Tofu **[7]**.

MODIFICADORES DE CENÁRIO

Certas coisas que faz no cenário 1 afectam o cenário 2. Se for um iniciado no jogo, deixe o Side Pack e a metralhadora para a segunda personagem. De facto, nunca vai precisar de usar a metralhadora, mas como o cenário 2 é mais difícil, é provavelmente mais sensato deixá-la onde está por enquanto. Se usar o truque da lata de gás para matar o crocodilo, a sua segunda personagem não terá de lutar com ele pois este já foi feito em pedaços. Ligue o gás no primeiro cenário e não terá de se preocupar com a segunda pulverização. Tente carregar as suas impressões digitais no computador na sala do laboratório em ambos os cenários e poderá entrar na sala vedada. Contudo, tenha cuidado, pois há muitos zombies lá dentro. ■



O MELHOR BEAT 'EM UP DE SEMPRE? QUEM O PODERIA RECUSAR? EIS ALGUNS TRUQUES E DICAS PARA DOMINAR O MAIOR DE TODOS OS JOGOS PLATINUM.

Tekken 3

DISPONIBILIZAR TODAS AS PERSONAGENS

Eis como aceder a todas as personagens e a ordem pela qual elas aparecem:

- ⊗ **Kuma:** Complete o jogo uma vez no modo Arcade.
- Julia:** Complete o jogo duas vezes no modo Arcade.
- Gun Jack:** Complete o jogo três vezes no modo Arcade.
- Mokujin:** Complete o jogo quatro vezes no modo Arcade.
- Anna:** Complete o jogo cinco vezes no modo Arcade.
- Bryan:** Complete o jogo seis vezes no modo Arcade.
- Heihachi:** Complete o jogo sete vezes no modo Arcade.
- Ogre:** Complete o jogo oito vezes no modo Arcade.
- True Ogre:** Complete o jogo nove vezes no modo Arcade.
- Panda:** Indique Kuma no ecrã de selecção da personagem e pressione ⊗.
- Tiger:** Complete o jogo com 17 personagens, incluindo Eddy. Depois ilumine Eddy no ecrã de selecção da personagem e pressione ▶.
- ⊗ **Dr. Boskonovich:** Complete o modo Tekken

Force quatro vezes, depois derrote o Dr. quando este aparecer. Poderá então escolhê-lo no ecrã de selecção da personagem. A sua caverna subterrânea secreta também ficará acessível. Gon **[1]**: Derrote Gon no modo Tekken Ball.

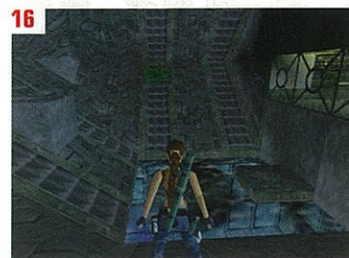
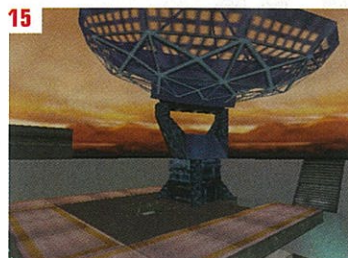
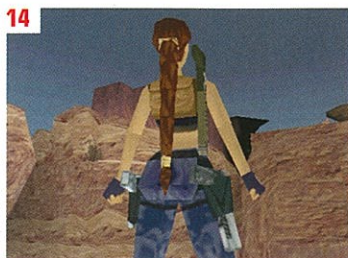
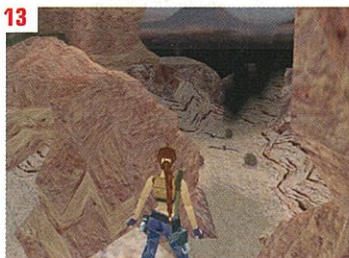
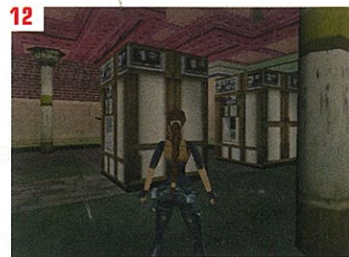
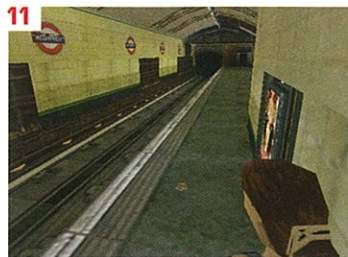
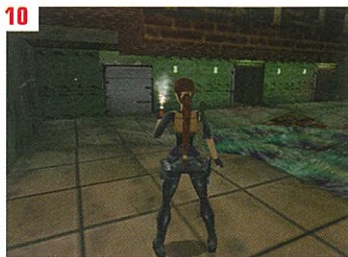
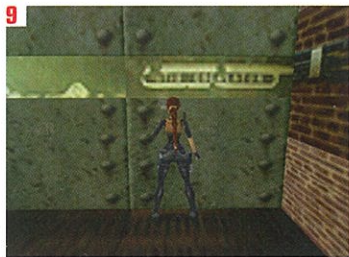
MODO BALL

Este um beat 'em up estilo futebol de praia **[2]**. Para aceder a este modo tem de completar o modo Arcade com quaisquer dez personagens.

