

PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE • X-BOX • SEGA



# GAME OVER

A AÇÃO ACONTECE AQUI

## SOUL CALIBUR 2

PAWN, LINK E HEIHACHI  
NO X-BOX, GAMECUBE E PS2

## RESIDENT EVIL 4

APCOM REVELA O NOVO  
CAPÍTULO DA SAGA BIOHAZARD

## ANZER DRAGÓON ORTA

SEGA CONTINUA A FANTÁSTICA  
VENTURA NO X-BOX

## CASTLEVANIA ARIA OF SORROW

UM NOVO HERÓI CONTRA  
AS FORÇAS DAS TREVAS



ANO 1 • N.º 8 • R\$ 3,90



0 8

ISSN 1676-6490

# FICOU MUITO MAIS FÁCIL DE ENTENDER O SEU COMPUTADOR.

**Aprenda a montar o seu próprio micro.**



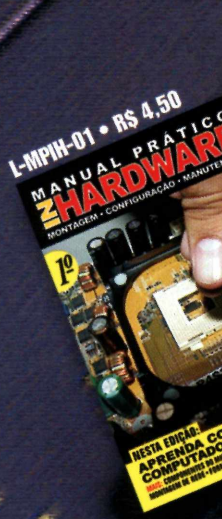
R-CCINH-04 • R\$ 4,90



R-CCINH-05 • R\$ 4,90



R-CCINH-06 • R\$ 4,90



L-MPIH-01 • R\$ 4,50



L-MPIH-02 • R\$ 4,50



L-MPIH-03 • R\$ 4,50



R-CCINH-01 • R\$ 4,50

R-CCINH-02 • R\$ 4,50

R-CCINH-03 • R\$ 4,50

Desconto de

# 30%

para pedidos acima de 10 (dez) exemplares. (Não precisa ser necessariamente da mesma edição!)

**ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADES QUE DESEJA RECEBER**

- R-CCINH-01     R-CCINH-02     R-CCINH-03  
 L-MPIH-01     L-MPIH-02     L-MPIH-03     L-MPIH-04  
 R-CCINH-04     R-CCINH-05     R-CCINH-06

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 - CEP.: 02599-970 - São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom.

**OBSERVAÇÃO IMPORTANTE:** Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.  
**PARA MAIORES INFORMAÇÕES, LIGUE (0\*\*11) 3966 - 3166**



# EDITORIAL



## Editora Escala Ltda.

Av. Profª Ida Kolb, 551 - Casa Verde  
Cep.: 02518-000 - São Paulo - SP  
Tel.: (11) 3966-3166 - Fax.: (11) 3857-9643  
Internet: [www.escala.com.br](http://www.escala.com.br)  
E-mail: [escala@escala.com.br](mailto:escala@escala.com.br)  
Caixa Postal 16.381  
Cep.: 02599-970 - São Paulo - SP

## GAME OVER

### Presidência:

Hercílio de Lourenzi

### Vice-presidência:

Mário Florencio Cuesta

### Direção Editorial e Marketing:

Paulo Afonso de Oliveira

### Gerência Editorial:

Sandro Aloisio da Silva

### Assistente:

Leandra Maria Spinelli

### Supervisão Editorial:

Moacir Francisco Amorim, Priscilla Mara G. Ribeiro e Vera Lúcia P. Morais.

### Controle de Qualidade/texto:

Ciro Mioranza e Mª Nazaré S. L. Baracho.

### Circulação:

Jane Cristina da Silva e Zildete da Silva.

### Assistente:

Liliane Mendes Portelo

### Promoção PDV:

Álvaro Angelo Tomiatti

### Atendimento ao leitor:

Anne Vilar, Adriana Ferreira da Silva,

Fernanda Ferreira Alves, Sheila Regina

Fidalgo e Vanessa Cristina Vieira.

[atendimento@escala.com.br](mailto:atendimento@escala.com.br)

Fone: (0XX11) 3966-3166

### Conselho Editorial:

Amélia Pessôa, André Lima, Antônio Cedraz, Carlos Gonçalves, Carlos Mann, César Nemitz, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, João Andrade, João César Muraroto, José Romeu Feixas, Marcos Evandro, Marques Rebello, Moacir Costa, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Prícila Del Claro, Renato Rodrigues, Rick Mann, Robson Oliveira, Rosana Braga, Rosely Ribeiro, Sandro Aloisio e Victor Rebelo.

### Edições Anteriores:

Através do telefone:

(0XX11) 3966-3166 ou [www.escala.com.br](http://www.escala.com.br)

### Impressão e Acabamento:

Oceano Ind. Gráfica Tel.: (011) 4446-6544

### Distribuidor exclusivo para bancas de

todo Brasil: Fernando Chinaglia

Distribuidora S/A.

Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú.

CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ.

Tel.: (0XX21) 3879-7766.

### Disk Banca

Sr. Jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Editora Escala enquanto houver estoque.

### Assinaturas

Em apoio ao jornaleiro, a Editora Escala não trabalha com assinaturas.

### Observação Importante

O estúdio Mid West que criou, produziu e realizou este projeto tem inteira responsabilidade sobre a originalidade e autenticidade de seu conteúdo.

Filiada à ANER

**P**or mais que a gente tente levar tudo profissionalmente, é impossível você não se apegar às pessoas que trabalham conosco. Nós estávamos acostumados a chegar todos os dias aqui na MidWest e encontrar o Cláudio – se você nunca parou pra dar uma olhada no expediente, pode não saber que ele é o criador da GameOver e também da UltraJovem. Infelizmente, as coisas mudam e o mundo nunca pára de girar, e muitas vezes nós não temos muito tempo para ficar ponderando porque isto ou aquilo aconteceu. Muita coisa mudou desde então, daí a demora para esta edição ser publicada. Apesar de não estar mais trabalhando com a gente, preferimos pensar que, de longe, o Claudio continua participando da revista, porque, se ela existe hoje, é por causa dele. Esteja onde estiver, amigão, a galera aqui da GameOver torce por você, porque se existe alguém que tem o dom de criar esse alguém é você. Boa sorte! É boa sorte pra nós também, afinal a GameOver precisa seguir em frente.

**EDITOR:** Alexandre Balbino dos Santos

**REDATOR:** Rodrigo Marcelo Guerrino



Mariana Lemes Ramos, Rodrigo Marcelo Guerrino, Ricardo Pelegrino Tomiatti, Oliver Bolivar Ramos, Alexandre de Moura Cavalcanti, Alexandre Balbino dos Santos, Ivan Vieira de Macedo

As matérias assinadas são de total responsabilidade de seus autores e não representam necessariamente a opinião da Editora Escala e da MidWest Visual Design. Toda e qualquer reprodução de matérias ou elementos ilustrativos bem como fotografias deverão ser solicitados por escrito pelo requerente e autorizados pela MidWest Visual Design em outras circunstâncias estarão sujeitos as leis do órgão competente.

### MidWest Visual Design

Rua Ferreira de Almeida, 73

São Paulo-SP-CEP 02517-150

Telefax -11 3951-5214

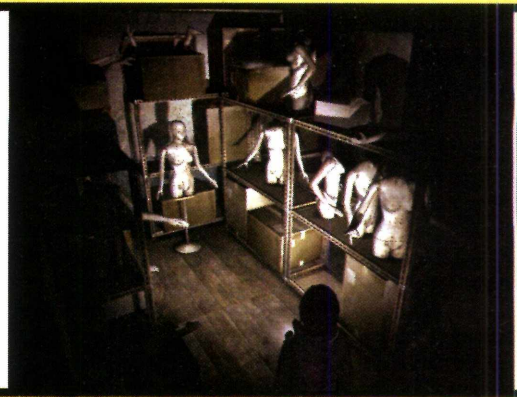
## ÍNDICE

- 04 - NEWS
- 06 - PREVIEWS
- 10 - SOULCALIBUR 2
- 14 - KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
- 16 - DEVIL MAY CRY 2
- 18 - ZELDA: KAZE NO TAKUTO
- 22 - TALES OF DESTINY 2
- 24 - SIMCITY 4
- 26 - ULTRAMAN F. EVOLUTION 2
- 28 - RESIDENT EVIL 4
- 30 - PANZER DRAGOON ORTA
- 32 - ESPECIAL TOMB RAIDER
- 42 - RALLISPORT CHALLENGE
- 44 - DEAD TO RIGHTS
- 45 - MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
- 46 - SPLINTER CELL
- 48 - CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW
- 50 - CONTRA: SHATTERED SOLDIER



## MISTÉRIO EM TORNO DE SILENT HILL 3

Até segunda ordem, Silent Hill 3 continua sendo uma exclusividade do PlayStation 2. Muito pouco foi adiantado a respeito do game e muito menos sobre uma futura versão especial que a Konami está pretendendo lançar, conforme declarou na segunda quinzena de fevereiro. E a empresa está aceitando sugestões, afinal disponibilizou, na página oficial de Silent Hill 3, uma pesquisa para descobrir o que os jogadores querem ganhar nesse conjunto especial. Porém, para quem está interessado no jogo em si, foi divulgado que o personagem principal de Silent Hill 3 é uma mulher, Heather Morris. Alguns demos também foram mostrados, nos quais a moça vaga por um parque de diversões que a levará para as profundezas do inferno.



## E FALANDO SOBRE HALO 2...



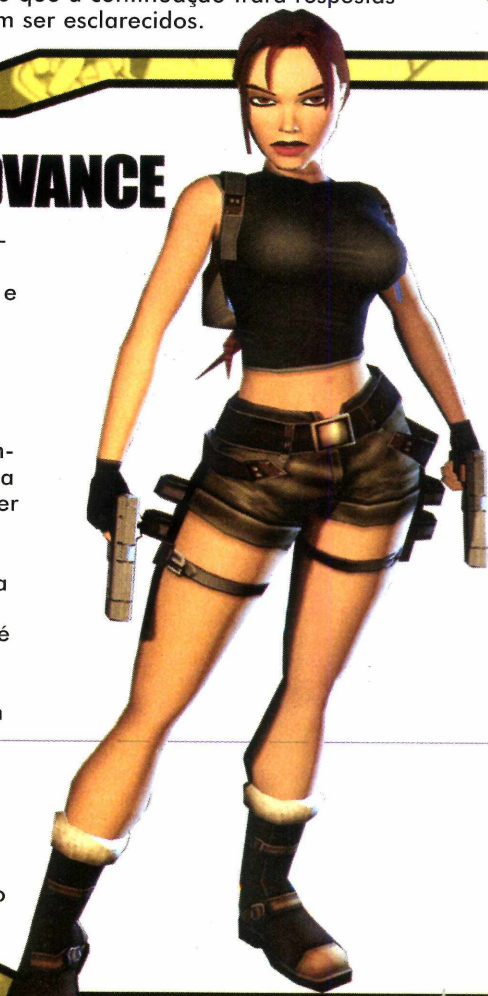
A Bungie está jurando de pés juntos que estará mostrando uma grande revolução em Halo 2, um dos títulos mais elogiados do X-Box até agora. A continuação, no entanto, ainda não tem data para ser lançada, apesar de muitos sites na internet colocarem uma como sendo divulgada pela Bungie, coisa que nunca foi política da desenvolvedora. As únicas informações passadas pela companhia à imprensa foram as de que Halo 2 será totalmente compatível com o X-Box Live e o comunicador de voz. Os velhos modos de jogo multiplayer estarão de volta, além de agora ser possível controlar veículos voadores. Em Halo 2, o jogador voltará a encarnar o personagem do primeiro game, mais uma vez às voltas com o inimigo Covenant, afinal aquela vitória foi temporária e a Bungie promete que vai fazer uma boa amarração entre as duas tramas, sendo que a continuação trará respostas para muitos mistérios que não puderam ser esclarecidos.

