

Revista Oficial

N.º 77 • DEZEMBRO 2001  
PREÇO 1200\$00 • € 6,00

# PlayStation®

Edição portuguesa

# Harry Potter



**É Magia!**  
Harry enfeitiça a PlayStation!

## SYPHON FILTER 3

Gabe Logan embarca numa nova missão.

## LMA MANAGER 2002

A prova de que em equipa vencedora não se mexe!



## TONY HAWK'S PRO SKATER 3

O jogo que faltava para uma trilogia perfeita!



### SHEEP, DOG 'N' WOLF DICAS E MAPAS

PS2: Project Eden • Top Gun • Klonoa 2: Lunatea's Veil  
Twisted Metal Black • Time Crisis 2 • Supercar Challenge



5 601073 016384





PTM.com

# Satisfeito com as suas contas de internet?

## Chegou o Netpac2.

O único acesso à internet  
com total controlo de custos.  
Sem factura telefónica de acesso.

*Acabaram-se as surpresas no fim do mês com os custos de internet nas facturas telefónicas. Com o Netpac2, o tempo de navegação é descontado no seu saldo e não recebe em casa nenhuma factura referente às chamadas telefónicas de acesso.*

*Para que o seu controlo seja realmente absoluto, pode ainda configurar online alertas de consumo.*

*O Netpac2 é um acesso pré-pago, recarregável no multibanco, sem recarregamentos obrigatórios que lhe oferece ainda 4 caixas de correio de 15 MB, acesso privilegiado ao [www.sapo.pt](http://www.sapo.pt) - o portal líder em Portugal, 15 MB para construção de página pessoal e suporte técnico 24 horas por dia, 7 dias por semana, com a garantia Telepac.*

*Para mais informações ligue 800 20 00 79 (chamada grátis) ou consulte [www.netpac.pt](http://www.netpac.pt).*



 **Telepac**

O outro nome da Internet

Jogo **UNREAL**  
Portal **sapo.pt** Inside





A Melhor Revista PlayStation do Mundo

Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

NÚMERO 77  
Dezembro

**Na capa**

● **Harry Potter**

O feiticeiro faz uma aparição em "A Pedra Filosofal", mas conseguirá estar à altura dos populares livros? .....P. 16

● **Syphon Filter 3**

As últimas imagens e informação deste rival de Metal Gear. ....P. 24

● **Tony Hawk's Pro Skater 3**

O mestre regressa para o terceiro round. Será este o melhor jogo de skateboard de sempre? .....P. 50



**No CD**

● **Spider-Man 2: Enter Electro** Jogável

● **X-Men: Mutant Academy 2** Jogável

● **Disney's Atlantis** Jogável

● **Tekken 3** Jogável

● **Wipeout 3** Jogável

● **FIFA 2000** Jogável

● **Cool Boarders 3** Jogável

● **Especial Net Yaroze** Jogável

● **Syphon Filter 3** Video

CONSULTE  
A  
PÁGINA 86  
**AGORA!**

**VIRE A PÁGINA PARA SABER MAIS...**

**ESTE MÊS**

**Jogos Revelados**

**Harry Potter**

Está ansioso por Potter? Nós estamos ..... 016

**Tony Hawk's Pro Skater 3**

Hawk leva-nos para outra sessão de grinds ..... 050

**Syphon Filter 3**

Revelamos mais detalhes deste shooter clássico..... 024

**FIFA 2002**

..... 030

**VIP**

..... 012

**Scooby Doo And The Cyber Chase** ..... 026

**One Piece Mansion**..... 028

**Testes Completos**

**LMA Manager 2002**

Os jogadores que gostam de estatísticas, alegrem-se, a nova época está aqui..... 034

**Castlevania Chronicles**

Um jogo de estilo antigo com um toque gótico.... 036

**Plucky's Big Adventure**

Um pato em sarilhos..... 037

**Party Time With Winnie The Pooh**

O simpático urso num jogo para os mais pequenos ..... 038

**Worms World Party**

Uma guerra de minhocas ..... 039

**Europe Racer**

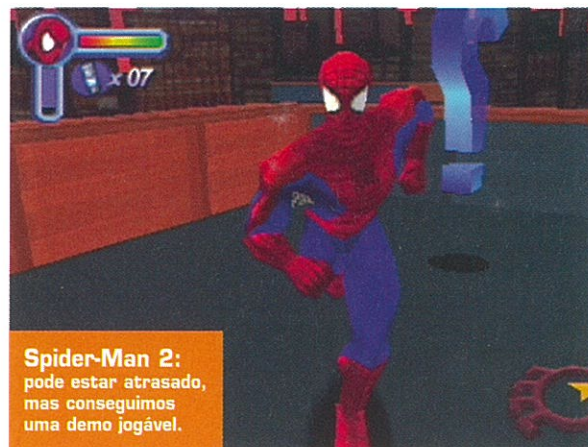
Dos criadores de London Racer..... 040

**Age of Empires**

..... 040

**Land Before Time** ..... 041

**Hugo - Black Diamond Fever** ..... 041



**Spider-Man 2:**  
pode estar atrasado,  
mas conseguimos  
uma demo jogável.

**Top Secret**

**Super Dicas**

..... 068

**Truques do Daddy**

O Daddy partilha a sua inestimável sabedoria ... 070

**Sheep, Dog 'N' Wolf**

A segunda parte desta super-solução ..... 072

**Diversos**

**Notícias**

As últimas novidades do mundo PlayStation... 006

**Baixo Preço**

Alguns jogos ficam mais baratos. Veja as pechinchas deste mês! ..... 046

**Control Freak**

O nosso tarado dá uma olhadela aos periféricos..... 048

**PlayStation 2**

Fique a saber o que os jogadores de PS2 têm ao seu dispor..... 056

**No CD**

Mais uma grande selecção de demos, vídeos e downloads. .... 086





Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

**REVISTA OFICIAL PLAYSTATION**  
R.G.B. Editora, Lda.  
N.º C. - 503 493 112  
Depósito Legal: 153.667/00  
RSCMJ n.º 119.345  
CRC Sintra n.º 15.460

DIRECTOR GERAL: João Lopes  
DIRECTOR DE PUBLICAÇÕES: Paulo Oliveira  
DIRECTOR DE CIRCULAÇÃO: Victor Costa

**ADMINISTRAÇÃO, REDACÇÃO E PUBLICIDADE**  
Rua Laura Alves, 3  
2745-152 Gueluz  
Telefones: Geral: 21 434 45 00  
Publicidade: 21 434 45 06  
Fax: 21 434 45 09  
Email: playstation@rgb.pt

**SECRETARIADO**

Priscilla Pereira  
Susana Cotrim (assinaturas@rgb.pt)  
Sónia Vieira

**PUBLICIDADE**

Carina Coelho (Directora Comercial)  
e Vanessa Vicente (Account)  
Email: publicidade@rgb.pt

**DIRECTORA DA EDIÇÃO PORTUGUESA**

Teresa Afonso

**REDACÇÃO**

Nuno Faria, Márcio Belo  
Sofia Crespo (Revisão)

**COLABORADORES**

Ana Leitão, Isabel Canhoto, Erica Cunha  
Alves e Teresa Verde

**ARTE**

Teresa Silva (Coordenadora),  
Cristina Guimas, Isabel Alexandra,  
João Matias e Júlio Matos

**PRÉ-IMPRESSÃO**

COR VIP Artes Gráficas, Lda.  
Praceta Pintor José Felix, 3-B  
2720-457 Reboleira  
Telefone: 21 496 86 83

**IMPRESSÃO**

SOGAPAL Artes Gráficas, Lda.  
Portela da Ajuda - 1495 Lisboa  
Tel.: 21 425 69 00

**DISTRIBUIÇÃO**

MIDESA  
Rua da República da Coreia  
Ranholas - 2710-460 Sintra  
Telefone: 21 926 78 00

Os artigos desta edição reproduzidos  
da Oficial PlayStation Magazine, são copyright  
ou licenciados pela Future Publishing, Ltd., UK 2001.  
Todos os direitos reservados.

**Periodicidade: Mensal**  
Publicação periódica inscrita no Instituto da  
Comunicação Social com o número 122161.

**Tiragem desta edição: 35 000**  
exemplares

**Outras publicações da RGB Editora:**  
Mega Score  
Mega Jogos  
DVD Review - Edição Portuguesa  
Sirius Magazine  
Pokémon World



# Editorial



**O jovem feiticeiro Harry Potter, personagem criada por J. K. Rowling, conquistou**

**milhares de fãs pelo mundo fora graças às aventuras descritas nos livros da autora britânica.**

O sucesso promete repetir-se com o jogo e o filme, ambos com estreia marcada para 16 de Novembro. Não podemos tecer comentários sobre o filme, pois ainda não o vimos e, além do mais, esta não é uma revista de cinema. Mas já vimos o jogo e é esse mesmo que nos interessa: Harry Potter e A Pedra Filosofal. Sim, o título está em português e o jogo também. A Electronic Arts brinda os jogadores lusos localizando este jogo e tornando-o acessível àqueles que não dominam a língua inglesa. Assim, os (muitos) que já conhecem o mágico mundo de Harry, vão sentir uma certa familiaridade e, os (poucos) que lá vão entrar pela primeira vez, não terão dificuldade em ambientar-se. Os poderes místicos de Potter vão certamente enfeitiçar a PlayStation. Tony Hawk não é feiticeiro, mas há algo de mágico naquelas proezas que já nos habituámos a executar nos seus jogos. E essa magia não se perdeu neste terceiro título para PlayStation. O skater sem medo prepara-se para estabelecer um novo limite nos videogames de desportos radicais e esta versão de PSone promete rivalizar com a de PS2 em termos de jogabilidade. No próximo mês, Gabe Logan, na sequência da sua terceira aparição na PlayStation, fará um assalto à nossa revista. A edição de Natal já está a ser preparada e chegará às bancas a tempo de elaborarem as vossas listas de prendas.

**Bons Jogos!** ●

**Teresa Afonso**  
Directora

As novidades PlayStation

# PlayStation

Revista Oficial

ⓐ Demos Jogáveis    ⓐ Testes Completos

## Não Perca...

### Notícias

As mais importantes novidades do mundo.....Página 6

### Antevisão

VIP e The Powerpuff Girls a chegar....Página 12

### Jogos Baratos

Excelentes jogos por menos dinheiro.....Página 46

### Seja o melhor

Dicas para os melhores jogos.....Página 68



**Atrasado: B&W só em Dezembro.**



**Irresistível: Spyro mais acessível.**



## Vá mais longe

Nos jogos com os nossos Truques & Dicas.



**O Daddy: dá dicas para GTA2 na página 70.**

### ● Truques do Daddy!

Alguns truques para Future Cop, GTA 2 e outros. **Página 70.**

### ● Sheep, Dog 'N' Wolf

A segunda, e última, parte da solução ajuda-o a atingir os seus objectivos. **Página 72.**



## Harry Potter chegou

A aventura da EA é descoberta na página 16.

### ● Mistério mágico revelado

As nossas imagens dão-lhe a conhecer o jogo e mostram-lhe alguns pormenores do filme de Harry. Se ainda não o adora, será convertido em breve.



**Feiticeiro: Harry lança um feitiço fatal.**

● **O jogo** Divulgamos todos os aspectos do jogo, desde o voo na vassoura até ao Quidditch, e ainda algumas propriedades da varinha mágica.



oara o mês de Dezembro

# Station

## Edição portuguesa

⊗ Destaques

⊠ Truques & Dicas

### → Se quer jogar...

Veja as demos jogáveis que reservámos para si este mês.

- **Download** A secção dedicada ao CD começa na **página 86**.
- **Spider-Man 2: Enter Electro** Jogue um nível com o mais famoso atirador de teias do mundo.
- **X-Men: Mutant Academy 2** Outra demonstração fresquinha. Acabe com o ego de algumas aberrações.
- **Wipeout 3** O jogo de corridas mais rápido da PlayStation 1 regressa e traz algumas memórias.

### → Se quer comprar...

Antes de comprar um jogo, consulte esta secção e siga os nossos conselhos.



**Vencedor:** a versão de 2002 dá poucas hipóteses aos adversários.

- **LMA Manager 2002** Para os viciados em futebol, não há estatísticas que cheguem, por isso, procure a **página 34**.

- **Castlevania Chronicles** Gosta de jogos engraçados de estilo antigo, que decorrem em plataformas de duas dimensões? Então, vá até à **página 36**.

- **Plucky's Big Adventure** Este pato continua a meter-se em sarilhos. E conta com a sua ajuda na **página 37**.
- E ainda, **Party Time With Winnie The Pooh, Worms World Party, Europe Racer** e muito mais!





# NOTÍCIAS...

Ⓜ NOVIDADES   Ⓞ EXCLUSIVOS   ✕ RUMORES   Ⓞ MEXERICOS



**Aldeia perdida:** sem saber do perigo que o espreita, o povo vive descansado.



**Macaco malvado:** depois do seu animal se tornar amigo destas gentes, mande-o destruir as suas casas.

## MAIS PERTO DE DEUS

Ⓜ QUANDO DEZEMBRO   Ⓞ QUEM MIDAS   ✕ ONDE WWW.MIDASINTERACTIVE.COM

### MÃOS AO ALTO! **Black & White** previsto para Dezembro

→ **Chegaram-nos notícias** das planícies celestiais de que a simulação de Deus há muito aguardada, **Black & White**, se materializará finalmente durante o mês de Dezembro. Um dos jogos mais originais dos últimos tempos, B&W dá-lhe a hipótese de fazer de deus de uma terra antiga e assim controlar uma enorme criatura peluda, que funcionará como seu laçao na Terra. B&W foi convertido do popular, e altamente complexo, título de PC. O facto de os produtores terem conseguido colocar todos os ingredientes na PlayStation é praticamente um milagre, como nós próprios testemunhámos quando a Midas nos chamou para um curto teste de jogo. O que vimos foi uma nova versão jogável e é com todo o prazer que relatamos que os problemas que estavam a causar os atrasos foram todos resolvidos. Mais importante ainda, a Inteligência Artificial da criatura está agora a funcionar devidamente.

A última vez que tínhamos visto o jogo, para a revista 72, os monstros tinham a mania de adormecer em pleno ar. Agora vagueiam de um lado para o outro mastigando crenças, destruindo a paisagem e agindo como qualquer servo de Deus com 12 metros de altura deve agir.

Uma das principais características do jogo é que o utilizador pode escolher o seu próprio destino. Se assim desejar, você pode ser terrível, castigando a sua congregação, matando-os à fome, ou ordenando à sua criatura que destrua as suas habitações. Se, por outro lado, se sentir mais compassivo, pode curar os doentes e ensinar os seus animais a proteger o seu rebanho a todo o custo. Você apenas tem de prestar contas à sua consciência. Veja na próxima revista a nossa antevisão exclusiva. Ⓞ

## ESTE MÊS...

PÁGINA 07



### POPSTAR MAKER

Acha que consegue fazer um bom trabalho a gerir uma banda? Aqui está a sua oportunidade! →

PÁGINA 07



### GUNFIGHTER

Prepare-se para sacar da arma quando este título chegar à PlayStation. →

PÁGINA 08



### CHAMPIONSHIP MANAGER QUIZ

É um jogo de duas metades... →





**Coreografia:** este grupo não nos parece ter grande futuro.



# CONFIRMADO

QUANDO NATAL QUEM EIDOS ONDE WWW.EIDOS.COM

## POPSTAR! A sua chance de levar ao estrelato jovens promissores!

Milhões de telespectadores viram Popstars, quando um canal de televisão avaliou centenas de jovens para formar uma banda de sucesso. Agora, Popstars Maker – que nada tem a ver com o programa de televisão – permite-lhe seleccionar uma banda, catapultá-la para o estrelato e enriquecer com os lucros.

O jogo será editado pela Eidos, e está a ser desenvolvido pela Teque Software, a empresa responsável pela versão PlayStation de Black & White. Os responsáveis prometem toneladas de opções de gestão para seduzir o jogador de PS1.

Depois de escolher a sua banda, você precisa de tratar algumas canções no estúdio de gravação, com mistura de ritmos para obter aquele som único que vai acompanhar o seu assalto às tabelas. Quando tiver aperfeiçoado a sua música, irá ser apanhado na tensão dos anúncios das tabelas dos programas de sábado à tarde.

Se conseguir um êxito, ocupar-se-á a tentar arranjar uma sessão para um álbum, e tratar dos inúmeros pedidos da imprensa para entrevistas e presença em eventos. Mas é melhor assegurar-se que as suas estrelas não estão a ser mal pagas, ou pode acabar por ter um motim nas mãos! Parece-nos um sério candidato aos primeiros lugares das tabelas. Mais informação em breve.



## ULTRA SECRETO

### AQUI LUKE

Luky Luke, o herói de um jogo com o mesmo nome, em 1998, está de volta para uma segunda aventura na PlayStation numa sequele intitulada Western Fever. Numa tentativa de salvar o feiticeiro índio Snake Hands, você conduz Luky Luke através de quatro paisagens 3D, envolvendo-se em tiroteios mortíferos pelo caminho. Não perca o teste na próxima revista.

### SCOOBY DOO

O filme em que se baseia a aventura animada da THQ, Scooby Doo And The Cyber Chase, chegará em breve. Como a história é a mesma em ambos, o jogador pode obter dicas sobre como terminar o jogo.

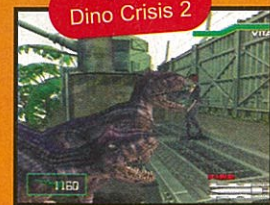
### NÃO, HUGO

Com Hugo – Black Diamond Fever prestes a ser lançado (ver página 41), a empresa responsável pelo título, a ITE Media, está a desenvolver outro episódio para pôr nas lojas antes do Natal. Hugo: Frog Fighter é mais um jogo de plataformas, desta vez com o pequeno troll a salvar sapos aprisionados. Já o jogamos e não é assim tão mau...



## O QUE FARIA VOCÊ?

Tendo avançado pelas terríveis cavernas, você encontra Regina a perscrutar



a paisagem à sua frente. Satisfeita, esta salta do seu poleiro, apenas para ser atacada por dinossauros esfomeados.

Agora que controla Regina, você tem de agir rapidamente para evitar que arranhem o seu belo rosto. Mas como?

- A) Sacar da metralhadora e eles que saboreiem o chumbo da vingança.....Veja na pág. 73
- B) Volta as costas aos lagartos gigantes e volta para os anos 60.....Veja na pág. 94

## GRANDE JESSE

QUANDO DEZEMBRO QUEM UBI SOFT ONDE WWW.UBIISOFT.COM

## TIROTEIO! Seja o mais rápido de Gunfighter

Gunfighter: The Legend Of Jesse James leva-o de volta ao velho Oeste selvagem para acção de disparos rápidos. Desenvolvido pela

produtora responsável por Rainbow Six e The Mummy, a Rebellion, Gunfighter é um jogo de pistolas em que Jesse (o jogador) tem de salvar a rapariga, Zee, que foi raptada por bandidos mexicanos, bem como o seu sócio, Cole, que está prestes a ser enforcado por um bando. Há cinco níveis principais por onde é preciso lutar, cada um com o seu próprio boss, e quatro níveis de bônus. No total, haverá mais de 18 inimigos diferentes para o jogador atirar

para o jardim das tabuletas num fato de madeira, e os tiroteios são interrompidos por sequências de vídeo e alguns mini-jogos de estilo arcade. Não foi ignorado nenhum lugar-comum do Oeste selvagem, com saloons, erva seca a rolar ao vento, terras áridas salpicadas de cactos, e música de pianola a ocuparem os seus devidos lugares. Gunfighter será sacado do coldre a tempo do Natal.







# CHAMPIONSHIP MANAGER NA PS1!

Ⓐ QUANDO A CONFIRMAR Ⓞ QUEM EIDOS ⓧ ONDE WWW.EIDOS.CO.UK

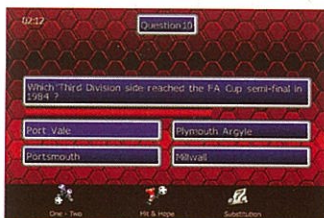
## QUESTÕES Então, acha que percebe de futebol?



Trata-se da mais aprofundada, envolvente e viciante simulação de gestão de futebol em PC, e agora a marca Championship Manager está a chegar à sua PS1 como Championship Manager Quiz.

Desenvolvido pela Sports Interactive, a equipa responsável pela série de PC, que foi campeã de vendas, e fundado na pesquisa de uma enorme equipa de peritos em futebol mundiais, o mais recente jogo de perguntas da Eidos não é apenas uma série de questões de resposta rápida. Em vez disso, os utilizadores submetem-se a um jogo de futebol, respondendo a um de entre 11.000 enigmas para fazer avançar a bola e marcarem golo.

Você pode mesmo decidir dar um pontapé na bola virtual respondendo uma pergunta mais difícil do futebol internacional. A opção um-dois elimina duas respostas erradas de um conjunto de quatro, à semelhança do 50-50 em Quem Quer Ser Milionário?, embora este não seja um jogo orientado para a família. Por isso, se não gosta de futebol, faça o favor de olhar para o outro lado agora. Segundo a Eidos, a melhor forma de jogar Championship Manager Quiz é no modo de múltiplos jogadores em que dois utilizadores se enfrentam. Você pode fingir e até mesmo "substituir" perguntas difíceis. Mais, há um modo Exhibition em que os jogadores enfrentam o computador, e um desafio Keepy Uppy, em que você tem de responder ao maior número possível de perguntas consecutivas. Ainda não foi confirmada a edição do jogo em Portugal, mas, se este não for localizado, é possível que não o encontremos nas lojas nacionais. Ⓞ



Vamos à questão: gostávamos de ver perguntas destas sobre o futebol português.



## ULTRA SECRETO

### CARAPAU DE CORRIDA

A Midas, editora de Black & White e de alguns jogos mais baratos, está a apressar All Star Racing para sair a tempo do Natal. Misturando elementos de corrida de Grande Prémio, touring, rally e de terra batida, com um número reduzido de carros e circuitos, será divertido. Mais notícias no próximo número.

### BAIXA NO ECRÃ

A Sony Japan reduziu o preço da PSone antes de lançar o seu mini-ecrã oficial a 12 de Outubro. Os jogadores japoneses também têm à sua escolha pacotes de ecrã e vários jogos. Curiosamente, existe uma entrada AV na parte de trás do monitor para poder ligar outros equipamentos de diversão à sua PSone – como um leitor DVD, uma câmara digital ou de vídeo. Ainda não sabemos se podemos contar com isto pelos nossos lados. Fique atento às notícias.

### PERFURAR

Um dos nossos puzzlers de arcade favoritos, Mr Driller, irá ter uma sequela – pelo menos no Japão. A Namco vai lançar Mr Driller G em breve. Este incluirá modos de múltiplos jogadores, os quais não existiam no original. Por enquanto, não foi marcada uma data de lançamento para a Europa. Vamos fazer figas...

### DISCO FIFA

A EA abandonou a música pop de outros tempos e juntou-se aos gurus da música de dança, Ministry Of Sound, para a banda sonora de FIFA 2002. As faixas incluirão Never Gonna Come Back Down pelos BT.

# VIAGEM NO TEMPO

Ⓐ QUANDO NOVEMBRO Ⓞ QUEM KOCH MEDIA ⓧ ONDE WWW.KOCHMEDIA.COM

## MUDAR A HISTÓRIA

## Viaje pelo tempo e salve o mundo



**Le Louvre, Paris:** não é exactamente o local típico para um jogo de aventura de acção do género apontar-e-clicar.

Mas em The Louvre: The Final Curse, este vasto museu e galeria de arte é meramente a primeira paragem numa viagem ao reino dos monarcas franceses Carlos V, Henrique IV e Luís XV.

Na pele de um agente dos serviços secretos, Morgan, o jogador tem de resolver uma série de mistérios e encontrar quatro objectos místicos antes que os vilões lhes deitem a mão, evitando assim um apocalipse. Não é propriamente material muito inovador, mas a produtora Wanadoo promete que armas combináveis, bons gráficos, imensa acção e 20 personagens interactivas irão animar a experiência. Ⓞ

# ZIDANE AGITA A FESTA

Ⓐ QUANDO DEZEMBRO Ⓞ QUEM TRECISION ⓧ ONDE ITÁLIA

## O FRANCÊS

## Chega ao mundo dos videojogos



**A moda veio para ficar.**

Ultimamente, alguns grandes futebolistas têm surgido em jogos de PlayStation com o seu nome

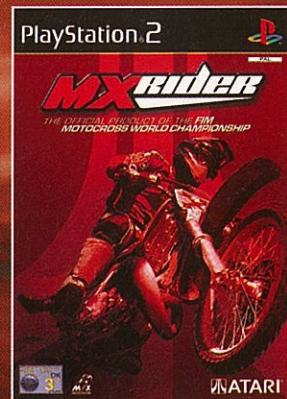
– Ronaldo, Beckham, Chris Kamara – e agora chegou a vez de Zinedine Zidane se juntar ao clube.

E aqui vem ele, com Zidane Footballing Generation, da Trecision e Ildoru, duas produtoras italianas que juntaram talentos (a Trecision fez Chris Kamara Soccer para a Midas) para fabricar este novo jogo. Por enquanto, apenas temos as palavras dos responsáveis quanto à forma como este título de PS1 se irá jogar. Estes afirmam que o título irá "desafiar os limites da PS1", mas já ouvimos isso antes. Vamos esperar para ver. Ⓞ

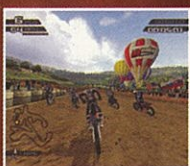
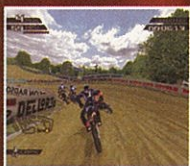




# ATTACK



MXRIDER LOGO IS A TRADEMARK OF INFODRAMES EUROPE S.A. ATARI INTERACTIVE INC. © 2001.  
ALL RIGHTS RESERVED. © 2001 INFODRAMES. FIM MOTOCROSS WORLD CHAMPIONSHIP © IS A REGISTERED  
TRADEMARK OF FEDERATION INTERNATIONALE MOTOCYCLISTE. LICENSED BY DORNA OFF ROAD S.L.



## MXRIDER

O JOGO OFICIAL DO CAMPEONATO  
MUNDIAL DE MOTOCROSS DA FIM

CORRE A ALTA VELOCIDADE EM 17 PISTAS DE MOTOCROSS OFICIAIS  
MAIS 6 EVENTOS SUPERCROSS EM 13 PAÍSES  
COMPETE CONTRA OS PILOTOS PROS  
ENTRA NAS 6 ARENAS FREESTYLE E TESTA AS ACROBACIAS MAIS  
RADICAIS QUE NEM OS PROS SE ATREVEM A FAZER !  
SE CURTES UMA DE ADRENALINA, SALTOS RADICAIS E VELOCIDADE SEM  
LIMITES, ENTÃO MXRIDER É O TEU JOGO !



# PlayStation 2





ENVIEM AS VOSSAS CARTAS PARA: **Revista Oficial PlayStation** • Rua Laura Alves, 3 • 2745-152 QUELUZ ou playstation@rgb.pt

# CORREIO

Com a aproximação do Natal, os nossos leitores estão naturalmente ansiosos por saber quais os jogos que serão lançados para os poderem colocar na sua lista de compras. Esta revista e a próxima vão certamente ajudá-los.



### HARRY POTTER

Quero felicitar-vos pela excelente revista que têm posto, todos os meses, nas bancas. Escrevo-vos para perguntar se quando se adquire, através do cupão, edições atrasadas, estas incluem o respectivo CD de demonstração. Aproveito para perguntar para quando está prevista a data de lançamento do jogo Harry Potter: The Philosopher Stone e quando é que vão testá-lo e publicar a demonstração.

**João Jorge - via email**

As edições antigas que se podem adquirir através do cupão publicado todos os meses, incluem o CD com demonstrações de jogos e qualquer suplemento que tenha sido publicado nessa revista. O jogo Harry Potter é lançado dia 16 de Novembro, o mesmo dia da estreia do filme.

### LANÇAMENTOS

Antes de mais, quero dar-vos os meus sinceros parabéns pela excelente revista. Gostaria de saber para quando está

previsto o lançamento dos seguintes jogos: This Is Football 2002 e Metal Gear Solid 2, ambos para PS2.

**Jorge Frazoa - via email**

This Is Football 2002 já se encontra à venda e Metal Gear Solid 2 está previsto para o início do próximo ano.

### FUTEBOL

Sou um grande fã vosso e adoro os jogos da PlayStation. Queria saber quando criam um jogo de futebol adequado para a consola, pois os jogos não têm sido adequados para a grande e poderosa PlayStation. Também queria saber se algum dia criarão um novo Gran Turismo para a PlayStation. Continuem com uma revista assim tão poderosa.

**José Carlos - via email**

Permita-nos discordar consigo, mas existem bons jogos de futebol para PlayStation: ISS Pro Evolution 2 é um bom exemplo. Também a nova versão da série FIFA com as alterações introduzidas promete estar à altura da consola cinzenta. Se prefere futebol com uma vertente de gestão, LMA Manager 2002 é uma excelente opção. Não está previsto mais nenhum jogo Gran Turismo para a PSone.



### JOGOS FRACOS

Foi com alguma surpresa, ao folhear a revista 74, que me apercebi que a tão desejada PS1 começa a perder o fulgor de outrora. Na secção de Testes, dedicam espaço a jogos classificados com nota 3! Será que é desta que a PS2 vem tomar o lugar da irmã mais velha? Coloco estas perguntas, porque ainda somos milhares de fiéis à PS1, mas claro, sempre a piscar o olho à PS2! Coloco ainda outra questão, mas do foro técnico: possui uma TV de 70 cm (na qual nunca liguei a PS1) e gostaria de saber se o seu uso a médio ou longo prazo pode provocar danos no cinescópico?

**José Dias - via email**

Como deve compreender, são lançados vários jogos PlayStation por mês e a qualidade destes nem sempre corresponde às expectativas. Há meses mais positivos, em termos de jogos, do que outros. Com a aproximação do Natal, o número de lançamentos tende a aumentar e a qualidade dos títulos previstos até ao final do ano é bastante promissora (falamos de jogos como Harry Potter, Syphon Filter 3, Tony Hawk's 3 e FIFA 2002, entre outros). É natural que o fluxo de jogos PS2 seja superior, pois trata-se de uma consola com potencialidades diferentes, mas o número de possuidores de PS1 é grande demais para que a consola possa ser ignorada por editoras de jogos. Não temos conhecimento que a utilização de PS1 em televisões de pequeno ou grande porte tenha causado qualquer tipo de danos.

### DINO CRISIS

Gostaria de saber o número da revista com o guia completo do jogo Dino Crisis 1 e, se não saiu, pergunto se ainda há possibilidade de vir ser publicado.

**Tiago Guerreiro - via email**

Nunca publicámos nenhum guia ou solução de Dino Crisis 1, apenas truques e pequenas dicas (nas edições 53, 54 e 55).

### DÚVIDAS

Tenho algumas dúvidas: FFX vai sair para a PS1 ou só para PS2? Qual o RPG que me aconselham para a PS1 (sem contar com FF)? Podiam fazer um especial Digimon com dicas, truques ou mesmo a solução? Se comprar uma

PS2 inglesa, é compatível com jogos portugueses?

**António Batista - via email**

Final Fantasy X sairá apenas para PlayStation 2. Breath Of Fire 4 é um bom RPG para quem aprecia o género. Não está previsto nenhum artigo especial sobre o jogo Digimon. Uma PS2 comprada em Inglaterra aceita jogos portugueses. A PlayStation 2 adquirida em qualquer país da Europa aceita jogos com o sistema europeu, apenas não é compatível com jogos americanos ou japoneses.

### DEMONSTRAÇÕES

Olá pessoal da Edição Portuguesa da Revista Oficial



# MARCO DO CORREIO

Cartas e emails



PlayStation! Parabéns pelo óptimo trabalho que têm vindo a desenvolver. Porém, tenho duas críticas a fazer. Eu sei que não são vocês que escolhem as demonstrações que vêm com a Revista, mas é altura de escrever aos responsáveis para que parem de enviar demos de jogos antigos. Agora, falando sobre futebol. Para mim e para muitos jogadores, é importante saber se os simuladores de futebol ou gestão lançados têm ou não o campeonato e selecção nacionais. A série FIFA (tirando o ano 99) nunca tem o Campeonato Português. Por isso, pergunto: o jogo FIFA 2002 terá ou não a Selecção e o Campeonato Lusos?

**João Fabião - via email**

Já contactámos os produtores do CD, informando-os do desagrado dos nossos leitores sobre a publicação de demos antigas. Tem sido feito um esforço para melhorar a situação e o CD deste mês é exemplo disso. O jogo FIFA 2002 terá a Selecção Nacional e três clubes do campeonato português: FC Porto, SL Benfica e Sporting CP.

## ANTIGAS

Olá sou vosso grande fã e compro todas as revistas, mas queria saber se posso comprar revistas anteriores ao número 42.

**Luis Pereira - via email**

É possível adquirir edições antigas anteriores ao número 42, excepto as revistas nº 31, 35 e 39/40 (duas edições juntas) que se encontram esgotadas. Basta preencher o cupão publicado na última página desta revista.

## FFX

Estou com vocês desde o dia em que esta revista saiu. A edição 30 foi a minha prenda de aniversário (junto com uma PlayStation, é óbvio). Portanto, parabéns por manterem a chama da caixinha

## NATAL

Antes de mais, quero dar-vos os parabéns pela excelente revista que fazem e que compro regularmente. Agora, vamos às perguntas. Queria saber a data de lançamento de Tony Hawk's 3, Devil May Cry e de MGS2, se os jogos PS2 mais antigos vão descer de preço agora para o Natal e queria também saber a data em que a vossa revista de Natal vai sair no mercado e se vão fazer análises de jogos PS2 para o Natal.

Na vossa revista de Novembro, um leitor perguntou se havia uma revista oficial PS2 e vocês responderam que havia a edição inglesa em Portugal. Há possibilidades de vir a haver a edição portuguesa?

Gostava também que me dissessem o que esperam de Final Fantasy X.

**Pedro Romão - via email**

Devil May Cry sairá no final de Novembro, Tony Hawk's Pro Skater 3 deverá chegar a tempo do Natal e MGS2 só será lançado no próximo ano, em data ainda por definir. Não há previsão de que os jogos PS2 venham a baixar de preço nos próximos tempos. A edição de Natal estará nas bancas em meados de Dezembro e incluirá, obviamente, uma secção dedicada à PlayStation 2. É possível que a revista oficial PS2 seja editada em Portugal, mas não se sabe quando. Para já, as nossas expectativas sobre FFX são grandes, tudo indica que será o melhor episódio da série.

cinzenta viva. Mas, vamos falar de coisas sérias. Porque é que as notícias sobre o Final Fantasy X que nos dão aparecem ocasionalmente num quadradinho minúsculo no final dos Previews PS2, enquanto para Metal Gear Solid 2 fizeram um teste à demo? Eu tenho todas as versões PAL dos títulos Final Fantasy, o MGS e a demo do MGS2 e, sinceramente, pelas sequências que tenho do Final Fantasy X, mandava o Metal Gear Solid 2 às urtigas. Por isso, mando-vos imagens do FFX. Continuem o bom trabalho.

**alphapoint@iol.pt> - via email**

Agradecemos as imagens que nos enviou. Se ainda não publicámos nenhum artigo extenso sobre Final Fantasy X é porque ainda não recebemos informação que o justificasse. Assim que surjam mais detalhes sobre o jogo ou que recebamos uma versão, mesmo não final, que permita uma análise mais detalhada certamente o faremos. O jogo só sairá na Primavera do próximo ano e, até lá, iremos informando os nossos leitores.

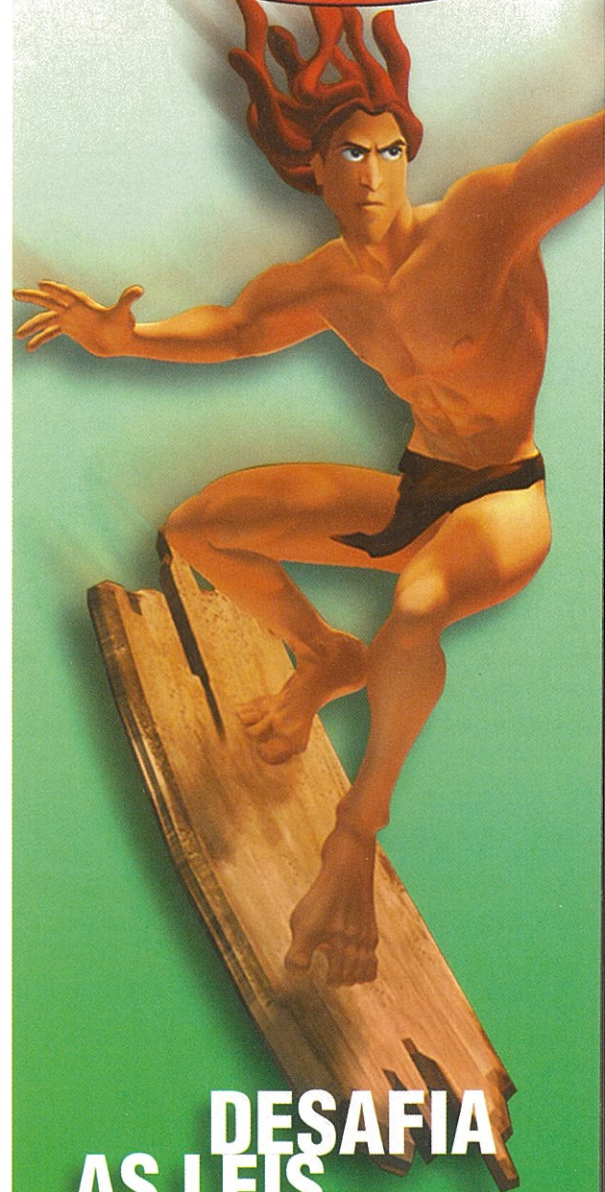
## VOLANTE

Antes de mais, felicito-vos pelo excelente trabalho que têm vindo a desenvolver. Gostava de saber o preço do G-Force Mark 1 Racing Seat e onde o posso encontrar visto que ainda não o consegui encontrar à venda, e também gostaria de saber quando é que sai Grand Theft Auto 3.

**Marcelo Cabica - via email**

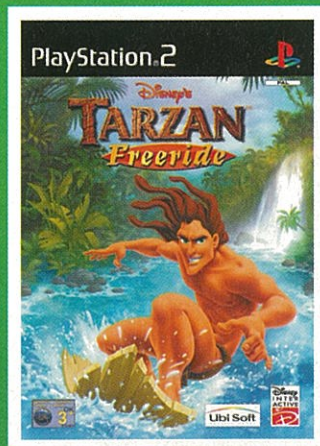
O volante que refere (testado na edição anterior) é distribuído no nosso país pela empresa Guillemot. Contacte-os através do telefone 21-324 0262 para informações relativas a pontos de venda e preços. GTA 3 já se encontra disponível. ■

# Disney's TARZAN Freeride



## DESAFIA AS LEIS DA NATUREZA

Distribuído por:



Tarzan™ é um criação de Edgar Rice Burroughs, Inc. Usado sob permissão. © 2001 Edgar Rice Burroughs, Inc. e Disney Enterprises, Inc. Todos os direitos reservados. © 2001 Ubi Soft Entertainment. "PS2" e "PlayStation" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc. Todos os direitos reservados.



# UM OLHAR SOBRE O FUTURO

UMA ESPREITADELA AOS JOGOS DE AMANHÃ...

# VIP



- ⓐ PAMELA FAZ A SUA ESTREIA NA PLAYSTATION.
- ⓑ JOGUE COM SEIS PERSONAGENS DIFERENTES.
- ⓓ UMA QUANTIDADE DE COMBATES, ARMAS E EXPLOSÕES.
- ⓔ JÁ REFERIMOS A PAMELA?



A série **VIP**, que foi exibida na SIC, é um exemplo fantástico de como maus programas podem ser um sucesso.

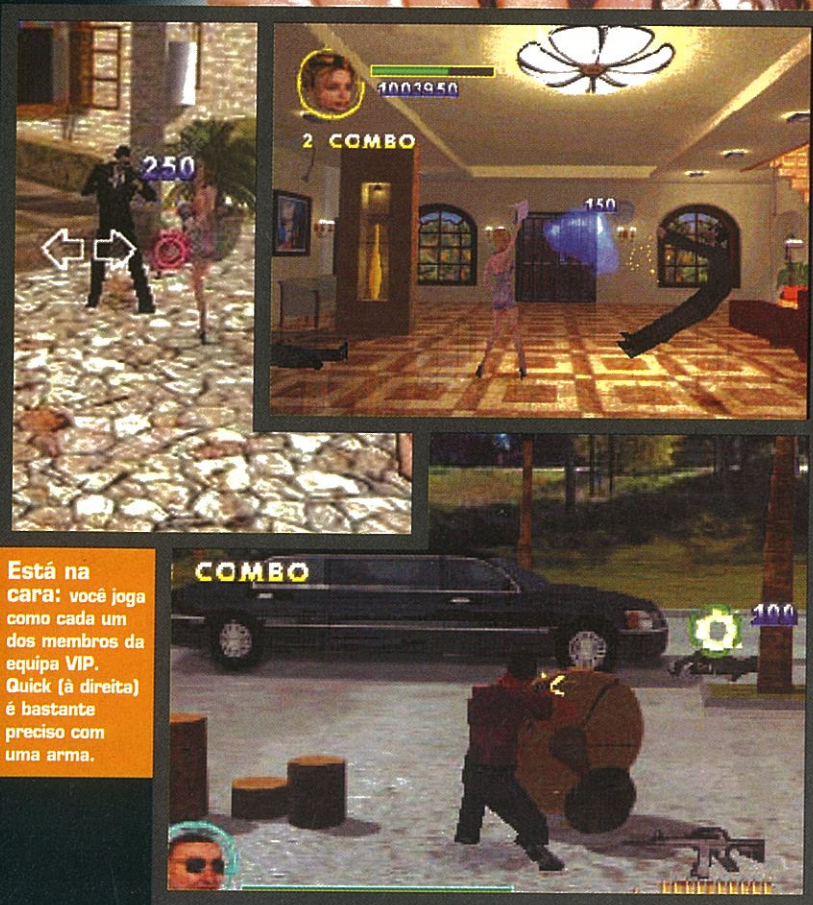
Com a estrela Pamela Anderson como Val Irons, a proprietária acidental de uma empresa de seguranças, e um elenco de pessoas atraentes em combate, exibindo parcialmente a nudez durante cerca de uma hora, a série está cheia de acção pesada, argumentos entrelaçados e piadas explosivas. Obviamente, é brilhante. É por isso que estamos ansiosos pela muito adiada versão para a PS1, que deve ser lançada em Dezembro. Certamente que vai ser interessante a mistura de elementos de beat 'em up, de tiroteio e de puzzles, se não mesmo brilhante.

O enredo sai directamente da série: Val e a equipa VIP estão a proteger um anestesista de Hollywood, o Dr. Kindle. Mas quando o líder da máfia, Don Macabre, se envolve, tudo se descontrola, com Val e o médico a serem apanhados, enquanto os seguranças tentam derrotar Don.

A grande atracção reside em pôr as suas mãos em Pam (é uma força de expressão), mas como é suposto Val ser inexperiente com armas e só consegue lutar com o seu grande decote, é bom que também possa jogar como uma das outras cinco personagens da série. Cada uma tem uma especialidade diferente, incluindo alguma mestria em artes marciais.

Como convém a uma equipa de seguranças, haverá bastante armamento de alta tecnologia em exibição, bem como alguns explosivos incandescentes. Vamos esperar para ver se VIP explode ou dribla para a arena da PS1 em Dezembro. ●

**Está na cara:** você joga como cada um dos membros da equipa VIP. **Quick** (à direita) é bastante preciso com uma arma.