MODO THEATRE

Eis como aceder a um dos segredos mais bem guardados de Tekken. Quando tiver terminado o modo Arcade com as dez personagens pre-definidas, ficará acessível o modo Theatre. Aqui pode assistir a todos os finais das personagens, além das introduções PlayStation e Arcade. Em Tekken 3 há 22 finais, mas se isso não é suficiente para o manter feliz, então mude para qualquer dos outros jogos Tekken, enquanto a máquina estiver ligada, e também assistirá aos finais destes. Lembre-se de gravar os outros jogos no cartão de memória - achá-los-á muito mais fáceis.





LONDRES

ALDWYCH:

CRONÓMETRO DE DOIS BOTÕES

[9] Escondida numa das recônditas passagens da estação encontra-se uma parede com dois botões que abrem um conjunto de portas mesmo ao virar da esquina. Ligue o interruptor da direita e corra pela porta mais afastada na sala seguinte. O botão faz cair um alçapão no tecto da sala intermédia. [10] De volta à parede, carregue no mesmo botão e corra até à sala intermédia para outra alavanca. Por fim, carregue no interruptor da esquerda na parede dos botões para abrir a última porta e conseguir entrar na sala da piscina e obter a Chave de Salomão.

ALDWYCH:

A MÁQUINA DOS BILHETES

[11] Para fugir, precisará de um bilhete para um dia. Apanhe a chave de manutenção da bilheteira, salte por cima do grande buraco no final do conjunto de escadas rolantes do lado direito, e corra até ao fim da plataforma [12]. Introduza a chave na fechadura no final da plataforma, ligue as luzes da estação e no extremo oposto da plataforma descobrirá a sua moeda, brilhando no chão. Coloque-a na máquina de bilhetes do meio, no átrio, e apanhe o seu bilhete para o próximo nível.

NEVADA

DESERTO:

GRANDE SALTO EM FRENTE

Esta é uma daquelas ilusões de óptica com as quais os criadores do jogo se parecem ter deliciado [13]. Depois de o jacto ter voado sobre si, siga o caminho em torno da beira do precipício, dirigindo-se àquela enorme coluna no meio do vale. Parece longe, mas não é [14]. Dê um enorme salto em corrida e conseguirá agarrar-se a uma saliência que pode usar para se elevar.

COMPLEXO DE ALTA SEGURANÇA:

A SALIÊNCIA INVISÍVEL

Na pequena sala colectora no fundo do poço do satélite, [15] tem de tentar desligar a ventoinha subaquática, de forma a poder nadar até à secção seguinte sem ser despedaçado pelas lâminas. Ice-se para o bloco no meio da sala, depois salte para o declive com a jaula. Daqui tem de saltitar pela sala usando pequenas saliências triangulares nos cantos. Estas estão bem escondidas pelas sombras, por isso salte com muito cuidado.

ANTÁRTICA

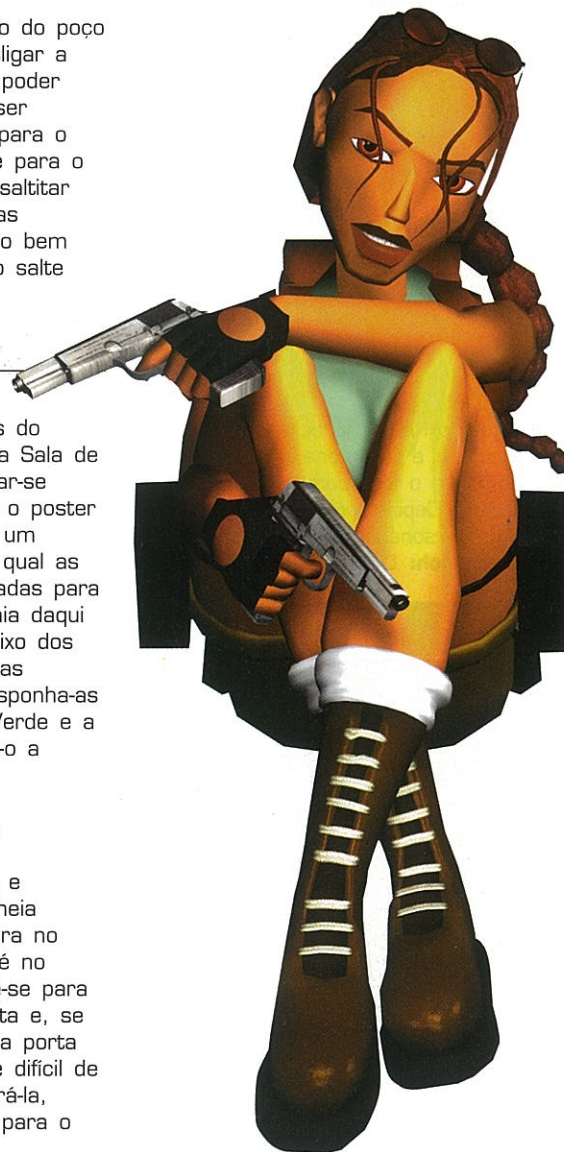
OS QUATRO CANOS

Após subir ao cimo da torre depois do primeiro túnel de gelo e cair para a Sala de Operações, deverá estar a perguntar-se como ligar a electricidade. Observe o poster na parede e verá um diagrama de um conjunto de canos e a ordem pela qual as válvulas dos canos têm de ser rodadas para fazer funcionar as bombas [16]. Saia daqui e deixe-se cair para o espaço debaixo dos grandes tanques, onde encontrará as válvulas anteriormente referidas. Disponha-as para Vermelho, Verde, Vermelho, Verde e a porta do gerador abrir-se-á. Espere-o a próxima secção.