## O MAIS NOVO RIVAL DO GAMEBOY ADVANCE

N-Gage é a resposta da Nokia para combater o GameBoy Advance e tornar-se um divisor de águas entre os portáteis da atualidade. Obviamente, é preciso apresentar armas para confrontar o pequenino poderoso da Nintendo e isso o N-Gage traz de montão, o que acaba até mesmo confundindo na hora de rotular o aparelho. Afinal, essa coisa é um computador, celular ou videogame? Logo de cara, o dispositivo traz sua contribuição para o ambiente online, já que através dele o jogador possa consultar e-mails, ouvir suas mp3 preferidas e jogar em rede. Se isso não for suficiente, também vem com um telefone instalado. Para botar de vez para quebrar, a novidade está despertando o interesse de softwares famosas no mercado de jogos eletrônicos, como a Taito, Sega, Eidos e THQ. Ai está a lista dos primeiros games do console: Super Space Invaders e Puzzle Bobble da Taito. Bounce, Kart Racing e Virtually Board Snowboardin II da própria Nokia; Major League Baseball, Moto GP e Red Faction da THQ; Pandemonium e Tomb Raider da Eidos Interactive; Sonic N da Sonic Team; Super Monkey Ball da Amusement Vision. Apesar de não ter sido



negado ou confirmado, é possível que Lara Croft faça uma visitinha ao novo console, já que em algumas divulgações do aparelho da Nokia, a menina está sendo mostrada na tela do portátil. Será que o GameBoy Advance encontrou um adversário à altura?



## COWABUNGA! AS TARTARUGAS NINJAS ESTÃO VOLTANDO

Outubro de 2003 é o mês de lançamento do game das Tartarugas Ninjas, da Konami, que desta vez virá para diversas plataformas em uma só tacada. Se ele chegar aos pés das versões divertidas do Nintendo e Super Nes, então já podemos começar a comemorar. Essa investida não é isolada, pois está aproveitando também o retorno do desenho para a TV americana (não o antigo, mas uma nova produção), que aconteceu em oito de fevereiro último, na programação da Fox. Teenage Mutant Ninja Turtles vai para o PlayStation 2, GameCube, GameBoy Advance e computadores PC. Agora, se você quer saber do desenho, infelizmente não há previsão de estréia no Brasil. Tartarugas Ninjas faz parte de um revival de produções dos anos oitenta que assola a América.



## GAMEBOY ADVANCE SPECIAL AUMENTA LONGEVIDADE DO GBAY ADVANCE

Esta é velha, mas precisa ser comentada. A nova versão do GameBoy Advance é o GBA SP (abreviação de "special"), que tem data de lançamento confirmada para 23 de março nos Estados Unidos e fevereiro no Japão. O notável sistema vem com uma tela de cristal líquido iluminada, o que facilita e muito o serviço do jogador, que vira e mexe tinha que ficar "dançando", "pulando" e fazendo outras pirouetas para conseguir um ângulo de visão adequado em determinados jogos. Todos os games fabricados para o GBA funcionarão no novo console da Nintendo. O valor do GBA SP será de US\$ 99,95.



## BRUCE LEE TENTA SE REDIMIR NO GAMEBOY ADVANCE

Bruce Lee voltará à boa forma, no que depender da equipe que está desenvolvendo Bruce Lee: Return of the Legend, para o GameBoy Advance. Após um retorno nada animador no X-Box, o astro está sendo revivido em um jogo dimensional com previsão de lançamento para março, com distribuição da Vivendi Universal e programação da Vicarious Visions (a mesma que fez os Tony Hawk Pro Skater do GBA). O objetivo da aventura é descobrir o assassino do mestre do lutador, Hai Feng. Até hoje, nunca houve, em console algum, um game que realmente conseguisse prestar a homenagem devida ao mestre Lee. No geral, os melhores jogos de artes-marciais traziam personagens parecidos com ele, mas sem autorização para utilizar o nome real.



## SEGASPORTS ABANDONA O GAMECUBE

A SegaSports voltou atrás no pronunciamento que fez em novembro do ano passado, quando declarou que iria produzir jogos de esportes para o GameCube. Tudo isso se deve ao fato da empresa não ter conseguido atingir os lucros estimados para o ano fiscal de 2002, que caiu da projeção inicial de 18 para 5 bilhões de ienes. E não é só isso, a decisão também tem a ver com o fracasso de vendas do jogo NFL2K3, além dos games da SegaSports não conseguirem rivalizar os títulos da Electronic Arts. No entanto, os demais projetos da Sega continuarão a bombardear o cubo. Aí, nós perguntamos: jogos de esportes feitos pela Sega para quê? A empresa está conseguindo se virar muito bem sem eles, fora o fato que, depois que começou a investir apenas no desenvolvimento de games, a Sega está conseguindo se levantar com força total em um mercado que perdeu anos atrás, depois do aparecimento do Super Nintendo. Se tudo continuar como vem acontecendo, em breve a Sega voltará ao topo e com novidades.

# PREVIEW

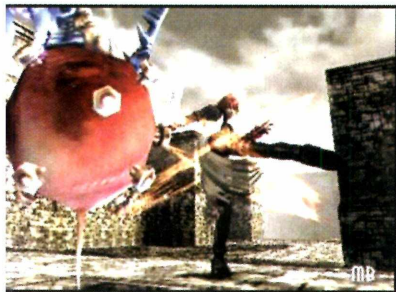


## RESIDENT EVIL: DEAD AIM

capcom • playstation 2

**A** Capcom of America anunciou que está trabalhando em um game de tiro com base em Resident Evil. No Japão vai se chamar Gun Survivor 4: Biohazard, enquanto a tradução americana será

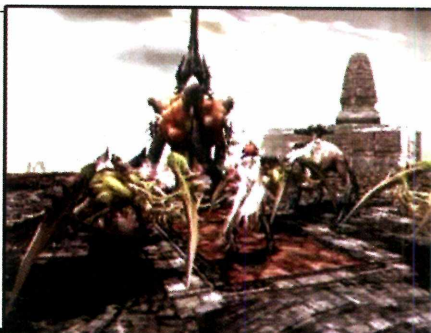
Resident Evil Dead Aim. O jogo utiliza o sistema de troca de personagens usado em Resident Evil Zero, já que você pode escolher entre os dois personagens jogáveis Bruce MacGavin e Fong Lin durante o trajeto. A história acontece em um navio, onde você precisa usar várias armas para lutar com zumbis e monstros. Nos EUA vai sair em junho, no Japão, em fevereiro.



## CHAOS LEGIONS

capcom • playstation 2

**E**m Chaos Legions, mais um RPG de ação, você pode invocar as criaturas místicas conhecidas como Legions para batalhar por você. Os diversos tipos de Legions incluem Guilt (criaturas fantasmas que aparecem apenas em grupo), Malise (arqueiro, pode atacar à distância), Badbh (monstro gigante capaz de desferir golpes fatais), Balor (inseto voador com garras afiadas, surge em grupos), Ogma (um demônio veloz), Jenon (criatura com ataques venenosos), Archanus (criatura que ataca os inimigos do ar), Zeodagda (monstro com duas lâminas em suas mãos) e Lognagaiser. Para março de 2003.



## VENUS E BRAVES: GODDESS & PROPHECY OF RUIN

namco • playstation 2

**O** RPG online da Namco, que traz muitos sistemas diferentes. O primeiro é o Gestalt System, onde cada personagem pode se envolver com um integrante do grupo e ter crianças, as quais irão herdar todas as habilidades especiais de seus pais. Depois

vem o Prophecy System, antes do começo de cada capítulo, quando as divindades lhe darão uma lista de profecias - fica por conta do jogador esperar que elas se cumpram, ou tentar mudá-las. A linha de história terá a base alterada por suas escolhas. O terceiro sistema é o Summon System, que garante ao jogador chamar deuses ou feras sagradas.



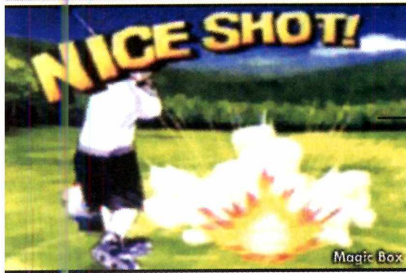
## OPERATOR'S SIDE

sony • playstation 2

**A**qui está um game que vem chamando a atenção do público e da imprensa especializada do Japão. A proposta é curiosa: você está aprisionado na sala de operação de uma espaçonave e precisa comunicar-se com um dos sobreviventes que ainda está na

mbarcação, uma garçonete chamada Rio de Janeiro. Para tanto, você pode utilizar seu comando de voz para enviar a menina em batalha contra criaturas alienígenas, escapar a espaçonave, também monitorar a saúde dela e dizer-lhe sobre as fraquezas dos monstros; só assim ela poderá derrotar os monstros antes de ficar ferida.





# CUTBI GOLF

konami • gamecube

**A** chegar às prateleiras japonesas em março, Cutbi Golf é um game da Konami feito com a técnica cel-shading. O estilo dele é parecido com o Everybody's Golf, da Sony, mas com uma aproximação mais cômica. No título haverá um grande número de locações nem um pouco comuns para a prática do esporte como jogar em um vulcão e em um pântano. Em adição, existem também eventos especiais hilários em cada estágio - um touro correndo pelo campo, um falcão roubando a bola de golfe e um grupo de caranguejos andando através dos cursos.



# GREGORY HORROR SHOW

capcom • playstation 2

**A** Capcom está trabalhando em uma nova aventura para o PlayStation 2, chamada Gregory Horror Show, que é baseada em um anime de mesmo nome. No jogo você é um garoto que precisa escapar de um hotel mal-assombrado; durante a busca, é preciso colecionar almas para abrir novas passagens e avançar para outras seções do hotel. Também é possível executar ações furtivas. Gregory Horror Show está um pouquinho longe de ser lançado, planejado apenas para 2004.



# SUPER PUZZLE BOBBLE ALL STARS

taito • gamecube

**A** Taito anunciou que irá lançar Super Puzzle Bobble All Stars, para o GameCube. Desta vez o jogo utiliza todos os personagens da série Puzzle Bobble, e até quatro jogadores poderão jogar no modo de tela dividida. Um novo modo está sendo introduzido, o Shot Bubble, no qual bolhas caem em tempo real e o jogador precisa eliminá-las antes que elas preencham a tela. Este é mais um dos clássicos que está ganhando nova roupagem fornecida pelos recursos do GameCube da Nintendo.