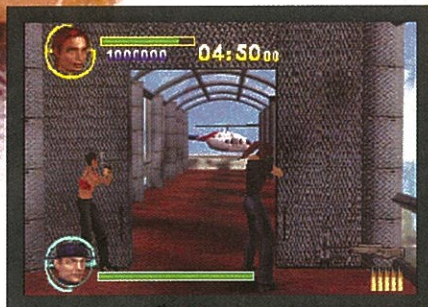


ANTEVISÃO  
VIP PlayStation

“Val Irons só consegue lutar com o seu grande decote”

← **ALÉM DE MARES VIVAS**

Mais famosa pelas capas da Playboy e pelos vídeos piratas da sua noite de núpcias do que pelas suas representações, para nós, Pam será sempre uma grande estrela.



**Combate:** as reparigas de VIP são duras como pregos, excepto Val (em baixo), que se concentra apenas nas unhas.



**QUANDO?** Ponha as mãos em Pam, em Dezembro.

**• PORQUÊ?** Porque joga com Pam. E o programa da TV é bom. Pelo menos há quem ache.

Disney's  
**GOOFY'S  
FUN HOUSE**



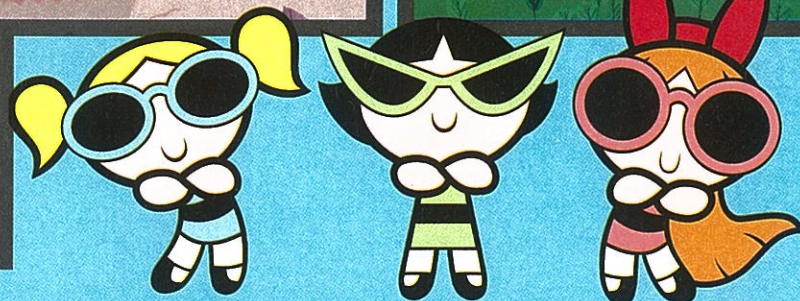
**DESAFIA  
AS LEIS  
DO HOMEM**

Distribuído por:



© 2001 Disney. Todos os direitos reservados. © 2001 Ubi Soft Entertainment.  
\*PlayStation é uma marca registada da Sony Computer Entertainment Inc. Todos os direitos reservados.





# The Powerpuff Girls

- ⊕ HEROÍNAS DE ANIME JAPONÊS TÊM O SEU PRÓPRIO JOGO.
- ⊙ UM BEAT 'EM UP COM UMA HISTÓRIA...
- ⊗ E AMBIENTES 3D DE ESTILO CARTOON.
- ⊖ ATÉ TEM UM MODO PARA MÚLTIPLOS JOGADORES.



### As Powerpuff Girls não são super-heroínas vulgares.

Desde o visual simples, mas brilhante, às risadas e maluqueira do anime japonês, estas poderosas irmãs, com o seu estilo próprio, não são, de todo, para serem levadas a sério. O que isto significa para a versão PS1 da série de desenhos animados premiada com um Emmy não temos a certeza, mas estamos interessados em descobrir. O jogo é, basicamente, um beat 'em up 3D com as raparigas - Bubbles, Blossom e Buttercup - a enfrentarem toda a população maléfica de Townsville. Cada uma das raparigas ostenta movimentos especiais, incluindo visão laser, movimentos tornado e sopros gelados, e podem recolher armas em cada um dos ambientes 3D em que lutam. Esses ambientes devem ser familiares aos fãs da série do Cartoon Network, aparecendo o covil do vulcão Mojo Jojo, o depósito de lixo da cidade e o barracão campestre de Fuzzy Lumpkin. Ganhar uma luta significa que pode apanhar o importante frasco do produto químico X, restaurando-lhe toda a saúde. Existe um modo Story, com as raparigas a matar os seus inimigos (bem, enviando-os para a cadeia) para salvar Townsville de alguns planos abomináveis. Tudo debaixo do olhar atento do mentor, o Professor Utonium. Mas com um modo para múltiplos jogadores disponível, o importante para The Powerpuff Girls é saber se estas super-raparigas serão aprovadas na arena de combate. Vamos pô-lo a par, no próximo mês.



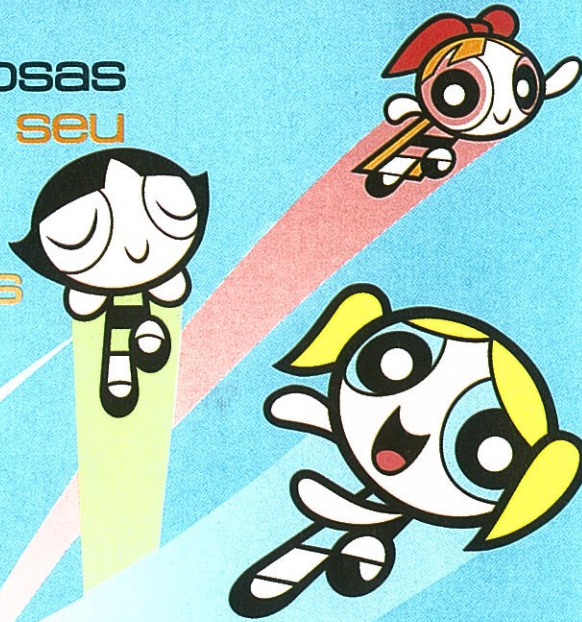


ANTEVISÃO  
The Powerpuff Girls



Soco na cadeia: Blossom dá a Mojo Jojo uma direita certeira.

“Estas poderosas irmãs, com o seu estilo próprio, não são para serem levadas a sério”



← **ALGUÉM ME CHAMOU FOFA?**  
Não se meta com as raparigas, uma vez que todas têm os seus próprios ataques especiais. A líder Blossom tem um bafo gelado, enquanto a loura Bubbles tem visão laser.



Em casa: o telefone não aparenta ser assim tão móvel.



**QUANDO?** Deve fazer a sua estreia colorida em Dezembro.

• **PORQUÊ?** Porque tanto pode ser inspirado e louco, como mau e gasto.

Disney's  
**DONALD DUCK**  
"ADV@NCE!" \* #



**DESAFIA-TE  
A TI  
PRÓPRIO**

Distribuída por:



© 2001 Disney. Todos os direitos reservados. © 2001 Ubi Soft Entertainment. NINTENDO®, GAME BOY™, GAME BOY ADVANCE™, são marcas comerciais de Nintendo Co., Ltd. Todos os direitos Reservados.



# Harry Potter e A Pedra Filosofal



*Caro Letor,*  
É com enorme prazer que lhe comunicamos que  
depois de um lugar na Escola de Bruxaria de Hogwarts  
foi para experimentar Harry Potter e a Pedra  
Filosofal. Com anexo, encontrará um artigo  
descrevendo as características do título e o que se espera  
do jogo será lançado no dia 16 de Novembro.  
Contamos com a sua compra nos próximos dias.  
Com os melhores cumprimentos,  
Nuno Travençolo  
Professor Nuno Travençolo  
Redator

**FACTOS**  
Editora: Electronic Arts  
Produção: Argonaut Games  
Data de saída: 16 de Novembro  
Número de jogadores: Um  
Para mais: [www.harrypotter.com](http://www.harrypotter.com)



# TODOS A BORDO DO EXPRESSO DE HOGWARTS

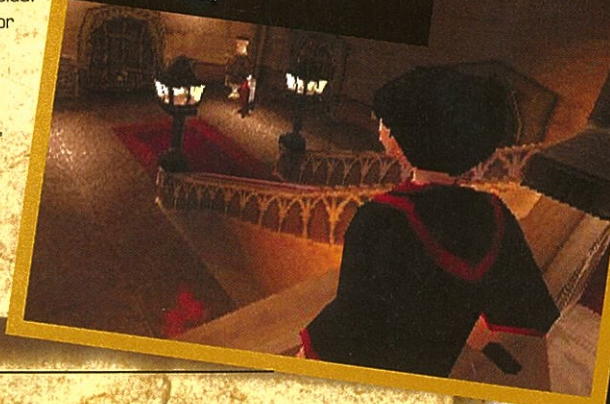


**N**unca, desde que Luke Skywalker declarou que desejava saber mais sobre A Força, um jovem possuidor de poderes místicos atraiu um conjunto tão considerável de seguidores. Entre no mundo de Harry Potter e entrará num mundo de mitos e alegria, fantasmas e goblins, bruxos diabólicos e feiticeiros desajeitados, varinhas mágicas e quadros falantes, castelos centenários e passagens secretas... e dragões noruegueses chamados Norbert. Potter é um verdadeiro fenómeno. Centenas de milhões de livros foram vendidos em todo o mundo, está a chegar um filme de Hollywood e, agora, o jovem Potter recebe o maior galardão de todos os tempos – um jogo PlayStation.

Tal como sucede com o filme, o jogo é baseado no primeiro volume da fascinante série de obras de J. K. Rowling. Conheçamos Harry, um rapaz de 11 anos, quando este inicia o primeiro ano na Escola de Magia e Feiticeira de Hogwarts. Em vez de começar no nº 4 de Privet Drive, onde Harry vive com a sua horrível família, os Dursley, o jogo atira-nos de imediato para as vestes de mágico de Harry. Isto não quer dizer, porém, que o resto da história tenha sido esquecida. Um livro de imagens e um narrador estão por perto para relatar as partes da história que faltam no jogo. Mas nós não estamos interessados em livros de imagens, queremos acção! A Pedra Filosofal está cheio de acção, até ao topo pontiagudo do seu chapéu de feiticeiro. Neste título, que é parte jogo de plataformas, parte aventura 3D,

parte festival de mini-jogos, o jogador controla o destino do jovem Potter enquanto este vai explorando a vastidão do castelo e do parque de Hogwarts. Aprender feitiços, resolver puzzles, enfrentar trolls, e esquivar-se aos ataques de Draco Malfoy e dos seus amigos, são algumas das tarefas que terá de realizar no papel de Harry, sem esquecer os jogos de Quidditch que terá de jogar. Por isso, sem mais demoras (para além de uma pausa para nos deliciarmos com alguns Sapos de Chocolate), dirija-se à plataforma 9 da estação de Santa Apolónia e deixe que esta sua revista o conduza numa visita por um jogo que será, sem dúvida, um dos grandes êxitos deste Inverno.

**A barra de Potter:** há um ícone no canto superior esquerdo que indica a quantidade de saúde que o jovem Harry dispõe. Quando se apagar, o rapaz é comida de Troll.



## O GUIA DO MUNDO DE POTTER

### Harry Potter

O nosso herói, um rapaz de 11 anos de idade. Um ataque do diabólico Lorde Voldemort deixou-lhe uma cicatriz em forma de raio que lhe marca a testa.

### Hogwarts

A escola de magia e feitiçaria que Harry frequenta, um enorme castelo com muitas passagens secretas, salas escondidas e muitas ocorrências estranhas. Hogwarts também tem um excelente parque – e uma Floresta Proibida.

### Ron Weasley

O melhor amigo de Harry. Dois dos irmãos mais velhos de Ron, os gémeos Fred e George, são os maiores brincalhões da escola.

### Hermione Granger

Pronuncia-se 'her-mái-oh-ni', a rapariga que passa a maior parte do tempo a estudar na biblioteca. Pode ser a menina querida dos professores, mas o seu vasto conhecimento de magia consegue ser muito útil.

### Draco Malfoy

Um sapo horroroso que tenta dominar Harry e os seus amigos. Os companheiros de Malfoy, Crabbe e Goyle, têm tanto de maldade como de estupidez.

*A menos que tenha vivido fechado num armário nos últimos anos, já deve ter ouvido falar do jovem feiticeiro Harry Potter. Mas, para que não surjam dúvidas, aqui fica um breve guia sobre quem é o que pode encontrar no Mundo de Potter.*

### Quidditch

Um jogo semelhante ao basquetebol, mas jogado sobre vassouras que voam a alta velocidade. Quidditch é o desporto mais popular no mundo dos feiticeiros.

### Golden Snitch

A pequena bola dourada que voa a louca velocidade pela arena de Quidditch. Ganha-se um jogo de Quidditch quando se consegue apanhar a Snitch.

### Lorde Voldemort

O mais negro de todos os feiticeiros negros, Lorde Voldemort matou os pais de Harry quando este era ainda um bebé. Também conhecido como "aquele-que-não-pode-ser-nomeado" pelas outras personagens mágicas.

### Muggle

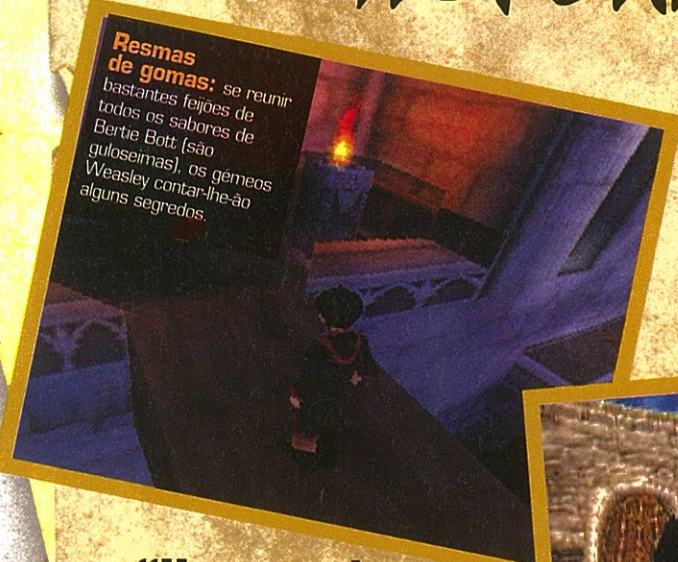
Uma pessoa não mágica. Um paralelo no nosso mundo seria um jogador que só tivesse uma consola da Nintendo.



# A HISTÓRIA DE UM RAPAZ

## A MAGIA DE POTTER CHEGA À CIDADE

**Resmas de gomas:** se reunir bastantes feijões de Bertie Bott (são guloseimas), os gêmeos Weasley contar-lhe-ão alguns segredos.

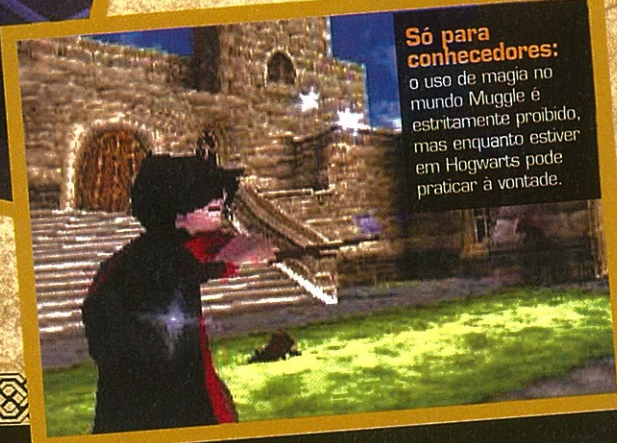


**A Pedra Filosofal** está excelente. O castelo de Hogwarts é um mundo 3D muito pormenorizado, brilhante como uma bola de cristal.

Embora no fundo se trate de um jogo de plataformas, não é simplesmente uma questão de avançar pelos níveis e apanhar as moedas. Isto deve-se ao âmbito e variedade dos

mini-jogos e às diferentes tarefas que marcam cada esquina. Acrescente a isto uma trama excitante e, muito provavelmente, teremos nas nossas mãos um jogo de qualidade, em vez do apressado subproduto que facilmente poderia ter sido. A primeira secção é, predominantemente, dedicada à tarefa de controlar o uso da varinha mágica (ver Truques de Magia), conhecer muitas das personagens e, no geral, dar uma boa vista de olhos pelo castelo. Os alunos da escola estão divididos por quatro Casas e Harry está na Casa Gryffindor, onde supostamente vivem "os que têm coragem no coração". Draco Malfoy, o inimigo de Harry, pertence à Casa Slytherin – "os astutos que não olham a meios para atingir os seus fins". A sala comum de Gryffindor é o seu cofre-forte, um local onde pode gravar o jogo, ficar a saber as últimas novidades no Daily Prophet e ler os avisos importantes no quadro.

**"Um mundo 3D muito pormenorizado"**



**Só para conhecedores:** o uso de magia no mundo Muggle é estritamente proibido, mas enquanto estiver em Hogwarts pode praticar à vontade.

## TRUQUES DE MAGIA

TENHA ÊXITO COM A AJUDA DA SUA VARINHA MÁGICA

**A** razão pela qual Potter é um aluno de Hogwarts é para aprender as artes mágicas, por isso, há muitas aulas para assistir no jogo, e você terá de se apressar para chegar às aulas a horas, senão perderá pontos preciosos. Começa apenas com o Flipendo Knockback Jinx. Este feitiço é muito útil para atordoar os malvados que se escondem nas sombras e também pode ser usado para deslocar objectos. Tem dois níveis de força: pode dar um pequeno toque no botão, ou segurá-lo

para dar mais força à sua varinha e obter um golpe mais potente. Na primeira parte do jogo, o objectivo é aprender novos feitiços e os seus professores lá estão para transmitir conhecimentos especializados, mostrando-lhe como se lança um feitiço, e você tem de seguir estas instruções para conseguir ficar com o feitiço. Aprender estas coisas é fácil e, em geral, implica repetir as combinações de botões que vê no ecrã. Professor Flitwick, o pequeno Mestre de Encantamentos, vai ensinar-lhe a Wingardium Leviosa, um feitiço que lhe

permite levantar e deslocar objectos de um lado para outro. Professor Sprout, do departamento de Herbologia, dá-lhe Incendio, um feitiço de fogo contra algumas plantas traiçoeiras. Shape, o Professor de Poções, mostra-lhe como fazer a poção Wiggenweld, que dá saúde a quem a beber. A desvantagem de toda esta feitiçaria é que você apenas pode usar os seus feitiços quando o jogo lhe diz para o fazer, o que significa que não pode andar pelos corredores da escola a levantar a mobília ou a deitar fogo às antigas tapeçarias.



**Ramalhete de flores:** Incendio quando activado funciona contra plantas com mau feitiço.



**Ascensão mágica:** o feitiço Wingardium Leviosa é mais fácil do que subir pelas escadas.



**Dois em um:** o Flipendo Knockback Jinx serve para deslocar objectos e atacar inimigos.

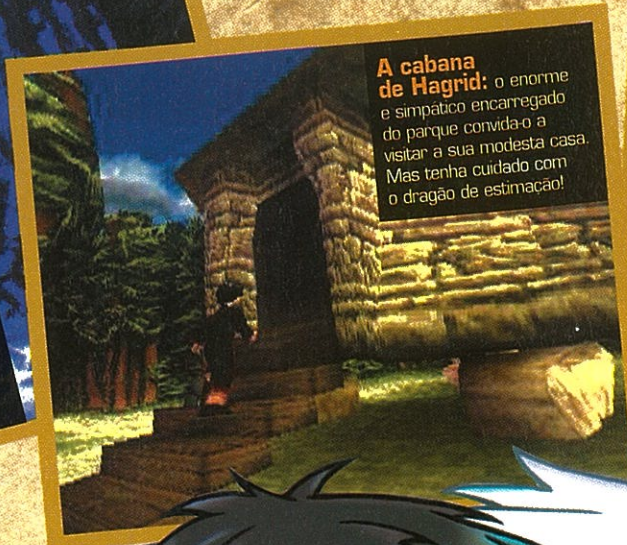


**Intrusão furtiva:** o manto mágico torna-o invisível e permite acção ao estilo de Solid Snake.

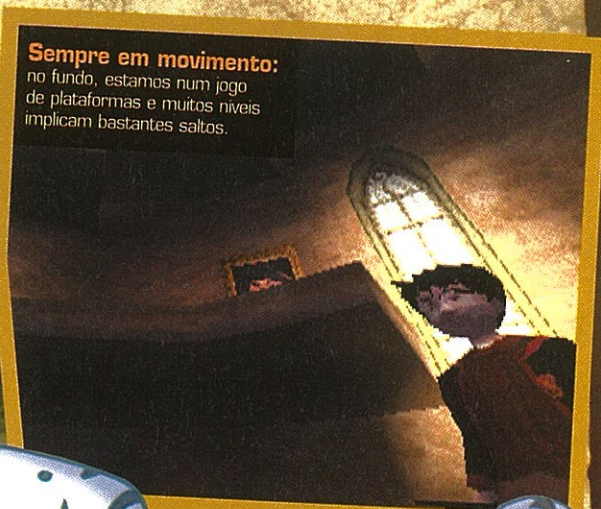




**O prazer da natureza:** uma Floresta Proibida? Um rasto prateado de sangue de unicórnio? Isto apenas pode significar uma coisa... Lord Voldemort está perto.



**A cabana de Hagrid:** o enorme e simpático encarregado do parque convida-o a visitar a sua modesta casa. Mas tenha cuidado com o dragão de estimação!



**Sempre em movimento:** no fundo, estamos num jogo de plataformas e muitos níveis implicam bastantes saltos.

# DRACO DESORDEIRO

## ENFRENTAR O BRIGÃO DA ESCOLA

**D**raco Malfoy tem tanto de desagradável como Harry tem de simpático. É um malandro cínico e sinuoso, que anda no mesmo ano de Harry, e está sempre a tentar colocar o nosso herói e os seus amigos em sarilhos. Malfoy é um espinho para Harry durante todo o jogo. Logo no início, rouba Hedwig, a coruja de Harry, e faz-nos dar imensas voltas até encontrarmos o bicharoco. Mais tarde, ataca-nos com adornos de Natal (Crackers) explosivos. O jogador tem de se esquivar a estas decorações mortíferas, e depois voltar a atirá-las a ele, para o fazer parar. Mais tarde, Crabbe e Goyle juntam-se a ele e Malfoy começa a usar Crackers Super Exploding.




**Amigos reunidos:** muitos dos outros alunos de Hogwarts também estão presentes, como Neville, na imagem. Alguns vão ajudá-lo, mas outros vão atrapalhar.





# MÃOS NA VASSOURA

### É MAIS BARATO DO QUE IR DE AUTOCARRO



**Não olhe para baixo!:** Potter começa a afastar-se da área de treino. Madame Hooch não vai gostar nada...

**Q**

ualquer feiticeiro que se preze tem orgulho na perícia com que domina a sua vassoura voadora, e o jogo dá-lhe imensas oportunidades para testar as suas capacidades aeronáuticas. Antes de se tornar um profissional do mundo do Quidditch, porém, é preciso que aprenda a conduzir uma destas coisas e quem melhor para o ensinar do que Madame Hooch, a professora de desporto?

Num dos pátios fechados do castelo, Madame Hooch convida-o para uma sessão de treino. Como esta é apenas uma área para praticar, a única coisa que está em


causa é o seu orgulho e House Points. Você tem de conduzir Harry e, montado na sua fiel vassoura, passar por uma série de arcos coloridos, aprendendo a curvar e virar rapidamente em pouco espaço. Se conseguir fazer isto, ganhará pontos bônus para a Casa Gryffindor. Se falhar, terá de se haver com a irritação da Madame Hooch.

### VIVER O PERIGO

Quando os elementos básicos de condução da vassoura tiverem sido aprendidos, não terá de esperar mais para pôr em prática as suas recém-descobertas habilidades, graças a Malfoy. O palerma rouba um artigo

### “Dá por si a esgueirar-se pelos caminhos do bosque, evitando troncos caídos”

importante a um dos amigos de Harry e põe-se em fuga, voando na sua vassoura pelo parque do castelo. O ousado Potter lança-se em sua perseguição; e assim você dá por si a esgueirar-se pelos caminhos do bosque, evitando troncos caídos e tentando derrubar Malfoy do seu poleiro, atirando-se contra ele. Parece realmente a perseguição de motos pela Floresta de Endor no filme Regresso de Jedi (Guerra das Estrelas). E joga-se da mesma maneira, também! Excelente!



**Hooch:** a professora de desporto observa enquanto Harry sobe ao céu pela primeira vez. A tarefa do nosso amigo é passar pelo círculo de luz.



**Liga de Mestres:**

se conseguir ganhar o desafio, então, abre-se, no ecrã inicial, uma liga de Quidditch, com seis jogos para disputar.





**Caca a Malfoy:** o jogo ganha ritmo no parque do castelo, quando Harry persegue Malfoy.

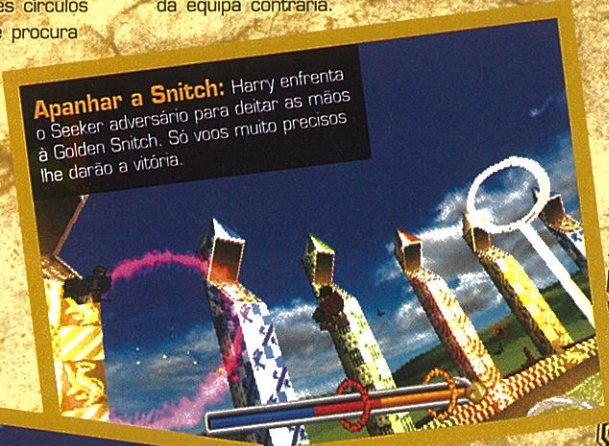
**Passeio ao luar:** mais um dos muitos mini-jogos. A perseguição em vassoura é a sua primeira oportunidade para ver o esplêndido parque de Hogwarts.

## ALGUÉM QUER JOGAR QUIDDITCH?

“Bem, Quidditch é bastante fácil de entender, ainda que não seja muito fácil de jogar”, diz o capitão da equipa de Quidditch.

Ele está a mentir. Explicar Quidditch a um Muggle é como explicar chinês a um ocidental. Em resumo, o jogo é disputado sobre vassouras no interior de um vasto estádio. O objectivo do jogo é marcar golos com um quaffle (a bola) através de gigantes círculos aéreos, ao mesmo tempo que se procura não ser derrubado pelos adversários. Cada equipa tem um Seeker (a posição de Harry) e a sua missão é tentar descobrir e apanhar a Golden Snitch (uma pequena bola alada que voa pelos jogadores a grande velocidade). Apanhar a Snitch pode implicar ganhar o jogo. Depois de apanhar Malfoy, a oportunidade seguinte para

acrobacias aéreas surge sob a forma de um jogo de Quidditch. E é aqui que a prática realmente tem os seus frutos, uma vez que procurar a Snitch é um pouco como voar pelos círculos na área de treino. A Snitch deixa um rasto de círculos coloridos atrás dela e o jogador tem de passar por eles para se aproximar desta bola com asas. Quando estiver ao alcance da Snitch, dispõe apenas de alguns segundos para tentar apanhá-la, isto ao mesmo tempo que continua a fazer tudo para afastar as atenções do Seeker da equipa contrária.



**Apanhar a Snitch:** Harry enfrenta o Seeker adversário para deitar as mãos à Golden Snitch. Só voos muito precisos lhe darão a vitória.



**Estádio do pavor:** a arena de Quidditch não é exactamente o estádio do Jamor. Aquelas colunas são as bancadas dos espectadores. Assustador!

“Dispõe apenas de alguns segundos para tentar apanhar a Snitch”

# ELENCO DE CRIATURAS

## DEFESA CONTRA AS ARTES NEGRAS

O jogador pode contar com uma série de bizarros inimigos no castelo de Hogwarts. Aqui ficam algumas das desagradáveis personagens que encontrará nas suas aventuras. A sua primeira defesa contra elas é o Flipendo Knockback Jinx (ver Truques de Magia, para mais explicações, na página 18).



### TROLLS

Criaturas terríveis e desagradáveis, equipadas com a tradicional moca gigante que vai doer muito se estabelecer contacto com o corpo de Harry. Lutar contra os Trolls com a varinha é complicado. Descubra algumas plantas Puffapod no parque do castelo e pode atirá-las aos Trolls, que terão um ataque de espirros quando ficarem cobertos de esporos Puffapod (informação confidencial).



### FILCH

O encarregado de Hogwarts, Filch, é um sujeito horrível. Ronda os corredores com a sua gata, Mrs. Norris, em busca de estudantes que se aventurem por caminhos proibidos. Felizmente, Harry tem o manto da invisibilidade que pode colocar sobre os ombros para se furta às atenções de olhos indiscretos.



### ARMADURAS

Alguns dos equipamentos e objectos do castelo podem ser animados sempre que o feitiço correcto for lançado sobre eles. Algumas armaduras que ornamentam os corredores começam a atacar Harry quando surge uma misteriosa figura encapuçada. Pegue na sua varinha e lance-lhe um tremendo Flipendo Knockback.



### FLUFFY

Não se trata realmente de um inimigo, mas ainda assim terá de encontrar uma forma de passar por este cão de três cabeças. Um osso suculento?



# DRAGON ALLEY

### NÃO É A BAIXA, MAS SERVE

**U**ma história de Harry Potter não ficaria completa sem uma visita a Dragon Alley, a misteriosa rua em Londres onde são vendidos todos os artigos mágicos imagináveis – além de muitos outros inimagináveis. Nas férias do período, o dragão de estimação de Hagrid, Norbert, adoece e, por isso, Harry e Hagrid fazem uma visita à capital para tentar adquirir os ingredientes para uma poção que cure o bicharoco. Contudo, antes de ir às lojas, Harry tem primeiro de retirar algum dinheiro de Gringotts, o banco dos feiticeiros gerido por duendes.

Segue-se, então, uma passagem conturbada pelo interior cavernoso do banco, com Harry a conduzir uma estranha carreta de dois lugares pelos túneis, à medida que tenta apanhar knuts, leões e galeões (dinheiro dos feiticeiros) suficientes para pagar o remédio.

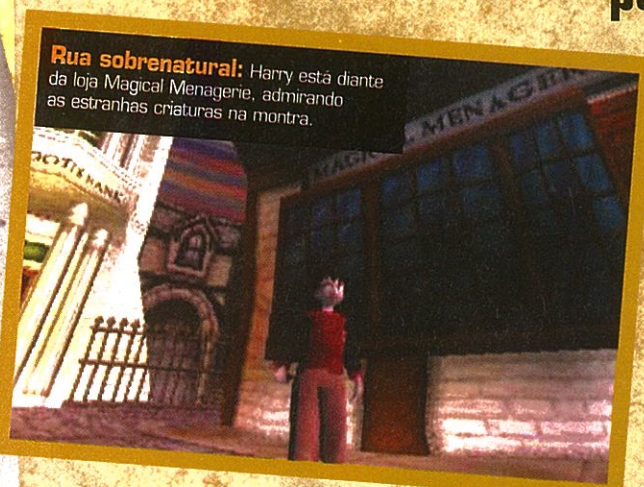
Mais uma indicação da variedade das tarefas que o esperam no jogo, a corrida por

## “Harry conduz uma estranha carreta de dois lugares pelos túneis”

**Santa paciência:** os duendes de Gringotts têm mau gênio, mas irão dar-lhe bastante dinheiro.



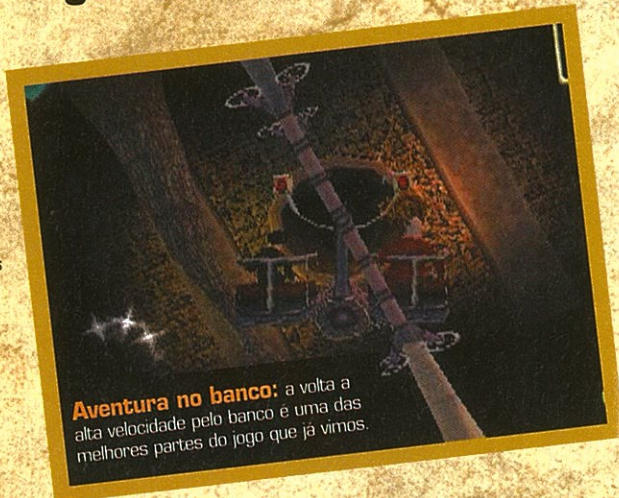
**Rua sobrenatural:** Harry está diante da loja Magical Menagerie, admirando as estranhas criaturas na montra.



Gringotts é muitíssimo divertida e bastante complexa também. E mesmo depois de conseguir arranjar o dinheiro suficiente, ainda tem de passar por três lojas diferentes e realizar mais três tarefas antes de conseguir deitar a mão aos ingredientes que precisa para o remédio de Norbert.

Não nos parece que vá haver tempo para tomar um copo no Caldeirão Escoante!

**Aventura no banco:** a volta a alta velocidade pelo banco é uma das melhores partes do jogo que já vimos.



# HP EM HOLLYWOOD

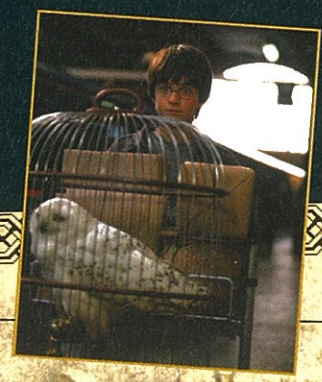
## CHEGA O JOGO E ATRÁS VEM O FILME

**B**revemente, chegará o acontecimento cinematográfico mais esperado de todos os tempos – embarque numa viagem mágica com a Warner Brothers... blá blá blá. Quantas vezes os trailers dos filmes nos dizem que o filme que estreará em breve é imprescindível, o maior de sempre, etc. etc.? Contudo, desta vez, estas afirmações poderão ter alguma credibilidade. O filme HP é, na

verdade, um dos filmes mais antecipados dos últimos tempos, mas será que resultará numa enorme decepção, como foi A Ameaça Fantasma? Não parece que assim seja. O realizador Chris Columbus já fez alguns filmes “juvenis” de grande sucesso, incluindo Sozinho em Casa. Com um orçamento gigantesco e um elenco de excelentes actores, HP poderá ter o tratamento que merece. John Cleese é o fantasma de Gryffindor, Nick

Quase-Sem-Cabeça, Alan Rickman é Snape, o professor de poções e Robbie Coltrane enche as botas número 50 de Hagrid, cabendo ao desconhecido Daniel Radcliffe assumir o papel de Harry. O castelo de Hogwarts que, no trailer, parece absolutamente grandioso, fica em Inglaterra, a escassos quilómetros da sede da nossa irmã, a Revista Oficial PlayStation britânica. Ainda tentámos ir lá para tirar umas fotografias, mas fomos

expulsos por entoarmos o encantamento Gigantia Fartus. No entanto, se quiser ver o trailer do filme, praticar Quidditch, comprar uma varinha virtual ou submeter-se à selecção do chapéu, visite [www.harrypotter.com](http://www.harrypotter.com).







# Sente o Poder, é mágico!

O Jogo de Cartas Colecionáveis de Harry Potter coloca poções, feitiços e criaturas sob o teu poder. Alguns são conhecidos dos livros do Harry Potter, outros são novos. Mas nas mãos de um jogador hábil, todos são poderosos!

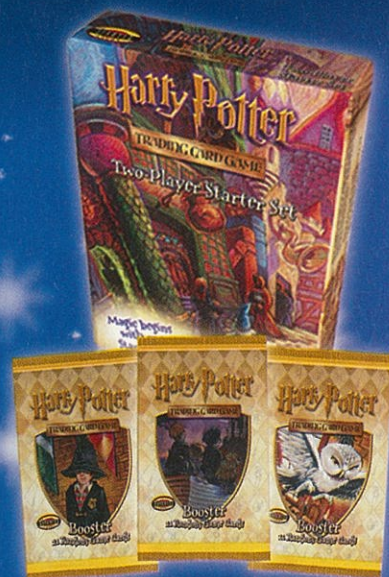
Joga com os teus amigos ou com a tua família, a magia não tem limite de idade!



Para mais informações sobre Harry Potter, visita [www.harrypotter.com](http://www.harrypotter.com).  
Para mais informações sobre o Jogo de Cartas Colecionáveis, vai até [www.wizards.com/harrypotter](http://www.wizards.com/harrypotter) ou [www.devir.pt](http://www.devir.pt).

HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. WB SHIELD-TM & © Warner Bros. (s01)

The Wizards of the Coast logo is a registered trademark of Wizards of the Coast, Inc. ©2001 Wizards.



Em Português!

## Harry Potter

ESTAMPAS ILUSTRADAS

Descobre a Magia em ti.





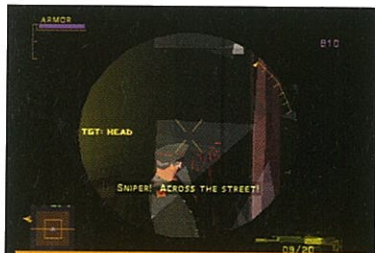


# Syphon Filter 3

Leve o passaporte e a arma – vamos para o Extremo-Oriente.

## SUPER ZOOM

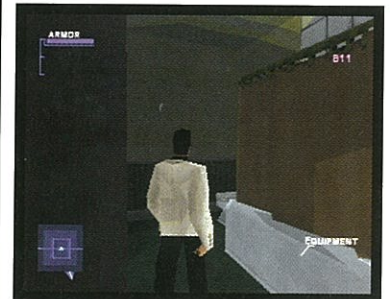
A missão de Gabe, no nível inicial, é suprimir Shi-Hao e os seus tenentes, que tentam uma rebelião do exército chinês, para obter o vírus Syphon Filter. É aqui que entra a espingarda de atirador furtivo e a sua opção de super zoom. Aproxime-se e observe, à medida que as balas rasgam marcas nos crânios.



**Quem faz zoom a quem:** foque, puxe o gatilho e veja-os cair.

## DO FILME

A série Syphon Filter inspira-se amplamente em referências cinematográficas, especialmente nas séries de James Bond e de Die Hard. Por isso é tão emocionante ver o assassino encontrar a sua espingarda na casa de banho, numa cena fortemente remanescente do filme Nikita.



## DEATHMATCH FÚNEBRE

Como Syphon Filter 2, esta última versão inclui um modo Deathmatch para dois jogadores. Decididamente medíocre da primeira vez, também não é desta que parece muito melhor. Talvez não valha a pena incluir esta característica até a produtora poder incorporar uma versão cooperativa.



**Dois jogadores:** esperamos que isto seja repensado antes do lançamento.



**Sempre que alguma coisa** é inventada – como um vírus artificial mortal – pode ser “desinventada”. Tem de se viver com os resultados, positivos e negativos. Isto aplica-se tanto para os videojogos como para quaisquer outras coisas, e ainda mais para os títulos que não são grande coisa.

Vejamos MGS – um jogo genial e subtil. Imagine a tarefa de o seguir em qualidade. Seria um verdadeiro pesadelo (prolongado). Contudo, há outra maneira, e Syphon Filter é um exemplo perfeito de como a empregar. Parece que a chave é não se deixar levar por uma fórmula que funciona,

apenas para a salvar mais adiante com algumas alterações “criativas”. Em vez disso, primeiro, identifique simplesmente o que era tão atraente e concentre os seus esforços com isso em mente.

### CRIME EM TÓQUIO

Felizmente, do mesmo modo que SF2 se manteve fiel à ética de “armas disparando furtivamente” do seu antecessor, SF3 parece fornecer uma tensão igualmente viciante num jogo machista, exigente e cinematográfico. Observe o nível inicial daquilo que a produtora afirma ser uma aventura de 25 horas. Como Gabe, o jogador é enviado para Tóquio para

executar os líderes de uma facção rebelde do exército chinês, com uma espingarda de atirador furtivo, envergando um smoking branco, e acaba por ter a sua própria arma apontada a si numa audição no Comité do Senado. O que estará em marcha? Será uma nova conspiração a decorrer em locais admiráveis? O que é evidente é que o jogador pode dirigir Gabe, a sua companheira Lian Xing e outros, através da selva, em locais urbanos ou militares para descobrir o que se passa. Um complemento interessante é um conjunto de mini-jogos, tão exigentes como aqueles a que Syphon Filter nos habituou, com assassinatos cronometrados, disparos



ARMOR

## UM BURACO NA CABEÇA

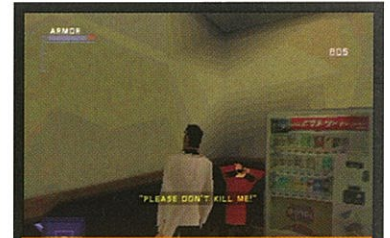
**Tal como as personagens** jogáveis em Syphon Filter 3 podem alvejar os adversários com uma única bala na cabeça, também elas são vulneráveis a ataques idênticos. Como em SF1 e SF2, as personagens podem vaguear para minimizar o risco, mas têm de sincronizar bem o tempo.



**À esquina:** Gabe pode agora encostar-se às esquinas antes de disparar.

## FETO REFÉM

**O que é encorajador** nesta versão de Syphon Filter 3 é a variedade que foi acumulada no nível inicial. Depois de assassinar os soldados, Gabe tem de sair do hotel – fazendo buracos nos terroristas japoneses, à medida que avança – e também resgatar um refém. Ele é um sujeito ocupado.



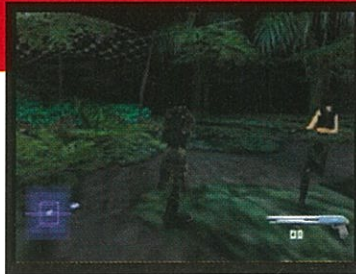
**Inocentes:** tal como os bons da fita, Gabe não pode andar a balar curiosos.

HEAD SHOT

14/105

## CAMPANHA NA SELVA

**Além dos níveis jogáveis**, a versão não final de Syphon Filter 3 contém vislumbres do que pode esperar nas últimas etapas do jogo. Aqui, Gabe e Lian Xing fazem um assalto a uma fortaleza na selva. Uma outra passagem mostra Lian a retirar as espingardas escondidas perto de um armazém de vagões.



## MINI-JOGOS

Num momento de lucidez, a Sony inclui algumas missões extra para Gabe e seus amigos.



**Demolidor:** localize as bombas e proteja o perito que as desactiva.



**Exterminador:** persiga adversários e mate-os como cães rafeiros.



**Ladrão:** entre furtivamente, agarre a pasta e saia sem ser detectado.



**Assassino:** ande furtivamente, disparando numa série de homens.

certeiros e tarefas de protecção.

Está a ser preparado um modo para múltiplos jogadores para a versão final, mas dada a natureza mediana desse esforço, talvez o tempo fosse mais bem gasto acrescentando uma outra arma

divertida ao armamento da Agência. Mas esta é a prova que a Sony se manteve fiel à fórmula de SF. Até à data, esta versão parece tão poderosa como as anteriores. Quando o jogo chegar, vai apanhar, de novo, o bichinho de SF. ●

## OPINIÃO

### + POSITIVO

- Bastante acção
- Numerosos locais de acção
- Os mini-jogos

### - NEGATIVO

- I.A. ainda arbitrária
- Mais do mesmo
- Fraco para múltiplos jogadores

### A SABER

Armas, intriga, chacina – vai adorar.





# Scooby Doo And The Cyber Chase

É um jogo dentro de um jogo.

## CONVERSA FÁCIL

Em cada nível, Fred, Daphne e Velma vão ligar-lhe para lhe dar pistas sobre como conseguir passar pelos vilões e pelas áreas problemáticas. Isto pode rapidamente tornar-se aborrecido, porque o seu rádio está sempre a zumbir. Para activar o rádio, pressione **A** quando o símbolo aparecer no canto superior.



**Contacto por rádio:** Scooby, onde estás? Velma questiona-se...

## ATIRAR TARTES

Além de usar golpes baixos, pode também matar os inimigos arremessando-lhes tartes. Pressione **C** para fazer aparecer a mira. Quanto mais tempo carregar no botão, mais distante fica. Mas não desperdice tartes, uma vez que elas são poucas. Se reunir todos os itens e matar todos os inimigos numa etapa, obtém uma pontuação especial de bônus.