A CIDADE PERDIDA DE TINNOS:

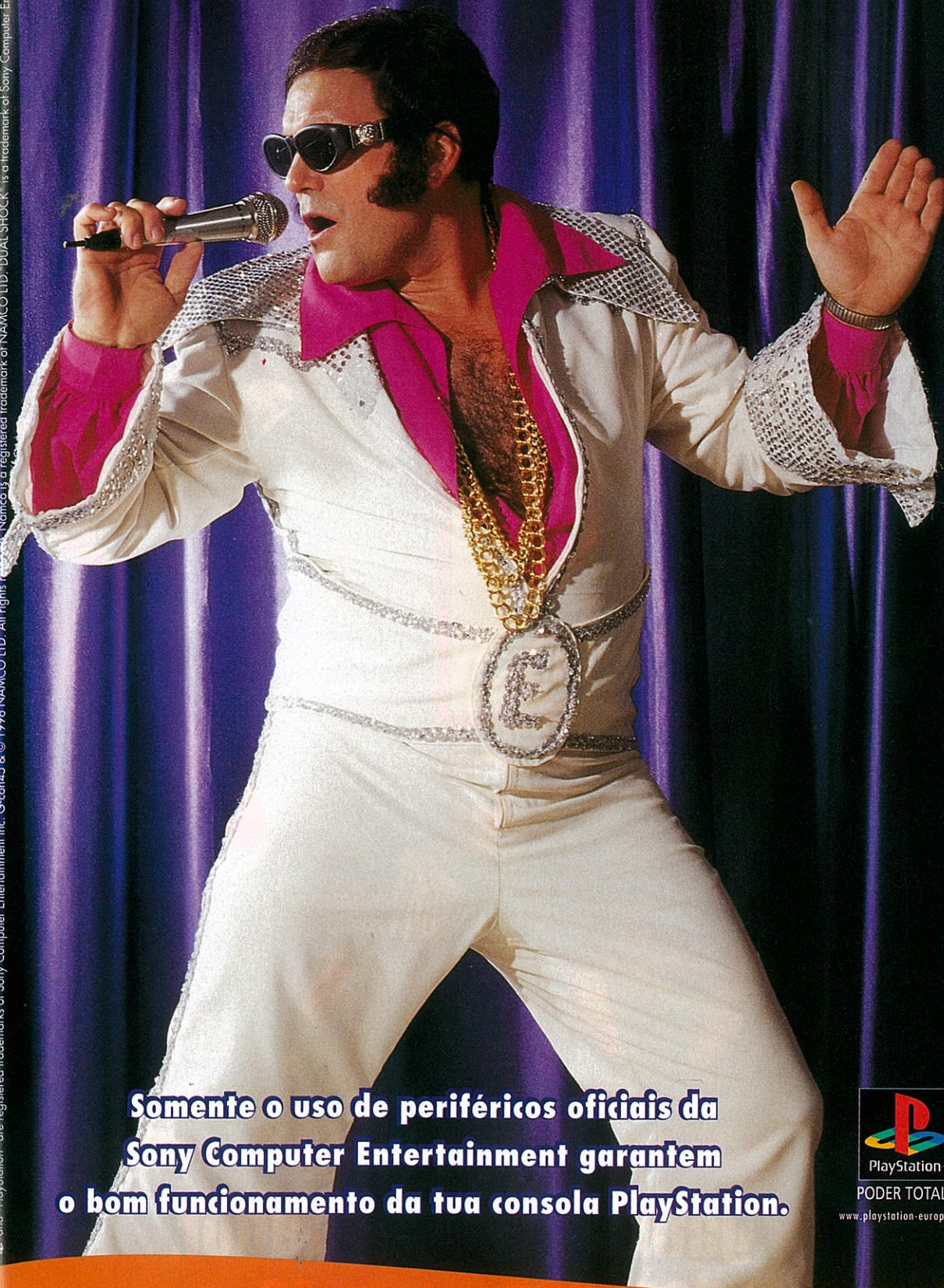
A PORTA CINZENTA

Desça pelo caminho do lado direito e acabará por ir parar a uma sala cheia espigões rolantes, com uma máscara no cimo de um declive. Ponha-se de pé no pódio onde a máscara estava, volte-se para a parede de trás, olhe para a direita e, se tudo correr bem, verá uma pequena porta de pedra a abrir-se. É incrivelmente difícil de ver, mas quando conseguir vislumbrá-la, salte por ela e descobrirá uma via para o Poço de Luz. ■



IMITAÇÕES, NÃO OBRIGADO!!!