# SONIC ADVENTURE DX

sega • gamecube

**S**onic Adventure DX é um remake do original Sonic Adventure, lançado para o Dreamcast em 1998. A versão do GameCube recorre a gráficos melhorados e animações de personagens mais elaboradas. Já há um bom tempo, o velho porco espinho está merecendo um título à altura de sua fama, coisa que ainda não pôde ser vista nos vídeo-games da última geração.



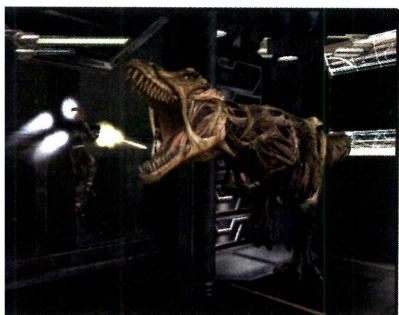
# PREVIEW



## DUNGEONS E DRAGONS HEROES

infogrames • gamecube

**A** Infogrames está dando crédito para o mais famoso RPG de todos os tempos Dungeons & Dragons. Em Dungeons & Dragons Heroes, o objetivo é viajar por um mundo abarrotado de magia e monstros, tesouros e armadilhas, bem e mal. Um mundo onde não nascem heróis, mas sim são feitos. As missões trazidas pelo título da Infogrames são várias: conquistar masmorras, lutar com monstros e aumentar suas habilidades como um dos quatro personagens heróicos: Fighter, Wizard, Cleric ou Thief. Poderá ser jogado por um ou até quatro jogadores. Também terá versões X-Box e PS 2. Para junho de 2003, nos EUA.

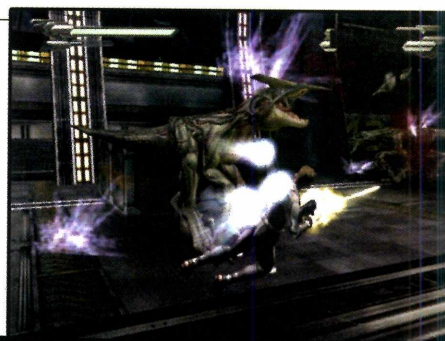


## DINO CRISIS 3

capcom • x- box

**A**qui está uma espécie de Parque dos Dinossaros com Alien - O Oitavo Passageiro. Dino Crisis 3 marca o retorno da popular franquia para os novos consoles, não para o PlayStation 2 como muitos pensavam, mas para o X-Box. Engana-se quem acha que tudo está como antes, porque a ação

agora se passa em uma nave espacial, quando um grupo de fuzileiros encontra uma embarcação abandonada, não fossem os gigantescos répteis que a habitam. Um tipo diferente de jogabilidade está sendo prometida pela Capcom.



## CRAZI TAXI: CATCH A RIDE

sega • gameboy advance

**C**aracterizando gráficos tridimensionais como na versão doméstica, Crazy Taxi: Catch a Ride é a mais nova encarnação do game, agora no GBA. Escolha dentre os quatro táxis e carros do Crazy Taxi original e corra por duas cidades repletas de trânsito e

talhos. São cinco níveis de dificuldade e nove desafiadores minigames. No GameBoy Advance, a corrida se torna ainda mais maluca, de um jeito selvagem e hilário. Como um motorista, seu objetivo é dirigir em busca de passageiros e deixá-los em seus destinos, em esquecer de pegar a sua grana, é claro. Será lançado em março, nos Estados Unidos.



## SHINING SOUL 2

sega • gameboy advance

**A** Sega revluiu mais informações a respeito do RPG Shining Soul 2, a seqüência de seu popular RPG de ação lançado no ano passado. O game pode ser experimentado por quatro jogadores através do cabo link e está baseado em cenários. Cada um dos cenários possui vários objetivos e acontecimen-

tos, além do chefe final para derrotar. Pode-se escolher entre oito classes de personagens: Ninja, Brawler, Monk, Wizard, Soldier, Dragon Knight, Sorcerer e Archer. Outros novos elementos incluem novas ações como ataques cooperados, itens de arremesso etc. Programado para ser lançado no verão japonês.



まずい!聞かれたか!?  
生きて帰すな!



## FROM TV ANIMATION ONE PIECE MEZASE: KING OF BERRY

banpresto • gameboy advance

**A** Banpresto declarou outro novo título a figurar One Piece para o GBA. A aventura fala sobre a embarcação de Ruffy colidindo com um iceberg e ficando seriamente danificada. Como resultado, todos saem

para uma aventura a fim de se tornar o King of Berry (berry é a moeda corrente do universo de One Piece) e ganhar o montante necessário para reparar o navio. No game você deve seguir o mapa para diferentes locais, destruir os inimigos e completar os eventos, só assim conseguirá coletar os tesouros e berries.



ルフィの攻撃!



## SONIC PINBALL PARTY

sega • gameboy advance

**U**m grande número de personagens da Sega como Sonic, Tails, Dr. Eggman, NiGHTS, Samba de Amigo e Chaos é o que aguarda o jogador em Sonic Pinball Party. O jogo está cheio de subestágios, cada um com um tema diferente, também trazendo músicas de outros títulos da Sega (Samba de Amigo,

Phantasy Star Online e Burning Rangers são alguns deles). A boa nova é que você pode trocar informações com o Sonic Advance 2 (também do GBA) e Sonic Adventure DX, do GameCube.



## YU-GI-OH DUNGEON DICE MONSTERS

konami • gameboy advance

**O** primeiro game da série, para o GameBoy Advance, vendeu de maneira absurda e parece que a Konami não quer deixar o clima passar. A companhia lançou Yu-Gi-Oh Dungeon Dice Monsters em fevereiro, dando continuidade ao seriado no GBA. Ao invés de usar cards, os jogadores se enfrentarão com um conjunto de dados, invocando mais de 100 monstros diferentes para lutar uns contra os outros. Pode-se lutar com mais de 80 oponentes na aventura, ou através do cabo link, os jogadores poderão lutar com um amigo que utiliza um outro aparelho GameBoy Advance. O lançamento foi em 18 de fevereiro.



## NINJA FIVE-O

konami • gameboy advance

**U**m título de ação ninja da Konami. Algumas telas foram liberadas pela empresa, revelando os primeiros detalhes de uma aventura ao estilo side scroll (visão lateral), que chegará nos próximos meses para o GBA. Ninja Five-O está sendo desenvolvido pela Hudson Soft japonesa (a mesma de Bomberman), colocando

os jogadores no papel de um policial Ninja, Joe Osugi, que precisa utilizar diversas técnicas ninjas para derrotar os mestres ninjas do mal e as células terroristas que estão sob controle deles. Há mais de seis locações e vinte níveis de jogo.





# • GAMECUBE - X-BOX - PLAYSTATION 2 SOUL CALIBUR 2

Fabricante: **Namco** • Origem: **Japão**

## LANÇAMENTO



## LINK, SPAWN E HEIHACHI ESTÃO CONFIRMADOS PARA SOUL CALIBUR 2

**P**arece um sonho poder jogar Soul Calibur 2 usando Link, Spawn e Heihachi. E no que depender da Nintendo, Microsoft e Sony, jogar com o trio realmente continuará apenas nos sonhos de alguns, a não ser que você seja um feliz doninho que possua os três aparelhos. É que, para cada vídeo-game, haverá um personagem diferente com o qual se pode participar das lutas. No GameCube esse personagem é Link (da série The Legend of Zelda), no X-Box o herói é o Spawn (criatura do quadrinista Todd McFarlane) e no PS 2 Heihachi (de Tekken). Uma das personagens completamente novas, que estará nas três versões, é Necrid, também saído da cabeça de McFarlane e é provável que, a exemplo do que aconteceu com Metal Gear Solid 2, é bem provável que a empresa do desenhista, a McFarlane Toys, adquira os direitos para o lançamento de mais uma linha de brinquedos, desta vez baseada em Soul Calibur 2.

*Na primeira metade do século XVI, um guerreiro, numa missão divina, partiu uma das espadas. Tragicamente, o efeito não foi o melhor, nem o esperado. O equilíbrio das forças da espada foi destruído e o mal contido nelas espalhou-se sem controle. A energia maquiavélica subiu aos céus em forma de um feixe de luz. O fenômeno foi conhecido como Evil Seed.*

## O DUELO QUE NINGUÉM VIU

**D**epois de alguns anos, uma espada espiritual chamada Soul Calibur surgiu no leste, como se respondesse ao chamamento da Soul Edge. Ninguém testemunhou o duelo onde a Soul Edge foi destruída. Ninguém sabe ao certo porque o espírito da espada foi deixado para trás no vórtex do mal para parar a espada do demônio. A maioria das pessoas não tinha consciência de que, a paz que reinava naquela época era resultado desse duelo e a existência do espírito da espada permaneceu um mistério. Infelizmente, a paz era apenas uma fachada. A espada começou a

espalhar a sua maldade por todo o mundo mais uma vez. Desta vez, um grupo de pessoas espalhou os fragmentos da Soul Edge pelo mundo inteiro, em várias direções. Com a Soul Calibur desaparecida, era só uma questão de tempo para o poder da espada se revelar. Agora, os maiores guerreiros e lutadores do mundo estão à procura dessa espada. São eles: Astaroth, Cassandra, Ivy, Kilik, Maxi, Mitsurugi, Nightmare, Yoshimitsu, Raphael, Taki, Talim, Voldo, Xianghua, Yunsung, Charade e Cervantes.

*Soul Calibur 2 é o mais esperado jogo de ação e luta, desde a sua primeira versão, exclusiva para a Dreamcast e para as máquinas de jogos arcade, com o nome de Soul Edge. O jogo conta a história de uma espada com poderes especiais, conhecida como Soul Edge, Espada dos Heróis ou ainda Espada da Salvação. Ninguém ao certo sabe a verdadeira história dessa espada, ou seu paradeiro. Várias lendas foram espalhadas pelos quatro cantos do mundo. A verdade era que a Soul Edge era uma lâmina dupla, alimentada com as almas dos que tomaram perante si em combate.*



Particularmente, os designs das arenas aumentaram, com tamanhos mais variados; a sensação de claustrofobia também será repassada em determinados estágios. Igual a Tekken 4, as paredes agora são um fator importante para posicionamento. Encurrular um oponente diretamente contra um muro não é tão útil assim para executar um combo (apesar do atordoamento o ser), porém é fácil desequilibrar um oponente e derrubá-lo nas paredes.