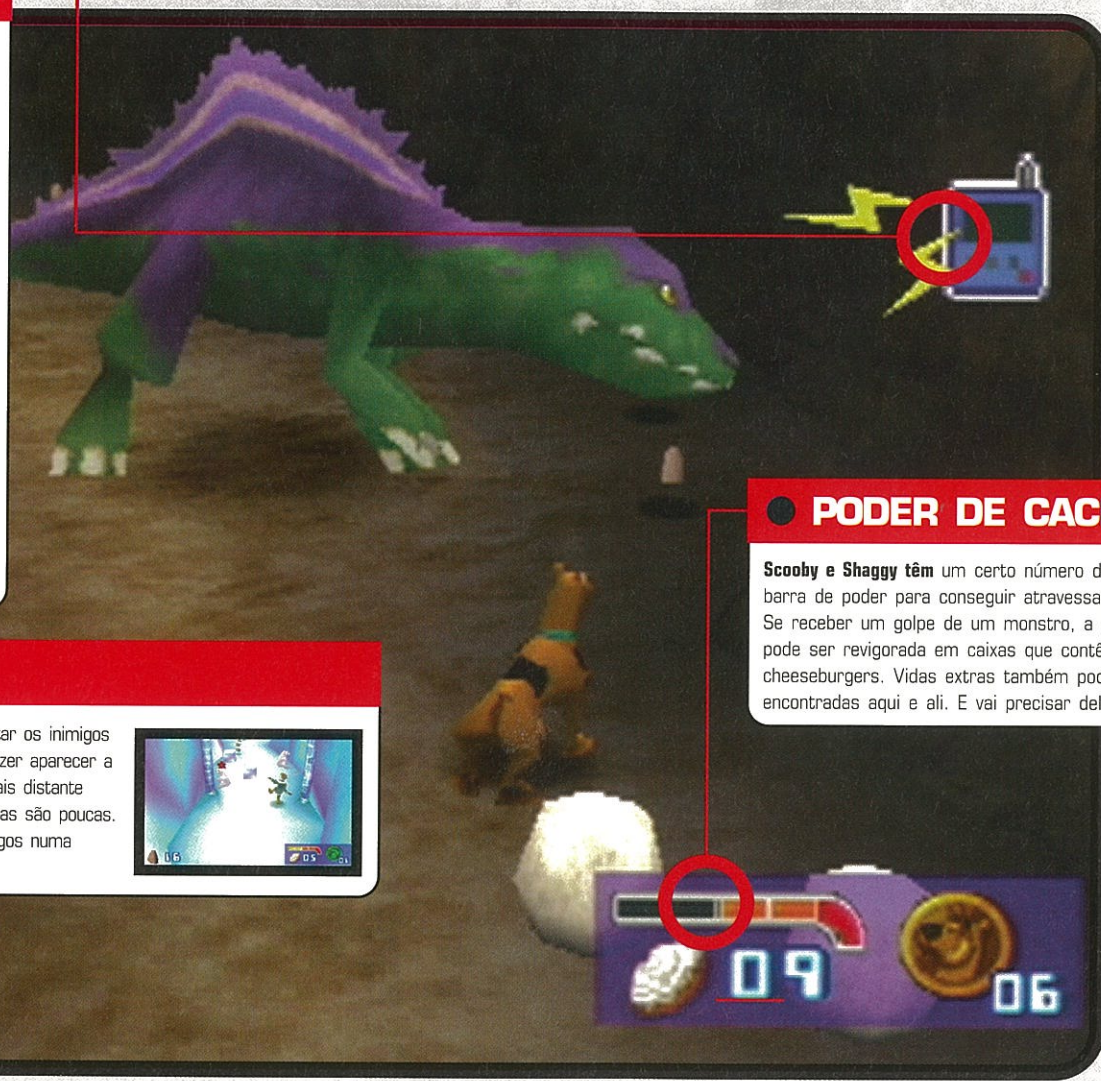


## GOLUSEIMAS

O objectivo do jogo, além de vencer o Vírus Fantasma, é recolher refeições para Scooby. Estas saborosas guloseimas são encontradas ao longo dos níveis e tem uma caixa inteira a aguardá-lo, quando completar cada etapa com sucesso. Se reunir suficientes refeições para Scooby, obtém uma vida extra.



**Refeições de Scooby:** o cão apatetado até voa para obter um lanche ligeiro.



## PODER DE CACHORRO

Scooby e Shaggy têm um certo número de vidas e uma barra de poder para conseguir atravessar cada etapa. Se receber um golpe de um monstro, a sua saúde pode ser revigorada em caixas que contêm cheeseburgers. Vidas extras também podem ser encontradas aqui e ali. E vai precisar delas.



**Após três décadas de** arrepios em torno de mansões "assombradas", causando infâmicos

desgostos aos bandidos, Scooby e o grupo foram, finalmente, arrastados para o século XXI, com a nova aventura de plataformas da THQ. Cyber Chase põe em competição a burlesca equipa contra o Vírus Fantasma e a única maneira de Scooby e companhia poderem impedir este vírus é entrando directamente num videojogo. É uma ideia muito batida, mas também o são os enredos dos desenhos animados. Como de costume, cabe a Shaggy e a

Scooby executar todo o trabalho difícil, enquanto Velma carrega nos botões e Fred e Daphne vagueiam por fora, fazendo de investigação por conta própria... Assim, o hippie e o cão seguem à vez para atravessar os 18 níveis, divididos em seis temas diferentes (o Japão antigo, uma selva pré-histórica, os níveis de gelo obrigatórios, etc.), enquanto os outros fornecem conselhos pela rádio.

### GOLPES BAIXOS

Inspirado em jogos como Crash Bandicoot, neste jogo, pode aceder a cada campo a partir de um ponto central. Conquistar os níveis envolve golpes baixos aos inimigos e

recolher refeições para Scooby antes de enfrentar os bosses. É tudo matéria clássica de plataformas 3D, na maioria, mas é quebrada pelas perseguições ao estilo de Crash e alguns deslizes de tobogã. O detector de colisões e a sensibilidade dos comandos ainda estão um pouco fracos e alguns inimigos foram demasiado utilizados, mas as personagens parecem bem definidas. Shaggy e Scooby movem-se exactamente como seria de esperar - nós gostamos especialmente da cómica corrida de Shaggy e do salto ao estilo de Terrance & Phillip de South Park. Contudo, nem tudo é admirável em Scooby Doo. As falas tornam-se irritantes





## PATINAR OU MORRER

A acção de plataformas é interrompida por fantásticos níveis de deslizar em tobogã ou skate. Estes requerem habilidade, porque a precisão do salto e a condução do seu transporte é necessária para impedir o piloto, Shaggy, de se afundar, com mais frequência, numa morte desagradável. E vale a pena manter-se vivo!



## TENTAR A OPORTUNIDADE

Cada mundo tem os seus próprios bosses raros para derrotar, o que é mais fácil do que possa pensar.



**Atenção:** evite os ataques e encontre um ponto fraco. Mas onde?



**Ah ah:** arremesse uma tarte fatal ao monstro roxo.

quando ouve uma frase pela 50ª vez no mesmo nível e, embora o jogo seja baseado no próximo filme da Warner Brothers, quando escolher a opção View Movie Trailer, no menu principal, são os desenhos animados que aparecem e não

a verdadeira acção heroica com Sarah Michelle Gellar. No entanto, Scooby não tinha um jogo decente desde o óptimo Scooby Doo, da Elite, para o Spectrum, portanto, recebemos de braços abertos o cão que facilmente se imobiliza de espanto!

## OPINIÃO

### POSITIVO

- Uma apresentação fantástica
- Níveis variados
- Boa conversão da série

### NEGATIVO

- Alguns efeitos sonoros desagradáveis
- Não há ideias novas
- Torna-se repetitivo

### A SABER

Um sólido divertimento de plataformas, mas pouca originalidade, até agora...

# Feliz Natal

<b>PS 444 SPACE WHEEL</b>	<b>PS 414 MK</b>	<b>PS 474 S-VHS CABLE</b>	<b>PS 419 DVD Remote Control</b>
<b>10.410\$</b>	<b>2.990\$</b>	<b>1.990\$</b>	<b>4.400\$</b>
<b>PS 099 LIGHT BLASTER</b>	<b>PB 302 SOUND STATION 2 300W</b>	<b>PS 473 SCART CABLE</b>	<b>PL-614 OPTICAL VIDEO CABLE</b>
<b>6.990\$</b>	<b>18.990\$</b>	<b>2.200\$</b>	<b>8.100\$</b>
<b>PS 486 STATION 3</b>	<b>PS 482 STABILIZER</b>	<b>PS 475 COMPONENT AV-CABLE</b>	<b>PS 417 Arcade Stick</b>
<b>5.990\$</b>	<b>1.990\$</b>	<b>2.500\$</b>	<b>6.990\$</b>
<b>PS 472 Multilink 2</b>	<b>PS 499 Memory Booster (8 para 24 MB)</b>	<b>PS 472 Multilink 2</b>	<b>PS 499 Memory Booster (8 para 24 MB)</b>
<b>7.450\$</b>	<b>11.500\$</b>	<b>7.450\$</b>	<b>11.500\$</b>

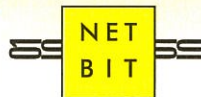
	PC 230	PC 227	PS 436	PS 440	PS 427	RALLY 2
<b>TOPDRIVE</b>						
<b>FEATURES</b>						
<b>FORMAT - PLAYSTATION</b>						
<b>FORMAT - PC</b>						
<b>FORMAT - DREANCAST</b>						
<b>DUAL SHOCK</b>						
<b>MUDANÇA</b>						
<b>PEDAIS</b>						
<b>TRAVÃO DE MÃO</b>						
<b>PREÇO</b>	7.980\$00	9.990\$00	8.990\$00	4.990\$00	11.990\$00	14.990\$00

## JOGOS Playstation2 e PSX/PS one

MX RIDER.....	11.990\$00	PS2
SPLASHDOWN.....	11.990\$00	PS2
UNREAL.....	9.990\$00	PS2
24 HORAS LE MANS.....	9.990\$00	PS2
ALONE IN THE DARK.....	11.990\$00	PS2

**Em cada 2 Jogos, OFERECEMOS 1 TOP DRIVE REACTOR PS440!**

Veja mais produtos em [www.netbit.pt](http://www.netbit.pt)



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





# One Piece Mansion

A premissa é simples – torne-se um proprietário para salvar a sua irmã de aliens.

## LUCROS

O dinheiro que obtém das rendas acumula-se no canto superior esquerdo do ecrã. Você tem de pagar para instalar novos inquilinos, mudar as pessoas para apartamentos mais adequados, ou instalar elevadores para subir para os andares mais elevados quando aqueles bandidos do Syndicate 5 andarem por perto.



**Torres imperfeitas:** há tanta coisa a que tem de dar atenção, que você vai enlouquecer.



## APROPRIE-SE DISTO

Tenha cuidado com o bando de criminosos Syndicate 5, pois vários membros do mesmo irão esgueirar-se furtivamente para dentro do seu prédio e roubar os residentes que pagam renda. Assim que se instalarem, os problemas começam. Carregue-os com más vibrações para os obrigar a sair. Contudo, é um trabalho complicado.



## CHAME A SEGURANÇA

Pode patrulhar o edifício para verificar se tudo se encontra em ordem. Quando detectar um membro do Syndicate 5 a rondar o armário de alguém, correr ao seu encontro e soprar o seu apito fará com que ele se refugie na sua própria divisão. Além disso, a sua perícia como bombeiro poderá ser posta à prova semanalmente.



**Incendiário:** o pobre Polpo tem de usar a mangueira novamente.



### Apresentamos o mais

recente jogo estranho da Capcom: o jogo de gestão de propriedades. O jogador controla Polpo, um rapaz cuja irmã, Putica, é raptada por homenzinhos verdes. Antes de a devolverem, os alienígenas exigem que Polpo se torne gerente de um bloco de apartamentos degradado. Você tem de se certificar que os seus inquilinos coabitam em harmonia. Vizinhança satisfeita paga a renda a tempo e horas, o que significa que você pode construir mais apartamentos para ter mais rendimentos, mas inquilinos insatisfeitos partirão caso você não lhes

resolva os problemas. Existem diferentes inquilinos, desde a alegre Ai-chan, uma rapariga que irradia vibrações positivas, ao DJ Carlos, cuja música faz os vizinhos subirem as paredes. Os inquilinos podem mudar de local para melhorar resultados. Mude alguém para um mau local e este

partirá depressa, levando o precioso dinheiro. Tome as decisões certas e Putica será restituída sã e salva. Erre e já sabe o que acontece. One Piece Mansion é diferente da maioria dos títulos de puzzle/acção. Para nós, a Capcom poderá estar no bom caminho. ●

## OPINIÃO

### + POSITIVO

- Jogabilidade rápida
- Boas personagens
- Boa música

### - NEGATIVO

- Pode tornar-se confuso
- Pouco tempo para pensar

### A SABER

Decididamente estranho, mas muito divertido.



Nem Hagrid<sup>TM</sup>  
te pode ajudar agora.

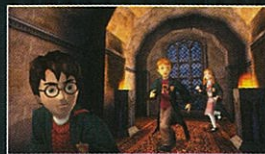


Sê Harry Potter. Joga o jogo agora.

# Harry Potter

E A PEDRA FILOSOFAL

UMA AVENTURA DIFERENTE PARA CADA FORMATO



TOTALMENTE EM PORTUGUÊS



GAME BOY ADVANCE

PC CD-ROM

GAME BOY COLOR



[WWW.HARRYPOTTER.COM](http://WWW.HARRYPOTTER.COM)

[WWW.EAGAMES.COM](http://WWW.EAGAMES.COM)

©2001 ELECTRONIC ARTS INC. ALL RIGHTS RESERVED. EA GAMES<sup>TM</sup> IS AN ELECTRONIC ARTS<sup>TM</sup> BRAND. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. HARRY POTTER, CHARACTERS, NAMES AND RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF AND ©WARNER BROS. <sup>TM</sup> & ©WARNER BROS. (S01)





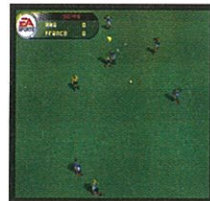
# FIFA 2002

A série que mais vendeu na história mudou de camisola.



## DOMÍNIO DE PASSES

Fazer a bola chegar aos avançados é de máxima importância no futebol, e no renovado FIFA não é diferente. Em FIFA 2002, tem de se voltar na direcção correcta, usando **X** ou **D** para obter a potência certa e **L** para que o atacante corra para o golo.



## CONCRETIZAR

Rematar já não é o que era. Não é uma questão de fazer um ligeiro desvio e pressionar **C** com força. Tem de calcular a força com a barra de potência e utilizar **L** e **R** para o fazer. Contudo, ainda é possível fazer uns estouros.

## OLHEM QUEM FALA

A comentar FIFA 2002 estão John Motson e Andy Gray. Os habituais padrões elevados são alcançados, embora numa versão muito inicial do jogo que nós experimentámos há alguns meses atrás, se ouvissem algumas tolices.

## BARRA DE POTÊNCIA

Esta modesta barrita é o fulcro do novo FIFA. Use-a para definir os seus passes, dar força aos remates e suportar aquelas assustadoras retiradas da bola para fora da área.

## TREINO

Para tirar melhor partido do jogo é importante treinar. Aqui pode aprender a desviar a bola como Fernando Couto, escolher grandes passes como os de Luís Figo e chutar a bola como Nuno Gomes.



É como você quiser: aprenda a arqueá-la como Figo.



### Qualquer pessoa que

tenha lido o nosso artigo sobre FIFA 2002, no mês passado, não terá dúvidas que o entediante FIFA fez algumas alterações radicais para a sua encarnação de 2002. Alterar nem sempre significa aperfeiçoar, mas daquilo que jogámos na primeira versão, os canadianos da EA Sports deram um real passo em frente. A grande mudança é o sistema de passes. O jogador precisa de obter a direcção e potência adequadas (utilizando a nova barra). O mesmo se aplica aos cruzamentos e remates, por isso, o seu jogo precisa de estar perfeito em todos os aspectos para que possa sair bem.

Ainda que na versão inicial que jogámos os cruzamentos fossem complicados e marcar fora da pequena área um pouco fácil. Com melhor jogabilidade, o resto do pacote de FIFA torna-se mais atraente. Pode jogar durante uma época e competir em Taças. Ganhe a liga ou taça certas e

serão desbloqueadas mais opções de jogo para continuar. E existem as licenças intermináveis (incluindo portuguesas). Este ano há alguma pressão com a forte concorrência de ISS Pro Evolution 2 ainda nas lojas. Será FIFA capaz de continuar a vencer? Mantenha-se a par connosco. ●

## OPINIÃO

### + POSITIVO

- Excelente sistema de passes
- Um verdadeiro desafio
- Imensas licenças

### - NEGATIVO

- Marcar é difícil
- Sem grandes alterações nos gráficos
- Cruzamentos irreais

### A SABER

Sempre bom, poderia ser excelente. Mal podemos esperar.





PlayStation 2



# ASSUME O COMANDO DAS MAIORES CIVILIZAÇÕES DA HISTÓRIA



# AGE of EMPIRES II THE AGE OF KINGS

Microsoft, Age of Empires, The Age of Kings, Versão 2.0. Desenvolvido por Ensemble Studios Corporation para a Microsoft Corporation. Tecnologia Game Engine © 1995-1999 Ensemble Studios Corporation. Todos os direitos reservados. Editado por © 2001 KONAMI CORPORATION. Todos os direitos reservados. Licenciado por © 1997-2000 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft, Age of Empires e The Age of Kings são marcas comerciais de Microsoft Corporation. PlayStation são marcas comerciais registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

Distribuído por:







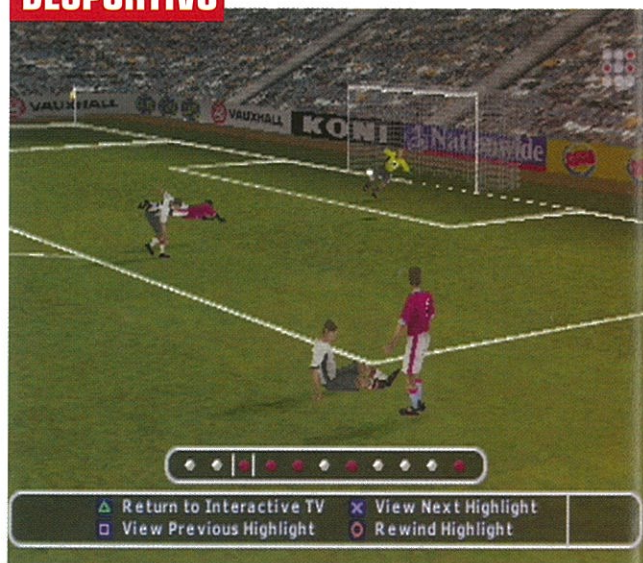
Revista Oficial

# PlayStation®

Edição portuguesa

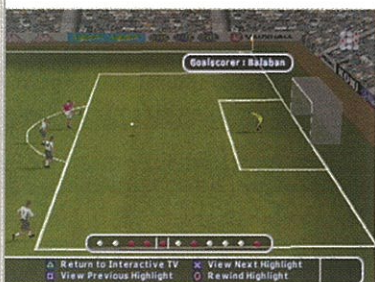
## LMA MANAGER 2002

DESPORTIVO



**“Ninguém possui, ou é provável que venha a criar, um jogo de gestão melhor para PlayStation, que faça tudo o que LMA faz”**

Página 34



### OUTROS TESTES

#### Hugo – Black Diamond Fever

Um dos bonecos favoritos dos miúdos não merecia um jogo assim. . . . . p. 41

#### Land Before Time Racing Adventure

Dinossauros perdem-se na pista de corridas. Encontre-os na . . . . . p. 41

#### Europe Racer

Percorra cidades do velho continente neste título. p. 40

#### Jogos Midas

Títulos acessíveis na... p. 44

### CLÁSSICO

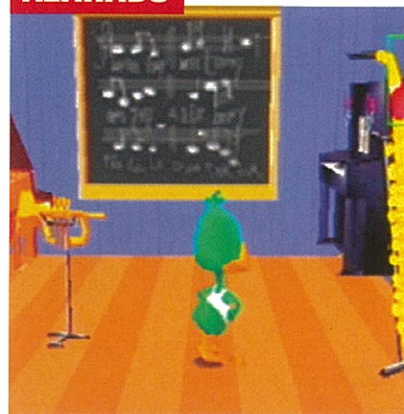


#### CASTLEVANIA CHRONICLES

“Tem de ser um ‘dinossauro’ dos videojogos para se recordar deste jogo”

Página 36

### AZARADO

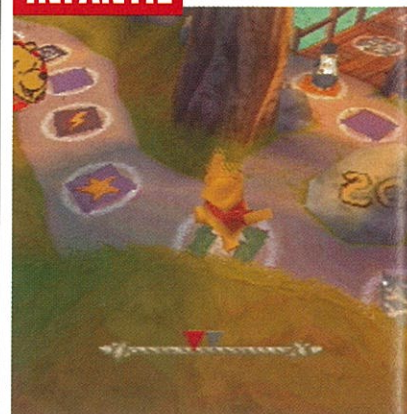


#### PLUCKY'S BIG ADVENTURE

“O jovem pato passa a vida a meter-se em sarilhos e a tentar fugir de Elmira”

Página 37

### INFANTIL



#### PARTY TIME WITH WINNIE THE POOH

“Trata-se de um jogo para os mais pequenos e tudo foi planeado à sua medida”

Página 38





# Testes

Ⓐ **Honestos**    Ⓞ **Essenciais**    ✕ **Completos**    Ⓚ **Divertidos**

➔ **Tudo o que precisa de saber...**

**Imagens**

Capturámos as nossas imagens para lhe mostrar cada aspecto dos jogos testados. Isto significa que aquilo que vê aqui é o que verá na sua consola.

**Factos**

Quem faz os jogos, quando é que sai para o mercado, quantos jogadores o podem desfrutar simultaneamente, são informações indispensáveis para os nossos leitores.

**Análise**

Nós passamos o dia rodeados de jogos, o que para muitos pode parecer um paraíso. Alguns chamam-nos viciados, outros especialistas. Preferimos, a última, claro.

**Caixas**

Destacamos as melhores partes ou denunciamos os piores momentos, referindo aspectos que se destacam no jogo, pela positiva ou pela negativa.

**Pode**

Os tópicos essenciais que qualquer jogador deve saber. Aqui encontra pequenas referências aos prós e contras da jogabilidade.

**Veredicto**

A hora de verdade. Ponderamos todas as características do jogo – gráficos, jogabilidade e duração – e classificamos o jogo de um a dez.

**Pontuação**

A classificação até dez indica o nível de qualidade e de diversão que um jogo pode ter. Veja a quadro abaixo para saber mais sobre os nossos critérios.

Revista Oficial **PlayStation**

**Pontuação**

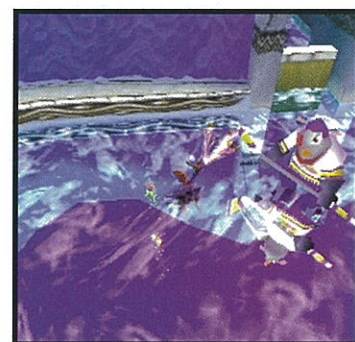
**Aqueles números não surgem do nada. Aqui está um guia que o pode ajudar a compreender a pontuação de cada um dos nossos testes.**

- 10** Jogos que deviam ser premiados, pois modificam a nossa forma de pensar sobre a jogabilidade.
- 9** Um jogo verdadeiramente excepcional. Vai roubar-lhe várias horas da sua vida.
- 8** Muito, muito bom. Um título obrigatório na sua coleção, o mais cedo possível, de preferência.
- 7** Um bom jogo com falhas e defeitos menores, mas que continua a valer a pena comprar.
- 6** Jogável, por vezes, divertido, mas prejudicado por erros e omissões importantes.
- 5** Pouco original e sem interesse. Compre-o apenas se for um grande fã do género.
- 4** Um jogo que denuncia problemas na jogabilidade e/ou na duração. Abaixo da média.
- 3** Um título pobre. Talvez valha a pena pedi-lo emprestado um amigo que, inocentemente, o tenha comprado.
- 2** Inapto, pobremente estruturado e com uma vida curta. Uma autêntica nulidade.
- 1** Não é propriamente um jogo, mas sim uma forma de tortura física e mental. A ignorar.

## NÃO PERCA...

### Baixo Preço

Jogos clássicos ressuscitados a um preço irresistível . . . p. 46



### Control Freak

Os mais recentes periféricos testados pelo nosso tarado dos comandos . . . p. 48



### Testes PS2

- Project Eden . . . . . p. 58
- Top Gun . . . . . p. 60
- Klonoa 2: Lunatea's Veil . . p. 61
- Twisted Metal: Black . . . . p. 62
- Time Crisis 2 . . . . . p. 64
- Supercar Street Challenge . p. 66





# LMA MANAGER 2002

Já se sabe. Em equipa vencedora não se mexe!

### FACTOS



DATA DE SAÍDA  
JÁ DISPONÍVEL

EDITORA  
CODEMASTERS

PRODUÇÃO  
CODEMASTERS

JOGADORES  
UM OU DOIS

GOSTA  
DESTE?  
Experimente...

#### LMA 2001

Revista 68 9/10  
A mesma coisa, mas mais antigo.

#### PLAYER MANAGER 2000

Revista 58 9/10  
Estranho, mas muito profundo.



Os fãs de LMA já devem estar a salivar só de pensarem no significado daquele dígito extra na data. Terá a Codemasters descoberto um modo de electrificar o jogador sempre que o adversário marca? Agora, poderá construir lojas ao estilo de Theme Park onde pode extorquir os seus apoiantes? É difícil imaginar muitas maneiras de melhorar LMA 2001... Assim sendo, a Codemasters não se esforçou realmente. Os nomes dos jogadores podem ter mudado, mas pouco mais. Os momentos altos são menos repetitivos e mais relevantes, os jogadores estão agora mais desejosos de darem uns abanões para levantar a moral. Ainda assim, à excepção das estatísticas desactualizadas, o aspecto e jogabilidade



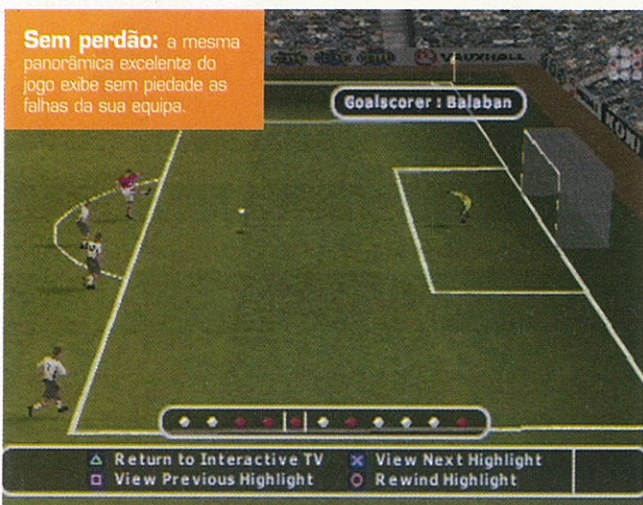
**Corrida ao golo:** uma maior variedade de clips garante que os momentos altos são mais relevantes.



## “Ninguém possui, ou é provável que venha a criar, um jogo de gestão melhor”

de LMA provocam o mesmo entusiasmo que LMA 2001 provocava. Será isto mau? Há duas opiniões diferentes. Aqueles que defendem que este LMA é um bom jogo, pois é apenas uma actualização do original sem aquela demonstração entediante ao estilo de um programa desportivo. Por outro lado, aqueles que procuram mais pormenores estão condenados a ficarem desapontados. Que tal um maior incentivo para treinar os jogadores ou ajustar as suas posições, em vez da luta constante para os manter satisfeitos? Que tal a capacidade para investir em melhores campos de treino? O problema é que lamentar-se sobre LMA 2002 o transforma no sujeito que vai para o café convencido de que poderia ganhar mais campeonatos do que Alex Ferguson e bater o mais veloz dos jogadores, caso conseguisse mexer o pesado traseiro. Como ninguém possui, ou é provável que venha a criar, um jogo de gestão melhor para PlayStation, que faça tudo o que LMA faz, ou mais ainda, isto continua a ser o melhor que um fã pode ter. Valerá a pena

gastar mais dinheiro se já tem o 2001? Provavelmente, não. Mas se ainda não apanhou o bichinho de LMA, será este o maior jogo de gestão de sempre? Sim, sem sombra de dúvida. ●



**Sem perdão:** a mesma panorâmica excelente do jogo exibe sem piedade as falhas da sua equipa.

### VEREDICTO

Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

● **GRÁFICOS 7**  
Menus funcionais, bons momentos altos.

● **JOGABILIDADE 9**  
Situações de dar volta ao miolo.

● **DURAÇÃO 9**  
Leva épocas a dominar.

**GLOBAL**  
Uma obrigatoriedade para os viciados em novas estatísticas e para aqueles que não têm o 2001.





# PREPARA-TE PARA SER CAÇADO

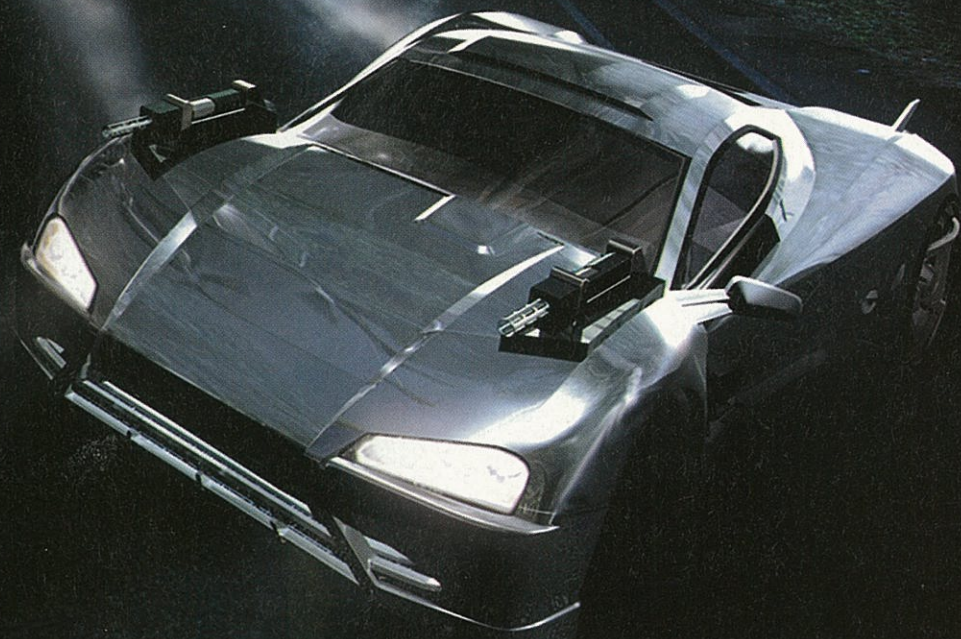
Uma experiência de jogo fantástica. Vai tornar-se um clássico!!”  
PlayStation Max - 90%

Um dos melhores jogos que já jogámos desde sempre!!”  
Planet PlayStation - 93%

Adorámo-lo!!  
Gear - 5/5

“Rápido, desafiante e profundamente viciante. Em suma, mexe connosco.”  
Official PlayStation 2 Magazine - 8/10

“Não há mesmo nada como o SpyHunter em qualquer outra plataforma da próxima geração!!”  
Play - 94%



## SPY HUNTER

PlayStation 2



MIDWAY  
www.midway.com

Spy Hunter © 2001 Midway Amusement Games, LLC. Todos os direitos reservados. SPY HUNTER, MIDWAY e o logotipo da Midway são marcas comerciais de Midway Amusement Games, LLC. Utilizado com permissão. Distribuído sob licença pela Midway Games Ltd. "PlayStation" e "PS2" são marcas comerciais registadas de Sony Computer Entertainment Inc.

### 10 CD'S PARA AS MELHORES FRASES

Para ganhares um dos 10 CD's que temos para te oferecer, escreve uma frase publicitária para o jogo SPY HUNTER. Recorta, cola num postal e envia a tua frase para:

ASSATEMPO OFICIAL PLAYSTATION - SPY HUNTER  
Rua Laura Alves, Nº. 3  
745-152 QUELUZ

ATENÇÃO: A DATA LIMITE PARA RECEPÇÃO DOS POSTAIS É 31/12/01.

Revista oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa



Frase:

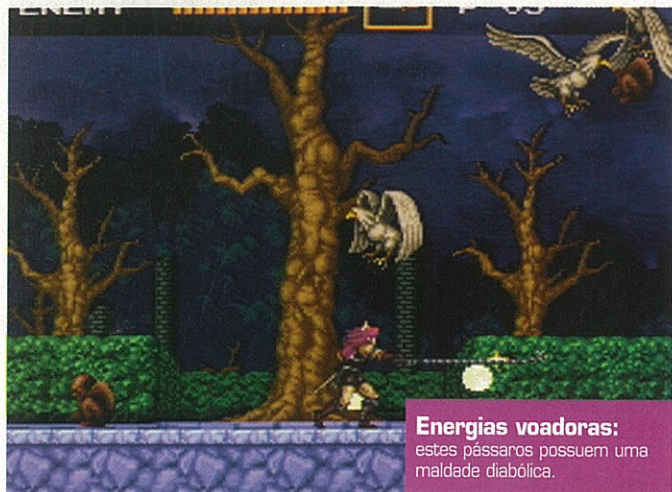
  
  






# TESTES

## Castlevania Chronicles



**Energias voadoras:** estes pássaros possuem uma maldade diabólica.



**Em cheio:** arranque a cabeça deste boss, antes que ele destrua a sua plataforma flutuante.



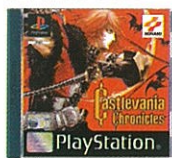
**DICA**  
Suba os degraus Use uma arma de arremesso para eliminar os inimigos que o cercam, antes de iniciar uma lenta subida de escadas.



# CASTLEVANIA CHRONICLES

## Simon, o caçador de vampiros

### FACTOS



DATA DE SAÍDA:  
JÁ DISPONÍVEL

EDITORIA:  
KONAMI

PRODUÇÃO:  
KONAMI

JOGADORES: UM

Gosta Deste?

Experimente...

**CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT**  
Não testado  
Vampiros, chicotes e cabedal.

**BLOOD OMEN**  
Não testado  
Pura carnificina.



**A menos que tenha lido** o nosso preview do mês passado, tem de ser um "dinossauro" dos videogames para se recordar deste jogo. É um jogo

Castlevania de 1993, concebido para o obscuro computador japonês X68000 e, agora, é cuidadosamente reproduzido para a sua PlayStation.

Se não se interessa particularmente pela série Castlevania, então, provavelmente, este jogo não é para si. É tão retro, que está mais próximo do jogo para a Nes de 8 bits do que do mais recente Symphony Of The Night, incluindo até várias das mesmas cenas entre a

totalidade dos seus oito níveis. É um retrocesso aos dias em que os comandos tinham apenas dois botões e era uma grande façanha acabar um dos jogos da colecção. Só fazemos questão de tornar isto claro, porque não queremos que ninguém escolha Castlevania Chronicles e fique desapontado por ele realmente não se comparar aos títulos da PlayStation actual. Na verdade, ainda é um jogo agradável, desde que esteja preparado para ignorar a ausência de facilidades modernas. E de uma beleza que dá pelo nome de Buffy.

Na pele de um astuto caçador de vampiros, Simon Belmont, o jogador tem de abrir caminho através da expansão gótica do castelo de Drácula, armado não com o usual hálito a alho, um pedaço de madeira e água benta, mas com um chicote mágico. As criaturas atacam de ambos os lados, à medida que



**Águas pesadas:** atacado pelas gotículas de uma fonte.

transpõe os níveis de plataformas, forçando-o a uma orgia imparável de estalar o chicote e de saltos perfeitos ao milímetro. Os gráficos foram melhorados e foi incluída uma opção bem-vinda para atenuar o nível de dificuldade. Se conseguir vencer o jogo no seu formato original, realmente deve ponderar uma profissão de caçador de vampiros. É um dos desafios mais difíceis que, provavelmente, encarará. Mas à excepção dos visuais manhosos, Castlevania Chronicles é estranhamente irresistível. Tem mais do que momentos de acção razoáveis que o vão fazer sentar e apreciar a habilidade dos criadores do jogo, mesmo que não seja tão bom como as últimas versões da série. Não julgue apenas pela aparência – os velhos jogos, tal como as pessoas mais velhas, têm muito para oferecer. ●

### VEREDICTO

Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

● **GRÁFICOS 4**  
Isto corre numa PlayStation?

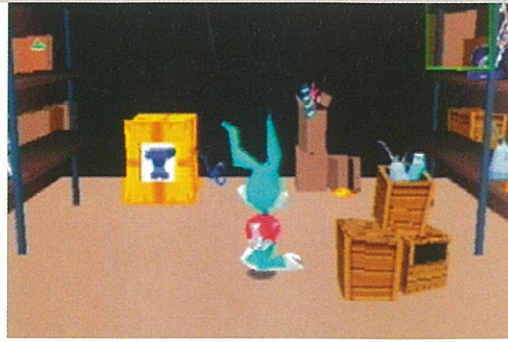
● **JOGABILIDADE 7**  
Saltos precisos e chicotadas.

● **DURAÇÃO 7**  
Terminá-lo demora uma eternidade.

**GLOBAL**  
Um divertimento retro para todos – acrescente mais alguns pontos se for fã de Castlevania.



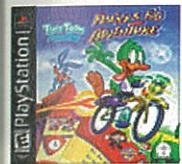




# PLUCKY'S BIG ADVENTURE

## Um pato em apuros

### FACTOS



DATA DE SAÍDA:  
JÁ DISPONÍVEL

EDITORIA:  
VIRGIN INTERACTIVE

PRODUÇÃO:  
CRAVE ENTERTAINMENT

JOGADORES: UM

Gosta  
Deste?  
Experimente...

DONALD DUCK:  
QUACK ATTACK  
Revista 67 6/10  
O pato azarado diverte os  
mais jovens com este título.

LOONEY TUNES RACING  
Revista 67 4/10  
Corridas loucas com os  
bonecos da Warner.



Os **Tiny Toons** são sempre boa companhia para os mais pequenos. O convite para esta aventura é feito por Plucky, o jovem pato que passa a vida a meter-se em sarilhos e a tentar fugir de Elmira. Plucky esqueceu-se de fazer o trabalho de casa e para resolver o problema optou, como não poderia deixar de ser, pela solução mais complicada – construir uma máquina do tempo para poder voltar ao passado e fazer o bendito trabalho. Para reunir as cinco peças necessárias, o jogador terá de percorrer 22 salas da Looniversity da ACME, enquanto foge de Elmira e não só... Mas Plucky não está sozinho nesta missão. Hamton, Babs e Buster estão lá para o ajudar. Dos diversos puzzles existentes, há alguns que só podem ser resolvidos por determinadas personagens, devido às suas características especiais.

O jogo é inspirado num episódio da série animada dos Looney Toons, "A Ditch in Time", e esforça-se por reproduzir o ambiente cartoon na perfeição para ser quase como um desenho animado jogável. O bom trabalho da Crave Entertainment resulta na materialização desta



intenção numa aventura superdivertida. Os elementos de exploração foram pensados tendo em conta o público-alvo do jogo e os puzzles foram concebidos de modo a serem suficientemente difíceis para serem desafiantes, mas sem nunca se tornarem missões impossíveis para os jogadores. Para encontrar os itens necessários à construção da máquina é necessário explorar cada recanto das salas. Infelizmente, os bolsos de Plucky são pequenos e ele tem de fazer várias viagens ao seu cacifo para guardar os objectos úteis que vai encontrando. Este é dos elementos mais aborrecidos do jogo, pois obriga a viagens recorrentes a uma mesma zona da Looniversity. Depois de encontrar tudo, Plucky terá ainda a difícil tarefa de montar a máquina, e de voltar para o

**“O jogo esforça-se por reproduzir o ambiente cartoon na perfeição”**

passado e completar o seu trabalho de casa. Variedade não falta nesta aventura de desenho animado com as loucas personagens da Warner Bros e os fãs do divertido grupo dos Tiny Toons vão adorar poder controlar alguns dos seus heróis preferidos. ●

### VEREDICTO

Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

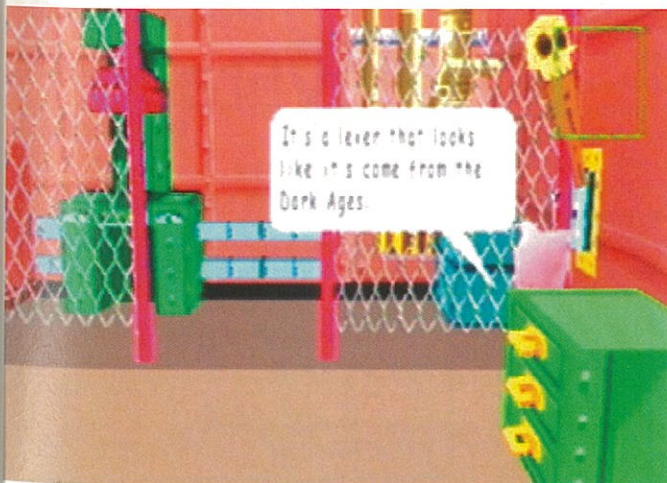
● **GRÁFICOS 8**  
Um cartoon em movimento.

● **JOGABILIDADE 7**  
Bons puzzles e elementos de exploração.

● **DURAÇÃO 6**  
22 salas para explorar com os Tiny Toons.

**GLOBAL**  
Uma boa aventura concebida à escala dos mais novos.

**7**







# PARTY TIME WITH WINNIE THE POOH

## Jogos em grupo

### FACTOS



DATA DE SAÍDA  
JÁ DISPONÍVEL

EDITORA  
DISNEY

PRODUÇÃO  
DOKI DENKI  
ENTERTAINMENT

JOGADORES  
UM A QUATRO

GOSTA  
DESTE?  
Experimente...

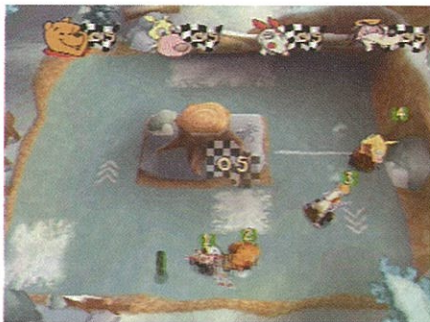
CRASH BASH  
Revista 66 8/10

Mini-jogos divertidos para toda a família.

WINNIE THE POOH TIGGER'S HONEY HUNT

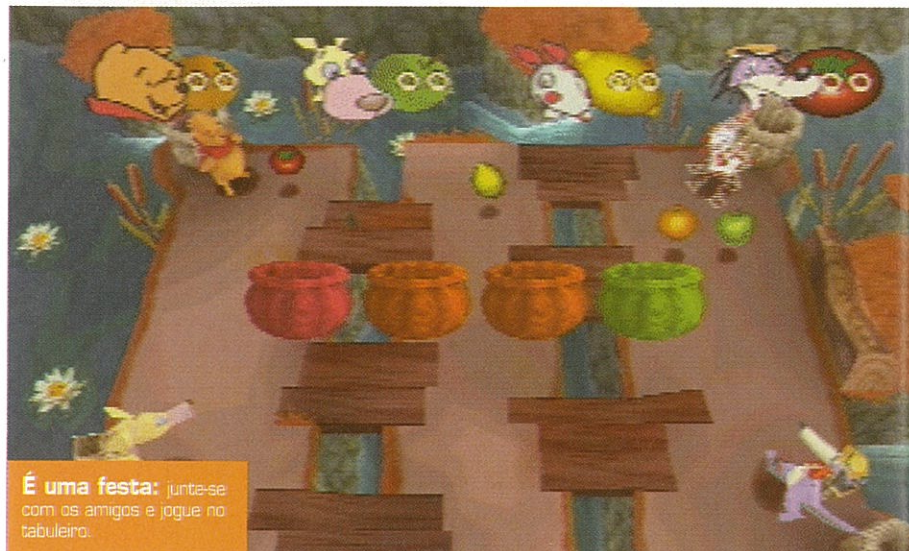
Revista 65 7/10

Um grande jogo de plataformas para os mais novos.



Um dos ursinhos mais carismáticos do universo Disney convida os meninos e meninas de todo o mundo para se juntarem a ele e aos seus amigos num

divertido jogo que é uma autêntica festa. Party Time With Winnie the Pooh permite a participação de até quatro jogadores em simultâneo num jogo de tabuleiro com algumas semelhanças com o Jogo da Glória, Sonic Shuffle e Crash Bash. O resultado deste variado cocktail é, graças à presença de Winnie the Pooh, um jogo que fascinará os mais pequenos e os manterá entretidos durante horas e horas. O jogo conta com modos Adventure, Multiplayer e Quick Play, o que significa que também pode ser jogado a solo, embora sem metade da piada. O motivo que reúne Winnie e os seus amigos nesta aventura é algo que os costuma juntar frequentemente - a procura de mel. A história é contada na introdução, num filme animado



É uma festa: junta-se com os amigos e jogue no tabuleiro.