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



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



DUAL SHOCK™ COLORIDOS



RATO



COMANDO DIGITAL



G-CON 45™



CARTÕES DE MEMÓRIA COLORIDOS



LINK CABLE



EURO AV CABLE



MULTI TAP



SACO DE TRANSPORTE



PORTA CD'S



ADAPTADOR RFU

DUAL SHOCK™

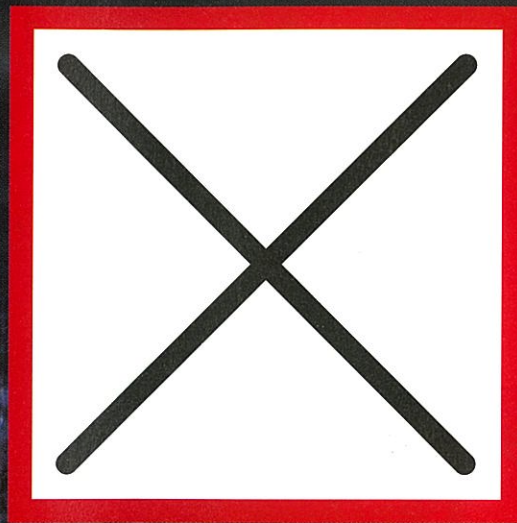
PERIFÉRICOS OFICIAIS PARA PLAYSTATION®
SÓ OS PERIFÉRICOS OFICIAIS LEVAM ESTE LOGOTIPO

namco



MEGA SCORE

Vote no jogo do ano!



**Habilite-se a ganhar 1 computador,
consolas e dezenas de jogos.**

DOWNLOAD


CIMA, ESQUERDA, SALTAR, DISPARAR, ESCONDER, FUGIR... BEM-VINDOS AO CD DE DEMOS.



Poderá o melhor jogo de corridas para PlayStation ficar ainda melhor? Descubra agora.

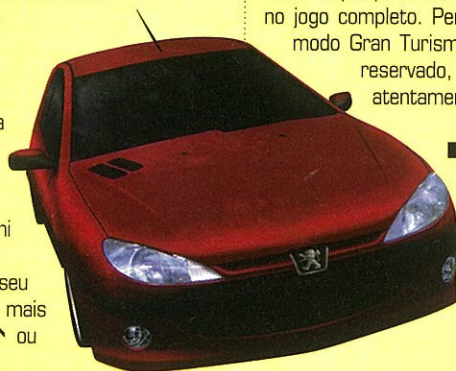
Gran Turismo 2

■ EDITORA: SCEE
 ■ GÉNERO: Simulador de condução
 ■ PROGRAMA: Demo jogável

 melhor jogo de condução a abrilhantar um CD regressa agora à Revista PlayStation. Surpreendentemente, apesar de ser mais falado do que um episódio de telenovela, pouco se tinha visto de GT2 até à edição do mês passado. Fiquem descansados que a Polyphony fez bem o seu trabalho, os gráficos estão mais suaves do que um batido de pêssego e aquela jogabilidade GT continua tão viciante como o chocolate suíço. Ficámos muito contentes quando este menino chegou à nossa redacção? Oh, só um pouquinho... Na demo, o utilizador participa numa corrida de estrada em modo Arcade. A escolha do automóvel depende da classe em que decidir competir. Use o Fiat Coupe em Classe B e o Mustang GT ou Mitsubishi Lancer em Classe A. Se desejar mudar a cor do seu carro para algo que faça mais o seu estilo, pressione ↑ ou ↓ no ecrã Car Select.

- Comandos
- ↑ ↓ ← → Direcção
 - Analog** Direcção (Stick esquerdo)
 - ⊗ Acelerar
 - ⊙ Travão de mão
 - △ Marcha atrás
 - ⊖ Travar
 - L1 Retrovisor
 - R1 Mudar de perspectiva
 - L2 Reduzir mudança (transmissão manual)
 - R2 Subir mudança (transmissão manual)
 - START Pausa

■ Características adicionais
 Tudo o que pode ver na demo estará disponível no jogo completo. Percorra as várias opções em modo Gran Turismo para ver o que lhe está reservado, ou recoste-se e observe atentamente o modo Demo.



■ Mais informação
 A edição do próximo mês contém uma análise completa, por isso não se esqueça de "correr" até à banca habitual. Para mais informação sobre GT2, dirija-se à página 32.

Eizem que uma coisa boa em excesso pode acabar por fazer mal. Bem, se as demos fossem donuts – e até certo ponto, são mesmo –, já não teríamos maxilares, com Gran Turismo 2 e Crash Team Racing a garantirem mais diversão em quatro rodas do que uma garagem cheia de Ferraris. FIFA 2000, This Is Football, NBA 2000... Também ficámos loucos por desportos este mês, já que até o venerável Pong fez uma passagem pela cena futebolística. Quanto ao resto, fiquem em guarda com Rainbow Six e Jade Cocoon. Com este CD estamos realmente a estragar-vos com mimos...

CONTEÚDO DO CD



Animação soberba, comentários excelentes e reacções da multidão, tudo isto acompanha as suas acrobacias futebolísticas em FIFA 2000.



FIFA 2000

■ EDITORA: Electronic Arts
 ■ GÉNERO: Simulador de futebol
 ■ PROGRAMA: Demo jogável

Já habituada a ocupar os lugares cimeiros das tabelas PlayStation natalícias, a EA parece ter conseguido realizar o mesmo feito com FIFA 2000. Nesta demo, Motty guia o utilizador pelo desafio do século da EA – a final do Campeonato Europeu de 1999. Pode jogar com o poderoso Manchester United e enfrentar o não menos poderoso Bayern Munich. Na demo, joga a primeira metade do jogo e para disputar a tumultuosa segunda parte, terá de se dirigir à loja de jogos mais próxima.