# ENCONTRO HISTÓRICO REÚNE PERSONAGENS FAMOSOS DOS GAMES E DOS QUADRINHOS



## NOVIDADES NOS MODOS DE LUTA

O modo de seleção é um pouco estranho de se olhar, porque passa a impressão do jogador estar vendo um aparelho de vídeo-game, propriamente dito, na tela. Jogar Soul Calibur 2 nos arcades levava a um menu de modos disponíveis que a maioria das pessoas imaginava estarem escondidos, precisando ser destravados através de códigos ou depois que o game já está avançado, mas, aparentemente, a Namco quis dar uma mãozinha no design da interface para os consoles. Até o momento, foram divulgados os seguintes modos: Arcade Mode - lute com uma série de oponentes pré-estabelecidos, culminando em uma batalha final com o chefe, Charade. O Arcade Mode veicula algumas seqüências cinemáticas entre os combates, dependendo de qual personagem você escolhe e com quem você está lutando. Este modo também é caracterizado por vozes. Time Attack Mode - uma corrida contra o tempo para derrotar um número fixo de lutadores, em um nível de dificuldade estabelecido. O desafio concede ao jogador uma

senha para que ele possa entrar com sua performance no sistema de ranking on-line da Namco. Survival Mode - combata uma corrente de oponentes contínuos até perder uma luta, quando o jogo irá terminar. Como no Time Attack, Survival também permite que você coloque sua performance no sistema de ranking on-line. Training Mode - obviamente será expandido e alterado para se encaixar na versão caseira do game, mas a versão arcade possui um número limitado de modos de treino com um nível de dificuldade selecionado pela CPU. Conquest Mode - um interessante novo modo, é semelhante aos rankings para jogos de esporte da Midway, onde o jogador pode salvar suas pontuações com um nome de usuário e senha. Conforme você joga e salva seus resultados de uma série de lutas, o jogo cataloga diferentes aspectos de sua performance, assim como um recorde de vitórias e derrotas - vitórias e derrotas contra diferentes personagens, jogadores em particular, etc. Juntamente com o sistema de jogo e o expandido modo de seleção, naturalmente vem um elenco maior. Quatro novos personagens, além dos já mencionados - aqueles que foram apresentados com exclusividade para cada sistema - estão presentes como Talim e Raphael.





## QUANDO OS BOATOS SE REALIZAM EM TRIPLO

Os rumores são verdadeiros. A Namco realmente estava trabalhando silenciosamente nas conversões para consoles de Soul Calibur 2, que surgiu nos arcades no último ano e em nenhuma máquina doméstica. Para a alegria dos seguidores da série, os personagens agora seguem para os consoles do momento, uma luta que será travada no GameCube, Xbox e PlayStation 2, com diferenças em cada um dos siste-

mas. A mais impressionante dessas diferenças concentra-se nos lutadores para cada máquina, afinal cada aparelho terá um competidor exclusivo e o fato mais curioso é que não se trata de personagens feitos da noite para o dia, todos eles têm uma fama de longa data, como você vai ver agora.

## TÉCNICAS ESPECIAIS

A evolução se apresenta nesta área. Como os cenários estão cheios de novas características como muros e árvores, um personagem pode encurralar o outro para fazê-lo sofrer. Ainda, pode-se obter apoio em uma parede por exemplo, para ganhar velocidade e revidar um golpe ainda mais mortal do que aquele que foi recebido. Imitando o estilo de The King of Fighter, agora existe a possibilidade de esquivar-se, mais um providencial contra-ataque

logo na seqüência. Contrariando o estilo dos jogos 3D, onde, na maioria das vezes os combos são aplicados sem uma necessidade muito grande de fazer uma utilização exata dos botões, Soul Calibur 2 utiliza muito mais o conceito dos games dimensionais, nos quais a ordem exata dos botões é mais do que exigida.

## PAZ MOMENTÂNEA

A espada que sobrou tomou posse do corpo de um homem e embarcou num verdadeiro massacre pela Europa. Diz a lenda que esse homem matava por prazer, matanças impiedosas, espalhando o medo por todo o continente. Depois de três anos, os massacres foram diminuindo e, mais tarde, tornaram-se lendas na mente das pessoas e elas voltaram a sentir-se seguras.



• X-BOX

LANÇAMENTO

# STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Fabricante: Lucas Arts • Origem: E.U.A. • Disponível: E.U.A.



## “TORNE-SE UM HERÓI EM FAVOR DA REPÚBLICA, OU TRANSFORME-SE EM UMA FORÇA MALIGNA PARA ASSOMBRAR A GALÁXIA”

Ao que parece, é destino de todo título que chega para X-Box migrar logo em seguida para o PC. Star Wars Knights of the Old Republic já está em desenvolvimento para o X-Box, junto com a versão para PC, só que ambos os games estarão disponíveis somente na primavera americana de 2003. É um role-playing game desenvolvido pela Bio Ware Corp., caracterizando uma história dramática original que se passa quatro mil anos antes da linha temporal dos filmes Star Wars, ou seja, é anterior em quarenta gerações ao que foi mostrado no Episódio I: A Ameaça Fantasma. O tema central de Knights of the Old Republic é o conflito épico entre os Jedi e os malignos Sith.

## MICROSOFT E LUCASARTS INAUGURAM O GÊNERO RPG NO X-BOX

O presidente da LucasArts, Simon Jeffery conclui o seguinte: “Star Wars Knights of the Old Republic estará disponível em duas plataformas dinâmicas, X-Box e PC, ambas aptas a repassar a sensação que um grande RPG de ação oferece. Como sempre, o objetivo da LucasArts é determinar a melhor plataforma para fixar o jogo. Neste

caso, a especialidade da BioWare no gênero RPG para PC torna o computador uma plataforma ideal para o jogo, enquanto que uma versão X-Box garante uma boa oportunidade para que a LucasArts estabeleça a primeira grande marca em RPG no sistema da Microsoft”. Desde que a LucasArts começou sua empreitada em traduzir o universo dos longas-metragens de Star Wars, uma boa quantidade de jogadores foi apresentada com os games baseados nas mitologias da série, fossem eles amantes de estratégia, corrida ou de shooters

tridimensionais. Até então, gostar de RPG e Star Wars não combinava muito com a filosofia da LucasArts, que nunca havia tentado fazer algo parecido. Com Knights of Old Republic, este estigma está sendo quebrado. A equipe por trás do título não poderia ser melhor, é a mesma que cuida da série aclamada Baldur’s Gate e, mais recentemente, deu cabo de Never Winter Nights. Estabelecida no Canadá, a BioWare vem fazendo de tudo para que o game realmente faça jus ao nome que ostenta.

## O EXÉRCITO DE UM HOMEM SÓ

O papel do jogador no desafiante cenário da luta Jedi e Sith é simples: os mocinhos estão perdendo a guerra e a proposta é dar uma ajuda para o lado branco da Força. De acordo com os vídeos e versões demonstrativas de Knights of the Old Republic, é possível customizar o seu personagem antes mesmo de começar o jogo, ou se preferir, lançar-se de frente ao duelo. Inclusive a aparência física pode ser mudada, além de ser permitido alterar cerca de seis categorias do status do personagem (força, destreza, carisma etc). Adicionalmente, temos as perícias que podem ser escolhidas para compor sua figura heróica: persua-

são, furtividade e muitas outras. O estilo deste role-playing game, obviamente, está mais para o americano do que para o japonês, mas talvez venha a se converter em uma aquisição importante para que o X-Box suba alguns degraus na batalha dos consoles da nova geração.

## HUMANOS, ALIENS E DROIDS

Os personagens aliados, como era de se imaginar, também estão presentes em Knights of the Old Republic. São droids, aliens e humanos que se juntarão ao protagonista para viverem uma aventura de cinqüenta horas de duração. Mas esse tempo é relativo, visto que a



## EBON HAWK E O QUE LIGA OS ACONTECIMENTOS

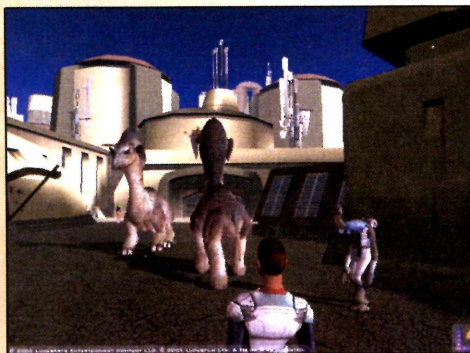
O meio de transporte adotado em Star Wars Knights of the Old Republic é a Ebon Hawk, uma espaçonave gigantesca que também abriga muitos NPCs (personagens não-jogadores). É a partir dela que o jogador recebe as missões e viaja para outros mundos. É lógico que vários planetas pertencem à mitologia desenvolvida em Star Wars, como o ambiente desértico de Tatooine, mas uma certa variedade foi criada especialmente para Knights of the Old Republic.

duração do game está baseada no desenvolvimento dos personagens, diálogos, viradas da história e cenas de corte. A considerar o tamanho e o direcionamento do novo projeto da LucasArts, pode-se dizer que Knights of the Old Republic é uma pretensão enorme.

**"O game é regido pelo modo singleplayer, mas a BioWare está tratando de introduzir muitos minigames para aumentar o valor de Knights of the Old Republic. Estes, recorrem a situações interessantes como colocar o jogador em uma visão em primeira pessoa para disparar tiros de canhão, participar de corridas em Tatooine, tentar a sorte no carteadado e até mesmo lutar em arenas"**

## ESTILOS DE COMBATE

Apesar da história ser o fundamento da trama, apresentando as usuais resoluções de quebras-cabeças e buscas, os combates irão manter o jogador em estado de tensão. As lutas se baseiam em turnos, só que a diferença de Knights para os demais sistemas de combate usados nos títulos anteriores da BioWare, é que se pode atingir os inimigos sem interromper a ação. Isso quer dizer que, se o jogador quiser, ele pode equipar seus personagens e lutar sem parar para repassar ordens. A BioWare realmente está apostando todos os seus cartuchos em Knights of the Old Republic, aproveitando toda a experiência que tem com jogos de estratégia e utilizando uma marca extremamente famosa para chamar a atenção de fãs e jogadores. A única coisa que mais atrapalha o desenvolvimento deste game é que ele precisa ser muito bom, pois é o primeiro RPG da caixa preta da Microsoft.