3D que mostra Tigger, Winnie e outros elementos do grupo. Quando o jogo começa, o aspecto mantém-se 3D, embora se modifique por completo. No solo da floresta, está desenhado um trajecto com casas, semelhante ao do Jogo da Glória, e é por aí que as personagens avançam, consoante o número de casas que calham a cada um. Algumas das casas contêm desafios, que enviam Winnie e companhia para arenas estilo as de Crash Bash para lá se enfrentarem até haver um vencedor. Estes desafios são bastante simples e poderão parecer básicos a alguns. No entanto, não nos podemos esquecer que se trata de um jogo para os mais pequenos e que tudo foi planeado à sua medida. Para eles, isto é o ideal, pois diverte-os sem nunca os deixar passar perto da barreira da frustração, que muitas vezes os afasta de um jogo que tinha tudo para ser giro. O visual é muito agradável, com aquele toque de adorabilidade que se espera ver num jogo deste género e que não é difícil de conseguir com personagens assim. As secções de tabuleiro

na floresta são animadas por vários elementos "vivos" no pano de fundo, como passarinhos ou esquilos que espreitam para ver o que passa e as arenas são simples, mas funcionais. A música é tipicamente aquilo que se espera num jogo infantil, com melodias suaves e agradáveis que contribuem para o ambiente geral de diversão e boa disposição. ●



“Um jogo que fascinará os mais pequenos e os manterá entretidos durante horas”

### VEREDICTO

Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

● GRÁFICOS 7  
Personagens adoráveis e cenários agradáveis.

● JOGABILIDADE 7  
Desafios à medida dos mais pequenos.

● DURAÇÃO 8  
Em grupo, é para voltar a jogar as vezes que se quiser.

GLOBAL  
Um divertido jogo de tabuleiro para os mais novos.

7





**Mau pressentimento:** há uma minhoca no fundo do oceano, e está na cana de pesca.

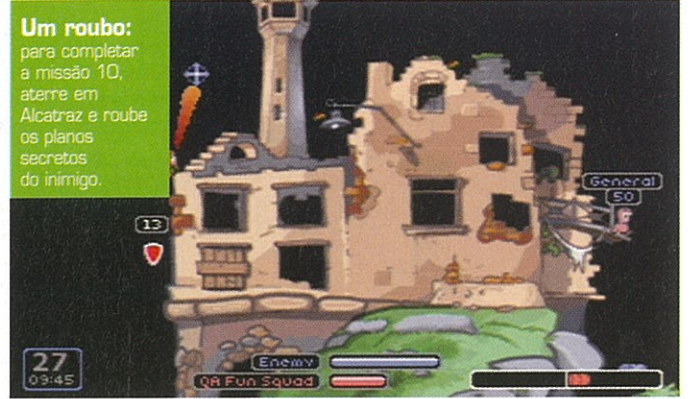


**Dica** →

Para chegar à vitória quando as coisas não vão tão bem, a altura de escavar. Um esconderijo bem construído é um abrigo seguro contra ataques aéreos e permite-lhe fazer frente às estranhas Cluster Bombs.



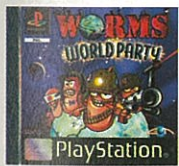
**Um roubo:** para completar a missão 10, atreva-se a roubar os planos secretos do inimigo.



# WORMS WORLD PARTY

Não tem planos para o fim-de-semana? Vá matar minhocas...

**FACTOS**



DATA DE SAÍDA: JÁ DISPONÍVEL  
 EDITORA: EON  
 PRODUÇÃO: TEAM 17  
 JOGADORES: UM OU DOIS

**GOSTA DESTA?**

Experimente...

**HOGS OF WAR**  
 Revista 60 8/10  
 Porcos contra porcos em batalhas 3D.

**WORMS ARMAGEDDON**  
 Revista 53 9/10  
 É como WWP, mas mais velho e com menos características engraçadas.



**O que pode fazer** uma minhoca num jogo PlayStation? Rastejar num monte de adubo da Team 17... e disparar com uma Uzi.

Originalmente concebido para tirar partido das capacidades de Internet das consolas mais caras, a versão para PlayStation 1 de Worms World Party, livre das algemas da lentidão dos jogos online, concentra-se num confronto por turnos que fez do seu antecessor um êxito.

A Team 17 não mexeu nos gráficos nem na física de jogo que apareceram em Worms Armageddon. De facto, os aficionados de Worms podem ficar um pouco ressentidos por não haver armas novas com as quais possam espalhar a destruição. "Invertebrados!", ouvimo-lo gritar, mas não se preocupe, pois WWP ostenta vários tipos de jogos novos e desafios para testar a mais forte das minhocas. O novo modo Time Attack, de dificuldade elevada, faz com que enfrente o relógio para conseguir

destruir os inimigos, enquanto algumas das novas missões para jogador individual são tão diabólicas que vão fazer com que morda os dedos de frustração. Foi acrescentado um editor que lhe dá a opção de criar e afinar o seu próprio exército de minhocas. Tem a fantasia de criar uma horda de minhocas medievais armadas com granadas? Então, concretize-a! Os malucos pelas estatísticas vão guinchar de alegria no ecrã de Team Performance, onde as vitórias em batalha, número de mortos e eficiência de cada minhoca podem ser guardadas para a posteridade. Mas o modo de múltiplos jogadores é onde WWP revela a sua acção minhoca-a-minhoca. De facto, não há nada melhor que desancar o exército rosa de um amigo e ver os seus próprios soldados viscosos pularem de alegria. É um prazer jogar WWP. É pena que a Team 17 nos tenha negado um arsenal mais extenso, mas mesmo assim merece entrar na colecção de jogos de qualquer um. ●



**VEREDICTO**

Revista Oficial  
**PlayStation**  
 Edição portuguesa

● **GRÁFICOS 8**  
 Colorido e agradável para a vista.

● **JOGABILIDADE 9**  
 Mexa-se, aponte e dispare!  
 A perfeição por turnos.

● **DURAÇÃO 8**  
 Meses de espantamento de minhocas.

**GLOBAL**  
 Acção de minhocas muito viciante.



**"Não há nada melhor que ver os soldados viscosos pularem de alegria"**





### FACTOS



DATA DE SAÍDA:  
JÁ DISPONÍVEL

EDITORIA: INFOGRAMES

PRODUÇÃO: DAVILEX

JOGADORES: UM

# EUROPE RACER

## Corridas em algumas grandes cidades da Europa



**"Alguma vez quis correr** ao lado de grandes marcos da Europa?" pergunta-lhe o jogo logo no início. Nós sempre quisemos contornar as velhas pedras de Stonehenge a alta velocidade. E é isso mesmo que podemos fazer após dois minutos de jogo. Infelizmente, no terceiro minuto da sua experiência de jogo, ficará convencido de que este é um título de corridas de qualidade inferior. Europe Racer vem dos mesmos criadores de London Racer, que também não tem

brilho e o coloca a conduzir por 15 percursos europeus, de Marseille a Florença, de Viena a Paris. Primeiro as boas notícias. Ligue Europe Racer e terá uma pequena surpresa. É fácil de manobrar, com pormenores muito interessantes, como localidades convidativas e uma grande variedade de equipas. No início, consegue ser atraente. Infelizmente, o tempo de carregamento depressa acaba com a alegria de qualquer jogador, as partes boas ficam para trás e apenas as pode ver pelo espelho retrovisor.

Naturalmente, a existência de vários modos de jogo – embora sem a opção de dois jogadores – permite ao jogador manobrar todo o tipo de veículos, desde todo-o-terreno a desportivos, por pistas sem grande inspiração. A física do jogo causa dores de cabeça. O jogador não tem noção de que está a correr, os power-ups e upgrades não compensam o tédio provocado pelo restante. Afinal, passear pela Europa pode não ser divertido. ●



**Na Europa:** não transmite a sensação de conduzir um carro.



### VEREDICTO

Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

● GRÁFICOS 4  
Aparência embaraçosa.

● JOGABILIDADE 4  
Não oferece nenhuma emoção.

● DURAÇÃO 3  
Despista-se na primeira curva.

**GLOBAL**  
Com o mesmo dinheiro, pode comprar Gran Turismo 2.

4

### FACTOS



DATA DE SAÍDA:  
JÁ DISPONÍVEL

EDITORIA: MIDAS

PRODUÇÃO: MIDAS

JOGADORES: UM OU DOIS

# RAGEBALL

## Acerte no fundo da rede. Ou nos outros jogadores...



**Embora muito semelhante** a Speedball 2100, Rageball é uma "previsão" de alguma espécie de futebol do século XXII, pós-apocalíptico.

O subtítulo Unchained Prisoners deve dar uma razoável indicação do que se trata – um pontapear ultraviolento, onde é mais provável ver cabeças decapitadas por postes de baliza do que golos. O jogo é disputado com um crânio em vez de uma bola e pode socá-lo, pontapeá-lo ou transportá-lo na direcção da baliza, segundo as regras do desporto-rei,

mas sem o árbitro a fazer soar o apito. Os adversários vão fazê-lo parar por quaisquer meios e os postes de power-ups espalhados em redor da pequena área fornecem uma colecção desconcertante de bombas de fogo, golpes relâmpago e armas semelhantes, numa destruição de esmagar ossos.

Um power-up particularmente satisfatório transforma todos os seus jogadores em gigantes, permitindo-lhes irromper por todo o campo, derrotando a outra equipa, enquanto um outro lhe dá uma visão de objectiva telescópica, que lhe permite derrotar um jogador adversário. Há uma série de equipas para escolher, como os Ujacks, a musculosa equipa britânica, e pode conduzi-los através das competições da liga ou da taça. Também há muitos locais onde jogar, cada um com um cenário adequadamente ameaçador, incluindo o próprio Inferno. Não é um ISS nem um FIFA Of The Future, mas Rageball é um desporto explosivo bastante bom, onde a palavra do árbitro não só não é final, como completamente inexistente. ●



**Finta ruidosa:** jogadores sem sentimentos.

### VEREDICTO

Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

● GRÁFICOS 7  
Alguns efeitos especiais espantosos.

● JOGABILIDADE 7  
Um bom divertimento (des)honesto.

● DURAÇÃO 6  
Falta-lhe subtiliza a longo prazo.

**GLOBAL**  
Um divertido jogo de futebol do futuro, com bastante violência gratuita.

7



**Jogo limpo ou falta:** pensando bem, não há jogo limpo em Rageball.



## FACTOS



DATA DE SAÍDA:  
JÁ DISPONÍVEL

EDITORIA: TDK

PRODUÇÃO:  
VISION SCAPE INTERACTIVE

JOGADORES: UM OU DOIS

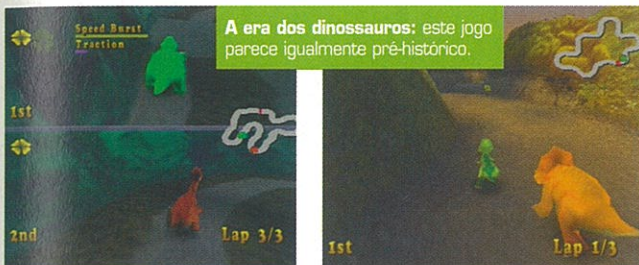
# THE LAND BEFORE TIME: RACING ADVENTURE

## Dinossauros e corridas



**Estas criaturas lentas** já povoaram o nosso planeta. Mas o destino decidiu que merecíamos jogar jogos decentes, em vez de esforços

meio cozinhados como Racing Adventure. Apesar da ligação ao filme, Racing Adventure não é, surpreendentemente, um jogo para crianças. O que é que se passa com estes jogos para miúdos? Certamente, os criadores acharam que coordenação de mãos/olhos ainda, por amadurecer, não aguentava com muito. Deve ser por isso que



**A era dos dinossauros:** este jogo parece igualmente pré-histórico.

a aceleração em Racing Adventure é tão difícil de controlar e os jogadores são relegados para tarefas de saltos. É engraçado que se espera destas mesmas jovens mentes que provoquem colisões manhosas e detectem as táticas da Inteligência Artificial... A grande novidade das pistas de obstáculos de Racing Adventure reside nos três níveis de dificuldade. No nível mais fácil, tem de coleccionar estrelas, no médio, tem um tempo limite e, no difícil, tem de fazer ambos, mas a detecção de colisão e os controlos básicos fazem com que seja um grande esforço. Quanto ao modo Racetrack, mesmo que consiga apanhar todos ícones que lhe dão velocidade, o seu oponente consegue sempre acompanhá-lo, mas se começar a falhar, é para esquecer. Racing Adventure consegue captar a aparência dos desenhos animados, mas isto não é suficiente para salvá-lo da jogabilidade defeituosa e pistas repetitivas. Simplesmente, não é bastante polido para jogadores de qualquer idade. ●

## VEREDICTO

Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

- **GRÁFICOS 6**  
Lindos dinossauros animados.
- **JOGABILIDADE 4**  
Controlos limitados e colisões difíceis.
- **DURAÇÃO 5**  
16 percursos, mas são todos muito iguais.

**GLOBAL**  
Um repetitivo jogo de corridas para miúdos, baseado num desenho animado.

**5**

## FACTOS



DATA DE SAÍDA:  
JÁ DISPONÍVEL

EDITORIA: ITE MEDIA

PRODUÇÃO: TEAM 4

JOGADORES: UM

# HUGO BLACK DIAMOND FEVER

## Hugo não merecia isto...



**O fenómeno Hugo** já teve os seus dias áureos, mas há quem insista em tentar ganhar dinheiro à custa de um nome conhecido. Mais uma vez, são

as crianças o alvo de um título acabado à pressa, possivelmente, com a desculpa de que é para miúdos.

Hugo Black Diamond Fever é o mais básico que se pode esperar de um jogo de plataformas. Os inimigos que encontra são tão "distráidos", que a maioria nem dá pela

sua presença e continuam no seu caminho. Isto não faz com que sejam fáceis de evitar, pois a maioria aparece do nada, ou pelo menos do topo ou lado do ecrã, não lhe dando tempo de manobra. A câmara não ajuda em nada, uma vez que está muito próxima de Hugo, não lhe facilitando a visão à distância.

Não há consistência neste título. Por vezes, o jogador tem de fazer saltos precisos que noutras ocasiões são feitos pelo próprio jogo, recompensando-o com um salto ridiculamente longo para alcançar uma determinada plataforma.

E o mesmo se passa com as escadas, tem de subir algumas, mas outras são ultrapassadas automaticamente. Sem nenhum aspecto de exploração, nem resolução de puzzles complexos e sem inimigos difíceis de vencer, tudo que lhe resta é a jogabilidade de Hugo que é bastante defeituosa - e suficientemente frustrante para irritar qualquer um. ●



**Que crocodilo:** alguns dos inimigos do Hugo são crocodilos vestidos de mexicanos.

## VEREDICTO

Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

- **GRÁFICOS 5**  
Personagens medianas, mas níveis vazios.
- **JOGABILIDADE 3**  
Jogo de plataformas simplista e frustrante.
- **DURAÇÃO 4**  
Não o vai voltar a jogar muitas vezes.

**GLOBAL**  
Um pequeno jogo de plataformas, com níveis aborrecidos e fraca jogabilidade.

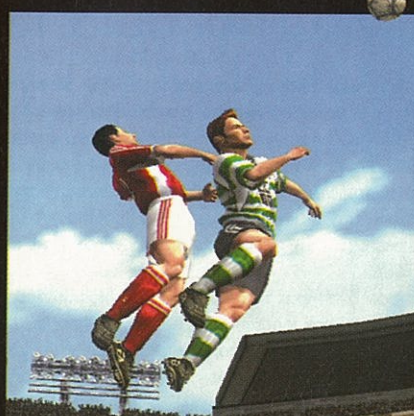
**4**







FIFA



PC CD-ROM



PlayStation 2

ea.com © 2001 Electronic Arts Inc. Todos os direitos reservados. Produto Oficial licenciado FIFA. © 1977 FIFA TM. Fabricado sob licença por Electronic Arts Inc. © 2001 MLS. MLS, o logotipo MLS logo, Major League Soccer e as identidades da equipe MLS são propriedade de Major League Soccer LLC. Todos os direitos reservados. Todos os produtos patrocinados, nomes de companhias, nomes de marcas e logotipos são propriedade dos respectivos donos. EA SPORTS™ é uma marca. Electronic Arts™, PlayStation, o logotipo da PlayStation e PlayStation 2 são marcas comerciais ou marcas comerciais registradas de Sony Computer Entertainment Inc.





COM O BRAÇO NO AR PROCURAS O TEU ESPAÇO NO CAMPO.

COM A BOLA NOS PÉS

PASSAS O DEFESA E PROCURAS UM  
COMPANHEIRO DE EQUIPA.

E FAZES UM PASSE PERFEITO.

O FUTEBOL É UMA SELVA. DOMINA-O.



it's in the game.

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





# Jogos Midas

Barato nem sempre significa qualidade inferior, mas, neste caso, há algumas excepções à regra.

## HYBRID

FACTOS DATA DE SAÍDA JÁ DISPONÍVEL • EDITORA MIDAS



Este jogo é uma espécie de Quake barato para jogador individual. Hybrid é um shooter futurista na primeira pessoa, que o faz correr em torno de corredores escuros e salas atulhadas de painéis de controlo, com o objectivo de caçar alguns artefactos alienígenas. Uma vez

recolhidos, os artefactos vão restituir ao monarca exilado do Azerbaideão a posição a que tem direito como Lorde Superior dos Escravos do Pântano. Ou coisa do género. O jogo não é propriamente mau, oferecendo o básico que qualquer título do género oferece e fazendo-o suficientemente bem. Hybrid mantém um bom ritmo e há bastantes monstros mecânicos para atingir, com uma das quatro personagens jogáveis. •



Mãos quentes, coração frio: aquele monstro tem os minutos contados.

### VEREDICTO

Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

#### GLOBAL

Por um preço razoável, pode jogar um shooter na primeira pessoa, mas com poucas surpresas.

**5**  
10

## GP CHALLENGE

FACTOS DATA DE SAÍDA JÁ DISPONÍVEL • EDITORA MIDAS



Eis uma corrida de Grande Prémio sem grandes pormenores, onde você chega às pistas com o seu reluzente carro vermelho, que, ao contrário do que seria de esperar, não é um Ferrari. Embora lhe faltem os patrocinadores adequados, os nomes dos pilotos e as pistas

autênticas dos jogos licenciados, fornece uma experiência de corrida respeitável. Há três níveis de dificuldade, portanto, se é novato nas estradas algo complicadas da F1, então, o modo Easy é uma introdução perfeita, uma vez que o auxilia com as travagens e a direcção. Os veteranos vão lançar-se no modo Hard, que oferece um desafio ao mesmo nível de qualquer outro jogo de corridas de F1. •



Ultrapassado: por outros jogos e por estes carros, se não acelerar a fundo.

### VEREDICTO

Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

#### GLOBAL

Emoções e espalhanços neste Grande Prémio barato, isento de licenças.

**6**  
10

## FUTURE RACER

FACTOS DATA DE SAÍDA JÁ DISPONÍVEL • EDITORA MIDAS



É um Wipeout mais acessível. Future Racer tem as características dos clássicos jogos de corridas do futuro, mas em vez de se pilotar mini-naves espaciais, concorre-se em máquinas que mais parecem robôs. As pistas são caprichosas, cheias de néon, atulhadas de power-ups e de objectos, mas não são tão cativantes como as de Wipeout. Mas é divertido, com estranhas personagens anime. Mas com os três jogos Wipeout disponíveis a baixo preço, é duvidoso que se compre. •

### VEREDICTO



Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

#### GLOBAL

Corridas razoáveis, mas pode comprar Wipeout por pouco mais.

**4**  
10

## WINDSURFER'S PARADISE PRO BODYBOARDING

FACTOS DATA DE SAÍDA JÁ DISPONÍVEL • EDITORA MIDAS



Estes dois jogos são bastante idênticos e ambos desastrosos. Várias editoras já foram mal sucedidas em tentar recriar o comportamento da água na PlayStation e a Midas não acrescenta nada de novo. Em Windsurfer's, o jogador atrapalha-se em tentar captar o vento e, uma vez na verticalidade, tem de apanhar uma onda e executar algumas proezas chatas. A história repete-se com Bodyboard, mas este é ainda mais apático, pois não se desafia o vento. •

### VEREDICTO



Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

#### GLOBAL

Os desportos aquáticos não são bem representados na PS.

**2**  
10

## THE LEGEND OF POCHAHONTAS

## THE HUNCHBACK OF NOTRE DAME

FACTOS DATA DE SAÍDA JÁ DISPONÍVEL • EDITORA MIDAS



A única razão para comprar estes jogos é ter um filho ou sobrinho de dois anos de idade. Além da extensa secção para colorir desenhos e dos jogos de puzzles lamentáveis, cada título recria a história "clássica", baseada durante meia hora de animação bastante imprecisa. Um livro de actividades seria mais recompensador para os pequeninos, e de certeza divertia-os muito mais. •

### VEREDICTO



Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

#### GLOBAL

Os mais pequeninos vão gostar: gostam de tudo o que é colorido.

**2**  
10





Dark Cloud

S E L F S E R V I C E



*Há decisões que não são para tomar de ânimo leve*

Pensa bem. Está nas tuas mãos não te enganares. Dark Cloud apresenta-te um mundo virtual com dois ambientes diferentes: entra na escuridão das grutas, decide que caminho seguir, escolhe a arma adequada para enfrentares o inimigo e procura a informação que te leva para o exterior, e goza o fascinante mundo dos jogos RPG. A outra possibilidade é tomar decisões estratégicas no exterior: para reconstruir uma aldeia com casas e florestas. Para além disso conta com 50 horas de jogo, gráficos assombrosos, efeitos surpreendentes e com uma grande rapidez nos movimentos. Dark Cloud faz qualquer um duvidar.



PlayStation 2

TM. Os nomes e/ou marcas aqui representadas são da responsabilidade dos respectivos proprietários. Todos os direitos reservados. Dark Cloud e PlayStation são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc. PS2 é uma marca comercial da Sony Computer Entertainment Inc.





# Baixo Preço

Jogos relançados ao desbarato

## SPYRO: YEAR OF THE DRAGON

**FACTOS** DATA DE SAÍDA **JÁ DISPONÍVEL** ● EDITORA **SONY**



**Jogos de plataformas** bonitos, hábeis e charmosos são raros, mas Spyro 3 é tudo isto e muito mais. Além do dragão roxo, pode controlar mais quatro personagens, todas elas com capacidades diferentes. Existe também uma série de mini-jogos que lhe

permitem praticar actividades com skateboard, natação e skate – todos eles perfeitamente integrados nas missões principais, o que confere a esta história de encantar uma agradável sensação duradoura. Se procura uma dose saudável de plataformas, não existem muitas que sejam melhores que esta pechincha. ●



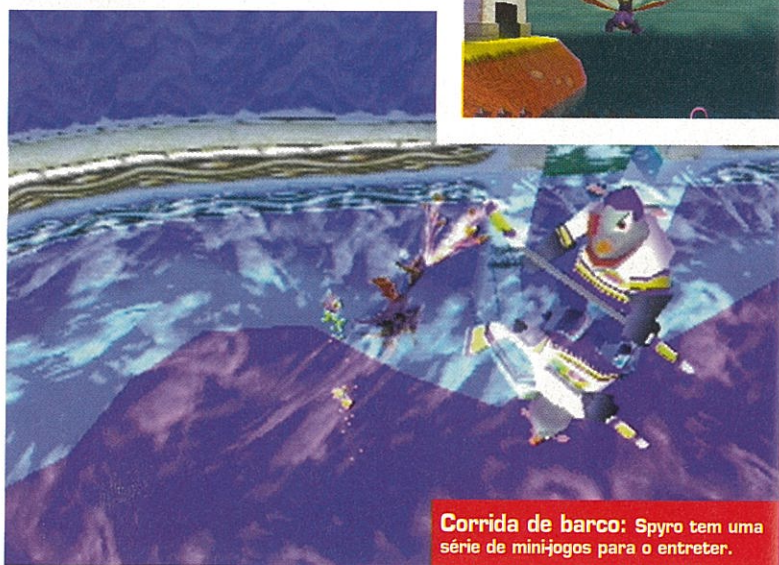
**VEREDICTO**

Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

**GLOBAL**

Um dos melhores jogos disponíveis, e agora ainda mais atraente com o preço reduzido.

**8**  
10



**Corrida de barco:** Spyro tem uma série de mini-jogos para o entreter.

## JUNGLE BOOK GROOVE PARTY

**FACTOS** DATA DE SAÍDA **JÁ DISPONÍVEL** ● EDITORA **SONY**



**Este jogo** pode não ter conteúdo, mas experimente-o em casa com um tapete de dança e um grupo de amigos e certamente passará bons momentos. Mexer-se ao ritmo de músicas da Disney poderá soar-lhe a uma espécie de aula de aeróbica

infernal, mas, na realidade, é muito divertido, não obstante ser de curta duração. Contudo, sem parceiros e um tapete de dança Jungle Book Groove Party transforma-se num jogo inferior e depressa dará por si a dar uma desculpa a Baloo para se poder retirar. ●



**Veja isto:** o miúdo acompanha a batida.

**VEREDICTO**

Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

**GLOBAL**

Quando alcança o topo tem de parar, o que se torna aborrecido.

**6**  
10

## N-GEN RACING

**FACTOS** DATA DE SAÍDA **JÁ DISPONÍVEL** ● EDITORA **INFOGRAMES**



**As corridas com aviões** de combate são muito divertidas. E N-Gen Racing faz um trabalho absolutamente fantástico ao espremer uma agradável porção de realismo de simulação de voo a 1400km/h para dentro deste espectáculo aéreo. Furiosamente rápido, e incluindo um modo ao estilo de Gran Turismo que lhe permite comprar e fazer melhorias a verdadeiros jactos de combate, bem como um modo decente para dois jogadores, este é um conjunto brilhante, enquanto um arsenal de rockets, canhões e mísseis torna as corridas, já de si tensas, ainda mais excitantes. Mas estes jactos não são

fáceis de pilotar e alcançar o sucesso contra a artilharia aérea vai ser um desafio exigente. No entanto, aqueles que tiverem tempo e paciência para persistirem irão tirar grande partido dele. Excelentes gráficos e banda sonora estrondosa. ●

**VEREDICTO**

Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

**GLOBAL**

Imagine Wipeout, mas com aviões a jacto. Divertido e bastante desafiante.

**8**  
10





Crash e companhia: na loucura da arena.

# CRASH BASH

FACTOS DATA DE SAÍDA JÁ DISPONÍVEL ● EDITORA SONY



### Transportar Crash

e o seu grupo para esta mistura de mini-jogos foi uma ideia inspiradora e este é um dos mais divertidos jogos disponíveis. Os mini-jogos são bastante simples – a diversão está em fazer os seus amigos jogarem-nos (nada se compara a cavalgar um urso polar



Volta rápida: vai andar às voltas.

enquanto deixa os seus companheiros numa plataforma congelada). Noutros jogos atiram-se bombas contra o adversário, encenam-se batalhas com tanques em labirintos, salta-se em cima de andas numa arena electrificada. Está bem equilibrado e é suficientemente fácil para um jogador inexperiente, contudo há bastante acção. Mas tende a ser repetitivo, há limites para o que se consegue "espremer" de Crash. ●

VEREDICTO  
Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

### GLOBAL

Um jogo divertido, mas sem variedade suficiente para se jogar repetidas vezes.

7  
10



Monstro: sim, como se nos conseguisse assustar.



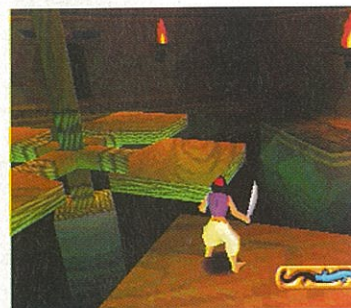
# DISNEY'S ALADDIN IN NASIRA'S REVENGE

FACTOS DATA DE SAÍDA JÁ DISPONÍVEL ● EDITORA SONY



### A Disney

rebusca o seu catálogo, escolhendo um dos seus melhores títulos para um polido jogo de plataformas que captura muito bem a atmosfera do filme.



Salto: Aladdin tem de ser preciso para atingir a outra plataforma.

Aladdin In Nasira's Revenge tem como público-alvo os mais jovens e raramente é desafiante ou original mas, durante algum tempo, é divertido. Jogos bónus de final de nível ou viagens perigosas em tapetes mágicos animam um pouco as coisas mas, por fim, torna-se tudo um pouco monótono para o jogador mais maduro. Um jogo para as crianças. ●

VEREDICTO  
Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

### GLOBAL

Um jogo infantil, variado, mas nada que tente os mais velhos a experimentar.

5  
10

# MARTIAN GOTHIC UNIFICATION

FACTOS DATA DE SAÍDA JÁ DISPONÍVEL ● EDITORA TAKE 2



À primeira vista, Martian Gothic parece um clone de Resident Evil, mas isso seria um insulto para os clones. Não há nele nada somente vulgar ou sem inspiração – é mau em todos os aspectos. A jogabilidade gira em torno de intermináveis séries de puzzles com chaves/portas em que se espera que você lide com um sistema de controlo medíocre. Os cenários têm bom aspecto mas as personagens são básicas, tal como o restante. Quando apareceu já era fraco, mas agora vale ainda menos.

VEREDICTO  
Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

### GLOBAL

Um clone pobre de RE com controlos fracos e jogabilidade débil.

2  
10

# EUROPEAN PGA GOLF

FACTOS DATA DE SAÍDA JÁ DISPONÍVEL ● EDITORA INFOGRAMES



Todos os anos morrem algumas pessoas atingidas por relâmpagos enquanto jogam golfe. EPGA Golf lucraria com uma descarga eléctrica semelhante. Faz um bom trabalho ao proporcionar um round de golfe, mas é insípido e monótono. Uma física de bola decente é uma mais valia, assim como os sete percursos reais, mas os greens e outras superfícies não são assim tão realistas. Contudo, existe um bom modo de carreira onde pode subir de posição, o que vai agradar aos fãs. ●

VEREDICTO  
Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

### GLOBAL

Um bom simulador com bastantes percursos e opções.

7  
10

# EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

FACTOS DATA DE SAÍDA JÁ DISPONÍVEL ● EDITORA INFOGRAMES



Simuladores de voo? Demasiado monótonos... Shoot 'em ups? Demasiado triviais... Mas reúna-os e obterá um jogo de estouro. Eagle One abrange com êxito estes géneros para oferecer uma emocionante campanha activa de combate aéreo com um enorme número de missões. Os gráficos sofrem de alguns solavancos mas, tirando isso, não há nada de muito errado com o jogo. Até tem um bom modo para dois jogadores com combates aéreos e missões cooperativas. ●

VEREDICTO  
Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

### GLOBAL

Simulador de voo com acção, um cheirinho a arcade e missões.

4  
10





Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

**Material de primeira**

**Melhor Comando**



**DUALSHOCK**

FABRICANTE SONY  
VEREDICTO 9/10

**Melhor ecrã**



**TRUSTMASTER**

FABRICANTE TRUSTMASTER  
VEREDICTO 7/10

**Melhor arma**



**G-CON**

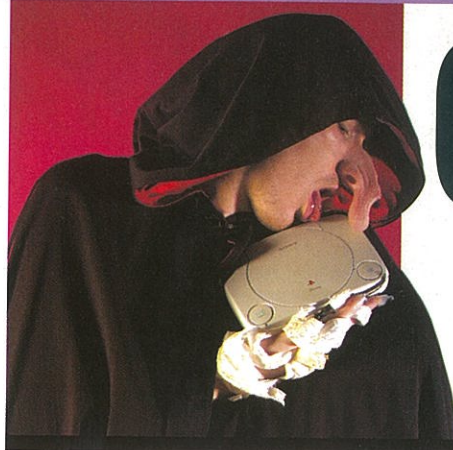
FABRICANTE NAMCO  
VEREDICTO 9/10

**Melhor volante**



**SPEEDSTER 2**

FABRICANTE SONY  
VEREDICTO 9/10



# Control

O nosso tarado dos comandos descobriu dois periféricos de som e não resistiu... *reak*

## SURGE 17 SPEAKERS

FABRICANTE LABTEC DATA DE SAÍDA JÁ DISPONÍVEL



Se quer agitar a sua PlayStation e arranjar problemas com os seus vizinhos, melhore a qualidade de som da sua caixinha cinzenta.

Um acessório animado para a sua PlayStation, o conjunto de colunas Surge 17 é composto por um grande amplificador para baixas frequências e duas colunas satélite. O amplificador permite-lhe sentir as explosões ou o roncar dos motores, enquanto as colunas, apesar de serem demasiado pequenas, melhoram significativamente o som. O conjunto é alimentado por

um simples adaptador AC e liga-se directamente à consola – não é necessário ter uma aparelhagem potente. O som começa a crepitar quando aumenta o volume, mas, ainda assim, continua a ser uma boa opção. ●

VEREDICTO

Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

**GLOBAL**

Um som envolvente pode melhorar a sua experiência num jogo de corridas ou num shooter. E pode também aborrecer os seus vizinhos.

7/10



## BEATMANIA

FABRICANTE KONAMI  
DATA DE SAÍDA JÁ DISPONÍVEL



Entre no ritmo da música e solte a sua inspiração. Fazer música pode ser bastante fácil.

Este periférico já não é novidade, mas encontrámos Beatmania guardado e passámos uns bons momentos a jogar. Pode-se obter grande diversão com o pequeno prato – arranhar, misturar e pôr aos berros os ritmos estrondosos como um profissional jogador. É complicado para um único utilizador e demora algum tempo a dominar, mas o modo para dois jogadores é acessível e com qualidade de primeira. O jogo Beatmania está incluído no pacote. ●

VEREDICTO

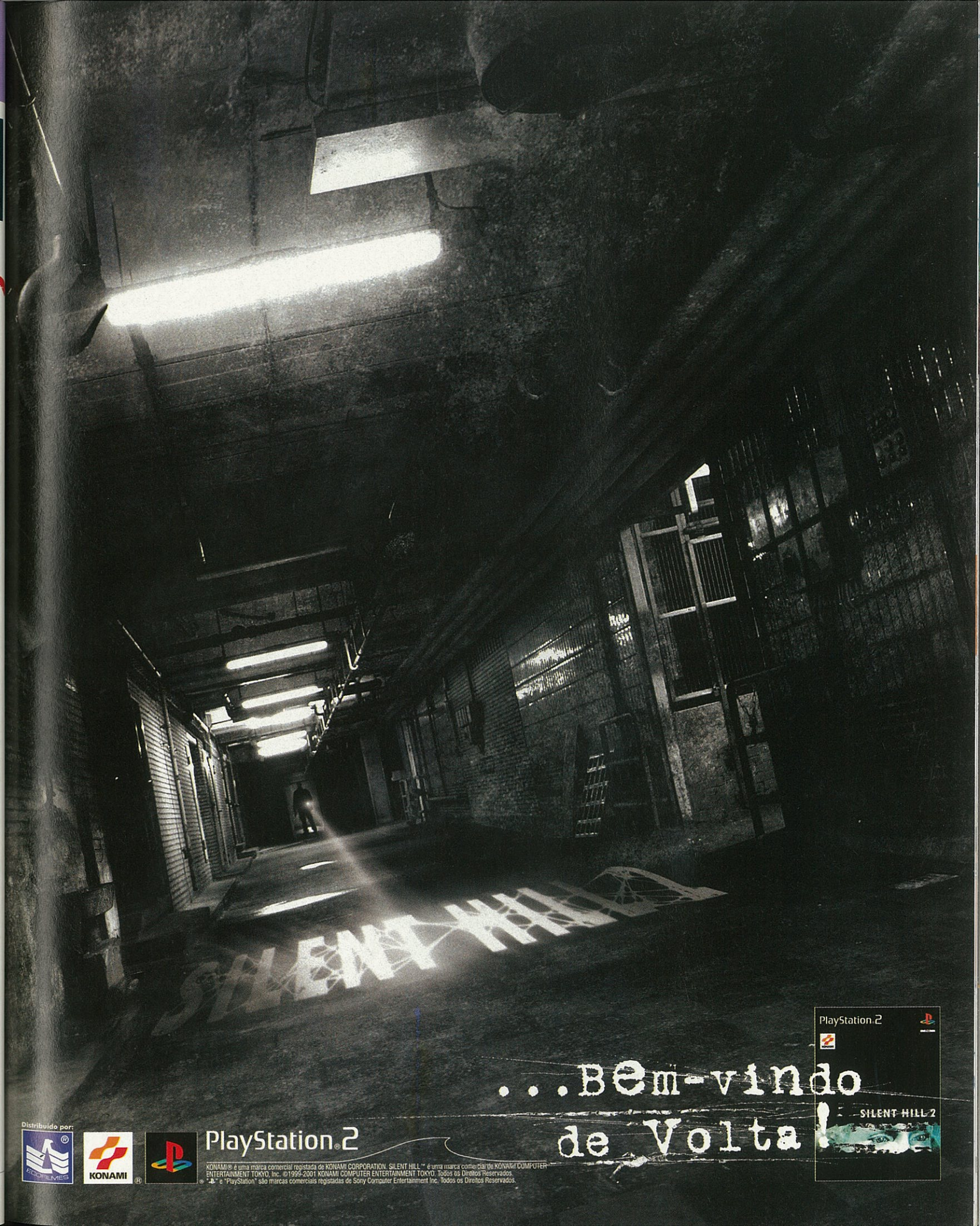
Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

**GLOBAL**

Sabemos que há um talento dentro de si, aproveite-o usando este periférico.

7/10





SILENT HILL 2

...Bem-vindo  
de Volta!



Distribuido por:



PlayStation 2


KONAMI® é uma marca comercial registrada de KONAMI CORPORATION. SILENT HILL™ é uma marca comercial de KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO, Inc. ©1999-2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO. Todos os Direitos Reservados.  
\*PS2 e "PlayStation" são marcas comerciais registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos os Direitos Reservados.





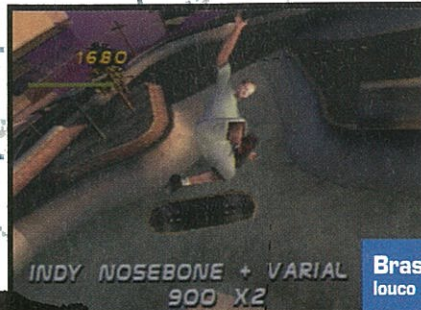
# DESTAQUE

## Tony Hawk's Pro Skater 3

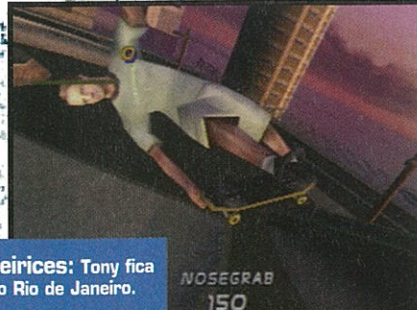
A 3D rendered character of Tony Hawk is shown in a dynamic, mid-air pose. He is wearing a red long-sleeved shirt, dark blue shorts, a black helmet with the 'TH' logo, and black knee pads. He is performing a high kick with his right leg, holding a black skateboard with 'DPR 028' written on it. The background is a bright blue sky with white clouds.

**“Mais uma vez,  
Tony procura  
redefinir os jogos  
de desportos  
radicais com maior  
ar, truques  
mais complexos  
e toneladas  
de novos elementos  
de jogabilidade.  
Sai da frente,  
Mat Hoffman”**





Brasileirices: Tony fica louco no Rio de Janeiro.



FACTOS

Data de saída: Novembro  
 Editora: Activision  
 Produção: Shaba Studios  
 Género: Desportos radicais  
 Dentes partidos durante o destaque: 11  
 Para mais:  
[www.activision.co.uk](http://www.activision.co.uk)

# TONY HAWK'S Pro Skater

Atingindo um novo limite da excelência na jogabilidade, Hawk's está de volta.

**Ilha tropical:** Skater Island recebeu competições de skater recentes.



Mais beleza: os programadores suavizaram a animação.



**E**xiste um lugar onde todos podem ser felizes. É o lugar mais belo de todo o mundo... E, se você reconhecer estas palavras

como fazendo parte da letra da banda sonora do mais recente êxito de skateboarding da Activision, então, como nós, anda a jogar Tony Hawk's 2 a mais. E quem o pode culpar? Física espantosa, jogabilidade soberbamente equilibrada e objectivos de nível desafiantes significam que este título esteve muito, muito perto de atingir essa tão esquiva pontuação de 10/10. Desde TH2, contudo, os jogadores radicais tiveram de se remediar com Mat Hoffman's Pro BMX, se é que "remediar" é a expressão mais correcta aqui, porque a aventura em bicicleta da Activision é outra pequena preciosidade. Está bem, não chega ao mesmo nível de Tony - o elemento de progressão é ligeiramente menos compensador, há menos objectivos de nível e a falta de dinheiro significa que não consegue transmitir a sensação de que há mais do que uma forma de escalar o poste escorregadio da excelência de jogo. Mas, ainda assim, foi construído sobre o motor de Tony e joga-se de forma brilhante. Eis que chega Tony 3. E, agora, pode limpar a baba e acalmar a sua mente sedenta de pranchas, porque nós vimos o jogo a correr na nossa bem-amada PS1, e tem andado a correr nos nossos sonhos desde então. Rumores de uma versão desmazelada foram esmagados com as informações que temos vindo a dar desde há alguns meses, e agora podemos ir mesmo mais longe, confirmando que o nosso Tony 3 irá desafiar a polida versão PS2 em termos de capacidade de jogo e excitação. Ora, ponha os olhos na maravilhosa verdade...





49260

**Dureza:** Tony testa os seus limites.

DEL MAR INDY  
1400

3255

THE 900  
8000

**Sinta o calor:** não há ninguém que consiga bater o 900... do nosso Tony.

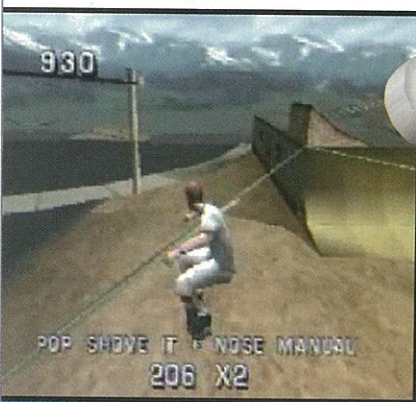
# BACKYARD

**O** jogo é colocado na consola, os logos desaparecem, e nós estamos de súbito a ver, com os lábios frementes de excitação, Tony Hawk's 3 a correr numa PS1. Vamos entrar. Logo à partida, surge Tony no seu pátio, voando de um lado para o outro como um louco. A primeira coisa que nos chama a atenção? O fabuloso som. Está bem, pode não parecer excitante (na verdade, é mesmo!) mas podemos dizer desde já que a experiência foi melhorada com muitos elementos, como soberbas batidas e sons metálicos. Por outro lado, para aqueles menos apaixonados por videojogos do que nós, há imensos outros aspectos visivelmente fantásticos à disposição.

O jogo tem um visual fabuloso, com fundos interessantes e um Tony de alguma forma mais composto a competir num ambiente suburbano - os ambientes parecem ser, pelo menos, tão grandes como os que aparecem nos dois primeiros episódios. O nível propriamente dito apresenta uma piscina em forma de rim que é simplesmente ideal para truques gigantescos e extravagantes. Que mais? Existe uma fiada de edifícios baixos com rampas e cabos de telefone,

tornando este jogo uma fantasia em muitos níveis. Espere ver também um número considerável de corrimãos, e toneladas de grandes transfers e uns pequenos bónus de air, tais como os dez bónus Stair que se conquistam fazendo o nosso tipo subir um lance de degraus.

Também há os habituais toques característicos - uma carrinha de gelados que se passeia pela rua com a sua música peculiar, e, não tarda nada, o nosso amigo Hawk está a tentar um audacioso 900... Sim, podem crer, ele está de volta...



## magia animada





## diversão cannonball



Grande salto, baixando-se para ter mais impulso na subida...



Pega na traseira da sua prancha radical e rodopia a grande velocidade...



Rail: a nova barra de equilíbrio ajuda a fazer grinds.