■ Comandos
 (A) Sprint
 (C) Rematar/Derrubar
 (X) Passe/Mudar de jogador
 (O) Carrinho
 (R1) Proteger jogador

■ Características adicionais
 O jogo completo apresenta uma escolha de mais de 450 equipas, incluindo 40 equipas clássicas.



O utilizador poderá também jogar uma temporada do género Primeira Liga que inclui todas as grandes competições, até mesmo as europeias.

■ Mais informação
 Remate de volta para a página 54 e consulte o Teste completo de FIFA 2000.



Crash e os amigos enfrentam, mais uma vez, o maléfico Neo Cortex. Desta feita, a pista é o palco de diversão com corridas a alta velocidade.



Crash Team Racing

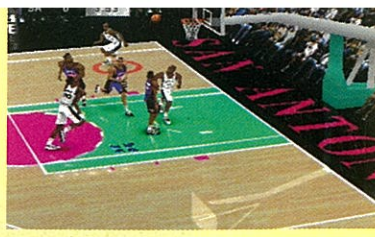
■ EDITORA: SCEE
 ■ GÉNERO: Corridas de kart
 ■ PROGRAMA: Demo jogável

Após semanas a jogar Speed Freaks, estávamos finalmente a conseguir concentrarmo-nos de novo no trabalho quando surgiu Crash Team Racing. Os criadores do muito amado Bandicoot afastaram-se do linear em busca de algo um pouco mais acelerado. Tendo escapado do seu mundo de plataformas, o Dr. Neo Cortex anda a preparar um plano para dominar o mundo e só o piloto mais rápido conseguirá detê-lo... Entram em cena Crash e os seus loucos amigos. Uma opção bem mais sociável do que GT2, esta demo não só oferece opções para um e dois jogadores como também para quatro jogadores. Apanhe power-ups e armas para rebotar com os seus adversários pelo caminho. Agente bem esses cavalos de potência, ponha o cinto de segurança e deixe que a corrida comece.

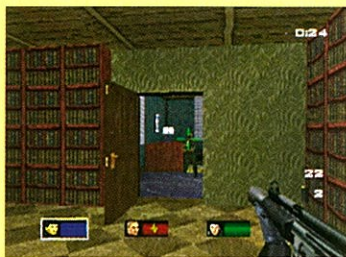
■ Comandos
 (X) Acelerar
 (←/→) Direcção
 (↓) Marcha atrás
 (O) Travar
 (C) Lançar arma/power-up
 (A) Activar mapa/velocímetro
 (R2) Mudar perspectiva
 (R1) Retrovisor
 (O/R1) Saltar
 (←/→) Powerslide

■ Características adicionais
 O jogo completo está repleto de características demasiado numerosas para referir aqui, mas que incluem 20 circuitos variados, uma opção de upgrade para karts e um revolucionário speed-up de quatro etapas.

■ Mais informação
 Para uma análise completa, corra para a página 52 desta edição.



Drible e passe a bola até à vitória neste simulador de basquetebol de influência televisiva.



O êxito de Tom Clancy é transformado para PlayStation. A sua missão consiste em enfrentar o traficante de droga sul-americano Ramon Calderon e ganhar.

NBA 2000

■ **EDITORA:** Activision
 ■ **GÉNERO:** Simulador de basquetebol
 ■ **PROGRAMA:** Demo jogável

Com gigantes como a EA e a Acclaim a produzirem jogos de basquetebol, a Activision, juntamente com a Fox Sports, criou um novo tipo de drible. Toda a experiência de jogo televisivo foi recriada até ao pormenor. Nesta demo, pode optar por jogar com os San Antonio Spurs ou com os poderosos New York Knicks. Consulte as estatísticas de jogador a qualquer momento do desafio para ver os pontos fortes e fracos dos vários membros da sua equipa.

■ Comandos

- L2** Seleccionar jogo
- L1** Ir para jogador
- R1** Apresentar nome de jogador
- R2** Ícones

Ataque

- Pressione e segure para rematar.

- ⊗** Pressione para passar. Usar **↑↓←→**, para dirigir o passe.
- ⊙** Pressione quando está parado para simular um remate, ao mesmo tempo que dribla para um movimento especial.
- ⬆** Pressione em corrida para um pequeno impulso de velocidade.

Defesa

- ⊙** Pressione uma vez para saltar. Pressione mais uma vez enquanto está no ar para obstruir o remate.
- ⊗** Pressione para seleccionar o jogador mais perto da bola.
- ⊙** Pressione para roubar a bola.
- ⬆** Pressione em corrida para um pequeno impulso de velocidade.

■ Características adicionais

O jogo completo tem as 33 equipas NBA e 340 jogadores para escolher.

■ Mais informação

Teste completo na próxima edição.

Rainbow Six

■ **EDITORA:** Take 2 Interactive
 ■ **GÉNERO:** Acção/Aventura
 ■ **PROGRAMA:** Demo jogável

Neste shoot 'em up na primeira pessoa, a sua missão é assumir Codename: Operation Sun Devil. Cidadãos americanos e brasileiros foram raptados de um local de construção, no interior da floresta Amazónica. Estão detidos num local próximo, na fortaleza de um tal Ramon Calderon, um conhecido traficante de droga. A sua missão consiste em pôr fim às operações de Calderon, com o mínimo de baixas civis. Os seus objectivos são resgatar os reféns e eliminar Ramon Calderon. Nota: relatórios confidenciais referem que a fortaleza de Calderon está bem guardada. Homens artilhados com armas automáticas patrulham o interior e o exterior da casa. Os trabalhadores estão detidos na cave e o quarto de Calderon localiza-se no segundo andar.