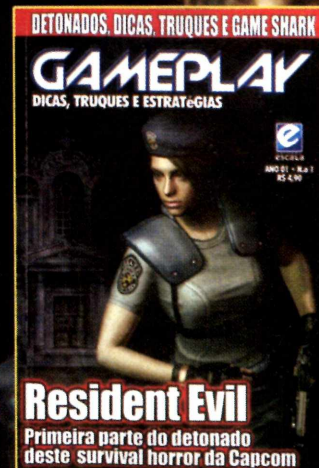


# COMPLETE SUA COLEÇÃO!

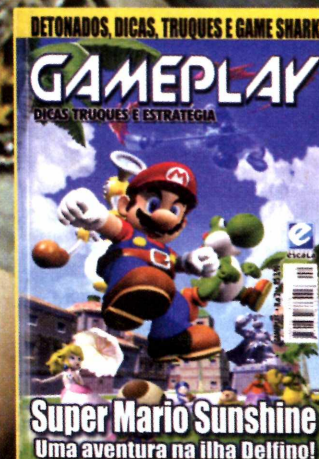
## GAMEPLAY

DICAS, TRUQUES E ESTRATÉGIAS

Conheça outras revistas com os mais variados assuntos. Consulte nosso site: [www.escala.com.br](http://www.escala.com.br) ou através do telefone (0\*\*11) 3966-3166



L-GPLAY 01  
R\$ 4,90



L-GPLAY 02  
R\$ 3,90

( ) L-GPLAY 01 R\$ 4,90  
( ) L-GPLAY 02 R\$ 3,90

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 CEP 02599-970 - São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar a sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas. MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0\*\*11) 3966-3166 [www.escala.com.br](http://www.escala.com.br)



•PLAYSTATION 2

# DEVIL MAY CRY 2

Fabricante: **Capcom** • Origem: **Japão** • Disponível: **Japão/E.U.A**

## LANÇAMENTO



cabeça de quem se divertiu com o original. Trama, então, nem pensar. A aventura começa meio que do nada (com Dante sendo colocado em um ambiente infestado por demônios) e vai para lugar nenhum, pelo menos até onde conseguimos jogar, certo, pode ser que nesse aspecto não seja tão diferente do original, mas aqui o problema parece se acentuar um pouco mais. A maior novidade de DMC 2 fica mesmo por conta do segundo personagem jogável, Lucia, cujas habilidades diferem bastante daquelas de Dante. No geral, a estratégia da personagem é o

## CONTINUAÇÃO NÃO SUPERA O PRIMEIRO DEVIL MAY CRY

Quando Devil May Cry apareceu em cena em 2001, o título trouxe para o mundo dos games Dante, um pistoleiro com visual imponente, atitude e movimentos tirados de The Matrix. O jogo era difícil, não muito recomendado para jogadores novatos, e conseguiu inflamar a telinha de televisão de quem tinha um PlayStation 2 graças a uma quantidade invejável de manobras e técnicas, sem

dizer efeitos especiais de encher os olhos, monstros implacáveis e uma jogabilidade fora do normal. Uma continuação não significa melhoria - embora, na maioria das vezes, espera-se por isso. Quanto a Devil May Cry 2, esta afirmação se enquadra com perfeição, então, antes de continuarmos, esteja certo de que o primeiro é bem melhor.

## “DANTE CORRE, CORRE, CORRE, MAS CHEGAR A ALGUM LUGAR É UMA OUTRA HISTÓRIA...”

A seqüência do grande hit da Capcom tenta agradar a uma parcela maior de jogadores, introduzindo uma inteligência artificial mais “amigável”, talvez aqui

esteja o maior erro do novo título, porque a ação foi reduzida, assim como o nível de desafio. Não que o game seja ruim, mas ele não conseguirá fazer a



## NA FALTA DE TRISH TEM LUCIA

O velho interesse amoroso de Dante, a princípio, não está aqui, mas dessa vez tem Lucia, hábil com facas e, melhor ainda, jogável. Por ela não ser tão enérgica quanto Dante, a menina usa facas de arremesso para atingir os oponentes à distância.

velho estilo bater e correr, o que acaba sendo reforçado por uma melhor seleção de armas exóticas disponível apenas para ela. Se visto por olhos de quem já experimentou o original, Devil May Cry 2 continua de onde ele terminou. Para a abordagem do game, permanece a aproximação missão a missão, nas quais você obtém esferas que podem ser utilizadas para aumentar a eficácia das armas. Muitas das operações acontecem em cenários gigantescos ao ar livre, o que reduz o seu personagem (Dante ou Lucia) para o tamanho de uma formiga. E, sobre os cenários, fábricas, cidades e ambientes urbanos, coisas bem distantes de criar uma atmosfera de caça aos demônios.

o tamanho de uma formiga. E, sobre os cenários, fábricas, cidades e ambientes urbanos, coisas bem distantes de criar uma atmosfera de caça aos demônios.

### **"AS BATALHAS SE APRESENTAM EM MENOR NÚMERO, AS LUTAS DIFÍCEIS TAMBÉM. O SISTEMA DE COMBO - AGORA MAIS LIMITADO - TAMBÉM NÃO RECOMPENSA O JOGADOR COMO ANTES"**

**O**s gráficos, mais afiados do que já foram. Novos movimentos executados por Dante, como a habilidade de atirar com duas armas para duas direções distintas e "colar" em paredes. Lucia, como mencionado, dá uma força e a interação entre ela e o astro principal favorecem o game. DMC 2 não coloca a perder o que foi feito no primeiro, mas a lâmina de Dante já não é a mesma. A seqüência focaliza uma trama que consegue ser ainda mais simples do que a do game original, Dante topa com um local infestado de demônios, podendo respirar uns vinte segundos antes da ação começar. Nenhuma introdução é mesmo necessária. Ele é Dante, ele mata demônios, há demônios aqui, então você joga. Tem jogador que

prefere narrativa mais complicada, mas essa não será uma das qualidades de Devil May Cry 2. Em meio a isso tudo, uma coisa é clara: a versatilidade do personagem principal aumentou, moldando-se ao novo cenário, que, como já foi dito aqui mesmo, na GameOver, é mais aberto visto que a ação não se passa totalmente em um castelo. Dante continua pulando, correndo e voando através dos níveis do game, surrando criaturas hostis com sua espada gigante ou varrendo-as da face da Terra à distância com uma pistola em cada mão. Para destravar novas áreas, segue valendo a coleção de gemas deixadas pelos adversários mortos, bem como para a aquisição de itens de cura e movimentos especiais.





• GameCube

# THE LEGEND OF ZELDA: KAZE NO TAK

Fabricante: Nintendo • Origem: Japão • Disponível: 13/12/2002

LANÇAMENTO



## THE LEGEND OF ZELDA: LINK GANHA VERSÃO SD

O mundo de Hyrule não é mais o mesmo, melhor dizendo, não existe mais. Ele foi substituído por uma ilha chamada Proro e uma região inundada referida como Watanohara (grande oceano). Mudanças mínimas, considerando-se o fato de que novas técnicas foram utilizadas para a composição do mais recente episódio da saga Zelda. Para facilitar as idas e vindas do nosso pequeno herói entre as regiões, um telescópio, um mapa e um barco falante. Fora o mais importante item de todos, o Bastão do Vento, que serve para Link dominar a direção dos ventos e levar o barquinho para onde quiser. Epona, cadê você?

## ZELDA: UM DESENHO ANIMADO COMPLETAMENTE INTERATIVO

Se você é um fã de Zelda, provavelmente amou ou odiou o jogo proposto para o GameCube depois que viu as primeiras imagens divulgadas pela Nintendo, resgatando esta venerável licença. O aspecto de cartoon em cel-shade fez mais do que levar à histeria, um punhado de jogadores que gostam da saga. Isso os lançou a constantes listas de discussão virtuais espalhadas por sites, que invariavelmente conduziram a lugar nenhum. O que foi mostrado na E3 deste ano silenciou as críticas; se não, uns poucos minutos com o controle do cubo nas mãos dos visitantes o fez. Talvez mais do que qualquer outro jogo na história, o novo Zelda entrega um

desenho animado completamente interativo para os jogadores de todos os cantos do mundo. Caso você tenha ficado nervoso por causa dos gráficos, ou pela apresentação, ou ainda devido a qualquer aspecto do título, esteja assegurado de que o segundo jogo mais importante da Nintendo fará seu percurso até os novos tempos em grande estilo. O porquê, você descobre agora mesmo.



Ultimamente, o GameCube tem mesmo apresentado poucas novidades para o público. As melhores foram, sem dúvida, Metroid Prime e, é claro, The Legend of Zelda: The Wind Waker. A nosso ver, Link está se tornando uma opção importante da criadora, transformando-se em um de seus principais personagens, pois também fará uma aparição como figura exclusiva do jogo SoulCalibur 2 do GameCube.



## ZELDA DIFERENTE DE TODOS OS OUTROS

A primeira coisa que o jogador nota, é que este Zelda se parece muito com os desenhos de sábado de manhã com os quais aprendeu a conviver durante os anos - apenas muito melhor. A segunda, é o quão suave ele é. Todos os aspectos do game passam a impressão de se ajustar adequadamente, sem nenhum esforço para que você acredite que aquela masmorra está mesmo ali. Isso cria uma estética que, até então, não se via no mercado. Agora Link se parece com uma criação de Rodney Greenblat (o designer de Parappa the Rapper), suas orelhas élficas continuam pontiagudas, mas o nariz sumiu de vez.

Muito depois, os demais detalhes começam a pipocar. Em uma das passagens demonstrativas (e jogáveis) disponibilizadas na E3, Link precisa atravessar por uma corda suspensa em uma ponte. O inimigo do outro lado vê nosso herói e, abandonando anos de estratégias da vilania presentes nos vídeo-games, decide cruzar a ponte - ao contrário de ficar esperando que Link caminhe até ele para surrá-lo amiúde. Na ponte, Link entra em combate com o inimigo usando sua espada e escudo; um golpe mal calculado e pronto, lá está nosso candidato a duende cortando um pedaço da corda que mantém a ponte estável...a estrutura balança e ameaça despencar, o que mandará herói e vilão para um rio que corre abaixo. Outra espadada errada e um corte e ambos irão nadar, ou Link sairá dessa enrascada ao estilo Indiana Jones.

***"No Japão é The Legend of Zelda: Kaze no Takuto (Bastão do Vento), e chegou às lojas em 12 de dezembro. Os americanos - e o restante do planeta que não entende japonês - terão que esperar até 24 de março, quando a versão rebatizada de The Legend of Zelda: The Wind Waker, será lançada"***



# SHIGERU MIYAMOTO SURPREENDE COM A NOVA VERSÃO DO ZELDA PARA GAMECUBE

## ESTILO CARTOON REFRESCA A AVENTURA

A grande vantagem da estilização cartunesca de Zelda está na habilidade de mostrar expressões faciais, e mais importante ainda, emoção visível. Se isso é combinado com excelente ação de vozes e diálogos sólidos (que permanecem um mistério), os resultados serão mais do que compensatórios. A desvantagem (ainda comentando valores estéticos), recai na possibilidade de muitos não conseguirem se identificar

com um herói que é uma criança às beiras da

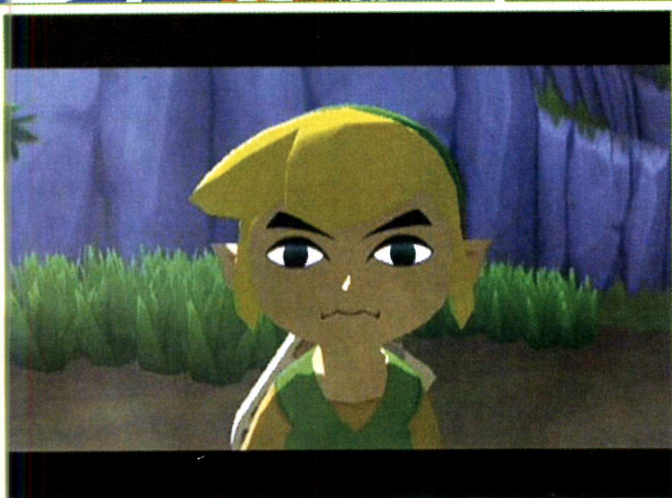
puberdade. A esperança é que ele não choramingue a maior parte do tempo. O produto final irá revelar tudo. Link pode apanhar tochas para iluminar seu caminho, ou pegar armas de inimigos se ele precisar de uma nova, ou apenas quiser uma pequena variedade em seu arsenal para dar umas pancadas extras em seus inimigos. As coisas simplesmente parecem querer interagir com Link, e isso é algo muito bom. Ele também tem uma grande quantidade de truques e ferramentas para garantir uma vasta versatilidade à jogabilidade. Seu gancho de agarramento parece especialmente interessante, tanto com capacidades ofensivas quanto defensivas. Outro bônus é a própria mecânica do jogo. Acrescentado à exploração padrão de masmorras e buscas gerais, Link é colocado em

uma alta gama de situações para manter tudo funcionando como se deve. Em mais uma das seções jogáveis trazidas pela E3, Link estava navegando pelo mar, tirando ar de alguns barris que ele precisa atingir e evitando os explosivos. Há uma sensação de minigame adicionada a isso, só que parece que isto é parte fundamental da história.