Põe ambas as mãos no seu corcel e consegue um magnífico Cannonball!



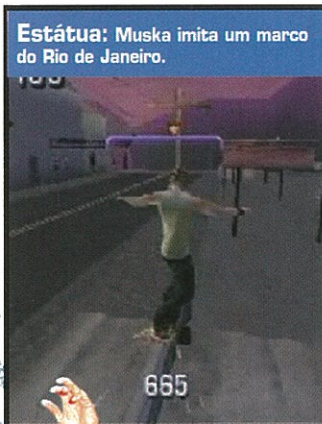
Sempre a somar: consiga pontos e impressione os amigos.

# SKATER ISLAND

**B**aseado num paraíso de skaters na mais sombria... América, Skater Island é um complexo interior cheio de rampas, caixas de diversão e corrimãos. Em resumo, uma excelente oportunidade para se exibir. Demos uma espreitadela a Rodney Mullen enquanto este percorria a pista e os nossos espíões de olhos de águia descobriram um ou dois pormenores curiosos enquanto a paisagem voava por eles. Para começar, o louco do Rodney apanha um novíssimo Stat Point que parece aumentar as suas capacidades sem que nenhum dinheiro mude de mãos! Interessante... especialmente, quando um truque posterior o coloca a uma distância mínima de outro power-up do género. Parece que o nosso skater vai precisar de ser apaparicado se quiser chegar a objectivos de jogo inatingíveis logo no início da sua carreira. Mas há mais: aquilo não são... máquinas de venda empilhadas à distância? Qualquer pessoa que já tenha jogado Matt Hoffman sabe que encontramos estas máquinas no nível do Metro de Londres como parte do objectivo da missão – será uma indicação de que precisaremos de apanhar algumas moedas no nosso caminho para a vitória? Atenção aos grabs...

## RIO

**P**oucos locais na Terra são mais viciantes do que Rio de Janeiro e ficámos, por isso, decididamente maravilhados que ele tenha sido incluído no novo Tony. Melhor do que isso, as imagens a que demos uma olhadela deixaram-nos positivamente a suplicar por mais. O nível Rio propriamente dito parece um espaço mais ou menos quadrado com ruas a ladear a principal área de jogo e uma zona central de blocos de cimento – com fantásticas saliências onde se podem fazer grinds – e um enorme poço. Depois, há também uma série de corrimãos e postes de telefone para juntar à mistura. Ficámos excitados e em pulgas quando Chad Muska executou uns truques fantásticos a toda a velocidade e, de repente, a importância do novo equilibrador de grinds torna-se muitíssimo evidente. Isto porque há imensos grinds compridos por aqui, que podem ser ligados entre si – instrumentos cruciais para conseguir pontuações de fazer rebrantar recordes. Deve ser um estouro quando tivermos o jogo completo. Não tirem os olhos daqui, amigos...

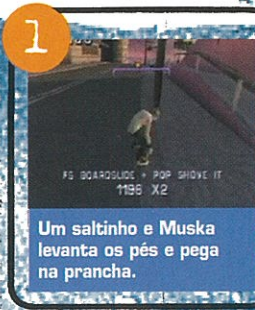


Estátua: Muska imita um marco do Rio de Janeiro.

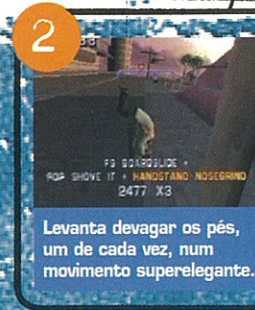


Ao anoitecer: o belo céu inspira o nosso ousado amigo.

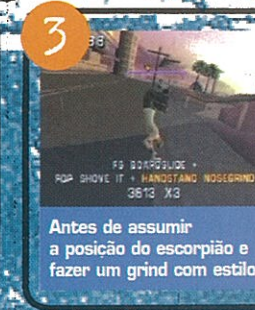
## mãos na prancha



Um saltinho e Muska levanta os pés e pega na prancha.



Levanta devagar os pés, um de cada vez, num movimento superelegante.



Antes de assumir a posição do escorpião e fazer um grind com estilo.





# TONY HAWK'S 3 TEM DE TER...

### Perguntámos a alguns jogadores o que queriam da sequência de Tony Hawk's Pro Skater 2 - e aqui fica o que nos disseram...

A minha própria música como banda sonora. As outras faixas são fantásticas, mas começam a chatear-me.

Um modo patrocinador, onde temos de criar um skater e lançar a nossa carreira impressionando potenciais patrocinadores.

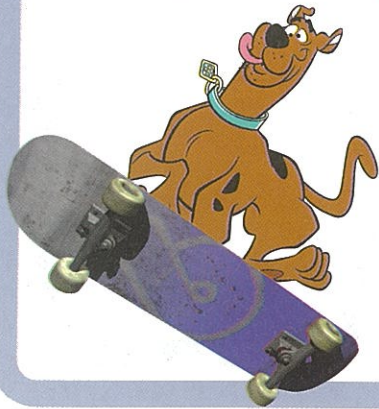
Precisa de mais sangue! Quer dizer, quase não há uma gota nos dois primeiros jogos.

Uma sensação mais arcada - imaginem power-ups como rockets ou turbinas!

Mais carne! Esqueçam a Lara nua! Por cada movimento especial que fizéssemos, o nosso skater perdia uma peça de roupa... ou, então, ceroulas e cabeleiras. E qualquer coisa para as miúdas.

Um nível "grande prancha" desbloqueável, onde pudéssemos andar e escolher participar com pranchas de snowboard, bodyboard, surf e até tábuas de passar a ferro!

Que Matt Hoffman participasse no jogo, e, como Matt ofendeu Tony em MHPB, Tony devia pagar-lhe na mesma moeda!



Um campo de minas, circuitos de tractores e um ceifeiro sombrio a olhar por cima da vedação. Ah, e alguns pocos sem fundo para que caíssemos e morrêssemos.

Modo Gás! Bastava carregar em **R1+R2+L1+L2** quando estivéssemos no ar para soltarmos uns gases e darmos mais impulso ao nosso air.



Conduzir um carrinho de compras por um parque de skate!

Scooby Doo e Pikachu como skaters secretos!

Deveria haver um supermega truque em que Tony



mostrasse o seu alvíssimo traseiro às avozinhas do sítio!

Pôr um macaco a andar de skate com os seus próprios movimentos especiais.

Imensos espectadores a passear de um lado para o outro, para que pudéssemos atropelá-los e atirá-los pelos ares, e um objectivo de nível em que tivéssemos de fazer grinds nas costas de miúdos numa escola.



## mais opções, por favor

um sumário completo das sugestões num gráfico de fácil leitura

(da esquerda para a direita)





# «BEM-VINDO AO MEU MUNDO»

## TONY HAWK'S PRO SKATER 3



Tony como nunca o viste antes.



Anda de skate com os teus amigos.



Novíssimos truques no chão tais como 'Caspers', o 'Primo' e o 'Handstand Manual'.

Entra no mais recente mundo dos skaters. Avança através do tráfego, evitando os incómodos peões e provoca desastres naturais à medida que abres caminho ao longo de 8 enormes níveis no derradeiro desafio do skateboarding. Anda de skate como o lendário Tony Hawk ou cria a tua própria lenda com a função melhorada 'Create-a-Skater', onde podes escolher entre centenas de opções. Domina novos truques usando os mesmos controlos rigorosos de THPS2 e põe à prova as tuas aptidões jogando online contra os teus amigos da cidade ou de todo o globo.

Bem-vindo ao meu mundo.

Com canções dos Alien Ant Farm, Motorhead, e Ozomatli.



PlayStation 2

Compatível com a consola de jogos PlayStation®2 e compatível com o sistema de entretenimento informático PlayStation®2.



SPORTS REVOLUTION™

ACTIVISION02.COM

© 1999-2001 Activision, Inc. e seus afiliados. Editado e distribuído por Activision Publishing, Inc. Activision é uma marca comercial registrada e Activision 02, Tony Hawk's Pro Skater e Pro Skater são marcas comerciais de Activision, Inc. e seus afiliados. Tony Hawk é uma marca comercial de Tony Hawk. Todos os Direitos Reservados. Versão do Game Boy Color desenvolvida por HotGen Studios Ltd. Versão de PlayStation 2 desenvolvida por Neversoft Entertainment, Inc. e a versão de PlayStation desenvolvida por Shaba Games, LLC. © 2001 Nintendo. Game Boy é uma marca comercial de Nintendo Co., Ltd. "G" e "PlayStation" são marcas comerciais registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todas as outras marcas e nomes comerciais são propriedade dos respectivos titulares.



# PlayStation 2

## WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Ⓐ QUANDO MARÇO 2002 Ⓞ QUEM SONY ✕ ONDE WWW.SCEE.COM

**PREVIEW** O caminho foi longo e sinuoso, mas WRC está a reagir muito bem.



**No que diz respeito** a jogos de rally, Colin McRae tem tido a estrada praticamente por sua

conta há já algum tempo. Mas, agora, anda um novo concorrente a afinar a jogabilidade, preparando-se para um confronto emocionante com o campeão titular. E, desta vez, está em jogo a coroa do rally da próxima geração. O objectivo da produtora Evolution Studio tem sido criar terrenos dolorosamente realistas, bem como veículos que respondem a ele tão fielmente como aconteceria no campeonato real. E, apesar de o sistema de controlo depender do omnipresente trio acelerar, travar e deslizar, a experiência de condução está (mesmo nesta fase prematura) longe de ser banal.

A chave para isto é a forma como o jogo nos envolve nas várias provas do Campeonato Mundial, desde um País de Gales chuvoso e lamacento, até uma Islândia igualmente encharcada em chuva. Quer estejamos a voar por uma estrada escura como breu, com um pára-brisas rachado e salpicado de lama, ou a tentar controlar o carro numa curva apertada de desfiladeiro de montanha, com a estrada



**Tempo de conduzir:** a vista do interior do carro é perfeita para os fãs de realismo.

coberta de xisto, estamos perante um jogo em que a perícia de condução é uma necessidade e não um complemento da velocidade. O co-piloto em WRC assume um papel cada vez mais central. Quando uma queda de 60 metros, capaz de genuinamente rebentar um carro, está à distância de uma curva mal calculada, você conduz quase tanto pelo som urgente da voz do seu colega como com os seus próprios olhos. Isto dá uma dimensão excitantemente nova aos acontecimentos, e torna aquelas curvas feitas com suavidade e inteligência muito mais gratificantes quando sabemos que começamos a tratar delas mesmo antes de elas surgirem no campo de visão. Como seria de esperar de uma licença oficial, as etapas meticulosamente realizadas



**"Eu disse esquerda!":** nunca ignore os conselhos do seu co-piloto.

do campeonato não são o único ponto de contacto com a realidade. Os melhores pilotos do mundo e os seus carros estão todos presentes e de forma correcta. Quer lhe agrade mais irromper por Portugal ao volante do Subaru Impreza de Richard Burn, ou atacar San Remo no Mitsubishi Lancer de Tommi Makinen, descobrirá aqui aquilo que procura. Mas são os detalhes que dão vida a WRC. As multidões gritam e acenam quando passamos por elas a alta velocidade. A nossa frente abrem-se panoramas magníficos, sem nada daqueles irritantes sobressaltos nem das névoas convenientes, ao mesmo tempo que uma soberba câmara de

### Pontos fortes

- **Provas** São apresentadas 14 provas internacionais, incluindo Islândia, Austrália, França, Chipre e País de Gales.
- **Vistas** Uma enorme distância de panorama significa que uma folhagem conveniente pertence ao passado.
- **Realismo** Realismo GT3 total, com danos e acumulação de sujidade por todo o carro, está sempre presente.

helicóptero (completa até nos sons pulsantes das hélices) dá uma sensação de documentário aos Replays, a qual sublinha a experiência total de rally que é precisamente o que a Evolution deseja. World Rally Championship tem saída marcada para Março próximo, o que nos parece tempo suficiente para melhorar o que já parece ser um excelente jogo. Será que a versão PS2 de Colin McRae, recentemente anunciada, conseguirá manter-se ao nível deste ambicioso recém-chegado? Seja qual for a resposta a esta questão, os jogadores só podem ter a lucrar com a situação. Ⓞ

**"O jogo envolve-o em várias provas do Campeonato Mundial..."**

➔ **NÃO REFILE** A seqüela do jogo de criação de animais Seaman apresentará um comando ligado a um microfone...

■ **AO VOLANTE** O próximo Ridge Racer está a chegar à PS2, apesar de notícias de um título RR na Xbox...





**Em forma:** os circuitos são enormes e belos!

## WIPEOUT FUSION

QUANDO NOVEMBRO QUEM SONY ONDE WWW.SCEE.COM

**ESTE MÊS** Quer velocidade? Tenha cuidado com o que deseja, Wipeout Fusion é rápido.

→ **Conhece aquela** sensação, depois de uma montanha-russa passar pelo ponto mais alto de uma elevação tremenda, de adrenalina a subir quando o mundo começa a andar à volta? Então, estenda esta sensação por vários minutos e ligue-a ao pai dos futuros jogos de corridas e terá uma aproximação do que significa jogar Wipeout Fusion. O jogo não é inovador, mas, dada a enorme popularidade da fórmula

de Wipeout, isto não causa grande preocupação. O resultado final dependerá do se consiga fazer com as especificações da PS2 e, pelo que já vimos, os jogadores não ficarão desiludidos. Os circuitos são muito mais abertos do que antes, com características como saltos enormes, loopings e inclinações quase verticais a fornecer maior qualidade de jogabilidade e a ser um deleite para os olhos. Acrescente uma música contagiante e Wipeout Fusion bem pode apressar-se. ©

### ÚLTIMA HORA

## DNA

QUANDO NOVEMBRO QUEM VIRGIN ONDE WWW.VIE.CO.UK

**ANTEVISÃO** Acha que já sabe o que é DNA? Está muito enganado...

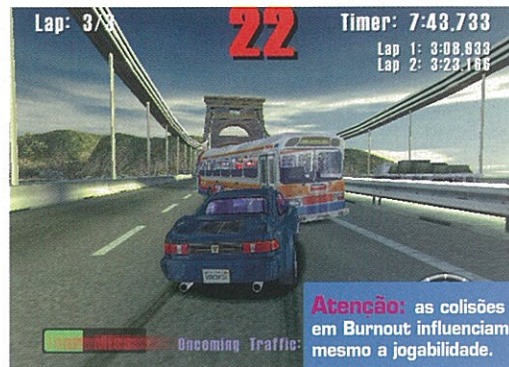
→ **Boas** notícias para os leitores que gostam dos jogos de tiros isométricos com um acentuado sabor a manga e imenso ketchup

corporal. Dark Native Apostle vai pô-lo a jogar como um homem de uma cela obscura, conhecido apenas por B13, o qual é o resultado inesperado de experiências para criar um super-homem

melhorado biomecanicamente. Você acorda sem memória, foge do laboratório e começa assim a sua viagem para recuperar o conhecimento de si. O ponto forte de DNA é a capacidade da personagem de misturar e conjugar os biochips de nanotecnologia que lhe conferem um vasto leque de capacidades especiais. Baseado essencialmente em puzzles, o jogo promete colocar alguma ficção científica numa aventura de terceira pessoa. ©



**Maja esperança:** os biochips podem ajudar a derrotar este monstro.



**Atenção:** as colisões em Burnout influenciam mesmo a jogabilidade.

### Em Breve

#### OUTONO

- **18 WHEELER**  
Acclaim
- **AGE OF EMPIRES II**  
Konami
- **CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX**  
Universal
- **DRIVEN**  
BAMI
- **FIFA 2002**  
EA Sports
- **GIANTS: CITIZEN KUBUTO**  
Interplay
- **G-SURFERS**  
Midax
- **JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE**  
EA
- **SHADOWMAN: 2ND COMING**  
Acclaim
- **WIPEOUT FUSION**  
SCEE

#### INVERNO

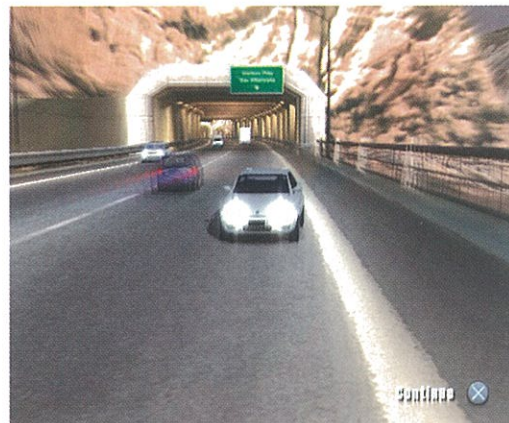
- **DEVIL MAY CRY**  
Capcom
- **DROPSHIP**  
SCEE
- **ENDGAME**  
Empire
- **EVE OF EXTINCTION**  
Eidos
- **JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY**  
Universal
- **PARAPPA THE RAPPER 2**  
SONY
- **PRO EVOLUTION SOCCER**  
Konami
- **SILENT HILL 2**  
Konami
- **SMUGGLER'S RUN 2**  
Rockstar
- **STUNTMAN**  
Infogrames
- **TONY HAWK'S PRO SKATER 3**  
Activision
- **WWF SMACKDOWN JUST BRING IT**  
THQ

## BURNOUT

QUANDO NOVEMBRO QUEM ACCLAIM ONDE WWW.CRITERIONSTUDIOS.COM

**FOGO** Acclaim conduz o sucessor de Out Run.

→ **O historial da Criterion** como respeitada produtora de programas para fabricantes de jogos, como a Konami e a Ubi Soft, está, sem dúvida, a dar os seus dividendos no que toca à criação de títulos próprios. Tomemos como exemplo Burnout (conhecido, formalmente, como Shiny Red Cat). Este jogo de corridas urbanas arcade tem um aspecto polidíssimo, com vastos panoramas de cidades a deslizar ao lado do nosso carro sem qualquer abrandamento ou compromisso no que se refere aos detalhes. A premissa do jogo é simples. Corra por 14 circuitos citadinos na Europa e na América tão velozmente quanto possível, passando por postos de controlo para se manter em prova. E isto é praticamente tudo o que há a fazer. Mas estes circuitos são constituídos por vias públicas e há imenso tráfego em deslocação lenta entre você e a linha de vitória. Esgueirar-se por entre os carros, autocarros e camiões (tendo em conta uma Inteligência Artificial sofisticada) é crucial. E as colisões (quando acontecem) são do tipo mais realisticamente esmagador de ossos que já se viu. Burnout está bem e recomenda-se... ©







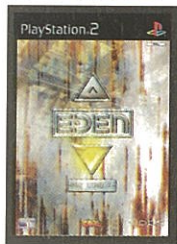
Um a um: em Project Eden, é crucial escolher a pessoa certa para o trabalho.



Tudo pelos ares: lá no fundo, nos níveis mais baixos de Project Eden, as coisas têm o hábito de rebentar pelas costuras...

# PROJECT EDEN

## FACTOS



DATA DE SAÍDA:  
**JÁ DISPONÍVEL**

EDITORA: **EIDOS**

PRODUÇÃO:  
**CORE DESIGN**

JOGADORES: **UM A QUATRO**

GOSTA DESTA?  
Experimente...

**PS1: TOMB RAIDER**  
Revista 64 10/10  
O equilíbrio perfeito entre acção e exploração.

**PS2: ONI**  
Revista 70 8/10  
Excelente aventura de ficção científica de terceira pessoa.

## Uma aventura de ficção científica, dos criadores de Tomb Raider



**O Futuro.** Que lugar fantástico! É apenas um gigantesco pedaço de plasticina sem qualquer marca com que as mentes de designers, artistas e apregoadores do apocalipse podem moldar todo o tipo de formas excitantes, imaginativas e pavorosas. E, normalmente, tem um monocarril em qualquer lado.

Embora Project Eden possa ser leve no que se refere a meios de transporte elevados, acaba por fazer um trabalho fantástico no que se refere à concepção de um mundo futuro perigosamente cheio de gente com mutantes à solta, e depois larga o jogador no meio da confusão. E quem é o jogador? Esta é a parte interessante. O jogador é uma unidade de quatro pessoas da Urban Protection Agency (Agência de Protecção Urbana), enviada dos níveis superiores, mais salubres, de um mega arranha-céus para os andares inferiores, poluídos e sombrios, para verificar uma série de perturbações estranhas ao nível do solo.

A sua equipa também é um grupo muito particular. Carter é o detective da equipa, enquanto Minoko é um perito em computadores binários, André

é um técnico altamente especializado que consegue reparar praticamente tudo e, finalmente, temos Amber, um robô enorme que consegue suportar tanto calor extremo como gases nocivos. Acrescente à mistura um arsenal muito jeitoso e estará pronto para enfrentar a aventura. A sua missão consiste em percorrer os enormes 11 níveis do jogo, alternando entre o controlo directo de cada membro da equipa, à medida que vai usando as respectivas capacidades para abrir caminho. E, embora os elementos do grupo possam ser deixados para trás para uma ou outra missão individual, o jogador arrisca-se a voltar e encontrar alguns montes de cartilagem, uns farrapos e dois pares de botas fumegantes. A não ser, claro, que os deixe em lugar seguro. A ideia, portanto, é manter a equipa junta tanto quanto possível, e a Core fez um excelente trabalho na criação de um menu e de um sistema de controlo

### “Uma curva de interesse a funcionar a cem por cento”

que lhe permite, a si, concentrar-se na jogabilidade em vez de causar confusão com o mecanismo de compatibilizar tarefas múltiplas. Com os seus muitos puzzles e momentos de intensa acção, Project Eden é um jogo de combustão lenta, que recompensa o tempo investido na aprendizagem das capacidades da equipa. Um mapa de jogo teria sido uma boa ideia e os gráficos são esporadicamente sólidos e não espectaculares, mas com um interesse a 100 por cento, esta é uma experiência inteligente e sedutora. ■

## VEREDICTO

Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

- **GRÁFICOS 6**  
Animação sombria e desajeitada.
- **JOGABILIDADE 8**  
Extremamente jogável, com tempo.
- **DURAÇÃO 7**  
Desafiante, mas com pouco valor de repetição.

### GLOBAL

Aventura satisfatória, que nos desilude devido a alguns dos gráficos.

**8**  
10



PS2 e "PlayStation 2" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. "PES2" é uma marca comercial da Sony Computer Entertainment Inc. O nome e marcas comerciais da FIFA Pro e Membros Associados, são marcas registradas da FIFA Pro e/ou dos Membros Associados. "FIFA Pro" é uma marca registrada da International Association of Football Players Union.



### 1ª Comunhão do Luisinho

*Para aqueles que sonharam sempre em ser uma estrela. Gritos, nervos, fotos e até entrevistas. Tudo por que tens que passar para seres uma grande estrela do "This is Football 2002". Entra no estádio, olha os teus ídolos nos olhos, mais de 200 faces das melhores jogadores, e chuta com determinação. Festeja os golos com os teus companheiros de equipa e sente o vibrar do estádio com os cânticos das claques. E podes sentir a tensão do jogo como uma sensação autêntica. Desfruta de um grande realismo com as jogadas mais deslumbrantes. Vive todas as emoções do futebol.*



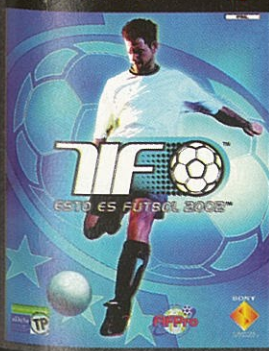
ESTO ES FUTBOL 2002™

[www.tif2002.com](http://www.tif2002.com)

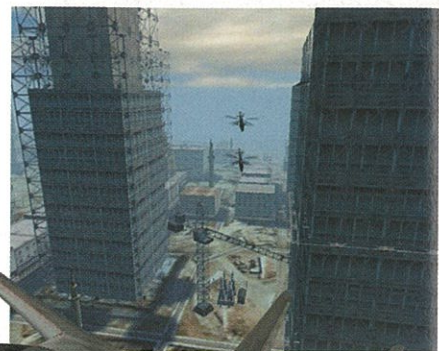


PlayStation 2

PlayStation 2







Ases pelos ares: para nós, este jogo só estaria completo com a presença de Tom Cruise.

# TOP GUN: COMBAT ZONES

## A bordo do Tomcat, mas sem Tom Cruise

### FACTOS



DATA DE SAÍDA:  
**JÁ DISPONÍVEL**

EDITORA: **TITUS**

PRODUÇÃO:  
**DIGITAL INTEGRATION**

JOGADORES: **UM**

**GOSTA DESTA?**  
Experimente...

**PS1: EAGLE ONE HARRIER ATTACK**  
Revista 56 8/10

Um bom simulador com um toque cinematográfico.

**PS2: SKY ODDYSSEY**

Revista 71 7/10

Emoções aéreas, simples mas agradáveis.



### O famoso filme dos anos

80 faz um estranho regresso ao mercado dos videojogos com este título para PS2. O último Top Gun correu ainda na época das velhas máquinas de 16 bits, mas não é o facto de ter mais de dez anos que faz com que um jogo inspirado nos aviões do filme perca o seu interesse.

Com 36 missões de estilos diferentes, Top Gun: Combat Zones leva o jogador pelo mundo fora, a locais como a Ásia, o Golfo ou o Norte da Rússia. Pilotar estes aviões pode parecer fácil aos pretensos ases do ar, mas tendo em conta a diversidade de situações que os espera, é aconselhável que frequentem a Academia de Voo, independentemente de quão bons se considerem. Aqui, encontrarão cinco missões de treino que os prepararão para tudo. Inicialmente, o jogador tem acesso apenas a três jactos, F-14 Tomcat, F-18 Hornet e o F-22 Raptor. Os restantes cinco – o F-4 Phantom, JSF, YF-23, Osprey e o Harrier – são aviões de bónus e é preciso completar missões para conquistar o direito de os pilotar.

Top Gun: Combat Zones tem opções para agradar a todos, dos pilotos ocasionais aos ases. Em Quick Start, a entrada numa missão é imediata e podem tomar-se algumas decisões quanto ao seu género, seleccionando factores como o tipo de combate, o cenário e o horário. A via mais séria leva o jogador para a Zona de Guerra, pedindo-lhe que seleccione uma das três áreas (Rússia, Golfo e Ásia) e coloca-o a bordo do avião, pronto para entrar em acção. Há missões simples, como reconhecimento de terreno e outras bastante mais complicadas, como o lançamento de armas químicas ou a destruição de diversos tipos de aparelhos militares terrestres. O jogo cruza alguns elementos de arcade e de simulação embora penda mais para o primeiro género. No entanto, ele permite algumas especificações no que toca ao comportamento do avião. A forma como se pilota também não é 100% arcade, obedecendo a algumas leis dos manuais de voo. O jogador pode ainda escolher de entre quatro sistemas de controlo, de acordo com as suas preferências pessoais. Os gráficos estão bastante bons,

com destaque para as texturas dos cenários e efeitos especiais. O terreno parece liso e homogéneo e o céu enche-se de fumos ou com os mil e um reflexos do Sol. Os modelos dos aviões estão fiéis aos originais e o cockpit, embora não tenha todos aqueles aparelhómetros que os simuladores costumam ter, é funcional e permite uma boa vista da acção. O som acompanha tudo isto com qualidade, mas, estranhamente, não há uma única música de Top Gun incluída na banda sonora. ■

### VEREDICTO

Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

■ **GRÁFICOS 8**  
Um visual bom, no geral.

■ **JOGABILIDADE 7**  
Um pouco complicada inicialmente.

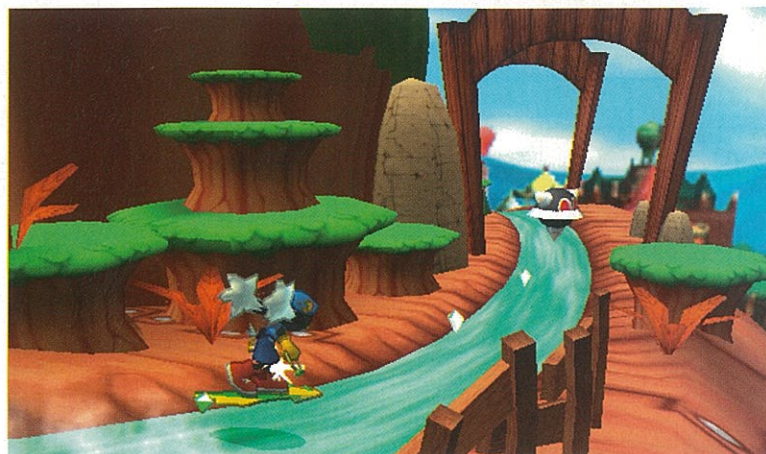
■ **DURAÇÃO 8**  
36 missões e seis aviões para pilotar.

**GLOBAL**  
Top Gun, mas sem a participação de Tom Cruise.

**8**  
10

## “Tem opções para agradar a todos, dos pilotos ocasionais aos ases”





**Grandes orelhas:** este herói colorido não tem problemas de audição.

# KLONOA 2: LUNATEEA'S VEIL

## Uma preciosidade num género superpovoado

### FACTOS



DATA DE SAÍDA: **JÁ DISPONÍVEL**  
 EDITORA: **NAMCO**  
 PRODUÇÃO: **NAMCO**  
 JOGADORES: **UM**

**GOSTA DESTE?**  
 Experimente...

**PS1:** **KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE**  
 Revista 32 7/10  
 Já tem uns aninhos, mas é uma boa opção para os fãs de plataformas.

**PS2:** **RAYMAN REVOLUTION**  
 Revista 68 7/10  
 O colorido e fascinante mundo de Rayman.



É a mais bela aventura em plataformas da PlayStation 2. Klonoa marca o seu regresso com uma experiência maravilhosa de pura beleza em movimento, que prova que a mistura entre 2D e 3D ainda tem muito para dar e que pode até oferecer coisas mais bonitas que os extensos universos tridimensionais, onde tantas vezes o jogador se perde no meio da exploração. Em Klonoa 2: Lunateea's Veil, isso não acontece. O adorável boneco das orelhas grandes sabe sempre o caminho a seguir, pois apesar dos vários planos que os cenários ocupam e da sua grande profundidade, a estrada que conduz Klonoa ao longo da sua missão é apenas uma. Composta por 24 níveis, esta aventura é uma autêntica obra de arte criada pela Namco, que prova que o seu talento continua a estender-se além dos jogos de luta e de corridas.

A história começa com um sonho, mas a acção tem início quando Klonoa dá à costa numa praia de Lunateea e encontra Lolo, uma jovem aprendiz de sacerdotisa, e o seu amigo Popka. Esta terra de sonho mantém-se equilibrada graças aos quatro Sinos da Harmonia que se encontram nos quatro reinos da ilha. Claro que, se tudo fosse perfeito não haveria pretexto para o jogo, e esse pretexto é dado por uma força sinistra, que quer trazer o Sino da Tristeza para Lunateea, um quinto sino que desequilibrará tudo, afectando a saúde das sacerdotisas que mantêm a ordem e introduzindo criaturas medonhas nesta terra encantada. Klonoa chega na hora exacta para ajudar Lolo e parte pela ilha fora, enfrentando corajosamente a noite de tempestade, rumo a um combate obscuro com a terrível força do mal. Pelo caminho, ele encontrará as mais diversas situações e obstáculos, mas nada

é impossível para um verdadeiro herói, principalmente quando tem umas orelhas deste tamanho! A jogabilidade é muito auxiliada pelo facto de o jogo ser na sua essência 2D. Não há nada que escape, nem perdas de tempo com caminhos que não levam a lado nenhum. Deste modo, o jogador pode dedicar a sua atenção àquilo que é verdadeiramente importante, sem se desperdiçar com episódios frustrantes. Há alguns puzzles bem construídos, desafiantes na medida certa, que se vão tornando mais complicados com o evoluir do jogo, muitos inimigos (que Klonoa pode usar como auxiliares para os seus saltos) e os inevitáveis bosses, que dão umas boas dores de cabeça. O visual é simplesmente maravilhoso, com belíssimos cenários, personagens adoráveis e uma fluidez de movimentos à altura de um filme de animação e o som enquadra-se perfeitamente em toda esta harmonia, com melodias alegres e os divertidos discursos ininteligíveis das personagens. ■

### VEREDICTO

Revista Oficial  
**PlayStation**  
 Edição portuguesa

■ **GRÁFICOS 10**  
 Simplesmente maravilhosos.

■ **JOGABILIDADE 9**  
 Excelentes puzzles e desafio na medida certa, sem frustrações.

■ **DURAÇÃO 9**  
 Muitos segredos para descobrir e níveis extensos.

**GLOBAL**  
 O melhor das plataformas 2D na PS2.

**10**  
 10

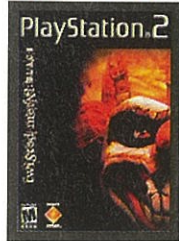
“Experiência maravilhosa de pura beleza em movimento”



# TWISTED METAL: BLACK

## Destruição automóvel de volta à arena

### FACTOS



DATA DE SAÍDA:  
**JÁ DISPONÍVEL**

EDITORIA: **SONY**

PRODUÇÃO:  
**INCOGNITO STUDIOS**

JOGADORES: **UM A QUATRO**

GOSTA DESTE?  
Experimente...

**PS1: DESTRUCTION DERBY RAW**  
Revista 60 8/10

Transforme os adversários em sucata.

**PS2: GRAN TURISMO 3 A-SPEC**  
Revista 74 9/10

À falta de um jogo de destruição automóvel, opte pelo melhor jogo de corridas de sempre.



**Com Twisted Metal: Black,** os combates entre carros podem voltar a estar na moda. Há muito tempo que não se via um título assim.

O género foi-se tornando cada vez mais desinteressante com o passar do tempo, devido às sequelas pouco inspiradas que se seguiram aos êxitos iniciais. A Incognito Studios deu nova vida à série Twisted Metal, trazendo de volta o bom velho apetite pela destruição característico do género. Com um elenco de personagens completamente loucas ao volante de veículos tão bizarros quanto elas, é difícil resistir à vontade de chegar ao fim do Concurso Calypso e descobrir o que lhes acontece. A lista inicial inclui nomes conhecidos de edições anteriores, como o de Bill Ray, Mr. Grimm, No-Face, Raven e Sweet Tooth e, entre as personagens secretas, podem encontrar-se mais algumas caras familiares. Em comum, elas têm personalidades muito fortes e uma boa razão para lutar pela vitória nestas arenas de combate. Estes motivos são desvendados em Story, mas o jogo conta também com modos Challenge, Endurance e as opções Multiplayer Deathmatch (para dois a quatro jogadores em simultâneo), Co-operative, para dois jogadores lado a lado contra o inimigo e Last Man Standing, também para dois jogadores, mas numa batalha onde só um pode sobreviver.

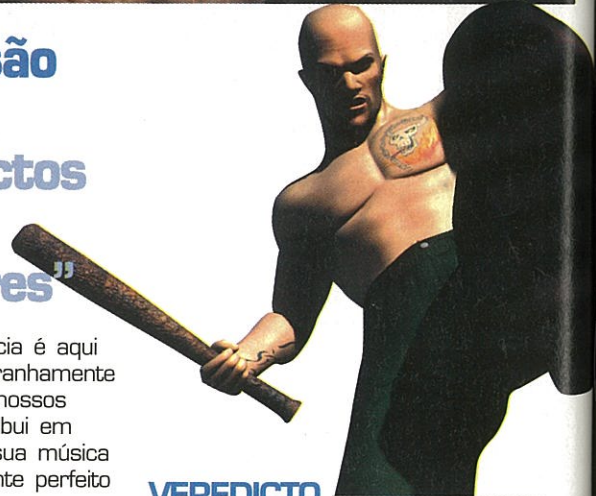
O ritmo a que decorre a acção é alucinante e envolvente. Embora não se trate de um jogo acessível à primeira, Twisted Metal: Black cria raízes dentro do jogador com o passar do tempo e quando ele, finalmente, consegue dominar os controlos na perfeição, está



**Violência e rapidez:** as palavras-chave num título que prima pela destruição.

## “Os cenários são interactivos, cheios de objectos passíveis de atirar pelos ares”

completamente viciado. A violência é aqui apresentada de uma forma estranhamente sedutora, apelando a todos os nossos sentidos. A banda sonora contribui em muito para este efeito, com a sua música atmosférica que cria um ambiente perfeito para tudo o que os olhos vêem e mexe verdadeiramente com os sentidos, aticando o espírito de combate. O visual dá tudo aquilo que o jogo merece, com uma qualidade à altura dos bits da PS2. O design de níveis é merecedor de destaque devido à variedade e às surpresas que reserva dentro de cada um deles. Os cenários são altamente interactivos, cheios de objectos passíveis de serem mandados pelos ares com um míssil bem dirigido e portas e paredes amovíveis que dão acesso a áreas secretas. Os carros têm um aspecto estranhíssimo, reflectindo bem a personalidade dos seus condutores e os efeitos especiais são simplesmente espectaculares, iluminando a escuridão com as suas explosões vibrantes de cor. ■



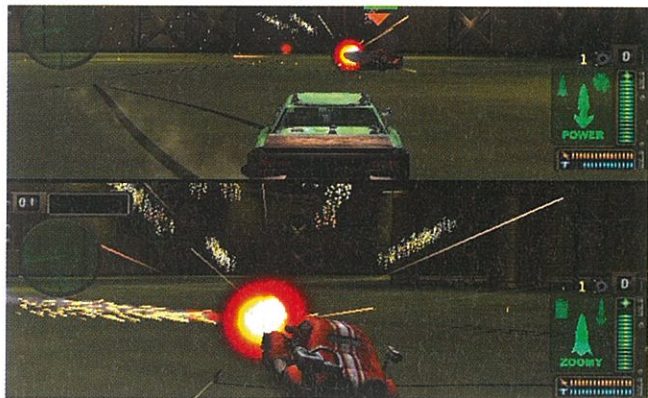
### VEREDICTO

Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

- **GRÁFICOS 9**  
Um belo espectáculo visual.
- **JOGABILIDADE 10**  
Um desafio viciante e superjogável.
- **DURAÇÃO 9**  
Segredos para descobrir e várias opções de jogo.

**GLOBAL**  
Simplesmente espectacular!

**10**





# 100% FUTEBOL 120% NAS CLASSIFICAÇÕES

“Pro Evolution Soccer é o melhor título futebolístico da actualidade”

*Multi-Consolas*

“Pro Evolution Soccer é uma aposta segura naquele que se anuncia como a melhor simulação de todos os tempos do desporto-rei.”

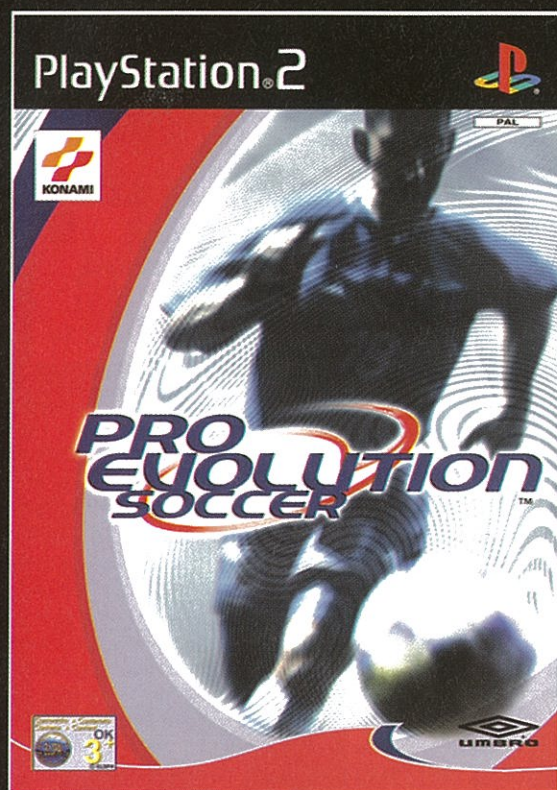
*Mega Score*

“O novo supra sumo da bola virtual. Um jogo extraordinário...um título obrigatório para todos os aficionados do género”

*B Gamer*

“Simplesmente perfeito...sem dúvida alguma, o melhor simulador de futebol alguma vez criado para qualquer plataforma”

[www.gameover.pt](http://www.gameover.pt)



## 23 de NOVEMBRO

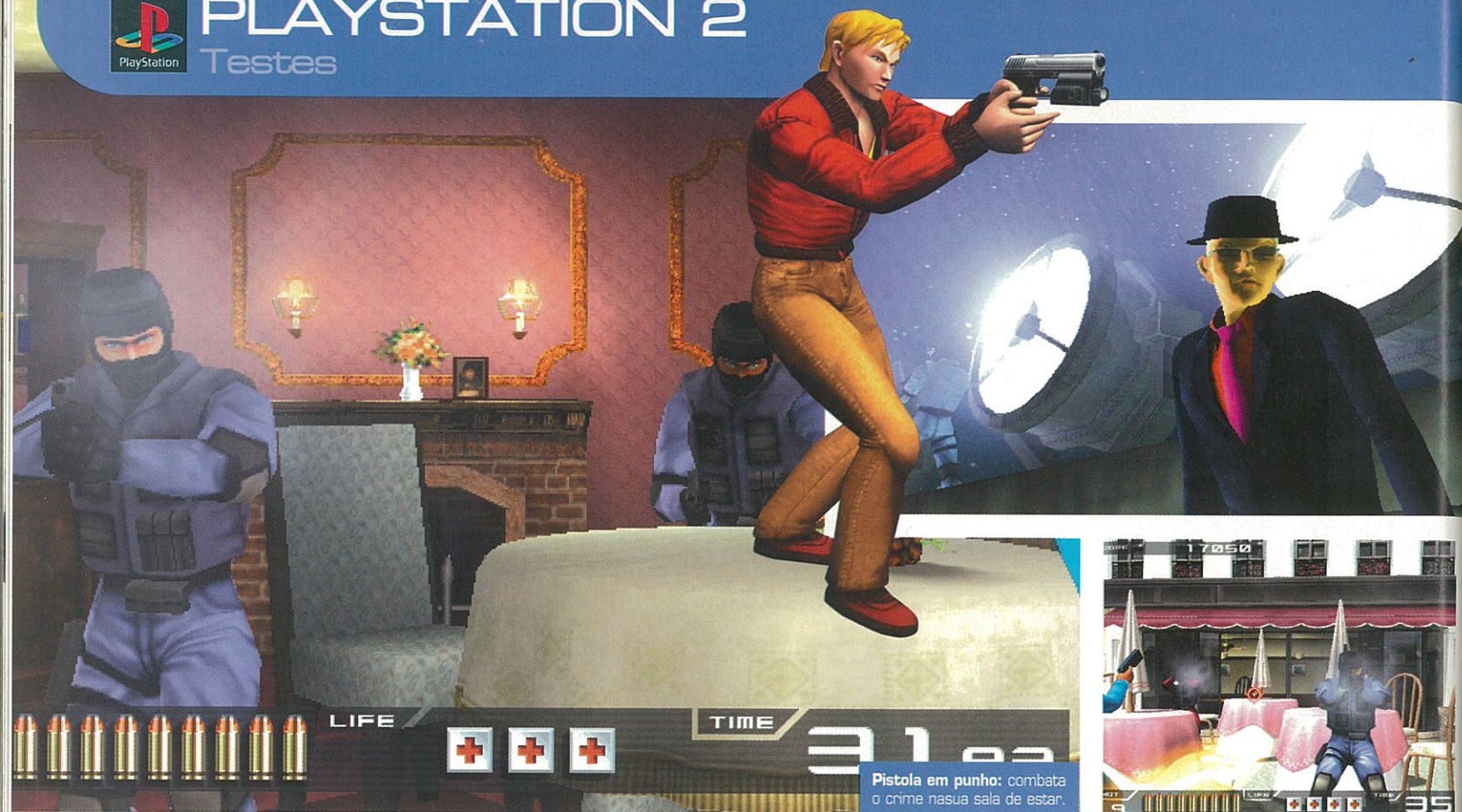


KONAMI® é uma marca comercial registada de KONAMI CORPORATION. Pro Evolution Soccer™ é uma marca comercial de KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO, Inc. ©1999-2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO. Todos os Direitos Reservados. "PS" e "PlayStation" são marcas comerciais registadas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos os Direitos Reservados.