■ Comandos

- SELECT** Seleccionar mapa
- ⬆** Saltar
- ⊙** Disparar
- ⊗** Agachar-se
- ⊗** Recarregar
- R1** Mudar
- L2** Activar Autorun (modo sniper)
- R1** Olhar para cima
- R2** Olhar para baixo

■ Características adicionais

No jogo completo, o utilizador controla uma equipa de três excelentes comandos usados pelo governo americano em situações com as quais nenhuma outra força consegue lidar. Precisa de completar 15 missões para revelar a trama e descobrir por que você é a única esperança do mundo.

■ Mais informação

Regresse à edição anterior, onde deitámos um olhar furtivo a Rainbow Six numa análise completa.

CONTEÚDO DO CD

Jade Cocoon

■ EDITORA: Crave Entertainment
■ GÊNERO: RPG
■ PROGRAMA: Demo jogável

Começa por falar com toda a gente na aldeia. Quando tiver acabado de conversar, deverá, com sorte, conhecer toda a história de Jade Cocoon e saberá o que tem de fazer. Deverá então deitar-se e descansar um pouco. Levante-se e apanhe a chave na torre de vigia, depois deixe a aldeia e dirija-se à floresta. Quando estiver na floresta, será confrontado por numerosos monstros. O resto compete-lhe a si descobrir.

■ Comandos

↑ ↓ ← → Deslocação entre selecções no ecrã
⊙ Apresenta informação detalhada
Ⓛ Envia uma mensagem
⊗ Seleccionar
ⓐ Sair

Ⓛ + ⊙ Reorganiza o equipamento
Ⓛ + ⊗ Mudar de página

■ Comandos quando se desloca no edifício ou na floresta

↑ Avançar para a frente
← Voltar à esquerda
→ Voltar à direita
↓ Andar para trás
⊙ Apresentar ecrã Status
ⓐ Correr
Ⓛ Correr
⊗ Interagir e apanhar objectos
↑ + ⊙ Correr

■ Características adicionais

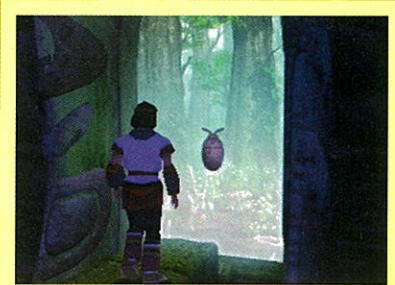
A demo é apenas uma pequena parte do jogo completo, que proporciona horas de jogabilidade.

■ Mais informação

Dirija-se à página 69 para consultar o Teste.



171 Monstros estão à sua disposição no jogo completo – apanhe-os, treine-os e chame-os a lutar por si em batalha. Quem precisa de Pokemon



Pong

■ EDITORA: Hasbro
■ GÊNERO: Clássico
■ PROGRAMA: Demo jogável

Pouquer jogo que consiga mudar a história do mundo, com a utilização de apenas dois rectângulos e um círculo no ecrã, merece uma olhadela. A Hasbro traz-nos o avô dos videogames de volta aos ecrãs com um pouco da magia dos tempos modernos. A demo apresenta dois dos muitos níveis disponíveis: um que decorre num mundo de gelo e outro num campo de futebol. Ambos podem ser jogados por

até quatro jogadores. Evite que a bola saia do ecrã usando ↑ e ↓ para a desloca. Os power-ups tomam o jogo mais interessante.

■ Comandos

⊗ Activar power-up

■ Características adicionais

O jogo completo conta com inúmeros níveis de diversão rectangular.

■ Mais informação

Pong será testado na próxima edição.



Reavive as memórias dos primeiros videogames com esta versão actualizada de Pong. Desafie até quatro amigos para jogar sobre relva ou gelo.

This Is Football

■ EDITORA: SCEE
■ GÊNERO: Simulador de futebol
■ PROGRAMA: Demo jogável

Mais uma excelente demo jogável de outro jogo futebol que reclama a sua atenção este mês. Dê uma olhadela ao tão ansiado simulador da SCEE.

■ Comandos

Ataque

⊗ Passe curto/médio
⊙ Passe longo
Ⓛ Remate
ⓐ Massacre o botão para correr (Segure para atirar a bola para a frente)
⊗ + ↑ Passe especial
Ⓛ/ⓐ Fintas

Defesa

⊗ Bloquear
⊙ Placagem
Ⓛ Carrinho
Ⓛ Mudar de jogar defensivo

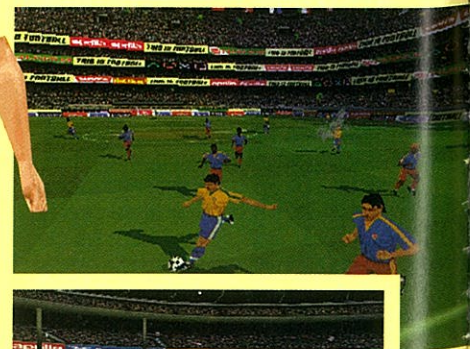
Este é o número mínimo de comandos básicos que precisa para jogar This Is Football. Há muitos movimentos adicionais para descobrir – tente pressionar duas vezes os botões ou segurar Ⓛ para ver o que acontece.