## REVELAÇÕES NA E3

The Legend of Zelda, do GameCube, traz a força do cel-shade para os rankings da Nintendo e já está sendo chamado de "The Legend of Cel-da". Alguns dos modos de jogo liberados na E3 foram Town, Dungeon, Stealth e Mini-Game. O nível Town mostrava Link conversando com umas poucas pessoas de uma cidade, revelando que ele tem que encontrar um item especial. "Link aparentemente está usando uma nova roupa de aniversário!" - a verde que nós vimos antes -, diz uma das pessoas na rua. A fase é grande, brilhante e aberta, o que se vê com clareza quando Link percorre um morro coberto por grama para obter o tal item. Um efeito particularmente agradável ocorre, quando ele corta essa mesma grama com a espada e cada ramo cortado voa pelo ar. O nível Dungeon é bem semelhante àqueles dos jogos anteriores de Zelda - escuros, bem ambientados e iluminado por tochas. Ele começa com dois guardiões estúpidos fazendo a segurança do local. Link pode cortar e fatar os inimigos com o botão A. Um golpe dentro de uma série de balanços irá parar por alguns segundos, a fim de provocar um impacto dramático. Algumas das armas colecionadas de inimigos servem não só para ajudar o herói a acabar com os oponentes, mas também para solucionar determinados quebra-cabeças. Diversos enigmas rotineiros foram apresentados na versão demo - pisar em botões, acender tochas, usá-las para queimar portas, etc. A dungeon leva diretamente a uma área preenchida por lava, com vapores quentes que tomam todo o cenário, que é vasto e repleto de tetos altos e pontos aparentemente inatingíveis. Já a fase Stealth, é uma das mais engraçadas. Link e companhia precisam chegar a uma ilha para salvar a irmã dele, Arill, que está sendo mantida prisioneira. Para tanto, os companheiros de Link planejam lançar Link de





uma catapulta, o que é feito com ele disfarçado de barril - o pobre moleque se choca primeiro com uma parede, então cai na água. A vida de Link não é fácil aqui. A ilha é infestada de luzes de busca, e ele pode encontrar outros barris para se esconder e permanecer oculto. Se Link for pego, ele é jogado em uma cela e precisa achar uma maneira alternativa de cair fora. O nível Mini-Game traz Link navegando em um barco para capturar Rupees (os famosos cristais da saga Zelda), que estão flutuando nos topos de barris. Alguns desses barris estão levemente suspensos e podem danificar a embarcação de Link, então ele deve usar o botão L para abrir sua vela e bater de leve outra vez, no botão, para pegar uma onda e pular sobre o barril. Os efeitos de água são lisos e suaves, conforme Link corta o mar a bordo do barco.

***“Para situar o jogador no cenário atual e abastecê-lo com dicas especiais, a Nintendo do Japão fez a distribuição de panfletos do novo The Legend of Zelda. Atenção: em algum ponto da aventura, a princesa Zelda dará o ar de sua graça. O mistério fica por conta do momento em que tal evento irá ocorrer”***

## PROMOÇÕES ESPECIAIS

Como foi adiantado na última edição da GameOver, a Nintendo tratou de reservar uma boa novidade para o lançamento do jogo. Pouco mais de cem mil compradores que reservaram o título com uma certa antecedência, receberam um CD especial com o remake de The Legend Of Zelda: Ocarina of Time (do Nintendo 64) e o game Ura Zelda, uma aventura proposta para um acessório do mesmo aparelho que rodava CDs, mas que ficou restrito ao Japão e nunca foi adiante. Promoção igual está rolando nos Estados Unidos, assim é bom correr e fazer a encomenda.

## LIBERDADE ARTÍSTICA

Em uma inspeção mais atenta, e a despeito das disparidades gráficas, os ambientes têm a simplicidade que nos faz lembrar do Legend of Zelda do Super Nintendo; quando você não precisa de locais realistas, pode-se fazer coisas mais criativas com o hardware, colocar plantas idênticas em padrões geométricos sem perder qualquer charme e correr através de gramados que são lindos de observar. Claro, apenas uma fração do jogo foi vista, só que a carga gráfica carregada para todas as facetas da aventura do cubo parecem bem eficientes. Sem todo aquele “realismo” para o qual se direcionar, os desenvolvedores puderam se concentrar em outros aspectos, recursos técnicos como relâmpagos dinâmicos, efeitos de partículas quando espadas colidem, sombras em tempo real e toques de comédia. Tem-se a impressão que os

controles e o sistema de ícones não foram retrabalhados, pelo menos é o que se conclui com base naquilo que foi mostrado na tela da edição demonstrativa. Movimento, luta e manipulação de itens foram tirados diretamente de The Legend of Zelda: The Ocarina of Time. Os corações ainda representam a vitalidade de Link, enquanto as cenas de combates aparecem em uma caixa. Provavelmente, o botão Z serve para travar inimigos. Apanhando-se todos esses direcionamentos, podemos concluir que a aparência pode ser um pouco fora do clima de costume, mas a familiaridade da série é um ponto que vai pesar na hora de experimentar o jogo. Os polígonos que formam os personagens não são visíveis, dada a originalidade que foi gasta para transformá-lo em algo muito singular.

•PLAYSTATION 2

# TALES OF DESTINY 2

Fabricante: **Namco** • Origem: **Japão** • Disponível: **28/11/2002**

LANÇAMENTO



## UM É POUÇO, DOIS É BOM, TRÊS É...

Mais Tales of Destiny. Apesar de já ser esperado um grande visual, sprites e pixels melhorados, continua sendo o Tales of Destiny da Namco que todos nós conhecemos. O que isso quer dizer? Bem, somente o detalhe de ser mais uma dose da saga é o suficiente para incendiar os corações dos fãs de RPGs eletrônicos, que devoram rapidamente cada novo representante da classe

que chega às suas mãos. Aos olhos dos jogadores compulsivos e à margem da competição acirrada entre os títulos do gênero, a chegada do game está aquecendo as vendas no mercado japonês. Esta série de role-playing da Namco tem um estilo único, e seus visuais e jogabilidade estão, no PlayStation 2, iguais ao que eram na primeira versão, e tem-se a nítida impressão de que isso basta para satisfazer seus seguidores, mesmo os da nova geração. Para reiterar, Tales of Destiny 2 é uma continuação direta de Tales of Destiny, o segundo dos três jogos anteriores da série.

## KYLE E LONI: OS JOVENS CAÇADORES DE LENS

A aventura começa com um breve flashback do final de Tales of Destiny, quando os quatro heróis destruíram seus quatro Swordians - espadas mágicas dotadas de inteligência e consciência - para, em retorno, esmagar o Eye of Atamoni, que estava ameaçando destruir o mundo. Nosso único herói, Kyle Dunamis, acorda dezoito anos

depois ao som de sua mãe, Rutee, fazendo um barulho apavorante com um par de utensílios de cozinha. Após sua aventura em salvar o mundo, ela foi enviada para um orfanato de sua terra natal, Cresta, onde uma nova busca começa. Kyle e seu irmão mais velho adotivo, Loni, são aventureiros de um certo tipo, caçando por Lens (uma cobiçada substância mágica) nas regiões ao redor de sua cidade. Uma breve expedição para uma dungeon, no entanto, toma um estranho rumo. Do centro de uma gigantesca Lens emerge uma garota misteriosa, Reala. Ela tem

É nas seqüências de batalha de Tales of Destiny 2, que você pode ver claramente algumas das melhorias frente aos gráficos dos games anteriores. Os sprites de personagens e monstros são muito maiores, ocupando quase metade da altura da tela quando o nível máximo de zoom é utilizado. Encantamentos mágicos e ataques complexos ganharam efeitos 3D mais elaborados, embora não haja nada de tirar o fôlego nesta área em relação ao restante da série criada pela Namco.



uma profecia para Kyle - a menina está procurando por um herói e, aparentemente, ele é essa figura. A partir daqui, as coisas começam a ficar um pouco complicadas para quem não entende japonês. Kyle e Loni têm pouco tempo para contemplar essa mudança de situação, pois são aprisionados por um grupo rival de caçadores de Lens (ou algo mais sinistro). Fica

claro, neste ponto, que este Tales of Destiny não está assim tão distante do original, porque ele se parece com aquele título em vários aspectos. É melhor pensar o seguinte: esta é uma fórmula que funcionou antes, e a menos que você insista em algo radicalmente novo para acompanhar a mudança dos consoles, irá funcionar hoje também.

***“Tales of Destiny ganhou ares de fighting game. Até três personagens podem atuar em tempo real das lutas. Magias e habilidades ocultas podem ser utilizadas através de comandos de combate especiais executados nos botões, como meia-lua para trás, botão C para frente, etc. Ataques poderosos são aplicados com o uso de Spirit Plaster, que demonstra a moral para as batalhas”***

## NEAR MOTION BATTLE É O SISTEMA UTILIZADO PARA AS LUTAS

O sistema de combate usado em Tales of Destiny 2 é chamado Linear Motion Battle. As lutas acontecem em tempo real em um plano 2D - isso funciona como um fighting game dimensional, que traz controle total sobre os ataques de um personagem o tempo todo. Os ataques básicos são feitos com o botão círculo e modificados para direções diferentes, então um personagem pode fazer ataques altos ou baixos, com golpes cortantes ou encontros - inclusive executados no ar - para quebrar defesas inimigas. Suplementando o tradicional “corte e pancadas”, os heróis também podem utilizar magias e técnicas especiais projetadas para direções específicas e o botão X. Isso gasta Tactical Points (TP), mas costumam ser mais eficientes que os golpes regulares. Nesta seqüência, o sistema de combate foi alterado um pouco para diminuir a paz e garantir mais prevenção do jogador. O medidor SP é a mudança mais sentida (é o chamado Spirit Plaster), um indicador do nível de energia e espírito de luta. Realizar muitos ataques

em rápida sucessão esgota o medidor SP, e conduz a uma perda de efetividade dos ataques do personagem - muito parecido com a barra de poder baseada em porcentagem dos jogos Seiken Densetsu. Cessar ataques e jogar defensivamente por um tempo faz com que o medidor SP se recomponha e devolva ao personagem sua condição de luta. Da mesma forma, a barra SP é afetada por alguns novos movimentos e opções de defesa. Somado à tradicional manobra de bloqueio, feita com o botão quadrado, existem movimentos para defesa mágica, defesa pressionando-se para frente e uma rápida esquivada esquiva, ações usadas para ganhar SP. Porém, utilizar-se de técnicas defensivas pode deixar um adversário em uma posição vulnerável, por outro lado, é possível dar cabo de qualquer guarda com esforço contínuo. No geral, uma estratégia puramente defensiva raramente produz um bom efeito e é aconselhável.