Distribuído por:







Pistola em punho: combata o crime nasua sala de estar.

# TIME CRISIS II

## É como ter uma máquina arcade em casa

### FACTOS



DATA DE SAÍDA: **JÁ DISPONÍVEL**  
 EDITORA: **NAMCO**  
 PRODUÇÃO: **NAMCO**  
 JOGADORES: **UM OU DOIS**

**GOSTA DESTA?**  
 Experimente...

**PS1:**  
**TIME CRISIS PROJECT TITAN**  
 Revista 70 7/10  
 Pouco inovador, mas uma boa diversão.

**PS2:**  
**RED FACTION**  
 Revista 72 9/10  
 Não é bem o mesmo género, mas um excelente shooter.



**Demorou alguns anos,** mas Time Crisis II chegou ao mercado de consolas. O shooter de sucesso de arcade foi convertido para a PS2 e, com a ajuda da GunCon2, revela-se uma experiência bastante agradável. Escusado será dizer que é impensável tentar jogá-lo sem a pistola, pois o comando tradicional não tem a mínima utilidade para jogos deste género. Além do jogo original, esta versão de Time Crisis II conta com quatro mini-jogos – Agent Trainer, Quick & Crash, Shoot Away 2 e Crisis Mission. O primeiro é o equivalente a um nível de treino, Quick & Crash incorpora outros quatro mini-jogos (Standard Game, Chain Hit, One-Shot e 10 Seconds) e Shoot Away 2 é uma espécie de tiro aos pratos. Crisis Mission é um jogo de bónus, ao qual se ganha acesso depois de terminar o modo Story, e conta com quatro desafios inspirados nas missões

desse modo. Story está organizado por níveis, oferecendo um total de nove missões. A quantidade pode não ser muita, mas para este tipo de jogo é o suficiente, já que dar tiros é algo que se pode repetir vezes sem conta e a quantidade de extras e segredos disponíveis mantém o jogador de pistola em punho. Time Crisis II conta ainda com um modo para dois jogadores em ecrã dividido ou através de I.Link, com dois jogos, duas consolas e dois televisores. Este último é o mais próximo que se pode estar de jogar a dois nos salões de jogos. O facto de a versão original do jogo ter já quatro anos não diminui o seu valor de entretenimento. Time Crisis II é daqueles jogos que demora a desactualizar-se já que o divertimento está assegurado para todos os que gostam de um bom shooter e o seu argumento é quase intemporal. O jogador é o bom da fita numa luta contra criminosos que querem dominar

o mundo. A possibilidade de jogar a dois surge naturalmente, já que o herói de serviço tem um companheiro de armas, que, caso não seja assumido por um humano, será controlado pelo CPU. Como os gráficos estão um pouco ultrapassados, a Namco dispensou algum tempo para, dentro dos possíveis, os melhorar. O resultado é agradável, apesar de a idade do jogo continuar a ser evidente. O som está ótimo, tiros por toda a parte e vidros estilhaçados q.b., com os gritos agonizantes das vítimas à mistura. ■

### VEREDICTO

Revista Oficial  
**PlayStation**  
 Edição portuguesa

- **GRÁFICOS 7**  
As melhorias efectuadas tornam o visual mais agradável.
- **JOGABILIDADE 9**  
Com a GunCon2 é excelente.
- **DURAÇÃO 8**  
Os extras compensam a curta duração do modo Story.

**GLOBAL**  
 Um bom tiroteio na PS2.

**8**  
10

**“O mais próximo que se pode estar de jogar a dois nos salões de jogos”**



# GANHA SEMPRE



**RECEBE GRÁTIS 1 MINI RÁDIO FM**

irresistível! Dezenas de títulos Dreamcast e PlayStation a preços verdadeiramente imbatíveis, a partir de 2.990\$! Mas há mais: na compra de qualquer jogo, podes receber um espectacular mini rádio FM com características. Para isso, basta preencheres o cupão que vem junto com o jogo e enviá-lo com 500 Escudos para despesas de envio. Decorridos alguns dias, receberás em tua casa o teu rádio!

# PlayStation™

# Dreamcast™

<p>14.91€ 2.990\$</p> <p>PlayStation™</p>	<p>14.91€ 2.990\$</p> <p>O Jogo Oficial da Seleção Nacional PlayStation™</p>	<p>17.41€ 3.490\$</p> <p>PlayStation™</p>
<p>14.91€ 2.990\$</p> <p>PlayStation™</p>	<p>14.91€ 2.990\$</p> <p>PlayStation™</p>	<p>14.91€ 2.990\$</p> <p>PlayStation™</p>
<p>7.41€ 3.490\$</p> <p>PlayStation™</p>	<p>14.91€ 2.990\$</p> <p>PlayStation™</p>	<p>14.91€ 2.990\$</p> <p>PlayStation™</p>
<p>7.41€ 3.490\$</p> <p>PlayStation™</p>	<p>24.89€ 4.990\$</p> <p>PlayStation™</p>	<p>19.90€ 3.990\$</p> <p>PlayStation™</p>
<p>14.89€ 4.990\$</p> <p>PlayStation™</p>	<p>29.88€ 5.990\$</p> <p>PlayStation™</p>	<p>24.89€ 4.990\$</p> <p>PlayStation™</p>
<p>7.41€ 3.490\$</p> <p>PlayStation™</p>	<p>14.91€ 2.990\$</p> <p>PlayStation™</p>	<p>17.41€ 3.490\$</p> <p>PlayStation™</p>

<p>34.87€ 6.990\$</p> <p>Dreamcast</p>	<p>19.90€ 3.990\$</p> <p>EIDOS</p>	<p>14.91€ 2.990\$</p> <p>SEGA</p>
<p>19.90€ 3.990\$</p> <p>2</p>	<p>24.89€ 4.990\$</p> <p>SEGA</p>	<p>24.89€ 4.990\$</p> <p>EIDOS</p>
<p>19.90€ 3.990\$</p> <p>online: F3232</p>	<p>19.90€ 3.990\$</p> <p>AVIATION</p>	<p>29.88€ 5.990\$</p> <p>SEGA</p>
<p>14.91€ 2.990\$</p> <p>13</p>	<p>29.88€ 5.990\$</p> <p>SEGA</p>	<p>14.91€ 2.990\$</p> <p>14</p>
<p>14.91€ 2.990\$</p> <p>2</p>	<p>24.89€ 4.990\$</p> <p>ANIMATED</p>	<p>19.90€ 3.990\$</p> <p>CAPCOM</p>
<p>19.90€ 3.990\$</p> <p>Extreme riding</p>	<p>19.90€ 3.990\$</p> <p>SEGA</p>	<p>14.91€ 2.990\$</p> <p>SEGA</p>



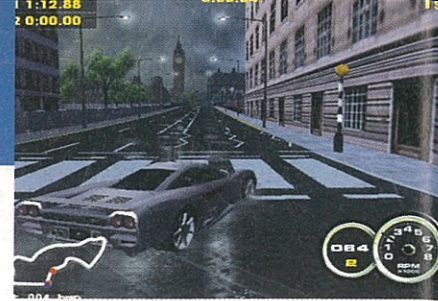
"PlayStation" and "Dreamcast" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc. Sega™ Dreamcast é uma marca registada da Sega Enterprises Inc. Todos os Direitos Reservados.







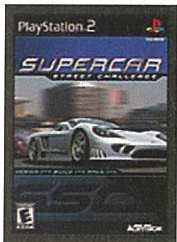
Só em sonho: este jogo permite-lhe conduzir carros com que o comum dos mortais apenas pode sonhar.



# SUPERCAR STREET CHALLENGE

## Uma garagem de sonho

### FACTOS



DATA DE SAÍDA: **JÁ DISPONÍVEL**

EDITORIA: **ACTIVISION**

PRODUÇÃO: **EXAKT ENTERTAINMENT**

JOGADORES: **UM OU DOIS**

**GOSTA DESTA?**  
Experimente...

**PS1: NEED FOR SPEED: PORSCHE CHALLENGE**  
Revista 59 8/10  
Bom jogo com carros excelentes.

**PS2: LOTUS CHALLENGE**  
Revista 76 8/10  
Corridas com uma enorme variedade de Lotus ao seu dispor.



### Supercar Street

Challenge é o primeiro jogo da Exakt Entertainment, uma equipa de desenvolvimento recém-formada, composta por antigos elementos da Square LA, responsáveis por êxitos como Ghost In the Shell, o jogo baseado no famoso filme de animação japonês.

O jogo materializa o sonho de conduzir carros fabulosos pelas ruas de algumas das cidades mais fascinantes do mundo, como é o caso de Londres, Paris, Los Angeles, Roma, Munique e Mônaco. Os mais de 20 circuitos que as percorrem foram concebidos com os maiores cuidados e os cenários, apesar de não serem reproduções fiéis dos locais originais, contam com elementos arquitectónicos e decorativos típicos, que são o suficiente para que os jogadores os identifiquem.

Os carros são autênticas bombas, algumas das quais ainda em fase protótipo, e que o comum dos mortais dificilmente teria oportunidade de conduzir se não aqui. Falamos de supercarros como o Lotus M220, Callaway C12, Fioravanti F100, Pagani Zonda C12-S, Vision CTEK K/2, Bertone Pixster, Rinspeed E-Go Rocket, Saleen S7e o Pontiac Concept GT0. Além dos modelos "normais", há ainda

versões optimizadas para corrida de alguns destes carros. Cada um deles possui características diferentes que afectam a jogabilidade, e rapidamente o jogador perceberá quais os mais indicados para determinados circuitos e condições. O jogo dispõe de modos Quick Race, Time Attack, Head-to-Head (para dois jogadores) e Championship. Este último oferece a experiência de jogo mais gratificante. As vitórias são recompensadas com dinheiro, que pode ser utilizado para adquirir peças para melhorar a performance e a aparência dos veículos. Há ainda uma outra opção, onde o jogador pode criar o carro dos seus sonhos. Esta oficina foi concebida sob orientação de Steve Saleen, o conhecido designer de automóveis. Partindo de um modelo base, o jogador pode alterar a parte da frente e a traseira do carro, colocar autocolantes, seleccionar

## "Os carros são autênticas bombas, algumas das quais ainda em fase protótipo"

a cor e as especificações mecânicas. Os gráficos estão bastante bons. O jogo corre a 60 fotogramas por segundo, acompanhando na perfeição a velocidade dos bólides, os modelos dos carros são belas reproduções dos originais e os circuitos estão muito bem desenhados, cheios de segredos, como atalhos e caminhos secretos que os enriquecem e acrescentam variedade ao jogo. Os efeitos atmosféricos estão fantásticos, com a película de chuva miudinha característica de Londres a levantar uma névoa acima da estrada e criando momentos lindos de ver como o pôr do Sol em Paris. ■

### VEREDICTO

# PlayStation

Revista Oficial  
Edição portuguesa

■ **GRÁFICOS 10**  
Fabulosos sob todos os aspectos.

■ **JOGABILIDADE 9**  
Estes carros são uma delícia de conduzir.

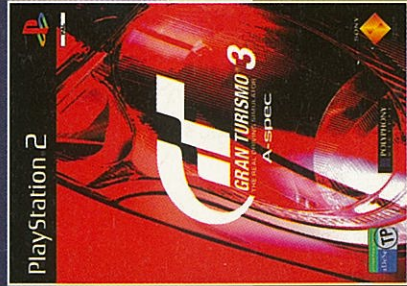
■ **DURAÇÃO 8**  
Um título apaixonante que se pode manter muito tempo dentro da PS2.

**GLOBAL**  
Um dos grandes títulos de corridas da temporada.

9



Estás preparado para algo tão real?



Começa a descobrir todo o poder da tecnologia DVD da PlayStation 2 com GT3 A-spec. Realismo nos 150 modelos de carros com todas as suas prestações. Realismo nas diferentes conduções de cada um deles. Realismo nas sensações que viverás em cada circuito. Realismo nos gráficos, no som... GT3 A-spec. Assim é a realidade.

PlayStation 2





# Top Secret

TRUQUES DICAS GUIAS SOLUÇÕES

## TRUQUES PARA OS MELHORES JOGOS

### SPIDER-MAN 2

COMO... SER O MESTRE DAS TEIAS



Se não jogou o primeiro jogo Spider-Man, primeiro, experimente o modo de treino. Se não quiser treinar, preste atenção a Beast e aos pontos de interrogação azuis no primeiro nível, pois dizem-lhe como se tornar um mestre a atirar teias. Aqui ficam algumas dicas que o ajudam a derrotar os três bosses.

#### SHOCKER

O primeiro boss pode atirá-lo para o lado, por isso, mantenha-se em movimento. A melhor opção é saltar para cima das caixas nos extremos das salas. A partir daqui, faça alvo às caixas suspensas no tecto e derrube-as com a sua teia. Shocker sofrerá mais estragos das caixas do que das suas teias.

#### HAMMERHEAD

Este vilão de cabeça dura até é fácil de derrubar. De uma distância segura, atraia-o e, depois, salte para fora do caminho antes que ele o alcance. Esta tática significa que ele vai contra a parede e ficará tonto durante uns segundos. Enquanto as estrelas giram à



**Encandeado:** o herói maravilha-se com a lâmpada de 8000w.

volta da cabeça dele, atire-lhe algumas bolas de teia e saia da área.

#### SANDMAN

Tente ficar longe dele o máximo possível, pois o seu objectivo é apanhar o comboio e não derrubar Sandman. Em vez de o atacar, acabe com as paredes de areia que ele levanta para travar o seu progresso. A maneira mais eficaz é atirar com barris contra as paredes até que estas se desfaçam. Repita isto algumas vezes e, depois, salte para o comboio. ●



### SUPER DICA

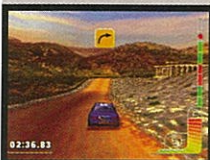
#### FINAL FANTASY VIII

Em FFXVIII, quando introduz os códigos no comboio, deixe-se apanhar e escolha Try Again. O seu tempo para completar a tarefa será prolongado e pode fazer Try Again as vezes que quiser, até achar que tem tempo suficiente.



#### COLIN MCRAE RALLY

Se não quer sujar os pneus, introduza Hovercraft como o seu nome. No começo do jogo, os pneus levantar-se-ão do chão o pode fazer o percurso a voar.



#### THE WORLD IS NOT ENOUGH

Quando estiver no nível Night Watch, vá até ao piano onde está o primeiro telefone. Aqui, pressione ○ e Bond tocará o tema familiar de James Bond.



### THE WORLD IS NOT ENOUGH

COMO... AUMENTAR O DIVERTIMENTO



Temos recebido muitas cartas a pedir códigos para TWINE, mas infelizmente não temos nenhum. Mas sigam estas dicas para desbloquear alguns segredos.

#### VESTES CLÁSSICAS

Termine o jogo na dificuldade Secret Agent para desbloquear Tuxedo Bond, Baron Samedi, Mr. Scaramanga e Jaws.

#### VESTES CONTEMPORÂNEAS

Termine o jogo na dificuldade Agent para desbloquear Alex Trevelyan (006), Wai Lin, Max Zorin, May Day e Christmas Jones.

#### VESTES EXÓTICAS

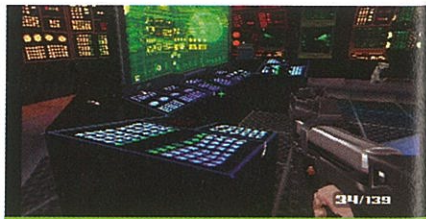
Termine o nível Cold Reception na dificuldade "00Agent" em menos de 3.25.

#### CENÁRIO CASTLE

Termine o nível Subway para um jogador na dificuldade Agent em menos de 2.15 para desbloquear o cenário Castle para múltiplos jogadores.

#### CENÁRIO SUBMARINE

Termine o nível Submarine para um jogador em menos de 2.30 para desbloquear o mesmo nível mas para múltiplos jogadores. ●



**Implacável:** 007 acaba com estes PCs.



# DICAS E SOLUÇÕES

Precisa de ajuda? Saiba onde pode encontrar os guias publicados nos últimos seis meses.

GUIA	PUBLICADO
● <b>TOMB RAIDER: CHRONICLES</b> Mapas e solução completa	Edição 69 / 70
● <b>FINAL FANTASY IX</b> Dicas e táticas para ser bem sucedido	Edição 71
● <b>VANISHING POINT</b> Dicas para uma condução perfeita	Edição 71
● <b>FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX</b> Guia de sobrevivência e resolução de puzzles	Edição 72
● <b>C-12: FINAL RESISTANCE</b> Dicas para derrotar bosses e ultrapassar níveis	Edição 72
● <b>ISS PRO EVOLUTION 2</b> O guia para se tornar um profissional do futebol	Edição 73
● <b>MAT HOFFMAN'S PRO BMX</b> A primeira parte do guia para ser um mestre da BMX	Edição 74 / 75
● <b>WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES</b> Dicas para todas as missões e níveis	Edição 75
● <b>SHEEP, DOG 'N' WOLF</b> A primeira parte do guia para este divertido jogo	Edição 76

## BREATH OF FIRE IV

COMO... TORNAR A SUA VIDA MAIS FÁCIL



### UMA MAÇÃ POR DIA...

Quando entrar no bosque para encontrar o presidente de câmara, tem de usar maçãs para atrair um animal.

Se acabarem, vá até à árvore de que o homem lhe falou e encontrará mais. Use a acção pessoal de Ersil e bata na árvore com a cabeça. A maçã que cairá da árvore servirá como item curativo no começo do jogo.

### DINHEIRO FÁCIL

Vá para o ponto de interrogação a Oeste do Templo Fou-Lou. De seguida, vá para



**Aqui há dragões:** o zoo de dragões não foi tão popular como o chá dos macacos, mas baixou os custos de alimentação.

onde estava uma floresta a arder. Quando lutar com um Gold Gang e o matar com ataques físicos, ganhará 1000 Zenny. Se quiser mais, mate-o com ataques mágicos para ter mais 10.000 Zenny. Vá até uma macieira e apanhe 99 maçãs. De seguida, vá até à loja mais próxima e venda-as por dez Zenny cada. Isto é útil no começo, mas no final não vale a pena o sacrifício. Vá para a ilha a sul de Lyp. Aqui encontra uma planta Moza onde pode colher erva Moza. Apanhe 99, vá até à loja mais próxima e venda-as por 50 Zenny cada. ●



**Raios:** aqui caem duas vezes no mesmo sítio.

## SUPER DICA

### POPULOUS: THE BEGINNING

Se clicar em todas as árvores no primeiro nível, abrirá o menu de truques e obtém maná ilimitado, todos os edifícios e todos os feitiços.



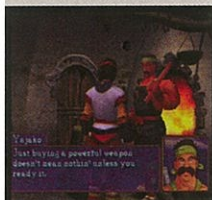
### FREESTYLE SCOOTER

Comece um circuito no modo de um jogador, depois, pressione pausa durante o jogo e pressione →, ↓, →, ←, →, ↑, →. Uma mensagem no topo do ecrã confirmará a introdução correcta do código e todos os corredores e pistas ficaram disponíveis.



### JADE COCOON

Como armazenar ervas: quando Koris o treinar na floresta Beetle, escolha "Attack and Defend". Ele dar-lhe-á uma erva no começo. Quando ele lhe disser para atacar, não obedeça e defenda-se, assim ficará com a erva. Repita isto para obter as ervas que quiser.



### RAINBOW 6: ROGUE SPEAR

Para ficar com saúde no máximo, pause o jogo e pressione (A), (A), (X), (O), (O), (X), (O), (O). Para jogar sem terroristas, pause o jogo e pressione (A), (O), (O), (A), (O), (X), (A), (O). Para obter todos os mapas, pause o jogo e pressione (X), (O), (O), (A), (A), (O), (X).

## SPYRO: YEAR OF THE DRAGON

COMO... SER UM BOM SKATER



Se jogou a nossa demo Spyro 3, saberá que este pequeno dragão lilás é um desastre no skate. Aqui estão alguns truques para se aguentar no nível Skatepark.

### GULPS AND CRUSHES

Rodar quatro vezes cada, uma para a esquerda, outra para a direita.

### BIG GULPS AND ORANGE CRUSHES

Rodar cinco vezes cada.

### GNASTY GNORC

Duas cambalhotas para a frente e rolar uma vez para o lado.

### GNARLY GNORC

Duas cambalhotas para a frente e rolar duas vezes para o lado.

### TWISTED LIME

Rolar uma vez para o lado e uma cambalhota para a frente.

### TWISTED LEMON

Rolar uma vez para o lado e uma cambalhota para trás.

### THRASH MASTER

Uma cambalhota e rolar para o lado.

### SUPER THRASH MASTER

Múltiplo Trash Masters.

### DR. SHEMP

Rolar quatro vezes para a esquerda.

### TOASTY TWIST

Rolar quatro vezes para a direita.

### RAGING RIPTO

Duas cambalhotas para a frente ou para trás e rolar três vezes para o lado.

### TRIPLE TOWER

Salte por cima das três torres no Skate Park de Enchanted Towers. ●









# THIS IS FOOTBALL 2

O FUTEBOL TAMBÉM PODE SER DIVERTIDO.

Introduza estes códigos no menu principal:

**Balizas saltitantes**

⊙, △, ⊙, ⊙, ⊙

**Sem camisolas**

⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙

**Jogadores pequenos**

⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙

**Jogadores invisíveis**

⊙, △, ⊙, ⊙, ⊙

**Jogadores sem cabeça**

⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙

“Estes truques não o vão ajudar a marcar mais, mas são bons para dar umas gargalhadas. Por isso, ria-se. Eu disse RIA-SE!”

# SOVIET STRIKE

DÊ UNS EXTRAS AO SEU HELICÓPTERO.

“Quem tem medo de jogar jogos de guerra?”

Introduza os seguintes códigos como passwords:

**IAMWOMAN**

Blindagem ilimitada

**DAVEDITHER**

Combustível, munições e invencibilidade ilimitadas

**GHANDI**

Visualizar helicóptero como amigável

**TRANGELUV**

Munições ilimitadas

**ELVISLIVES**

Tentativas ilimitadas

**EARTHFISH**

Combustível ilimitado

**FUGAZI**

Munições, combustível, tentativas e blindagem ilimitados

# MOTO RACER WORLD TOUR

AUMENTE AS ROTAÇÕES DO MOTOR COM ESTAS DICAS.

**Desbloquear tudo**

No menu principal, carregue em ⊙, △, ⊙, ⊙, ⊙, ↑, ↑, ← para desbloquear todas as motos, percursos e modos de jogo.

**Abrandar comentários e jogo**

No menu principal, pressione ↓, ↑, ↑, →, △, ⊙, ⊙. Um som confirmará se o truque entrou correctamente (isto vai ajudá-lo a vencer com mais facilidade, pois os outros corredores irão muito devagar).

**Modos escondidos**

No menu principal, pressione ⊙, △, ⊙, ⊙, ↑, ↑, ←

**Movimentos**

**na competição**

**Freestyle:**

Aerial: ←, →

Barney: ↑, ↓, ↑

Cliff Hanger: ←, →, ↓, ↑

↓

Cuffed: ←, ↑, →

Can Can duplo: ←, ↑, →, ↑

↑, ←

Front Fender Grab: ↑, ↑

Heart Attack: →, ←, ↓, ↑

←

Hell Clicker: →, →, ↓, ↓

Nac Nac: ←, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓

Nothing: ←, ↑, →, ↓, ↓

Saranwrap: →, ↓, ←, ↑

Split X: ←, ↓, →

Split: ↓, ↑

Tail Stand: ↓, ↓

## SUPER DICA

**DEMOLITION RACER**

**Caro Daddy,** estou a ter problemas com Demolition Racer. Tens alguns códigos ou truques para desbloquear todos os carros e pistas? Por favor, ajuda-me!

**O DADDY RECOMENDA...**

Detesto quando me bajulam, mas, como estou bem disposto, aqui vão uns códigos.

**Desbloquear tudo**

Pressione ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙.

⊙, △, ⊙, ⊙, ⊙

no menu principal. O jogo troca de imagem enquanto o código entra e o barulho de um motor confirmará se o truque está correcto.



**RALLY MASTERS**

**Caro Daddy,** tens alguns truques para Rally Masters? Obrigado.

**O DADDY RECOMENDA...**

Ouve lá! Primeiro diz-se por favor e depois agradece-se. Arranja-te alguns códigos.

**Supercódigo**

Entre no menu de opções no ecrã principal e escolha Code Entry. Introduza J204ZTX4CRFL para desbloquear tudo.

**MAT HOFFMAN'S PRO BMX**

**Caro Daddy,** como é que obtenho Granny, o ciclista bônus, em Matt Hoffman?

**O DADDY RECOMENDA...**

Tens de terminar o jogo, obviamente! Mas há um modo mais simples. Carrega continuamente em Retry, no menu Pause, quando estiveres a jogar no nível Construction Yard com Matt e o jogo dirá "Pedelas como uma avozinha (Granny)". Está resolvido.

# MUPPET RACE MANIA

COMO DEBILITAR OS SEUS ADVERSÁRIOS.

Introduza estes códigos no ecrã de título ANTES de carregar em ▶ para fazer aparecer um menu principal. Uma mensagem no topo do ecrã confirma a introdução correcta.

**Desbloquear os 24 percursos principais**

⊙, △, ⊙, ⊙, △, ⊙, ⊙, △, ⊙, ⊙

**Todos os marretas e todos os veículos**

△, ⊙, △, ⊙, △, ⊙, △, △, ⊙, ⊙

**Desbloquear Studio Course (apanhar todas as estrelas)**

⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, △, ⊙, △, ⊙

**Desbloquear Arches Course (resgatar todos os Doozers)**

⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, △, ⊙, ⊙, ⊙

**Créditos finais e circuitos aéreos**

⊙, △, ⊙, △, ⊙, △, ⊙, ⊙, △, ⊙

“A quem é que está a chamar marreta?”

DEPOIS – no menu principal, selecciona Options e depois The End. Durante os créditos, pressione ▶ para ter acesso a seis percursos bônus.

**Percurso secreto**

Este é desbloqueado quando obtém um crédito (ou estrela) em cada um dos 24 percursos principais e nos três torneios no modo aventura.

“Nem pensar!

Lá por beber cocktails não quer dizer que seja frutinha. Daqui não levam mais nada.”







As melhores dicas para conseguir passar a salvo por bigornas e pianos em queda livre.



# SHEEP, DOG 'N' WOLF

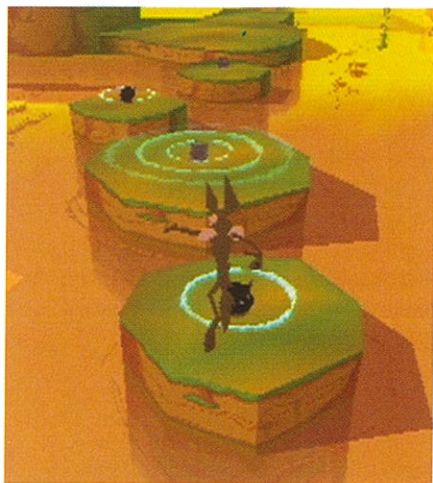
Parte 2

Aula Oficial

## NÍVEL 9 - Robot Chores

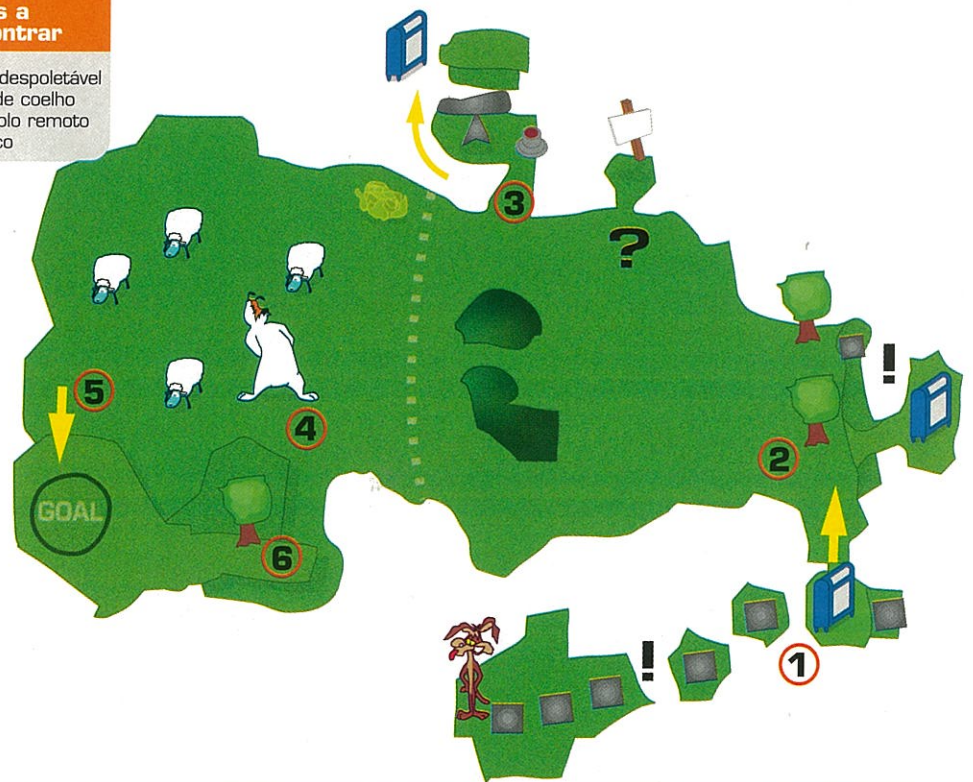
Se o caminho à sua frente lhe parecer muito perigoso, envie o seu amigo robô.

**1** **Cuidado com as minas** de proximidade no caminho para o ponto 1. Não se dê ao trabalho de desactivar as minas pretas e desvie-se das bombas cinzentas com temporizador - chegue ao ponto 1 calculando os saltos de modo a que as bombas não expludam. Encomende o elástico na caixa de correio, apanhe-o e vá até ao ponto 2, subindo pela trepadeira do penhasco.

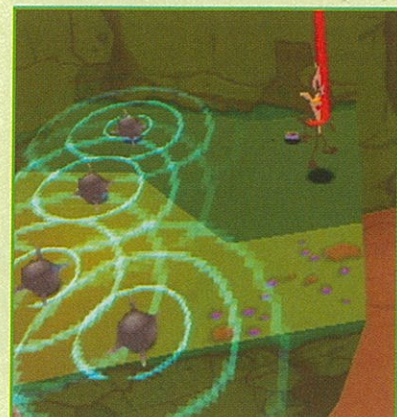
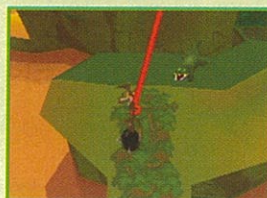


### Itens a encontrar

Mina despoletável  
Fato de coelho  
Controlo remoto  
Elástico



**2** **Vá para a árvore** que está perto da mina despoletável. Despolete a mina e apanhe-a. Coloque o elástico na árvore e seleccione a mina para ficar a segurá-la. Deixe-se cair e coloque-a na posição mostrada na imagem. Volte para cima antes que o crocodilo o morda. Balance para baixo, passando para lá da mina e vá para a caixa de correio. O crocodilo segue-o, mas a mina fá-lo explodir. Na caixa de correio, encomende o controlo remoto e salte novamente para cima. Vá para a árvore que está ao lado da mina, desmonte-a e apanhe a mina. Coloque o elástico na árvore, deixe-se cair (evitando as minas cinzentas) e apanhe o controlo remoto. Volte para cima e vá até ao ponto 3.

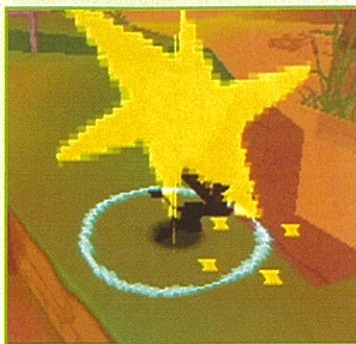


### RELÓGIO SECRETO

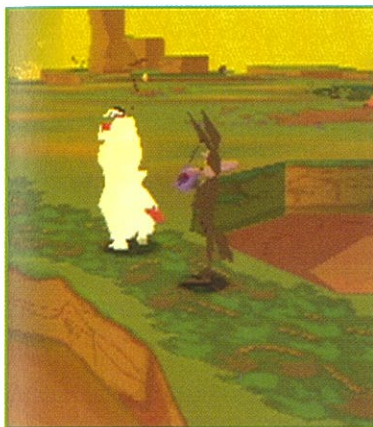
Active o controlo remoto e mova o robô para a primeira caixa de correio do nível (1). Para lá da caixa de correio, está uma mina e uma tábua fina que vai dar ao relógio. Use o robô mais leve para atravessar a tábua e activar o relógio.





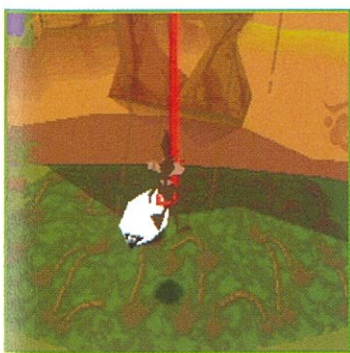
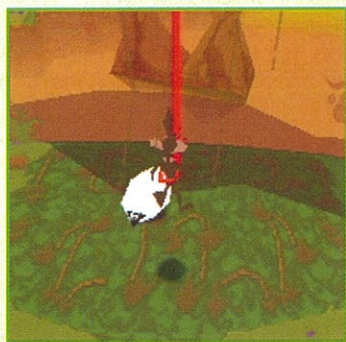


**3** **Active o robô e coloque-o** na ponta mais próxima do baloço. Desactive o robô e salte para cima do baloço, atirando-o para o parapeito. Active-o novamente e coloque-o no elevador. Desactive-o e accione o interruptor para fazer o robô subir para o nível superior. Volte a activá-lo e use-o para encomendar o fato. Traga-o de volta e apanhe o fato. Vista o fato de coelho. Daffy fica furioso e vira o sinal para ser época de caça ao coelho. Depois de Elmer Fudd o apanhar, coloque a mina na passadeira entre a área de Daffy e o sinal. Salte por cima da mina e vire o sinal para ser época de caça aos patos. Daffy é atingido! Agora, pode usar o fato de coelho sem Elmer Fudd o perseguir.



**4** **Quando estiver atrás** de Sam, tire o fato de coelho. Selecciono o controlo remoto e active o robô. Mova o robô para a secção das alfaces e roube uma. O alarme dispara e Sam vai atrás do robô. Desactive o controlo remoto, meta-o no bolso e roube uma ovelha. Leve a ovelha para o campo atrás de Sam e deixe-a cair. Vista o fato de coelho novamente e vá para o ponto 5.

**5** **Na base da** trepadeira, tire o fato de coelho quando o radar de Sam estiver verde. Suba pela primeira trepadeira e salte para a segunda - faça isto só quando Sam estiver a olhar para o outro lado. No topo, vá para a árvore do ponto 6.



**6** **Coloque** o elástico na árvore e vá para a área abaixo. Agarre na ovelha, volte para cima, pouse-a e desactive o elástico. Se quiser o relógio, consulte a secção Relógio Secreto. Apanhe a ovelha e vá para a meta. Bom trabalho.

## O QUE FARIA VOCÊ?

**A** Opção escolhida



### Oops!

Gastou todas as suas munições e, agora, tem de enfrentar mais inimigos sem ter nada além de um capacete de mineiro para se defender. Tenha uma conversa com Deus e prepare-se para morrer.

**Tente novamente**

Recorte estas dicas e cole-as no ecrã da televisão ou na caixa do jogo.

Revista Oficial  
**PlayStation**  
Edição portuguesa

## ScreenSaver

### Sheep, Dog 'N' Wolf

#### AJUDA RÁPIDA

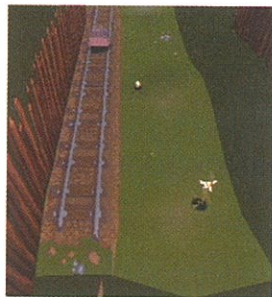
- SALTAR ..... (X)
- ACCÃO ..... (□)
- CORRER (Pressionar repetidamente) ..... (○)
- OLHAR EM REDOR ..... (△)
- ANDAR SORRATEIRAMENTE ..... (R1)
- SELECIONAR ITEM ..... (L1) + (←) / (→)
- RODAR VISÃO ..... (L2) / (R2)
- VER ECRÃ DE MAPA ..... (SELECT)
- OPÇÕES ..... (START)



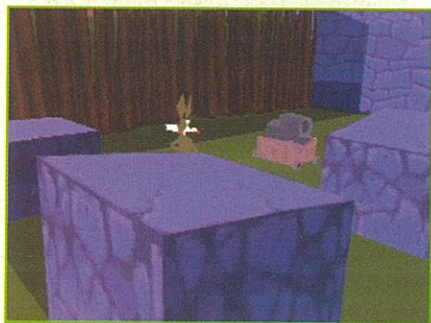
### NÍVEL 10 - Castle Hassle

Explosões de canhão e abelhas são os seus inimigos aqui. Nada que um pote de mel não resolva.

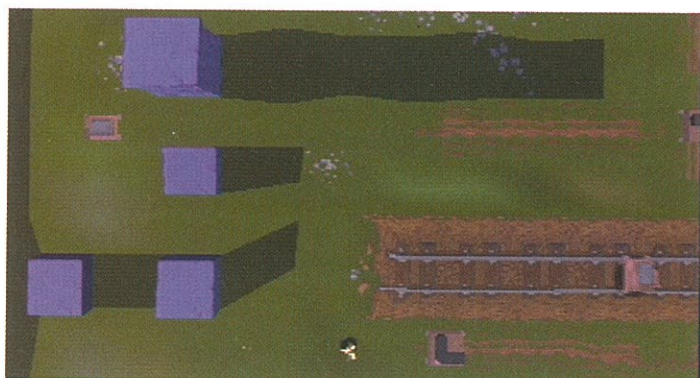
**1** Este nível contém vários canhões, colocados sobre carris e que andam para trás e para a frente - se passar em frente deles, será atingido. Mas, se estiver na sombra, isso não acontecerá. Use a caixa de correio para encomendar o pote de mel e apanhe-o. Se quiser o relógio secreto, consulte a respectiva secção. Vá até ao canhão.



**2** Dispare o canhão para atingir as colmeias que estão na outra ponta do nível. Depois, mova cuidadosamente as abelhas de árvore em árvore nos pontos 3, 4 e 5.

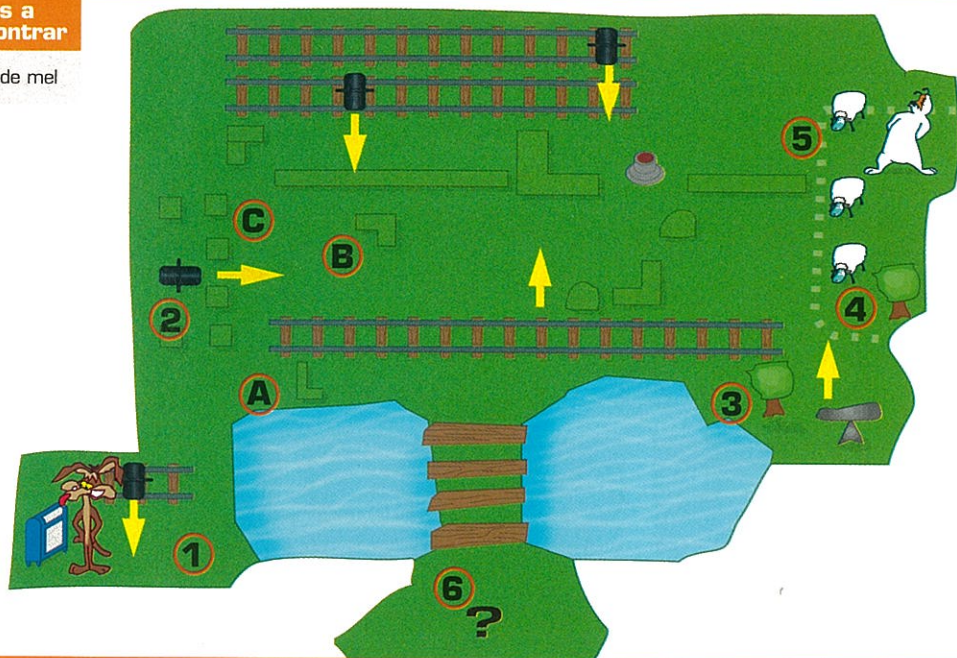


**3** Mova o cano B de modo a alinhá-lo com o canhão do ponto 2. Mova o cano A para o alinhar com o cano B. Dispare o canhão do ponto 2 para que a bala atinja a árvore do ponto 3. As abelhas vão para o ponto 4.



#### Itens a encontrar

Pote de mel



#### RELÓGIO SECRETO

Vá para a frente do castelo e olhe para a direita da entrada principal, para a abertura que está bloqueada pelas pedras. Mova o cano A um pouco para a direita. Mova o cano B para baixo e para a esquerda até ele estar alinhado com as pedras da parede. Vá para o canhão do ponto 2 e dispare-o para as pedras. Entre pela passagem para encontrar o relógio.

**4** Mova o cano B para a direita e para cima de modo a que ele fique fora da linha de fogo do canhão do ponto 2. Dispare o canhão sobre a colmeia do ponto 4. As abelhas movem-se para a colmeia do ponto 5.



**6** Na sala de entrada, coloque a ovelha em cima de um interruptor e vá para cima do outro para abrir a porta. Vá para a outra ponta da sala. Um monstro aparece. Volte para a entrada, agarre na ovelha e coloque-a na sala, fora do alcance do monstro. Quando o monstro emitir uma onda de choque, salte e corra em redor dele, no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio, pressionando **○** até ele cair. Coloque a ovelha no botão para activar a engrenagem. Salte para as plataformas do lado direito da engrenagem para mover a lente em frente à luz. Faça isto quatro vezes para iluminar parte da sala. Repita duas vezes.

**5** Usando as pedras para se esconder do canhão, mova o cano D para cima até ele estar em cima do interruptor que abre o portão. Mova o cano C para a direita, através do portão aberto (evitando os canhões, usando as sombras). Alinhe o cano C com o cano D. Mova o cano D para baixo até ele estar alinhado com o canhão do ponto 2. Vá para a área das colmeias, no ponto 3. No baloiço, coloque o pote de mel no lado direito. Salte para cima do lado esquerdo, enviando o mel para Sam. Dispare o canhão para a colmeia do ponto 5. Quando as abelhas atacarem Sam, agarre numa ovelha e leve-a para a entrada do gado.





# DVD

**Edição Portuguesa**

**review**

**Finalmente  
em Portugal!  
Apenas  
750\$00  
(€3,74)**

**EXCLUSIVO!**

Star Wars: Episode One  
A Ameaça Fantasma

**ANALISADOS**

Mais de 30 títulos em DVD

**PORTUGUESES**

Testámos todos os DVDs  
disponíveis e falamos nos que  
estão para chegar

**ACREDITE!**

Leitor de DVD por 45 contos!  
(e outro por 20...)