■ Características adicionais

Entre muitas outras características, o jogo completo inclui um modo para oito jogadores.

■ Mais informação

Passe rapidamente para a página 58.



Em alguns movimentos pré-determinados (incluindo remates), ⊗ ou ⊙ colocarão a bola em jogo.

Galeria de vídeo

VEJA OS VÍDEOS E FIQUE A SABER COMO SERÃO OS FUTUROS JOGOS PLAYSTATION

Atariland Compilation

■ EDITORA: Hasbro
■ GÊNERO: Comp. de clássicos
■ PROGRAMA: Vídeo

video da Hasbro congrega alguns dos melhores jogos clássicos. Os títulos incluem The Next Tetris, um puzzle viciante que garantidamente o manterá colado diante do ecrã. Q-Bert é um jogo arcade específico dos anos 80 baseado no inspirado mas simples conceito de colorir em cubos. Missile Command é um shoot 'em up que

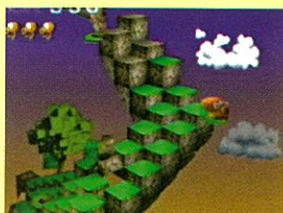
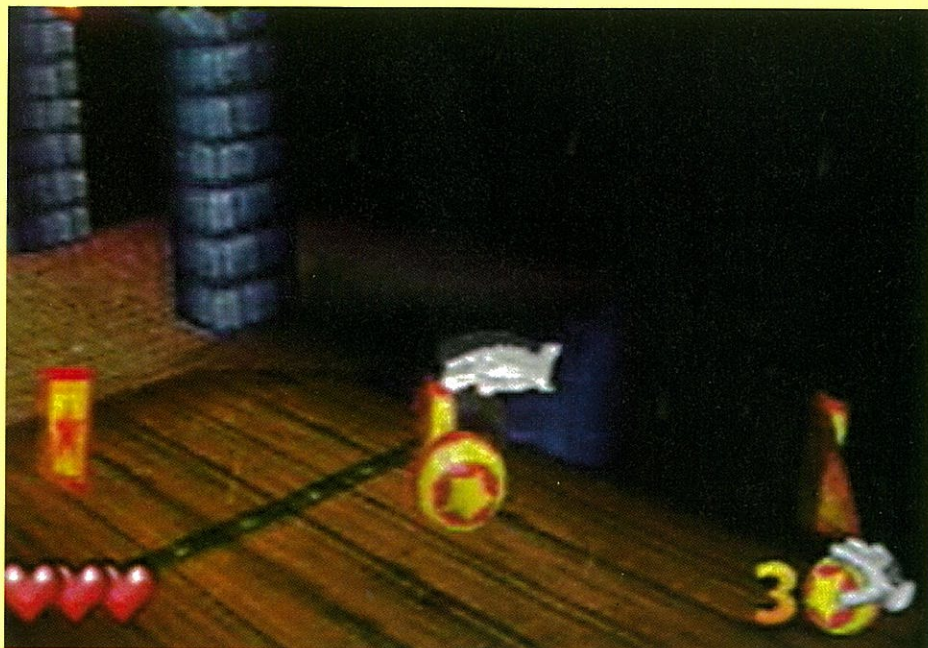
nenhum jogador que se preze deixará de jogar. E Glover, uma demanda protagonizada por uma luva mágica que está destinada a um grande futuro.

■ Características adicionais

Todos estes títulos deverão estar disponíveis antes do Natal.

■ Mais informação

Os Testes estão a caminho de edições futuras da Revista PlayStation.



Os clássicos da Atari incluem Glover (em cima), Q-Bert (centro) e Missile Command (à esquerda).

AS DEMOS DO PRÓXIMO MÊS

NA PRÓXIMA EDIÇÃO, BUZZ ESTREIA-SE NA PLAYSTATION!

TOY STORY 2

SLED STORM

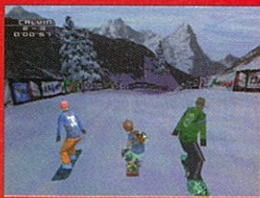
MTV SNOWBOARDING

E AINDA NHL 2000, V-RALLY 2, GRAN TURISMO 2 (VÍDEO DA BANDA SONORA),

WORMS ARMAGEDDON E MUITO MAIS!



O CD do próximo mês transportá-lo-á ao infinito com a demo exclusiva de Toy Story 2.