# PC SIMCITY 4

**LANÇAMENTO**

Fabricante: **MAXIS** • Origem: **E.U.A** • Disponível: **E.U.A**

## JANIRO DE 2003: É ÉPOCA DE SIMCITY 4

O game de simulação de cidades SimCity chega a sua quarta versão em mais de dez anos de existência. A partir desta versão, o game da Maxis, publicado pela Electronic Arts, permitirá ao jogador construir casas e outros edifícios em terrenos acidentados - agora as cidades serão divididas por regiões, deixando de ser independentes. Dia e noite também influenciarão o comportamento da cidade e dos Sims em SimCity 4. The Sims 4 tinha previsão de chegar ao mercado no último mês de setembro, mas a Maxis adiou seu lançamento para meados de janeiro de 2003. Os últimos testes estão sendo realizados agora e será preciso gastar muito mais tempo com o The Sims 4 para entender como funcionarão os novos mecanismos do jogo. Já SimCity 4, aparece com várias modificações.

### AS DIFERENÇAS

Muita coisa mudou desde o lançamento do primeiro SimCity, em 1989. A série passou por uma porção de revisões e a cada nova versão, seus gráficos foram aperfeiçoados. O jogo ganhou fatores influenciadores na construção das casas e prédios, como água no subsolo e arranha-céus em 3D. Porém, manteve sua idéia inicial desde a edição SimCity 3000, lançada em 1999. Embora o SimCity 4 seja familiar para aqueles que alguma vez jogaram qualquer uma das versões anteriores, ele amplia as convenções do jogo. Agora, as ruas, prédios altos na zona urbana e jardins imundos, por exemplo, são algumas coisas que poderão ser vistas mais de perto, com o uso de zoom. Além disso, o jogador poderá controlar seus vizinhos, tentando satisfazer suas próprias vontades. O jogo traz muito do que estaria presente em SimsVille, jogo que a Maxis planejava lançar para ocupar o espaço existente entre o The Sims e SimCity. A empresa cancelou o lançamento do terceiro game, mas levou boa parte da equipe envolvida em sua criação para o desen-

volvimento de SimCity 4. Assim como era planejado para o SimsVille, o SimCity 4 colocou personalidades básicas em cada um de seus habitantes.

### AS ÁREAS URBANAS

Em SimCity 4, as cidades tornaram-se parte de regiões, formadas por até 64 cidades cada. Nas versões anteriores, em que cada cidade era isolada, a necessidade de ter que prover os mesmos serviços para cada uma fazia com que elas ficassem muito parecidas umas com as outras. Agora que as cidades trabalham melhor umas com as outras, é possível construir diferentes tipos de cidades, sendo algumas dedicadas à indústria e produção pesada, outras para o comércio ou cidades estritamente residenciais, entre outras alternativas.

Embora esse modelo de região possa soar meio complicado, não é. Ao contrário, dessa maneira é mais fácil conectar as cidades de uma mesma região e descobrir como elas estão trabalhando em conjunto. Ou seja, é mais fácil manter o orçamento controlado, uma das suas principais tarefas



Existe um modo no game em que você poderá fazer as vezes de Deus. Isso mesmo, como nas versões anteriores, SimCity 4 terá desastres naturais para deixar a simulação mais - ou menos - realista. No modo em que você é Deus, esses desastres estão totalmente sob seu controle, e não será problema controlar um tornado. Uma das novidades, meio que ao estilo Age of Mythology, é o recurso de zoom, quando é possível ver bem de perto muitos detalhes.

como prefeito das cidades. Como já era de se esperar, haverá muito mais prédios pelas cidades em SimCity 4 - cerca de 850, três vezes mais do que na versão anterior do game. Porém, na hora de analisar cada cidade em busca daquilo que pode ser aprimorado, é mais fácil localizar áreas vazias e perceber o que está sendo usado de maneira eficiente. Você poderá, por exemplo, notar se uma escola tem poucas crianças na área de lazer e então demitir professores que estiverem "sobrando" e investir os recursos em outras coisas. É inevitável deixar de mencionar que, para os megalomaníacos, SimCity 4 é um prato cheio. Talvez, como nunca na história do game, foi possível ter sob seu controle tanto poder. O jogo está trazendo novos elementos, como o sistema regional, os custos de manutenção e as recompensas. Porém, o desafio de conciliar seus interesses econômicos com o bem estar dos habitantes está muito mais difícil e complicado de lidar. É claro que você pode reduzir gastos cortando isto ou aquilo (coisa que já era normal nas versões anteriores), mas se a sua mão for pesada demais, com decisões tomadas sem muita sensatez, então pode se preparar para ver o caos se instalando em sua cidade, que, a propósito, agora também sofre os efeitos do tempo, quando o jogador poderá realizar uma porção de tarefas e administrar quando a noite cai. Se você não entendeu bem, em SimCity 4 anoitece e sua cidade nunca pára. Aqui, e em muitos outros aspectos, percebe-se que a Maxis realmente não poupou esforços para gerar um game graficamente belo, o que, com certeza, será a

Graças ao sistema de funcionamento paralelo das cidades, agora o jogador não precisa se preocupar em montar, em um mesmo distrito, indústrias, casas residenciais e comércio. Basta ter um pouco de consciência e construir fáceis vias de acesso entre os setores, podendo, inclusive, dedicar-se ao desenvolvimento de bairros residenciais e industriais. A vantagem decisiva desse ponto é que o jogador não precisa mais ficar se "matando" em uma única metrópole, porque ele pode muito bem iniciar uma outra que preencha as necessidades ausentes da outra.

## PASSEANDO POR OUTRAS ÁREAS

Resumindo, SimCity 4 abre um leque de novas opções para os aficionados. A quantidade de tarefas ocorrendo simultaneamente é assustadora, fora os problemas aos quais o jogador precisa atentar: antes, muito dinheiro em caixa era certeza de novas construções e um índice alto de aprovação dos moradores, mas junto com as inovações também vieram as restrições. Além da grana, você terá que provar para a prefeitura que realmente é merecedor de montar certos tipos de estabelecimentos e, como recompensa, poderá ganhar locais pouco comuns para administrar e fazer valer sua influência. Estamos falando de cemitérios e igrejas, que têm uma participação curiosa no contexto de SimCity 4. A quarta versão aparece para, de uma vez por todas, espantar a mesmice e cativar novos jogadores, seja pelos grafismos ou pelos novos sistemas e focos centrais. Uma cidade que apresenta truques inovadores.



•PLAYSTATION 2

# ULTRAMAN F. EVOLUTION

Fabricante: Banpresto • Origem: Japão • Disponível: Japão

REVIEW



## BANPRESTO MELHORA A CONTINUAÇÃO DE FIGHTING EVOLUTION

Para a galera que estava esperando a continuação de Ultraman Fighting Evolution no próprio PlayStation, esta pode não ser a melhor das notícias. Mas se você está calejado de tanto rodar jogos no PS 2, então chegou a hora de botar as mãos em Ultraman Fighting Evolution 2, da Banpresto. De certa forma, o game engloba a filosofia de licenciamento e desenvolvimento da empresa em um único pacote, ou seja, não é um título de luta produzido para causar mudanças históricas entre os fighting games, só que a simples menção de Ultraman já é o bastante para torná-lo interessante, especialmente para os fãs do herói gigante. Ultraman é um personagem muito antigo da televisão japonesa, aliás, um dos mais clássicos de todo o gênero. Como é comum acontecer no Japão, ele gerou muitas seqüências e cópias. Este jogo, de um jeito bem similar, também é uma cópia do original, só que melhorada.

***"NO CANTO SUJO E NEGRO DO RINGUE, TYRANT, BEMSTAR E BALTAN. DO LADO BRILHANTE E HERÓICO DO CAMPO DE BATALHA, ULTRAMAN JACK, ULTRAMAN LEO E ULTRAMAN ACE. A QUANTIDADE DE HERÓIS AUMENTOU, MAS OS MONSTROS CONTRA-ATACAM COM GOLPES BAIXOS E TRUQUES NEM UM POUCO ÉTICOS"***

## OS SEIS IRMÃOS ULTRAS CONTRA O EXÉRCITO DE MONSTROS

No jogo do PlayStation One, você escolhia jogar com Ultraman, Ultra Seven e Ultraman Taro.

Dessa vez, a Banpresto adicionou Ultraman Leo, Ultraman Ace e Ultraman Jack ao elenco, que está às voltas com seus inimigos famosos. Olhando para a tela de seleção, entretanto, alguém poderia pensar o seguinte: "Por que jogar com um Ultraman, se posso escolher o poderoso Gomorrah (o príncipe dos monstros)? O alado Bemstar?

Alien Baltan? Ou o estranho - e sexualmente ambíguo - Dada?". Pois é, não foi somente os Ultras que tiveram implemento em suas fileiras, novos monstros foram, da mesma maneira, incluídos pela Banpresto nesta continuação. Foi construído o Ultra Mode, no qual você tem mais do que um objetivo em uma mesma missão, como proteger os edifícios de serem arrasados pelos monstros.



Você tem à disposição quatorze personagens para jogar. Os monstros Bemstar e Tyrant entraram para reforçar o time de monstros e agora há seis Ultramen dentre os quais selecionar. Como ficou marcado nas séries de TV, cada um dos alienígenas e criaturas gigantes está condicionado a um ambiente de acordo com aquilo que foi mostrado nas séries televisivas, inclusive os combates clássicos dos Ultras. Tudo do jeito que os fãs gostariam de ver um dia.

***"A PROPOSTA DE ULTRAMAN FIGHTING EVOLUTION 2 NÃO É OUTRA SENÃO IMITAR OS PROCEDIMENTOS DAS SÉRIES DE TELEVISÃO CRIADAS PELA TSUBURAYA PRODUCTIONS. A MOVIMENTAÇÃO DOS PERSONAGENS E CARACTERÍSTICAS IRÃO AGRADAR AOS FÃS COM CERTEZA, O MESMO NÃO PODE SER DITO DOS JOGADORES MAIS CASUAIS"***

## DIFICULDADES INICIAIS EXIGEM QUE O JOGADOR SEJA, TAMBÉM, UM HERÓI

É possível, após uma breve sessão, que você não queira jogar este game até o fim. Fighting Evolution 2 emprega um simplista, e até irracional, sistema de batalha que o torna difícil para principiantes terminarem uma luta. Fazer um oponente cair com o esgotamento de sua força é uma tarefa ingrata, mas não muito complicada. Cada lutador tem uma seleção de três ataques - disparos de luz, golpes lentos e fortes, e manobras de agarramento incrivelmente demoradas. Essa última técnica provoca um dano bem razoável no inimigo, e ficar circulando pelo campo de batalha é

uma opção favorecida por comandos de arrancada e desvio. Apesar de serem levemente difíceis de executar, os movimentos de agarramento são os que mais entretêm. Engajar-se com um inimigo possibilita muitas ações diferentes: combos com chutes, movimentos giratórios e até uma beijoca mortal de Dada. Por falar nisso, o que acontece quando uma batalha atinge seu clímax? Acabar com o medidor de energia de um oponente não quer dizer que você o matou (isso já acontecia no primeiro jogo do PlayStation One e, antes dele, nos antigos títulos de Ultraman e Ultra Seven do Super Nintendo), mas isso

significa deixá-lo desprotegido para um ataque de finalização. O espírito da coisa é o seguinte: deixar o inimigo tonto com uma série de ataques comuns e, daí, destruí-lo com um golpe especial usando os botões L1 e R1. Porém, a surpresa é um fator muito considerado, já que um guerreiro próximo do fim de sua energia vital pode fazer um contra-ataque milagroso.