**Videogravador DVD+RW  
Philips DVR 1000 Já testámos!**

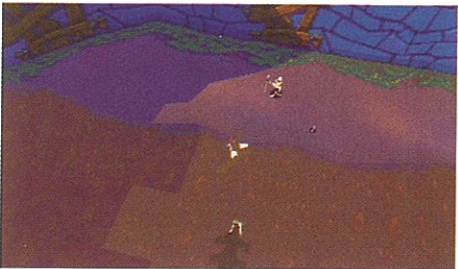
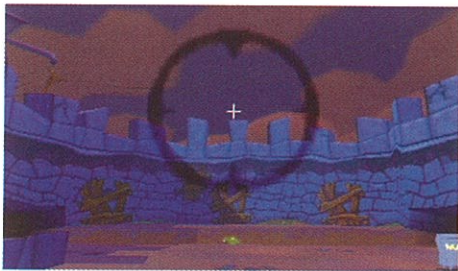




## NÍVEL 11 - Gone Fishing

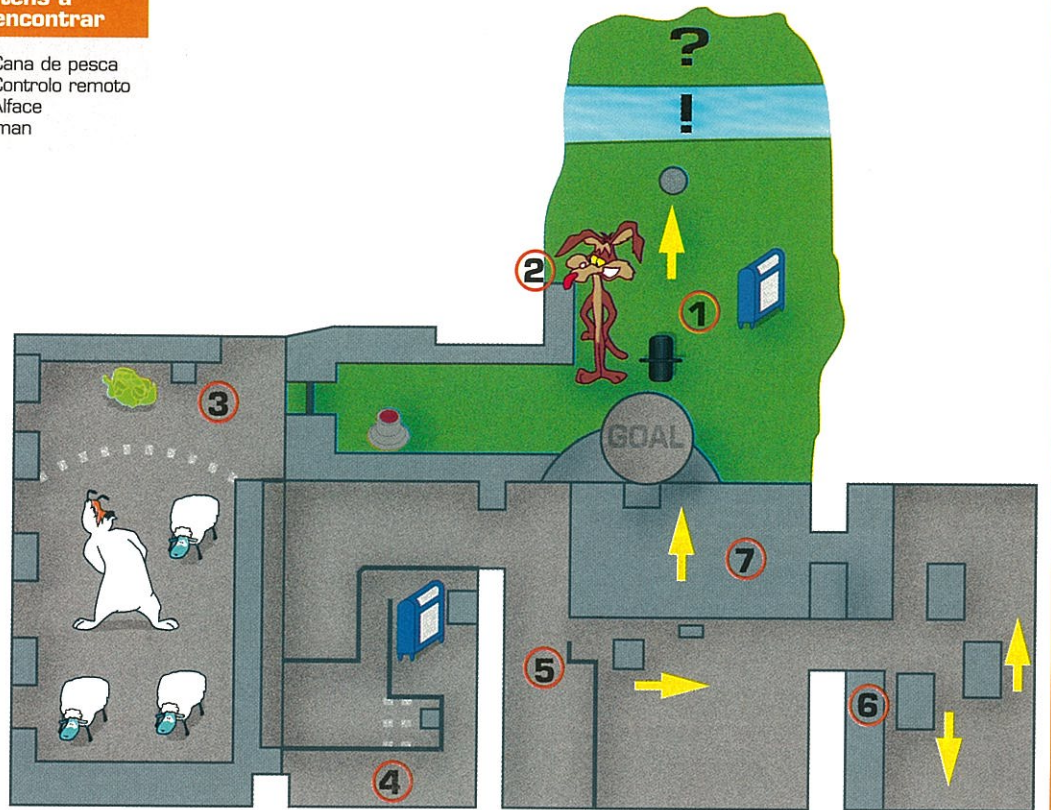
Esqueça as larvas, moscas e minhocas. Alfaces e ímanes são o único isco de que necessita.

**1** **Encomende o íman** e a cana de pesca na caixa de correio. Apanhe o íman. A cana de pesca caiu do outro lado do rio onde está o crocodilo. Vá para junto do canhão, active-o e alinhe-o horizontalmente com o crocodilo e verticalmente acima dos parapeitos do topo da parede. Dispare o canhão para eliminar o crocodilo, salte em cima dele para atravessar o rio e apanhe a cana. Vá para o ponto 2.

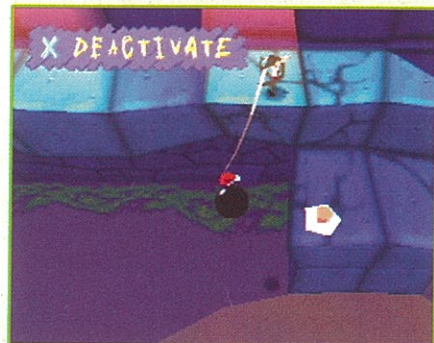


### Itens a encontrar

Cana de pesca  
Controlo remoto  
Alface  
Íman



**2** **Use os blocos** para chegar ao parapeito acima. Ande em redor dele até estar acima da bala de canhão. Pressione **SELECT** e combine a cana de pesca com o íman. Selecciona a cana de pesca e baixe-a para apanhar a bala. Levante-a, mova-a para a direita e coloque a bala em cima do interruptor para abrir a ponte levadiça. Desactive a cana, deixe-se cair e atravesse a ponte levadiça para ir para a área de Sam.



### RELÓGIO SECRETO

Salte para cima dos blocos para chegar ao parapeito acima. Ande até estar em cima da segunda mina. Selecciona e active a cana/íman. Baixe o íman até a mina com temporizador começando a mover-se na direcção dele. Se a contagem do temporizador ficar demasiado baixa, levante rapidamente o íman para a fazer parar novamente. Arraste gradualmente a mina para a frente dos blocos. Quando a mina estiver junto das pedras, deixe o temporizador chegar a zero. Deixe-se cair e entre pela passagem para apanhar o relógio.

**3** **Primeiro, consulte a secção** que mostra a melhor forma de apanhar o relógio. Salte para cima dos blocos para ir para o parapeito e ande até estar sobre a primeira mina. Active a cana de pesca e baixe o íman sobre a mina. Quando ela explodir, deixe-se cair e apanhe a alface. Salte novamente para cima do parapeito

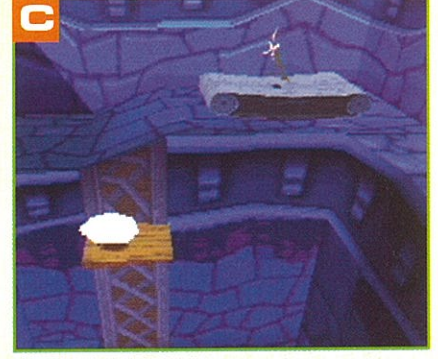
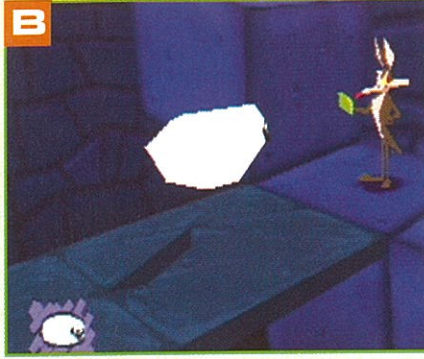
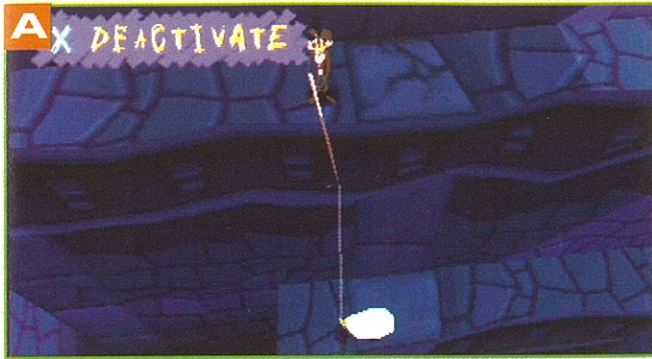
e prossiga até estar em cima da primeira ovelha. Pressione **SELECT**, desmonte a combinação cana e íman e combine a cana com a alface. Active a cana e baixe a alface sobre a ovelha. Atrai a ovelha para abrir as duas pontes levadiças. Agora, atrai a outra ovelha para baixar a ponte. Atravesse a ponte superior e siga para o ponto 4.



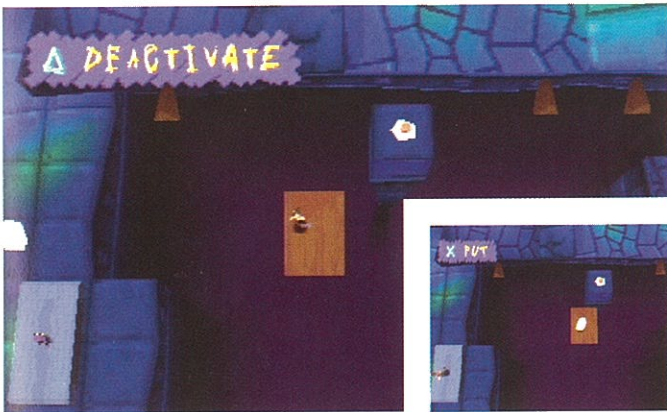


## NÍVEL 11 - Continuação

Livre-se desse excesso de gordura nos moinhos deste nível.

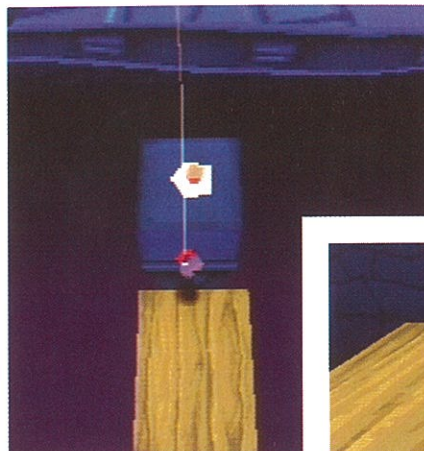


**4** **Deixe-se cair junto** da ovelha que atraiu. Leve a ovelha para o elevador inferior de madeira. As duas lajes de pedra quebram com o seu peso. Atravesse as lajes sozinho, seleccione a alface e coloque-a no elevador. Volte para o nível seguinte (apanhe a alface no caminho) e use o moinho para levantar a ovelha. Encomende o controlo remoto na caixa de correio. Vá para o outro moinho e suba o segundo elevador até meio da parede. Salte do moinho para o elevador e daí para o nível superior, com um salto duplo. Deixe-se cair um nível e baixe o elevador até ao chão, usando o moinho. Coloque a ovelha no elevador, entre e use o controlo remoto para activar o robô. Pouse o robô e faça-o usar o moinho para levar Ralph e a ovelha. Desactive o controlo remoto e retire a ovelha. Deixe-se cair, coloque o robô no elevador, eleve-o, faça o robô sair, coloque o elevador a meio da parede e salte para cima dele. Prossiga para a próxima sala.

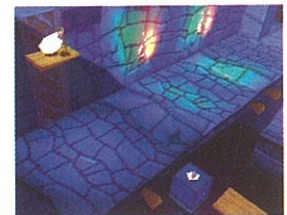


**5** **Coloque a ovelha** junto à plataforma de madeira. Suba para cima dela e active o robô. Coloque o robô no moinho e vá para a plataforma mais distante. Desactive o robô e leve Ralph para o chão. Coloque uma alface na plataforma e vá para o segundo moinho para a levar para o outro lado. A ovelha vai atrás da alface e sobe para a plataforma. Faça o robô ir para lá e mova a plataforma para o outro lado. Tire o robô e a ovelha da plataforma. Use o moinho para mover a plataforma adjacente até ao interruptor (precisará disto mais tarde) e vá para a próxima área.

**6** **Coloque Ralph e a ovelha** na plataforma de madeira. Active o robô e faça com que ele use o moinho. Quando as plataformas estiverem alinhadas, desactive o robô e vá, com a ovelha, para a segunda plataforma. Reactive o robô e use o mesmo método para ir para a terceira e depois para o topo da área. Vá para o ponto 7.



**7** **Use o controlo remoto** para trazer o robô até si. Use uma alface para levar a ovelha para o elevador e active o robô. Faça-o atingir o interruptor. Ralph e a ovelha são elevados. Apanhe a ovelha e deixe-se cair na área inicial.







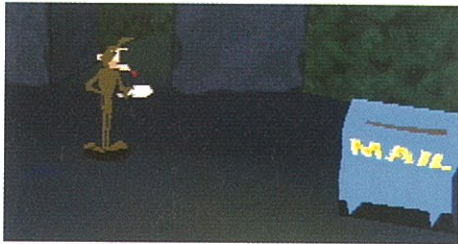
### NÍVEL 12 - Ghost Town

Vista um fato de fantasma e dê aos sustos um pouco do seu próprio remédio.

**1**

#### Encomende o aspirador

e a ovelha insufável na caixa de correio e apanhe o aspirador (não precisa de apanhar a ovelha insufável pois ela aparece no labirinto). Seleccione o aspirador e entre no labirinto.



**2**

#### Evite os fantasmas

e apanhe as baterias. Quando o aspirador estiver carregado, aspire os fantasmas. Apanhe a ovelha Insufável e vá para a próxima caixa de creio para encomendar o fato de fantasma. Repare onde ele cai e vá buscá-lo. Apanhe o fato, active-o e vá para a saída do labirinto pressionando **X** para assustar fantasmas. O relógio secreto está no labirinto, por isso, consulte a respectiva secção para o encontrar.



**3**

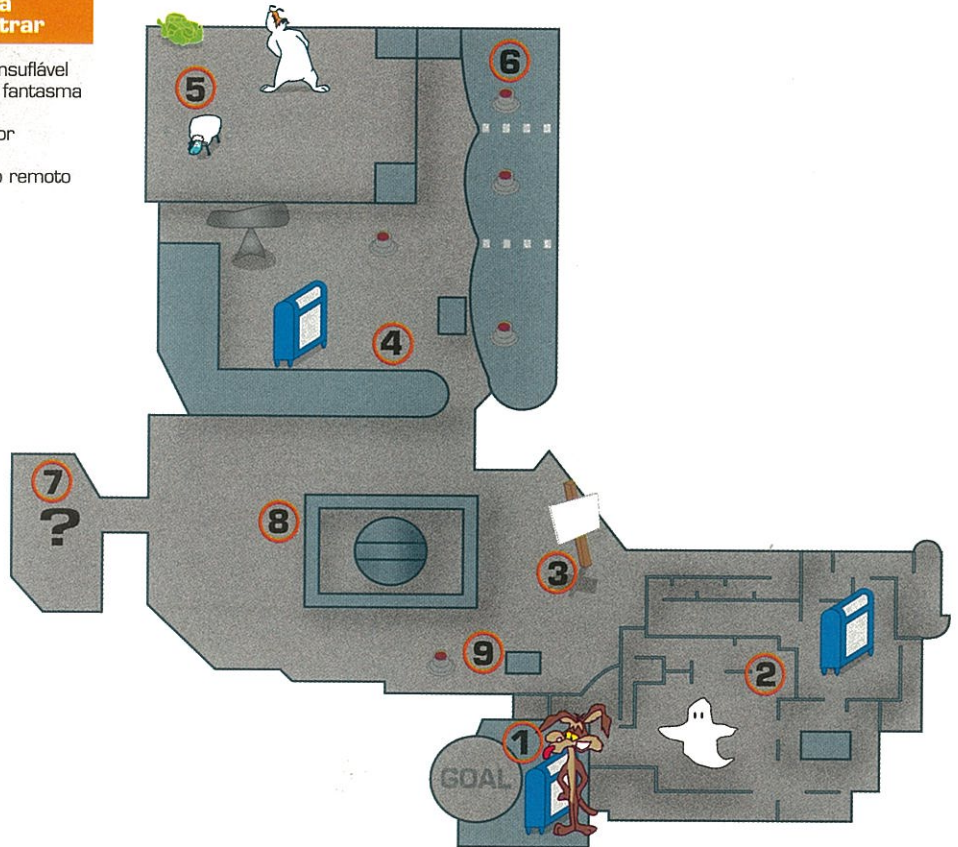
#### Os fantasmas

verdadeiros pedem-lhe que dance com eles. Não há ajudas aqui. Terá de ter noção de ritmo. Quando terminar, os fantasmas voltam às suas posições e deixam-no em paz.



#### Itens a encontrar

- Ovelha insufável
- Fato de fantasma
- Chave
- Aspirador
- Alface
- Controlo remoto



#### RELÓGIO SECRETO

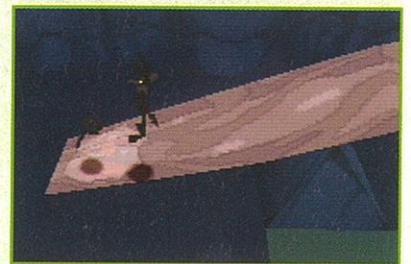
Junto ao fato de fantasma, procure nos parapeitos inferiores (mostrados na imagem) e encontrará uma pequena reentrância, onde está o relógio.



**4**

#### Vá para a caixa

de correio, encomende o controlo remoto e apanhe-o. Vá buscar o robô e coloque-o na ponta esquerda do baloiço. Corra ao longo do parapeito e salte para a outra ponta do baloiço, para mandar o robô para a área de Sam, no ponto 5.



**5**

#### Active o robô e apanhe

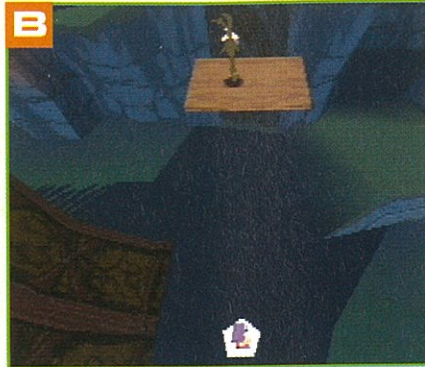
a alface que está no canto distante da área de Sam. Mova o robô para junto de uma ovelha e atraia-a com a alface. Leve a ovelha para o elevador de madeira que está no outro canto da área de Sam, atraia-a e ao robô para dentro do elevador. Desactive-o e vá para o interruptor do outro lado da vedação, junto ao elevador onde está o robô. Pressione o interruptor para elevar o robô e a ovelha para o parapeito. Active o robô e use-o para atrair a ovelha para o parapeito.



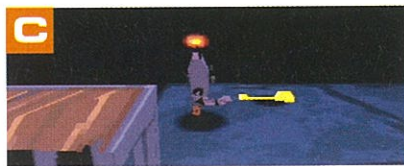


## NÍVEL 12 - Continuação

Agora, use a ovelha insuflável. Não, não é assim. É um isco.

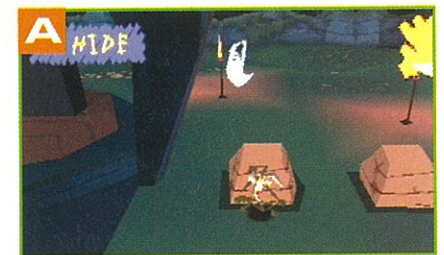


**6** No interruptor, faça o robô cair. A ovelha fica em cima do interruptor, abrindo um dos portões. Mova Ralph para o parapeito de madeira que fica perto do ponto 4. Active o robô e coloque-o em cima do interruptor que está junto do ponto 4 para elevar Ralph para o parapeito superior. Apanhe as alfaces e coloque uma do lado de fora do portão que está aberto. Entre pelo portão e pise o interruptor para abrir outro portão. Seleccione uma alface. A ovelha aproxima-se. Quando a ovelha sai de cima do interruptor, o primeiro portão fecha-se atrás de si. Guarde a alface e use o portão. Pise o interruptor no qual a ovelha estava para abrir o outro portão – a ovelha vai atrás da alface que colocou no chão. Deixe-se cair, tire o robô de cima do interruptor para baixar o elevador, entre para o elevador, active o robô e use o interruptor para subir. Apanhe a ovelha e deixe-se cair do parapeito. Leve a ovelha para a área dos fantasmas – será apanhado e aprisionado.



**7** Felizmente, esta é uma secção bastante simples. Da sua cela, active o robô e traga-o até si, com ele atinja o interruptor para baixar a jaula. Suba as rampas, atravesse por cima da jaula para ir ao próximo interruptor, ande até chegar à chave. Apanhe-a, deixe-se cair para o fundo, atinja o interruptor para baixar a jaula e abra-a com a chave. Pouse a chave, desactive o robô e faça Ralph apanhá-lo (caso ele seja novamente apanhado mais tarde).

**8** Os fantasmas colocaram a sua ovelha num altar e estão a adorá-la como se fosse um deus. Saia da sala da jaula e prossiga para as pedras, mantendo-se na sombra. Quando os fantasmas se dobrarem, mova-se de pedra em pedra. Quando estiver atrás do altar, encha a ovelha insuflável, coloque-a na parte de trás do altar e active o interruptor para virar o altar, substituindo a ovelha insuflável pela verdadeira. Agora, pegue na ovelha verdadeira e esconda-se nas sombras.



**9** Use o controlo remoto para trazer o robô até si. Use uma alface para levar a ovelha para o elevador e active o robô. Faça-o ir para cima do interruptor para subir com a ovelha. Agarre na ovelha e deixe-se cair na área inicial.



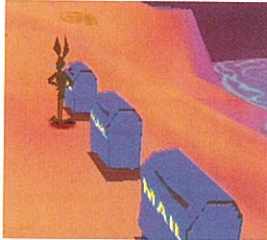




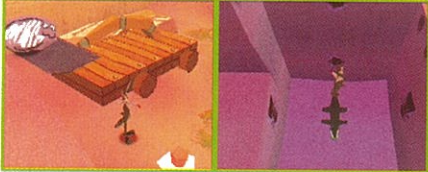
## NÍVEL 13 - Treasure Island

Infelizmente, não há garrafas de rum aqui. Mas um detector de metais e algumas moedas de ouro devem chegar.

**1** Vá para a primeira caixa de correio e encomende a ventoinha, que aparece no parapeito acima do crocodilo. Na segunda caixa de correio, encomende o detector de metais, que cai na água. Na terceira caixa de correio, encomende a ovelha insufável, que cai no campo de minas.



**2** Vá para a catapulta e lance a ovelha falsa para cima do crocodilo, usando dois terços da potência. Salte em cima do crocodilo para chegar ao parapeito onde está a ventoinha. Apanhe a ventoinha e prossiga, levando a ovelha falsa.



**3** Coloque a ovelha falsa ao lado do interruptor. Salte pelas plataformas que estão na água e entre na caixa. Active a ventoinha e leve a caixa de volta para o interruptor - coloque-a em cima do elevador submerso. Desligue a ventoinha e coloque a ovelha falsa em cima do interruptor para elevar o elevador. Coloque a caixa na catapulta e active-a para abrir o caixote. Apanhe o detector. Apanhe a ovelha falsa e leve-a para o campo de minas.

**4** Largue a ovelha falsa e active o detector de metais. Quando tiver descoberto o caminho seguro até ao interruptor da pedra através do campo de minas, coloque a ovelha falsa em cima dele para abrir a ponte levadiça. Use o detector de metais para ir buscar a ovelha insufável. Apanhe-a e use o detector de metais novamente para chegar em segurança à ponte levadiça.

**Itens a encontrar**

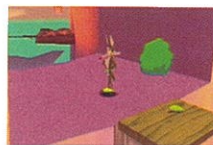
- Ovelha insufável
- Moedas de ouro
- Ventoinha
- Alfices
- Detector de metais



**5** Apanhe as alfices. A cada 30 segundos, Sam leva duas ovelhas para as áreas frontais e traseira e volta à sua posição. Quando ele estiver lá atrás, coloque uma alface em frente ao interruptor, esconda-se atrás do arbusto e agache-se junto do elevador. Quando Sam vem para a frente, uma ovelha aproxima-se da alface e, depois, vai para cima do interruptor, baixando o elevador. Quando Sam não estiver a olhar, entre no elevador, saia do arbusto e coloque uma alface aí e outra no parapeito em frente. Quando Sam for e vier das traseiras, enfie-se no arbusto e vá para a área segura junto da secção das alfices. Saia do arbusto e encha a ovelha insufável. Espere que Sam vá e volte novamente. Coloque a ovelha insufável no elevador distante. Coloque uma alface entre o elevador mais próximo e o local onde Sam colocou a ovelha. Enfie-se no arbusto e sente-se em cima do interruptor. Eventualmente, uma ovelha irá comer a alface do elevador. Quando Sam não estiver a olhar, saia de cima do interruptor para elevar a ovelha e baixar a insufável. Quando Sam voltar, coloque uma alface perto do interruptor e espere pelo elevador, para poder regressar ao parapeito acima.

### RELÓGIO SECRETO

No ponto 5, enfie-se no arbusto e agache-se junto à parede que fica para lá do elevador distante. Quando Sam entrar na área da frente, vá silenciosamente para a área de trás. O relógio está em cima, junto à parede da esquerda. Saia do arbusto, active o relógio, volte para o arbusto e esconda-se junto à parede da área da frente, até Sam sair de vista.



**6** Apanhe a ovelha e caia na jangada. Active a ventoinha vá de jangada até à praia, ao ponto 7. No caminho, será atingido por canhões do navio pirata.

**7** Active o detector de metais. Encontre as dez moedas de ouro. Vá até ao interruptor à esquerda e entre na sala. Coloque uma moeda de ouro atrás da ponte levadiça e empurre a pedra para sair. Lá fora, coloque a ovelha em cima do interruptor. Coloque as moedas a distâncias iguais entre a ponte e a rampa do navio. Yosemite vai atrás das moedas. Fique em cima do outro interruptor. Quando Sam apanhar a última moeda, saia do interruptor para o encurralar na sala. Vá para o navio pirata.

**8** Coloque a ovelha no carregador do canhão. Dispare-o para uma sequência de eventos importantes no fim do jogo...



# Cada vez mais por menos!

JOGO ONLINE COMPLETO  
(THE 4TH COMING)  
+ 14 DEMOS

DEMONSTRAÇÃO  
DE MAGIC 7ª EDIÇÃO  
EM PORTUGUÊS



AGORA SÓ!  
750\$00







## NÍVEL 14 - Train Trouble

Envolva-se em treinos intensivos. Isso vai levá-lo de volta à acção.

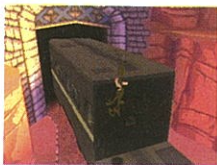
**1**

### Pare e entre no comboio

para chegar a 1. Saia e accione o interruptor para mudar o sinal para encarnado. Corra até à caixa de correio e encomende o fato de ovelha. Empurre a pedra para a beira da pista e espere pelo comboio.

Quando o comboio parar, empurre a pedra para junto dele. Use a pedra para ir para cima do comboio. Salte para o parapeito distante e agarre o fato de ovelha.

Volte para o comboio e vá para o ponto 2. Se quiser o relógio secreto, consulte essa secção agora.

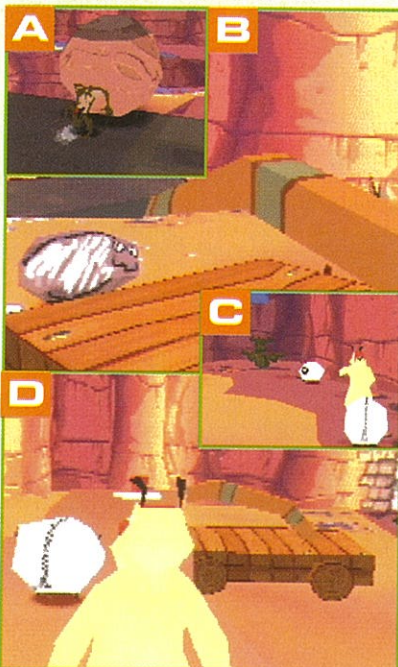


**2**

### Quando o comboio parar,

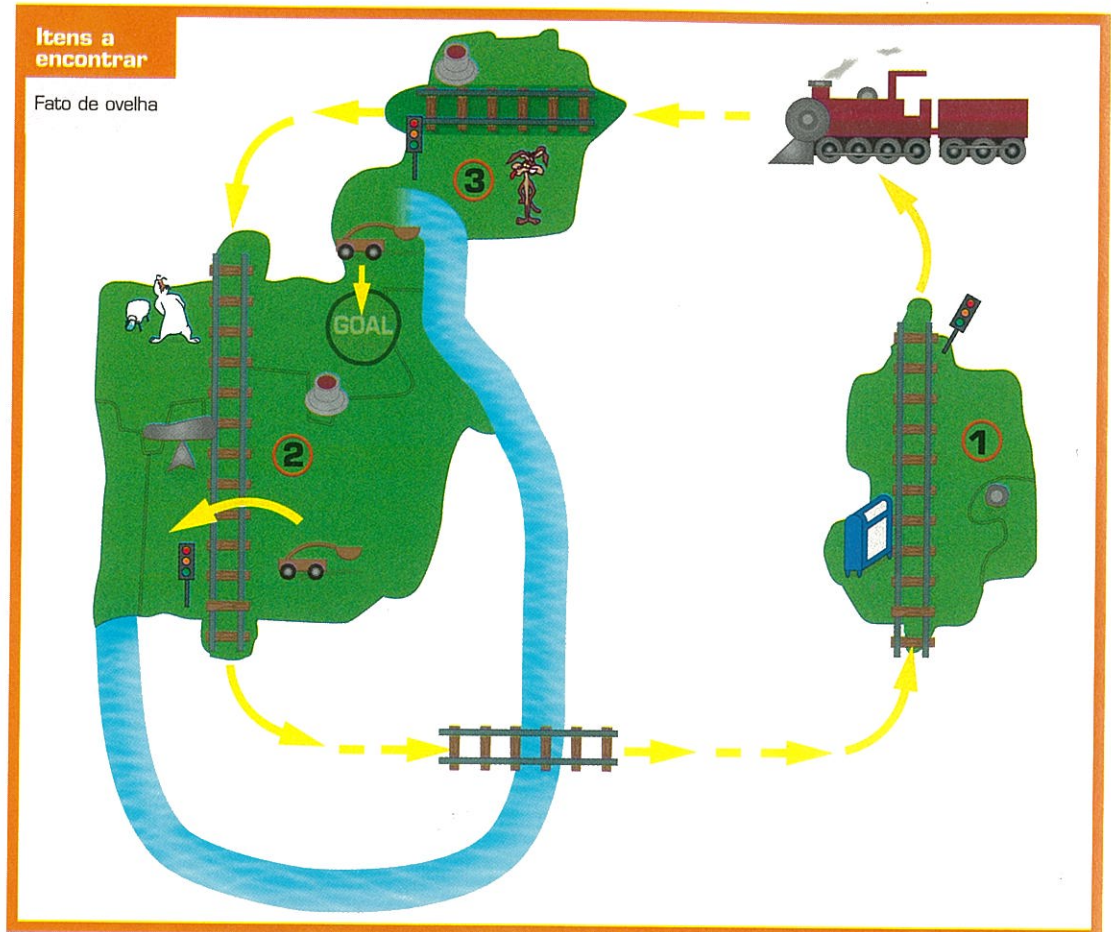
empurre a pedra para o parapeito que fica junto do balaço. Deixe que

o comboio saia da estação, vá para a catapulta e coloque a potência a meio termo. Mude o sinal para parar o comboio e vá para perto de Sam, mas do outro lado dos carris. Vista o fato de ovelha. Quando o relógio mostrar que o comboio só está a 20 segundos de distância, atravesse os carris em direcção a Sam e chame a atenção dele. Volte imediatamente para o outro lado da pista e vá até à catapulta. Sam segue-o. Vá para cima da catapulta - Sam activa o interruptor, atirando-o para o outro lado, mas fica preso deste lado dos carris por causa do comboio. Tire o fato de ovelha, apanhe a ovelha e coloque-a na ponta do balaço. Empurre a pedra para cima da outra ponta do balaço para mandar a ovelha para cima do comboio. Tire a ovelha de cima do comboio e coloque-a junto da catapulta, na base da encosta. Sam patrulha a área da meta, o que não significa um problema.



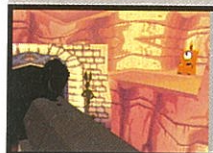
### Itens a encontrar

Fato de ovelha



### RELÓGIO SECRETO

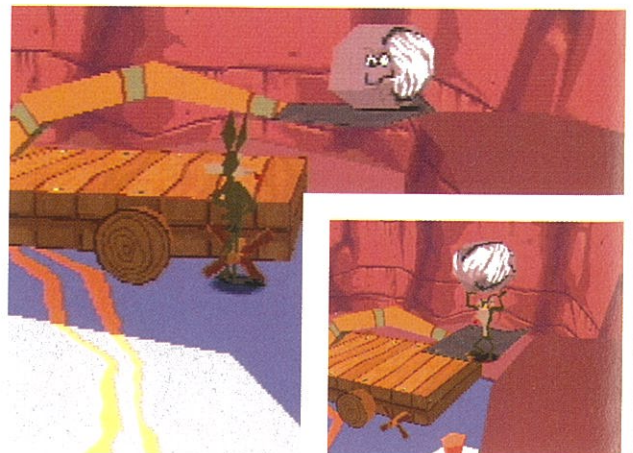
No ponto 1, com a pedra no comboio, salte para cima da pedra e para a carruagem do motor, na parte da frente do comboio. À direita do motor, verá um parapeito, no qual está o relógio.



**3**

### Vá para a catapulta e coloque a potência

um pouco acima de metade. Coloque a ovelha falsa na catapulta e accione o interruptor. A ovelha voa para a meta e esmaga Sam. Agarre na ovelha falsa que reapareceu junto da catapulta. Vá para cima da catapulta e deixe a ovelha cair em cima do interruptor para voar para a meta. Agarre na ovelha e vá para a meta.

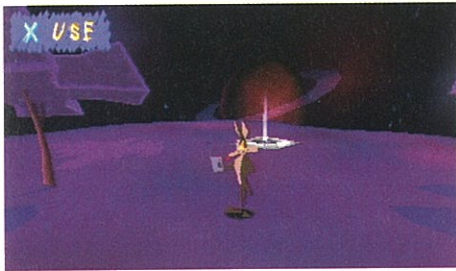




## NÍVEL 15 - Martian Mayhem

Salte muito alto neste nível e perceberá a gravidade da sua situação.

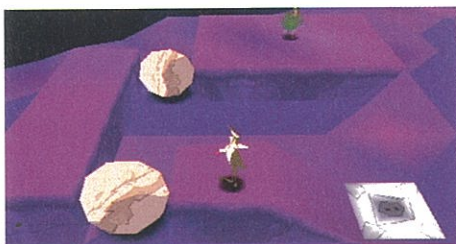
**1** Há dez criaturas para encontrar e uma série de novos desafios para enfrentar. Vá para 1 e use o compressor para apanhar a primeira criatura. Coloque o compressor no buraco no chão, seleccione o controlo remoto e aproxime-se da criatura para a atrair para o compressor. Quando a criatura estiver suficientemente próxima, o ícone do contador pisca, por isso, active o controlo remoto e capture a pequena criatura.



**2** Nesta área (e em 3) a gravidade é muito baixa, por isso não salte dos parapeitos ou irá para o espaço. Esta criatura é fácil. Coloque o compressor e persiga-a.



**3** Lembre-se que não pode saltar por cima das fendas. Empurre as duas pedras para a posição correcta para apanhar a criatura (assegurando-se de que, primeiro, coloca o compressor no buraco).

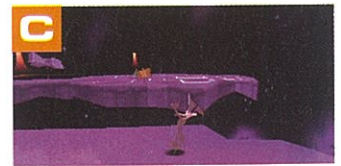
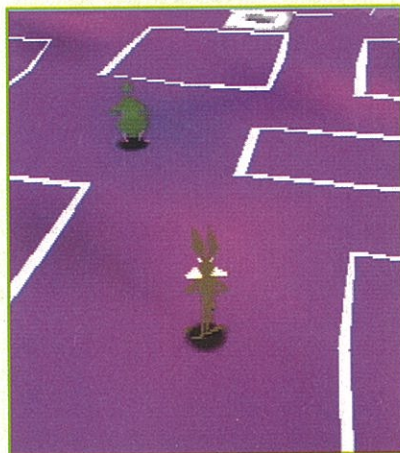


### Itens a encontrar

Compressor de vácuo  
Controlo remoto



**4** Coloque o compressor no buraco e persiga a criatura, tendo cuidado para não entrar nos quadrados brancos. Estes marcam áreas de baixa gravidade e fazem-no flutuar. Se puser o pé dentro de um, saia logo e voltará ao chão.



**5** Salte para o espaço no ponto do mapa que tem o ponto de interrogação e flutue. Quando passar esta ilha, será sugado por uma série de buracos negros. Cada um deles é mais pequeno que o anterior e terá de os usar para voltar ao chão. Ande cuidadosamente em redor deles para evitar ser sugado. Se se aproximar de um buraco negro, use **C** para se afastar. Na ilha, vá para o parapeito onde está a criatura. Salte para cima, junto ao buraco negro e use-o para ir para o parapeito. Capture a criatura e flutue de volta para junto da série de buracos negros para descer. Coloque-se junto do buraco negro mais baixo e saia do parapeito. Vá para 4.

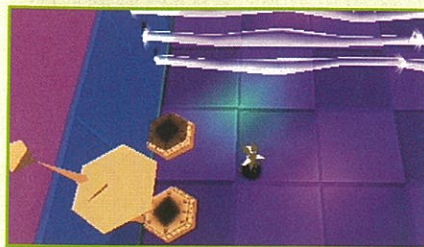
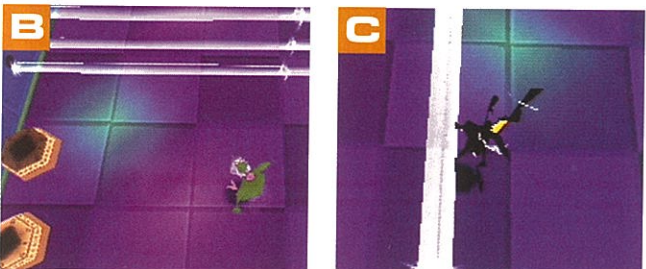
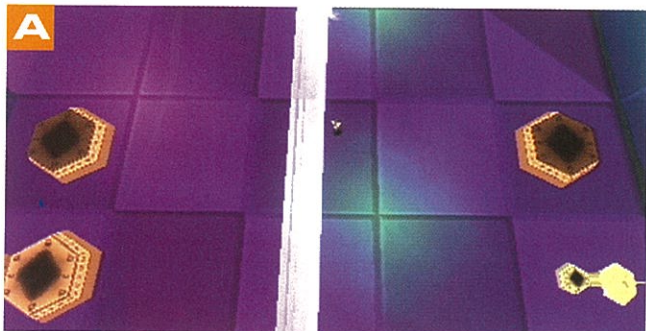




## NÍVEL 15 - Continuação

Tenha cuidado com o OVNI.

**6** Se for reduzido a miniatura e perseguido, use **○** para correr e passar por baixo de uma vedação laser para escapar. (Siga a sequência das letras mostrada nas imagens).

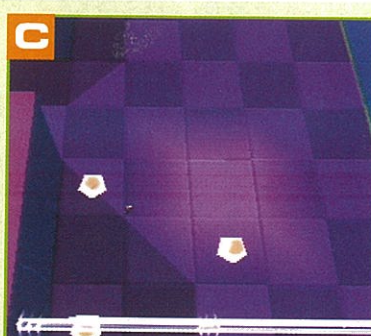
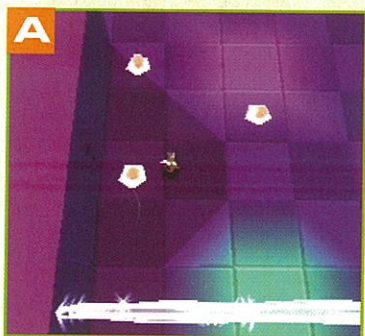


**7** Persiga esta criatura até à máquina, encolha-a e persiga-a por baixo da vedação. Siga a criatura até à máquina para a restituir ao tamanho normal e coloque o compressor por baixo para a apanhar, como habitualmente.

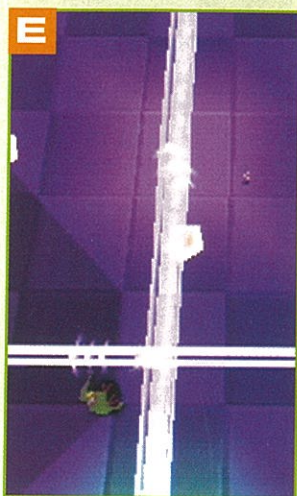


**8** Coloque o compressor no buraco no chão. Encolha e procure a criatura. Faça com que ela o persiga e vá para o compressor para accionar os interruptores e desactivar as vedações laser. No Compressor, corra para a máquina e volte ao tamanho normal para capturar a criatura.

**9** Coloque o compressor no buraco e seleccione o controlo remoto. Accione o interruptor para abrir o primeiro portão laser e activar a nave espacial. Use os três próximos portões, accionando os interruptores à medida que passa. Quando chegar junto da criatura, ela começa a correr. Fique atrás dela quando os portões laser abrem. NÃO accione os interruptores ou ficará encurralado. Quando voltar ao ponto inicial, pressione **⊗** para capturar a criatura e accione o interruptor para desactivar a nave especial.



**10** Em **10** desligue o portão laser mais próximo (A). Desça o corredor do lado direito e desligue o portão laser para ter acesso à máquina de encolher (B). Encolha e volte para trás, para atingir o outro interruptor da área inicial (C), libertando a criatura. Vá para junto da criatura, correndo para se manter à distância. Accione o interruptor para a libertar (D). Atraia-a para o ponto inicial. Corra por cima do interruptor do meio da esquerda para a direita, activando o portão laser central (E) para encurralar a criatura do lado esquerdo. Volte a entrar na área e atinja o botão inferior para desligar o portão laser em frente da máquina de aumentar (F). Volte ao tamanho normal, persiga a criatura pelo ecrã e accione o interruptor inferior para abrir o portão laser, ganhando assim acesso à área onde está o buraco do Compressor. Apanhe a criatura da forma habitual. Agora tem todas as criaturas. Vá ter com Marvin e congratule-se porque terminou o jogo.





# Continue connosco e complete a sua colecção



Para PC



## Já viu o que crescemos?



SIM, desejo os números da revista **Mega Jogos** que assinalo com



Rally Masters



Sim City 3000



Shogun Total War



Unreal Tournament



Populous



Silver



Última IX Ascension

Preço de cada revista com jogo: **2490\$00**

Junto envio cheque n.º ..... s/Banco.....

ou vale postal n.º ..... no valor de ..... \$00

Nome: ..... Tel.: .....

Morada: ..... Localidade ..... Cod. Postal .....

(Este cupão pode ser fotocopiado)



Rua Laura Alves, 3 • 2745-152 Queluz  
Tel.: 21 434 45 00 • Fax: 21 434 45 09



# DownLoad

Ⓐ Demos Jogáveis Ⓞ Vídeos ⓧ Exclusivos Ⓞ Clássicos

**“Faça tudo o que uma aranha faz – excepto comer moscas”**

## Spider-Man 2: Enter Electro

**FACTOS** GÉNERO AVENTURA DE ACÇÃO • DATA DE SAÍDA JÁ DISPONÍVEL • EDITORA ACTIVISION • PONTUAÇÃO 9/10 REVISTA 76 • CARACTERÍSTICAS DO JOGO COMPLETO CINCO VILÕES, MAIS DE 30 NÍVEIS



**Bem-vindo** a mais um disco cheio de demos excitantes! Este mês, os nossos leitores têm à sua disposição 19 produtos jogáveis, 11 dos quais são jogos completos! Damos o pontapé de saída com

X-Men Mutant Academy 2 e Spider-Man: Enter Electro, ambos da Activision. A seguir, pode experimentar a aventura da Disney intitulada Atlantis, e alguns clássicos – Wipeout 3, Tekken 3 e Coolboarders 2, para além de pôr as mãos em Aladdin e FIFA 2002. E como se tudo isto não bastasse, pode deliciar-se com alguns novos jogos Yaroze. Então, de que está à espera?

### VIAGEM DE DISCO-ABERTA

Usar o CD é fácil! É exactamente como carregar um jogo. Coloque-o na sua PlayStation, depois percorra o fabuloso menu usando ← e →, e carregue em ⓧ para seleccionar a demo que pretende. Depois de jogar algumas das nossas demos, terá de reiniciar a consola.

### SUBA!



**Perigo na vertical:** edifícios altos são apenas um pavimento para os pés colantes de Spider-Man. Se ele mudasse de meias...

### BALANCE!



**Truque da corda:** balouçar é a forma mais rápida de Spider-Man se deslocar. Certifique-se que há algo onde prender a sua teia.

### CAIA!



**Sempre a descer:** menos pressa significa mais velocidade. Mas, a correr de um lado para o outro, pode falhar um ou dois saltos vitais.

### JOQUE

#### MESTRE A LANÇAR TEIAS



**Durante o dia,** você é Peter Parker, principal fotógrafo do Daily Bugle. À noite, enverga o seu fato vermelho e azul e transforma-se... no extraordinário Homem-Aranha.