SUBSCREVA

NÃO PERCA!!! A OPORTUNIDADE DE COMPLETAR A SUA COLEÇÃO



SIM, QUERO RECEBER DURANTE SEIS MESES A REVISTA PLAYSTATION POR APENAS 5.400\$

SIM, DESEJO ADQUIRIR N.º ATRASADOS DA REVISTA 51 50 49 48 47 46 **OUTROS-**

CADA REVISTA 1.200\$00; PORTES: 1 REVISTA = 285\$00, 2-5 REVISTAS = 520\$00

NOME:

MORADA:

CÓDIGO POSTAL:

LOCALIDADE:

TELEFONE:

DATA DE NASCIMENTO:

JUNTO ENVIO CHEQUE N.º / VALE POSTAL N.º

NO VALOR DE:

ENVIE PARA RUA LAURA ALVES, 3 — 2745-152 QUELUZ

PODE RECORTAR OU FOTOCOPIAR

**ASSINE
HOJE
MESMO**

**E GANHE 25%
DE DESCONTO!**

SQUARESOFT®

TBWA



Chegarás até ao final. Um dia...

www.square-europe.com/ff8



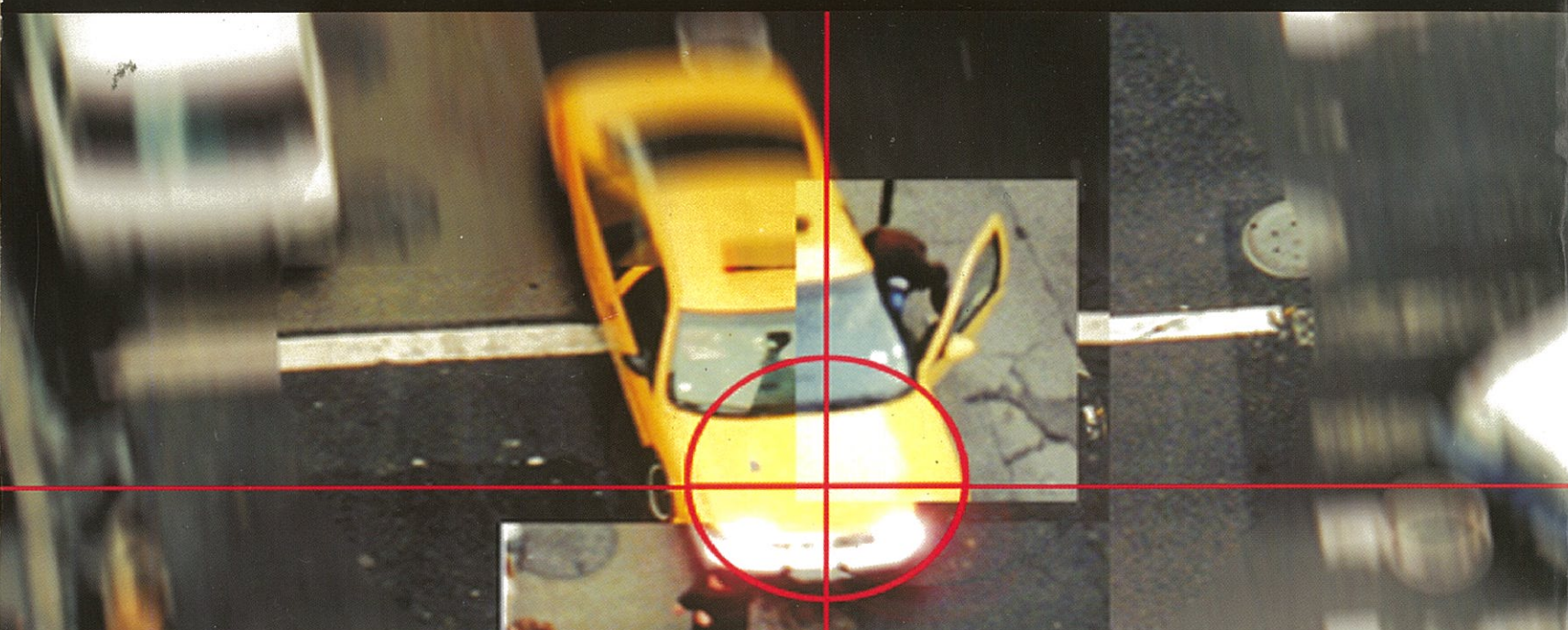
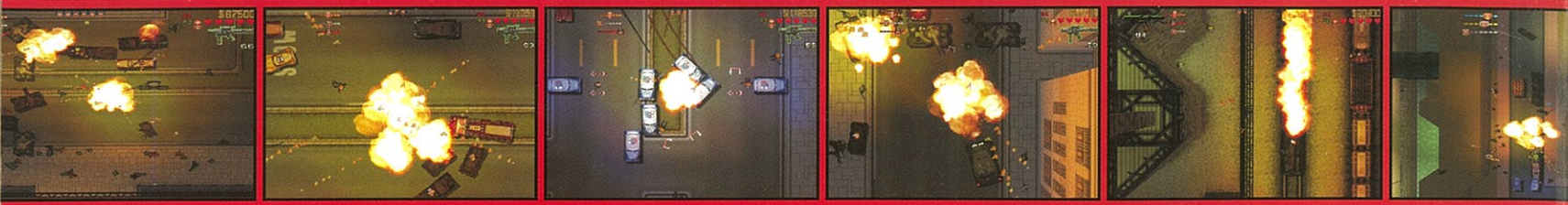
PODER TOTAL!

www.playstation-europe.com/ff8

All rights reserved. 'PS' and 'PlayStation' are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

© 1999 Square Co., Ltd. All Rights Reserved. FINAL FANTASY, SQUARESOFT, and the SQUARESOFT logo are registered trademarks of Square Co. Ltd.

GRAND THEFT AUTO 2 o retorno do grande clássico!
Este Natal o crime compensa, jogue no limite...



GTa2



Representante Oficial