Para o nosso herói, esta parece ser uma noite como qualquer outra – uma patrulha pelos telhados da cidade, dois dedos de conversa com um colega super-herói, Beast, alguns bandidos para apanhar. Mas é então que tudo começa... A nossa demo de Spider-Man 2 oferece-lhe quatro enormes sectores da cidade para você balouçar, começando com uma ligação em que Beast aparece para o instruir sobre os seus poderes especiais. Depois da aula de saltos de arranha-céus em arranha-céus, o jogador desce até ao nível da rua, resolve uma questão com um carro armadilhado, apaga um incêndio numa cafeteria e enfrenta um bando de rua armado. A seguir, chega a notícia que Shocker está de volta à cidade, por isso, Spider-Man tem de abrir caminho pela cidade até chegar ao esconderijo do bandido, num armazém, derrotar os seus lacaios fortemente armados e fazer o esforço sobre-humano exigido para derrotar o poderoso Shocker antes que a bomba dele rebente. Acha que tem a força e coragem que a tarefa exige? ●

**VIRE A PÁGINA PARA INFORMAÇÃO SOBRE AS DEMOS!**

X-Men: Mutant Academy 2 • Disney's Atlantis • Wipeout 3 • Tekken 3 • Cool Boarders • Onze novos jogos Yaroze • Aladdin • FIFA 2002





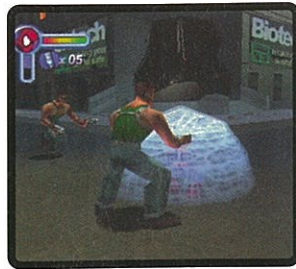


### COMANDOS

- D-pad** Movimento
- ⬆ Lançar teia
  - ⬇ Socar
  - ⬅ Pontapear
  - ⓧ Saltar
- Segurar **L1** Olhar em volta/fazer pontaria com a teia
- R2** Mira automática (carregue repetidamente para atingir alvos próximos)
- L1** Teia ao tecto (ou superfície plana)
- R2** Balouçar teia
- ⬆ + ⬇ ou ⬅ + ⓧ Agarrar (depois, use ⬇ para socar ou ⬅ para arremessar)

### MOVIMENTOS COM A TEIA

- ⬆ + ⬅ Escudo de teia (pressione ⓧ para o explodir)
- ⬆ + ⬆ Disparar projecteis de teia
- ⬆ + ⬇ Puxão de teia
- ⬆ + ⬇ Punhos de teia



**Teia de intriga:** estes bandidos de colete verde levam uma sova monumental antes de Spider-Man se fazer ao caminho para chegar ao esconderijo de Shocker.

## OS PONTOS SUBTIS...

Desarmar bombas e combater incêndios – Primeira lição



### VELHA CARCAÇA

Quando chegar ao fim da lição inicial de Beast, será imediatamente confrontado com algumas situações potencialmente explosivas. Quando eliminar os bandidos junto a este carro, rebentará uma bomba que incendiará o automóvel. Nessa altura, tem de apagar o fogo antes que o carro expluda.



### ARRANCAR AS PORTAS

Se observar atentamente (mas não muito atentamente), verá chamas a sair das portas do carro. Lance um projectil de teia a uma porta (⬆ + ⬆) e, depois, muito rapidamente, salte sobre o carro e dispare outro à outra porta. Não se preocupe em fazer pontaria, não há tempo para isso.



### CAFETARIA PELOS ARES

A segunda bomba no nível da rua rebenta quando Spider se aproxima da cafeteria. Antes de poder apagar o fogo, porém, tem de eliminar dois vilões. A velha técnica da teia explosiva também poupa tempo aqui.



### O PODER DA ÁGUA

Está a ver a bomba de incêndio no passeio do outro lado da cafeteria? Passe para o modo mira de teia (segure **L1**) e desloque o alvo pela bomba de incêndio até que surja um sinal amarelo. Use o seu puxão de teia (⬆ + ⬇) para lançar a água.

## ZONA DE MIMOS

A VELOCIDADE É CRUCIAL NESTE JOGO. AQUI FICAM ALGUNS MODOS DE GANHAR SEGUNDOS.



### DEIXE-OS POUSAR

A maneira mais fácil de poupar tempo é também a mais simples. Você não tem de derrotar todos os vilões que encontra – pode limitar-se a passar ao lado daqueles que não são específicos daquela missão. Pode parecer um acto de covardia, mas é rápido.



### ESCUDO HUMANO

Se for atacado por múltiplos inimigos, use o escudo da teia (⬆ + ⬅) para se proteger. Depois de eles se agruparem no centro da teia, carregue em ⓧ e Spider-Man explodirá a teia, provocando danos sérios aos que se encontrarem nas proximidades.



### SALTO EM FRENTE

Experimente saltar para a frente em vez de correr. Poderá ser apenas um pouco mais rápido, mas estas fracções de segundo contam. Os saltos também são úteis quando tenta ultrapassar inimigos, porque é mais difícil atingir Spider.



### BALOUÇAR PARA GANHAR

Spider-Man ganha tempo quando balouça pelo ar, pois essa é a forma mais rápida de viajar. No entanto, tenha cuidado para não gastar todas as suas energias, pois pode precisar delas no fim.



### MUITO ESPERTO

Os ataques de ondas de choque de Shocker magoam imenso e ele tem uma barra de saúde imensa. Elimine-o disparando contra as cordas que seguram os caixotes suspensos sobre o armazém, quando ele estiver debaixo deles.

**Dica** **PUNHOS DE TEIA:** Está a perder uma luta de socos? Para socos mais eficazes, basta tocar em ⬅ e ⬆ ao mesmo tempo, para activar os punhos de teia de Spider-Man.





“Acção de beat ‘em up retro com heróis mutantes”

# X-Men: Mutant Academy 2

FACTOS GÉNERO BEAT 'EM UP • DATA DE SAÍDA JÁ DISPONÍVEL • EDITORA ACTIVISION • PONTUAÇÃO 8/10 REVISTA 76 • CARACTERÍSTICAS DO JOGO COMPLETO 16 PERSONAGENS E AMBIENTES JOGÁVEIS

## JOGUE

### SUPERPODERES – JOGO SOBERBO

➔ **Para sermos sinceros**, o primeiro episódio deste jogo não foi lá muito bom, mas agora X-Men: Mutant Academy está de volta com movimentos novos, personagens novas e novos ambientes. E a boa notícia é: desta vez, é a sério (revista 76 8/10). A nossa demo de X-Men dá-lhe a oportunidade de personificar Magneto, Cyclops, Mystique ou Nightcrawler na sua tentativa de desancar o pessoal em grande estilo. Mas preste atenção: isto é boa acção beat 'em up à maneira antiga, sem nenhuma das pretensões 3D de Tekken. Em X-Men Mutant Academy 2, o jogador apenas tem de se virar e lutar, se não quiser ser aniquilado. E lembre-se, estes tipos sobre-humanos têm superpoderes impressionantes, por isso, tente explorá-los, usando o **D-Pad** para combinar os seus movimentos básicos com direcções diferentes. Divirta-se! ●

### COMANDOS

- ←+→ Deslocação esquerda/direita
- ↑+→, ↑+← Saltar
- ⊗ Pontapé (esquerdo)
- ⊙ Pontapé (direito)
- ⊕ Soco (esquerdo)
- ⊖ Soco (direito)
- ⊕+⊗ Agarrar



**Ataque na cave:** o vilão Magneto enfrenta Nightcrawler num dos seis novos locais de confronto do super-herói de X-Men.



**Até dói:** a guerra entre os heróis rivais sofre uma reviravolta dolorosa quando Mystique dispara um tiro ao ventre de Cyclops.

## ZONA DE MIMOS

O NOSSO SUPERPLANO PARA DIZIMAR VILÕES



### VEJA SÓ OS MOVIMENTOS

O ecrã inicial dá-lhe três movimentos garantidos para convencer o seu inimigo a sucumbir. Aponte-os, aprenda-os e utilize-os!





# POKÉMON WORLD



JÁ NAS  
BANCAS!

Este mês trazemos-te todas as novidades do mundo Pokémon e ainda te oferecemos um destacável com tudo para o teu Game Boy.  
**COMPRA JÁ!!!**



Pokémon World  
+  
Destacável Total Game Boy  
**Só 500\$00**





# DOWNLOAD

## Disney's Atlantis: The Lost Empire

“Mais uma aventura graficamente fabulosa dos rapazes da Disney”

# Disney's Atlantis: The Lost Empire

FACTOS GÉNERO AVENTURA DE ACÇÃO • DATA DE SAÍDA JÁ DISPONÍVEL • EDITORA SONY • PONTUAÇÃO 5/10 REVISTA 76 • CARACTERÍSTICAS DO JOGO COMPLETO SEIS PERSONAGENS JOGÁVEIS, IMENSAS CENAS DO FILME

### JOQUE

#### PASSOS PARA O SUCESSO



Aqui está mais uma oportunidade para deitar as mãos a um enorme título novo. Então, que temos nós aqui? Bem, trata-se de um pedaço de um nível no qual você joga como

Milo Thatch, a principal personagem do filme da Disney com o mesmo nome, Atlantis: The Lost Empire.

A aventura coloca-o à procura da lendária cidade perdida, e esta amostra dá-lhe a possibilidade de explorar um mortífero nível de fogo, com plataformas instáveis que tem de percorrer para chegar à chave de uma porta crucial.

Aqui, vai precisar de coragem e mãos rápidas para conseguir cobrir-se de glória.

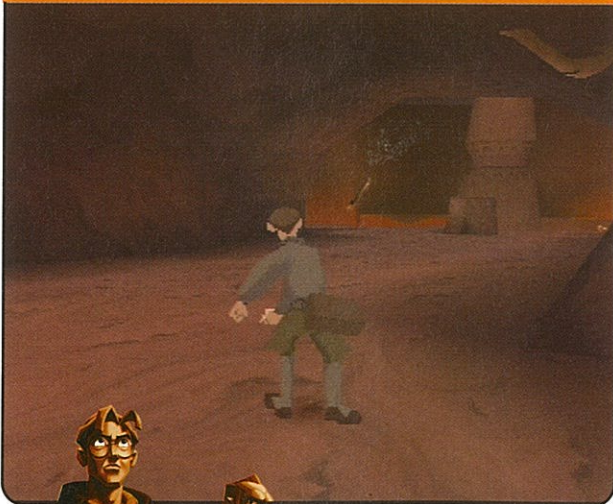
Não perca o fabuloso modo de mira na primeira pessoa, à medida que vai retalhando alguns bandidos pelo caminho. Mas lembre-se! Este desafio tem tudo a ver com rapidez – tem de encontrar o caminho mais rápido para chegar ao fim da demo. Boa sorte! ●

#### COMANDOS

<b>D-pad</b>	Direcções
	Saltar
	Socar
	Atirar boomerang
	Usar objecto
	Agachar-se
	Rodar câmara
	Mira na primeira pessoa
	Menu
	Pausa

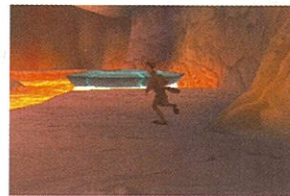


**Batismo de fogo:** saltando agilmente, ainda sem segurança, sobre as chamas, de uma plataforma para a outra, o nosso herói descobre que este nível demora mais de um minuto a percorrer...



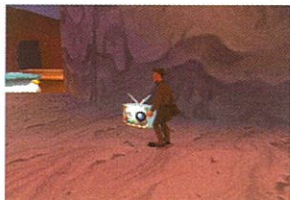
## ZONA DE MIMOS

DICAS PARA CONTORNAR A LAVA.



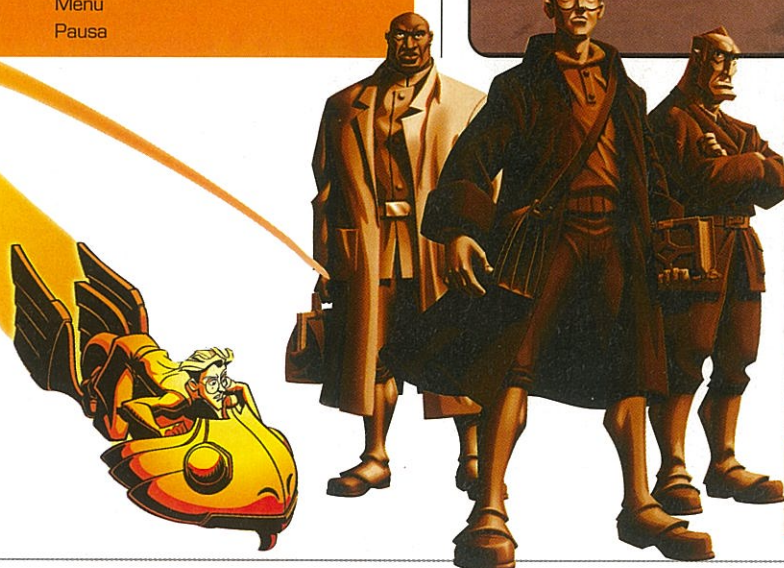
#### USE A CÂMARA

Use os botões laterais para fazer girar a câmara. Isto dar-lhe-á uma melhor hipótese de fazer bem todos os saltos.



#### PARE E DESCANSE

Na sua procura de glória, terá de correr sem parar pelo nível. Paragens de controlo no ponto de gravar irão aumentar as suas capacidades.



**Nariz para pistas:** como Milo Thatch, você conduz um grupo de exploradores à lendária cidade de Atlantis. A demo coloca-o no centro da acção, numa difícil secção de plataformas onde tem de passar por rios de lava escaldante.



GUIA TOTAL DE JOGOS PARA...

# GAME BOY ADVANCE

**NOVO!**  
**Agarra já**

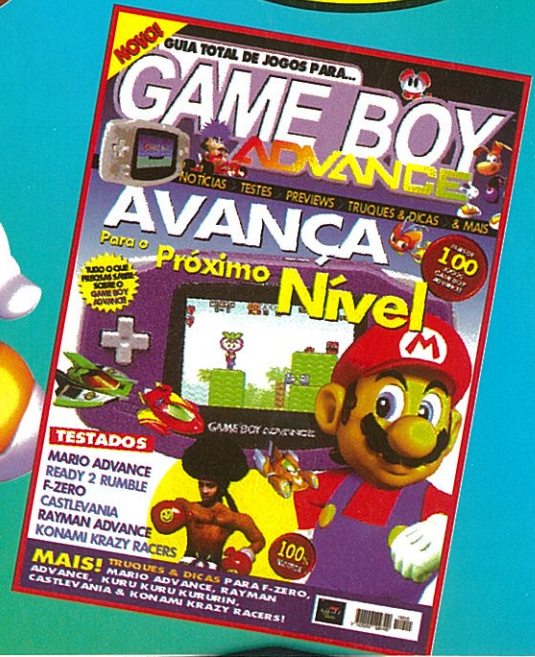
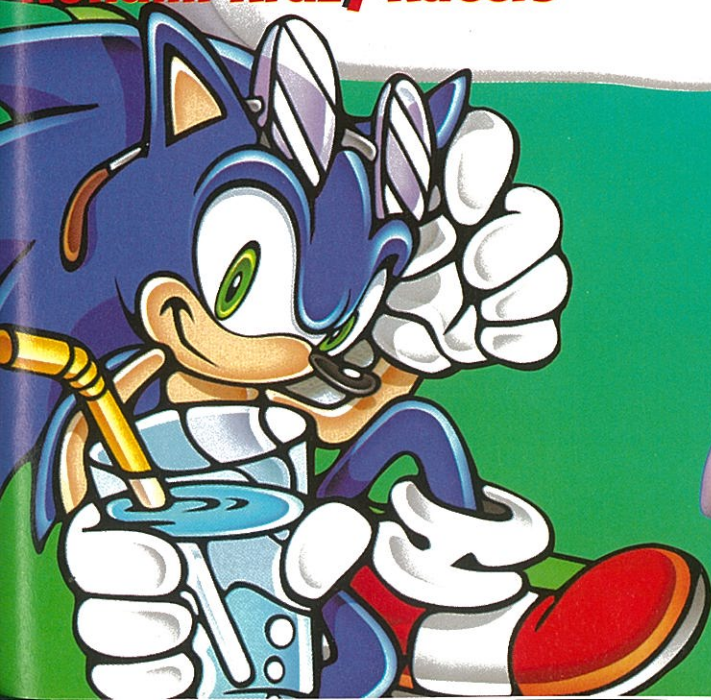
**Já nas bancas**



## TESTES

- Mario Advance
- Ready 2 Rumble
- F-Zero
- Castlevania
- Rayman Advance
- Konami Krazy Racers

**MAIS DE 100 JOGOS!**







**“Sinta a velocidade – e música em alto volume – no melhor jogo de corridas futuristas...”**

# Wipeout 3

FACTOS GÉNERO CORRIDAS ARCADE • SAÍDA JÁ DISPONÍVEL • EDITORA SONY • PONTUAÇÃO 9/10 REVISTA 50 • CARACTERÍSTICAS DO JOGO COMPLETO DITO CIRCUITOS E EQUIPAS, QUATRO MODOS DE CORRIDA, ECRÃ DIVIDIDO

### JOGUE

#### À TERCEIRA É DE VEZ



Este é o Wipeout onde tudo faz sentido. Os circuitos demasiado apertados da primeira versão pertencem, definitivamente, ao passado. O mesmo aconteceu aos desagradáveis

solavancos. Estes, agora, foram substituídos por projectos de circuitos inteligentes com uma curva de aprendizagem cuidadosamente concebida, Inteligência Artificial muito refinada e um fantástico modo de dois jogadores em ecrã dividido. É claro, porém, que os visuais espectaculares e a música bem ritmada, características da marca, continuam em evidência. Esta demo de Wipeout 3 dá-lhe uma corrida completa para competir contra 11 outros candidatos ao título – até tem uma nave extra que pode ser desbloqueada. No entanto, não conseguirá percorrer o circuito na primeira tentativa – há uma linha de corrida que tem de ser aprendida para poder sobreviver às armadilhas e às curvas apertadas. E quanto ao melhor caminho para tomar, quando chega à encruzilhada, deixamos a decisão por sua conta. ●

### COMANDOS

<b>D-pad</b>	Direcções
<b>X</b>	Acelerar
<b>C</b>	Disparar arma
<b>B</b>	Descartar arma
<b>A</b>	Mudar de perspectiva
<b>L1</b>	Retrovisor
<b>R2</b>	Travão de ar esquerdo
<b>L1</b>	Hiperjacto
<b>R2</b>	Travão de ar direito



**Linha de corrida:** ficar preso do lado de dentro causa problemas, especialmente se não houver trânsito por perto. Aprenda o percurso e mantenha uma linha de corrida aberta.



**“Pode passar, amigo”:** algumas pessoas não têm respeito nenhum por uma tentativa de ter um tempo recorde. O sinal amarelo indica o local onde queremos estar.



## ZONA DE MIMOS

TOCA A VOAR.



#### PREGO A FUNDO

Tem de ter uma boa partida, se quiser ganhar a corrida. Por isso, quando estiver na grelha, lembre-se de acelerar ao máximo e segurar o hiperjacto (A) para garantir que sai disparado. Mas tenha cuidado com a primeira curva.



**Power-ups:** tem de atingir todos os power-ups para obter um tempo de corrida invejável.






“Loucura alpina na versão mais veloz,  
com alguns truques fenomenais”

# Coolboarders 2

**FACTOS** GÉNERO DESPORTO RADICAL • DATA DE SAÍDA JÁ DISPONÍVEL • EDITORA SONY • PONTUAÇÃO 8/10 REVISTA 62 • CARACTERÍSTICAS DO JOGO COMPLETO CINCO MODOS, IMENSOS CIRCUITOS

## GUERREIROS DO GELO

 Antes de Tony Hawk's, Coolboarders era o soberano incontestado dos desportos radicais – e a dinastia teve quatro gerações de jogos gelidamente fantásticos. Este é o segundo episódio. A nossa demo proporciona-lhe uma rápida incursão pelo modo Freestyle, permitindo-lhe fazer experiências com uma mão-cheia de personagens e algumas pranchas diferentes. Sempre que carrega o programa, ser-lhe-ão dadas instruções para um novo truque, por isso, preste atenção e veja quantas proezas loucas consegue realizar. Verá que a detecção de colisões é bastante sólida: fique bem longe de árvores e obstáculos; não se esqueça, também, de minimizar o tempo que está no ar se pretende obter boas classificações. Agora, toca a equipar, e trate de ser radical. ●



## COMANDOS

- ←/→ Esquerda/direita
- ↑ Inclinarse para a frente
- ↓ Agachar
- ⊗ Saltar
- △ Mudar de perspectiva
- ⊕ Abrandar
- Ⓜ Mudar de posição
- D-pad+Ⓜ+ Supercarga
- Ⓜ+Ⓜ ou Ⓜ+Ⓜ Truque

## ZONA DE MIMOS

AUMENTE A VELOCIDADE E EXIBA-SE.



### REVIRAVOLTAS

Quando descer uma encosta a toda a velocidade, segure em agachar (↓) para aumentar ainda mais a velocidade, e mantenha o botão da direcção para baixo quando saltar de uma rampa. Isto fará com que execute uma pirueta que pode ser combinada com outros truques para obter pontuações elevadas.




“O pai dos beat ‘em ups  
continua imbatível”

# Tekken 3

**FACTOS** GÉNERO BEAT 'EM UP • DATA DE SAÍDA JÁ DISPONÍVEL • EDITORA SONY • PONTUAÇÃO 10/10 REVISTA 36 • CARACTERÍSTICAS DO JOGO COMPLETO COMBOS DE MOVIMENTOS, UM PANDA

## PUNHO DE DIVERSÃO

 Esta é a terceira versão de Tekken. Os mais duros lutadores do mundo estão aqui, prontos para uma refrega até que apenas um deles fique de pé. Passados três anos, Tekken 3 continua a ser o melhor beat 'em up que por aí anda, levando a melhor mesmo sobre títulos de qualidade como X-Men Mutant Academy 2. Nesta demo, pode jogar quer com a pequena Ling Xiaoyu ou com o mortífero Eddy Gordo. Xiaoyu (que combate para juntar dinheiro a fim de construir um parque temático) poderá ser pequena e ter apenas 16 anos, mas tem uns movimentos fantásticos (ver Zona de Mimos). Eddy (que pretende vingar o assassinio do pai) é mais complicado, com imensos malabarismos e reviravoltas, mas tem mais peso no desafio. ●

## COMANDOS

- ⊕ Soco esquerdo
- △ Soco direito
- ⊗ Pontapé esquerdo
- ⊙ Pontapé direito
- Andar para a frente
- ← Andar para trás
- Correr
- ⊕, △, ⊗, ⊙ Supercarga

## ZONA DE MIMOS

COMBOS LOUCOS...



### EDDY

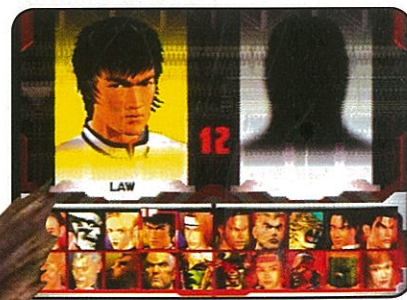
- ↑, ⊗, ⊙ Desferir pontapé
- ⊗, ⊙ Pontapé rasteiro
- , ⊙ Samba
- , ⊕, Reviravolta

### XIAOYU

- , ⊗ Pontapé lateral
- ←, ↓, ⊙ Storming Flower
- ↓, ⊕ Flapping Wings

**Segurar**

- ←, ⊕, ⊗ Suspende combo







# Especial Net Yaroze



## JOGUE

### EXPERIMENTE UNS CASEIROS



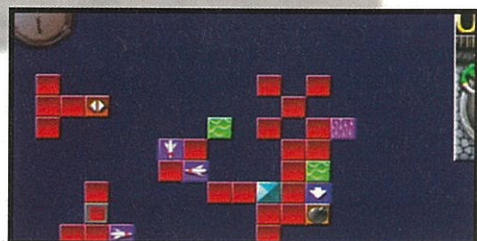
A edição especial da Sony da consola PlayStation Net Yaroze deu a todos a capacidade de fazer jogos e o CD deste mês tem uma reserva de 11 dos melhores

títulos Yaroze caseiros – muitos deles nunca foram vistos antes. Temos de tudo, desde aventuras e jogos arcada, até títulos de puzzles e shoot 'em ups. E quando tiver tratado de todos eles, ainda lhe restam mais oito jogos para experimentar. ●



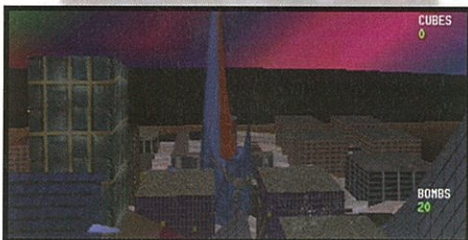
### ADVENTURE GAME

Esta ambiciosa aventura 3D oferece-lhe um reino inteiro para explorar.



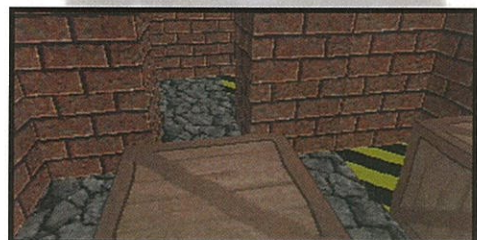
### BLOCKZ

Encaixe os blocos para os fazer desaparecer. Não, não é nenhum Tetris...



### OPERA OF DESTRUCTION

Este shooter com um nome apropriado dá-lhe veículos de terra e ar para brincar.



### PANDORA'S BOX

Coloque uma caixa em cada um dos tapetes adequados para fugir do labirinto.



### SNOWBALL FIGHT

Apanhe neve, faça uma bola e atire-a a um pinguim. Não coma neve amarela.



### SURF GAME

Diversão em motas de água sobre ondas elevadas! Atire-se à espuma!



### TECHNICAL DEMO

Jogo pouco inspirado. Shoot 'em up rápido a lembrar o estilo dos anos 80.



### YAROZE RALLY

A etapa canadiana deste simulador de condução. Espelho, sinal, force os outros contra o muro.

## O QUE FARIA VOCÊ?

**B** Opção escolhida



Os foguetes são uma boa opção! Antes, já deve ter visto que Dylan está sempre atento. Assim que Dylan o vir disparar, ele enviará projecteis na sua direcção, fazendo com que os monstros fujam. O mais estranho é que os mísseis de Dylan não parecem afectar Regina.

**VENCEU!**



“O melhor puzzler arcada depois de Bust-A-Move!”

# Superbub

Jogo completo  
Net  
Yarozé!

**FACTOS** GÉNERO PUZZLER • SAÍDA NÃO DISPONÍVEL • PRODUÇÃO ALEX HERBERT • PONTUAÇÃO NÃO TESTADO • CARACTERÍSTICAS DO JOGO COMPLETO MODO DE DOIS JOGADORES

## DELICIOSO

→ Os puzzlers arcada têm andado a atirar blocos, bolas, balões e tijolos desde que Tetris foi criado, e Superbub Contest traz a esta fórmula testada um novo interesse. Trata-se de um dos melhores jogos Yarozé que por aí anda. Soberbo tanto no modo individual como no de dois jogadores, este inteligente puzzler de Alex Herbert dá-nos pares de pequenas coisas circulares para empilhar, as quais apenas desaparecem quando lhes acertam círculos giratórios especiais. Tudo bem, trata-se de um puzzler, não é preciso que faça sentido. Ainda assim, o jogador está sempre a jogar contra alguém, quer se trate de um amigo ou do computador e, ao estilo Bust-A-Move, por cada círculo que fazemos desaparecer, cai um no ecrã do nosso adversário. O primeiro que deixar encher o respectivo ecrã perde. Então, quanto tempo consegue manter-se em jogo? ●

## ZONA DE MIMOS

### A QUADRATURA DO CÍRCULO.



#### CÓDIGO DE CORES

A chave é fazer grandes correntes de círculos da mesma cor, os quais, quando desaparecem, enviam uma chuva de círculos para o ecrã do seu adversário. Mas há outra forma. Arranje um par de pequenos círculos brancos com bolhas multicolores. Estes fazem desaparecer todos os círculos da primeira cor que atingirem. Use com cautela.

## COMANDOS

- ⊗ Lançar círculo
- D-pad Movimento
- ⊕ Girar para a esquerda
- ⊖ Girar para a direita

“Cuidado para não ser esmagado por uma pedra”

# Rock 'N' Gems

Jogo completo  
Net  
Yarozé!

**FACTOS** GÉNERO PUZZLER • SAÍDA NÃO DISPONÍVEL • PRODUÇÃO GERHARD RITTENHOFFER & MANFRED • PONTUAÇÃO NÃO TESTADO • CARACTERÍSTICAS DO JOGO COMPLETO 64 NÍVEIS

## WE WILL ROCK YOU

→ Rocks 'N' Gems foi inspirado naquele que poderá ser um dos maiores – e certamente um dos mais clonados – puzzlers arcada, Boulderdash. Um dos melhores jogos Yarozé que conhecemos, Rocks 'N' Gems é enganadoramente simples de jogar e, no entanto, diabolicamente difícil de ganhar, e revela-se sempre o mais duro dos testes mesmo para os jogadores mais experientes. A ideia é bastante simples. O jogador escava na terra e apanha todas as pedras preciosas em cada nível. O problema é que cada nível está pejado de rochas que caem se a terra que as segura é retirada. E se alguma destas rochas cair em cima do seu homem, surge logo um aviso Game Over. Com planeamento, Rocks 'N' Gems pode ser conquistado, mas planeamento é a última coisa que poderá fazer, uma vez que há um limite de tempo apertado em cada nível que o obriga a agir primeiro e a tratar das feridas depois. Até onde conseguirá descer? ●

## COMANDOS

- D-pad Movimento

## ZONA DE MIMOS

### À CAÇA DE TESOUROS ESCONDIDOS.



#### ESCAVE COM VIGOR

Limpar um nível é fácil se apenas retirar a terra que precisa e não começar a aspirar toneladas dela. Desta forma, não vai dar início a imensas avalanches que podem soterrar pedras preciosas pondo-as fora do seu alcance.

“Há um pouco da história do videogame neste “spray ‘em up” para matar bichos”

# Psst

**FACTOS** GÉNERO ARCADE • SAÍDA NÃO DISPONÍVEL • PRODUÇÃO STEVE KNOCK E GARY GOULD • PONTUAÇÃO NÃO TESTADO • CARACTERÍSTICAS DO JOGO COMPLETO TODAS NO CD DESTA REVISTA!

Jogo completo  
Net  
Yarozé!

## DEIXEM AS FLORES EM PAZ

→ Criar flores pode não parecer boa ideia para um jogo, mas este título tem estilo. Trata-se de um clone de um clássico do Spectrum, Psst, dos produtores da Ultimately Play The Game, que viria, mais tarde, a tornar-se a Rare. Os programadores Steve Knock e Gary Gould traduziram fielmente a jogabilidade simples. O jogador é um jardineiro robô que tem de proteger

as suas plantas de insectos, minhocas e outros herbívoros, com a ajuda de um arsenal de sprays, e bem vai precisar deles porque as diferentes criaturas apenas são susceptíveis a certos pesticidas. Jogar Psst é um exercício frenético de gestão de sprays, à medida que vai avaliando que bichos chegarão às plantas primeiro e, depois, apanha a lata que necessita para os destruir. Estamos perante um caçador de pontos puro – e, às vezes, é isso mesmo que interessa! ●

## ZONA DE MIMOS

### DÊ UM INCENTIVO ÀS SUAS PLANTAS. SEMPRE A CRESCER

Como regra geral, tente manter-se no meio do ecrã,

uma vez que aí é mais fácil reagir a ataques de ambos os lados. E para ganhar pontos bônus e dar às suas plantinhas um estímulo decente ao crescimento, apanhe os artigos especiais – mata-moscas, sacos para crescer – que surgem entre as latas de spray.



## COMANDOS

- ⊗ Carregar no spray
- D-pad Direcção





**“Vista as calças do pijama e corra pelos telhados de Agrabah”**

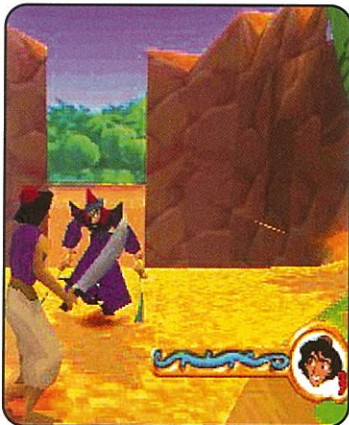
# Aladdin In Nasira's Revenge

**FACTOS** GÉNERO **PLATAFORMAS** • EDITORA **SONY** • PONTUAÇÃO **6/10** REVISTA **65**  
• CARACTERÍSTICAS DO JOGO COMPLETO **28 NÍVEIS DE ACÇÃO DAS 1001 NOITES**

### LOUCURA DAS ARÁBIAS



Vista as calças do pijama e prepare-se para correr pelas ruas de Agrabah neste nível de Aladdin In Nasira's Revenge. Agora relançado a um preço mais baixo, Aladdin pega na essência do herói da Disney – esgrima, proezas atléticas e... a utilização de maçãs como armas perigosas – e combina tudo para criar uma aventura simpática. O desafio que lhe propomos é cronometrado, de forma que terá de encontrar a rota mais eficiente pelo nível e evitar perder a sua vida pelo caminho. ●



### COMANDOS

- D-pad** Movimento
- △** Puxar/guardar a espada
- Brandir a espada/ /arremessar maçã
- ×** Saltar (segurar para salto mais longo/mais alto)
- Modo intrusão furtiva
- L1** Modo olhar (use o **D-pad** para posicionar as miras e **□** para lançar maçã)
- R1** Agachar-se
- L2** Girar câmara para a esquerda
- R2** Girar câmara para a direita
- SELECT** Pausa

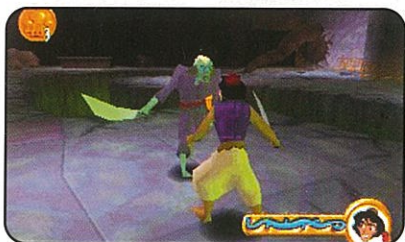
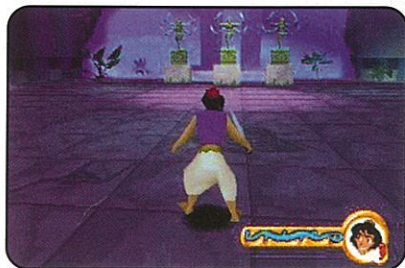
## ZONA DE MIMOS

COMO POUPAR UNS SEGUNDOS EXTRA.



### BALOUÇAR

Quando Aladdin salta de corda em corda quase no final deste nível, não espere que as cordas baloucem para trás e depois para a frente, ganhando balanço suficiente para conseguir ultrapassar as falhas. Se saltar assim que cada corda balouça para o outro lado, descontará alguns segundos preciosos do seu tempo.



**“Emoção, faltas, excitação e uma mão-cheia de golos em...”**

# FIFA 2000

**FACTOS** GÉNERO **SIMULADOR DE FUTEBOL** • EDITORA **EA** • PONTUAÇÃO **7/10** REVISTA **53**  
• CARACTERÍSTICAS DO JOGO COMPLETO **15 LIGAS, 40 EQUIPAS**

### EMOÇÕES AO RUBRO



**Isto não é futebol**

real, obviamente, mas há imensos aspectos que recomendam FIFA. Esta versão

de 2000 tem excelentes gráficos, uma jogabilidade instantânea e alguns comentários muito apropriados. Nesta demo, você joga meio tempo como Manchester United quando esta equipa enfrenta o Bayern Munique, numa recriação amigável da final de 1999 da Liga dos Campeões. Os alemães são bastante bons, mas com jogadores do calibre de Beckham, Giggs, Keane e Yorke do seu lado, você deverá ser capaz de os arrumar sem cometer grandes faltas. Quando tiver dominado a marcação de golos (ver Zona de Mimos, se sentir alguma dificuldade), é tempo de passar a algo de mais espectacular. Trabalhe a bola em passes longos, acrescente cruzamentos para chapéus e pontapés de cabeça para arrasar. Ou remate com força do meio campo, curvando a bola para que esta entre pelo canto superior. ●



### COMANDOS

- ×** Passe/mudar de jogador
- △** Corrida
- Rematar/carrinho
- Passe longo/passe aéreo

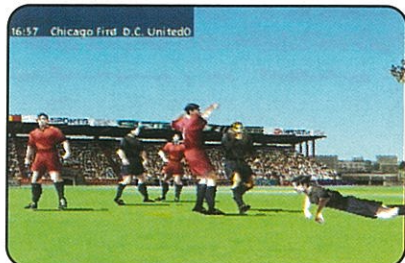
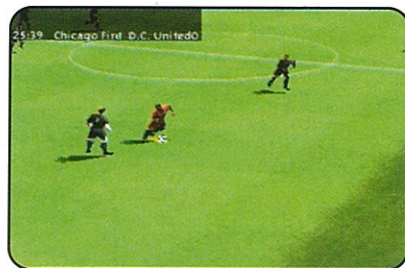
## ZONA DE MIMOS

PROBLEMAS COM OS REMATES? AQUI FICA COMO...



### METER MAIS GOLOS

Marcar golos é muito simples. A maneira mais fácil é atirar a bola para os pés de Yorke ou de Cole, segurar em **△**, entrar na zona de grande penalidade e atirar o esférico para as redes com **○**. Se mesmo assim não está a concretizar quanto desejaria, certifique-se que muda de direcção ligeiramente antes de rematar.





# Galeria de Vídeo

Sente-se no sofá e divirta-se com...



## Syphon Filter 3

Gabe Logan está de volta com mais tiros do que uma barraquinha de feira e mais cabeças cortadas do que um vídeo feito pelo seu pai. Veja e aprenda...



## Download

### COMO USAR OS SEUS DOWNLOADS

Introduza um cartão de memória na sua PS1 e coloque o nosso CD de demos. Seleccione Download no menu principal. Escolha o save que pretende pressionando (X) e este será guardado no seu cartão de memória. Agora, use estes truques nos jogos completos.



#### MEDIEVIL

Gostaria de desbloquear todos os extras? Pois agora já pode.



#### GTA2

O jogo mais malvado do planeta desbloqueado e levado à justiça.



#### TENCHU

Ria-se desta maravilha da intrusão furtiva quando vir tudo desbloqueado.



#### FEAR EFFECT

Raparigas, armas, intrusão e acção... e agora todo o jogo aberto para si.



#### CRASH BANDICOOT

Mais um êxito PS1 desvendado especialmente para si.



#### TEKKEN 3

Um verdadeiro clássico que já não o pode frustrar... todos os lutadores disponíveis.



#### TOMB RAIDER 3

Frustrado? Confuso? Com este soberbo truque isso é coisa do passado.



#### VAGRANT STORY

Uma lenda disponível na sua totalidade graças aos nossos mestres de dicas.



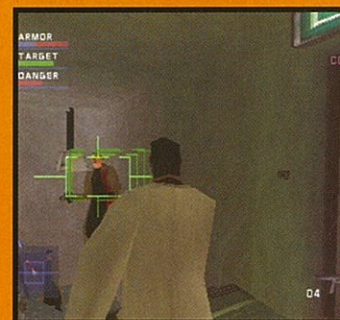
#### THE SIMPSONS WRESTLING

Woo-hoo! Todas as personagens desbloqueadas!

## No próximo Mês

### Syphon Filter 3

Prova que o terceiro episódio não é uma compilação desajeitada, mas uma beleza de jogo com mérito próprio. Coloque-o na sua caixa cinzenta e não se esqueça de disparar loucamente – mas com pontaria...



### Syphon Filter 2



Jogue o segundo título da série com esta demo jogável nunca antes publicada.

### David Beckham Soccer



Não deixe de ver o aspecto de Beckham Soccer, neste vídeo exclusivo...

**MAIS** Hugo • Black Diamond Fever • Lucky Luke • Monsters Inc.







# só os mais amados chegam a Platinum

PlayStation e "PlayStation" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. Os nomes e/ou marcos são propriedade da Sony Computer Entertainment Inc. e/ou de seus afiliados.



os melhores jogos da PlayStation ao melhor preço



TODOS OS JOGOS DA PLAYSTATION SÃO COMPATÍVEIS COM A PLAYSTATION 2



PODER TOTAL



# World Gate

PRODUTOS LICENCIADOS



## Acessórios preferidos dos Video Jogos!

www.worldgate.pt

**NOVIDADE**

**NOVIDADE**

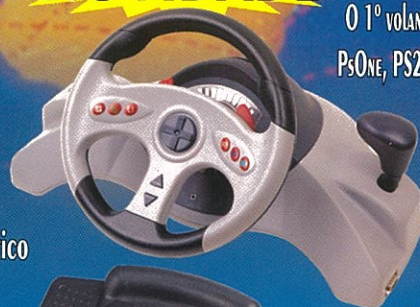


**ECRÃ TFT p/ PS ONE**  
39.980\$00



**Force Feedback**  
for PS2/PS1 One/PSX  
Dual Shock 2 compatible

**Volante Diablo F1 PSX/PS2 Force feedback Realístico & Vibração em todos os jogos de corridas**  
24.980\$00



12.980\$00

O 1º volante compatível com PlayStation, PSOne, PS2 e PC com saída USB+25 pin, Mostrador digital da velocidade (KM/H)



Oficial WC 2000  
Volante + Pedais + Travião de Mão c/Vibração  
9.990\$00

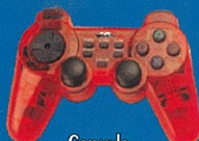
**VERTICAL PLATFORM PS2**  
1.390\$00



**Pistola + Pedal c/ Vibração (todos os jogos, Guncon) PSX / PS2**  
6.980\$00

**CABO RGB SCART c/ cabos Audio/Guncon**  
1.780\$00

**Adaptador p/ligar acessórios PSX ao PC (USB)**  
4.980\$00



**COMANDO Dual Shock analógico oficial WGL**  
2.980\$00

**CARTÃO DE MEMÓRIA 1MB**  
990\$00



**MULTI-TAP (Adaptador para 4 jogadores) PS2**  
6.980\$00

### GAME BOY ADVANCE

**Luz Mágica p/ GBA**  
1.980\$00



**Lupa + Luz p/ GBA**  
1.980\$00



**Mala de TRANSPORTED/ GBA**  
2.980\$00

**BATERIA + TRANSF. p/ GBA**  
3.980\$00

**Cabo Link 4 jogadores p/ GBA**  
2.980\$00

**TRANSFORMADOR p/ GBA**  
2.980\$00

**Conjunto de 8 acessórios em 1 GBA** 6.990\$00



**SURVIVAL KIT 4.980\$00**  
8 Acessórios Game Boy Color

**COMANDO STANDARD PSX**



990\$00

**C. MEMÓRIA 4 MB (800 blocos) p/ DREAMCAST**  
4.980\$00



**Adaptador p/ligar acessórios da PSX e PC na DREAMCAST (teclado, volante, dual shock, etc.)**  
4.980\$00



**COMANDO Duplo analógico PC USB**  
6.980\$00

3.980\$00

**CONTROLO REMOTO INFRAVERMELHOS DVD inclui PORTA "Pass Thru"**  
OFERTA Comando PSX/PS2



**1.980\$00 Thunder Vibration Pack DC**

**NOVO**

**Adaptador externo Universal Action Replay PSX, PS2, PS ONE, permite jogar todos os jogos importados, USA, JAP, etc. Telógrafos e outros infinitos e outros. DESDE... 4.980\$00**

**NOVIDADE**

**DVD REGION FREE PS2**  
Adaptador EXTERNO UNIVERSAL, que permite ler filmes DVD de todas as regiões (de 1 a 6, PAL-NTSC) TRANSFORME A SUA PS2 NUM LEITOR DVD MULTI-REGIÕES. CONTACTE-NOS!

**NOVO CARTÃO de MEMÓRIA PS2, 16 MB (COM COMPRESSÃO ATÉ 80 MB) 10 CARTÕES 8 MB NUM SOLO CONTACTE-NOS!**

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

E MUITOS OUTROS PRODUTOS DISPONÍVEIS! CONTACTE-NOS: Tel. 21 723 07 17 Fax 21 723 06 75