## NUNCA FOI TÃO LEGAL DESTRUIR PRÉDIOS E CONSTRUÇÕES PÚBLICAS

É sim, o jogo realmente consegue divertir. Os estágios são locações habituais de filmes de monstros e embora a qualidade dos modelos não seja lá muito encorajadora, chocar-se contra edifícios e outras construções é particularmente agradável, na falta de palavra melhor. Em Fighting Evolution essa opção não existia, por mais que os dois gigantes se esmurrassem no centro de Tóquio, os prédios continuavam intactos. Alguém da equipe de desenvolvimento percebeu isso e resolveu arrebentar com as maquetes do jogo do PS 2. Agora elas não são mais decorativas, e sim interativas. Um dos cenários mais legais é o da Tóquio inundada pelas águas, provavelmente baseado nos dois primeiros episódios de

TV de Ultraman Leo, quando ele enfrentou os monstros gêmeos Black Giraz e Red Giraz, além do esquisito Alien Magma, que retorna nesta versão para, finalmente, confrontar o herói de L 77. As ondas batem nas construções da cidade e pode-se ver a Torre de Tóquio em colapso. Já que os seriados televisivos são a grande fonte de Fighting Evolution 2, as músicas temas dos heróis também estão presentes e são tocadas de acordo com o guerreiro que você selecionou. Um jogo para fãs.





**LANÇAMENTO**

• GAME CUBE

# RESIDENT EVIL 4

Fabricante: **Capcom** • Origem: **Japão**



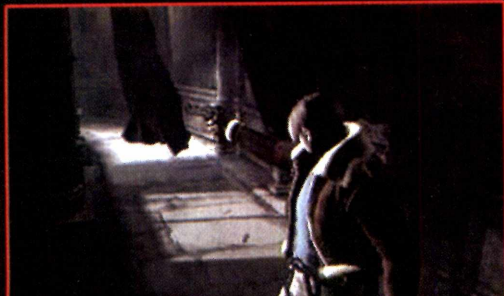
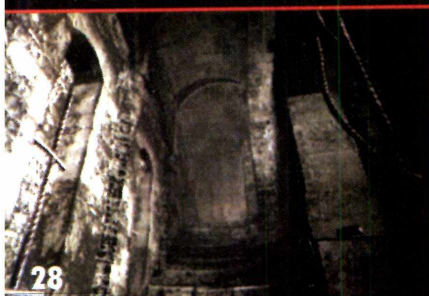
**“COMO EM CODE VERONICA, RE 4 TRARÁ CENÁRIOS TOTALMENTE EM 3D, MAIS UMA NOVA VISÃO OPCIONAL EM PRIMEIRA PESSOA”**

**RE 4** é o segundo game exclusivo do cubo (o primeiro foi Resident Evil: Zero). Biohazard 4, nome usado no Japão, irá envolver, uma vez mais, Hiroshi Shibata (de RE 3), ao lado de Shinji Mikami (o próprio criador), que assumirá a direção. “Os capítulos da série Resident Evil sempre estiveram ligados de alguma forma, mas o novo engine de Biohazard 4 irá livrá-lo dessas amarras. Eu quero fazer um jogo de horror completamente novo” - declarou Shibata. Até o momento, de acordo com aquilo que pudemos ver, essa promessa está mesmo se cumprindo. Todos os jogos Resident Evil funcionam do mesmo modo, observando-se os conceitos de jogabilidade, gráficos e

câmera (a exceção é Code Veronica), e muitos pensam que o franchise carece, de fato, de renovação. No que depender da equipe de desenvolvimento do título, os dias dos cenários pré-renderizados se foram juntamente com os ângulos de câmera fixos. RE 4 caminhará (enfim, como muitos podem dizer) totalmente para o tridimensional, valendo-se de uma câmera com movimentos livres - acredita-se que será algo ao estilo Eternal Darkness. Os gráficos, como é de se esperar de um título do GameCube, serão alguns dos melhores, coisa que as edições Resident Evil Rebirth e Resident Evil: Zero falam por si. Já que a pré-renderização toma um espaço em disco relativamente

menor, sobra mais espaço para trabalhar nos modelos de personagens e efeitos especiais, mas conforme ficou evidente nas telas divulgadas pela Capcom, este jogo é superior aos dois anteriores, mas considerando-se tudo: dos cenários aos modelos de personagens e efeitos. Agora com a liberdade de movimento de câmera, em oposição aos vários ângulos fixos, parece realmente que a era dos familiares controles de RE estão chegando ao fim. O game é esperado para o fim de 2003 ou começo de 2004, mas ainda não se sabe se, como ocorreu com Resident Evil: Zero, será lançado primeiro nos Estados Unidos - normalmente, tudo começa no Japão.

***“Em um recente evento direcionado para a imprensa, em Las Vegas, a Capcom esclareceu que dentre todos os lançamentos que planeja para esse ano, voltados para o GameCube, apenas RE 4 será exclusivo mesmo. Viewtiful Joe, Dead Phoenix, P.N. 03 e Killer 7 não estão sob qualquer acordo de exclusividade para o aparelho da Nintendo. Porém, não foram divulgados planos de transportar esses jogos para outros sistemas ainda”***



## O CASO CAPCOM E NINTENDO

A Capcom, como nenhuma outra desenvolvedora, tem visto no GameCube a salvação de sua lavoura. Resident Evil 4 é um dos cinco títulos que a empresa revelou em novembro, em Tóquio antes que você pergunte, os outros são Viewtiful Joe, P.N. 03, Dead Phoenix e Killer Seven, apresentados na GameOver 7.



### DATA DE LANÇAMENTO AINDA NÃO FOI FIXADA

**E**stava mesmo em desenvolvimento para o PlayStation 2, mas não tem para ninguém, RE 4 vai mesmo para o GameCube, só que somente em 2004, data do lançamento americano. O ambiente agora são os corredores sinistros e escuros da corporação Umbrella. Os detalhes continuam escassos, embora não seja preciso ser um profeta para saber que Umbrella

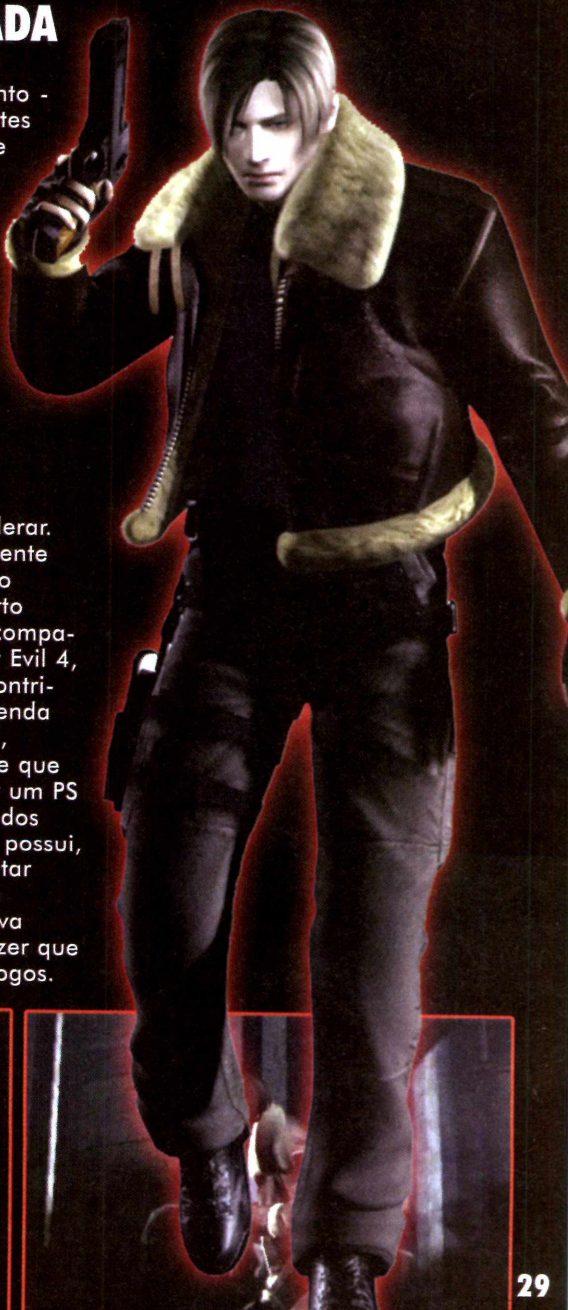
está envolvida no desenvolvimento - mais uma vez - de coisas mutantes pegajosas. A diferença é o nome do causador de tanto mal, Progenitor Virus. Mais uma criação virulenta que vem a fortalecer o título (já percebeu que cada versão do game também tem sua própria versão de vírus?).

***“Em Resident Evil 3, o governo norte-americano havia oferecido uma missão a Leon - será que é a mesma operação que ele está executando em RE4?”***

### HERÓI ADOENTADO

Leon S. Kennedy voltou...diferente. Comentando-se visualmente e em outras esferas, pois o jovem contraiu uma doença misteriosa (talvez o próprio vírus) e encontra-se em uma luta para sobreviver. Variando o esquema dos dois últimos jogos da série, que tinham cenários pré-renderizados, os gráficos serão inteiramente tridimensionais, mais um estilo de visão em primeira pessoa (opcional), o que é uma novidade para a linha RE. Este, até segunda ordem, é exclusivo do cubo. O empenho da Capcom em melhorar gráfica-

mente seus títulos é de se considerar. Resident Evil Rebirth foi praticamente um remake melhorado, enquanto Resident Evil Zero mostrou-se curto demais para os jogadores que acompanham a série. Quanto a Resident Evil 4, espera-se que, de fato, dê sua contribuição para a linhagem e surpreenda como o original, do PlayStation 2, surpreendeu, pois foi através dele que muita gente se decidiu a adquirir um PS One. Potencial e inventividade todos sabem que a equipe da Capcom possui, resta saber se conseguirá aproveitar essas qualidades para evoluir em compasso com os consoles da nova geração. Além disso, é preciso dizer que o cubo está precisando de bons jogos.





• X-BOX

# PANZER DRAGOON ORTA

Fabricante: Sega • Origem: Japão • Disponível: Japão/E.U.A.



## A MELHOR OPÇÃO DO XBOX CHAMA-SE PANZER DRAGOON ORTA

Muitos games, nos dias de hoje, se baseiam em duas coisas: experiência e mecânicas. Em graus variáveis, esses dois elementos são os pontos opostos que fazem nossa apreciação por um título. Alguns jogos são criados quase que exclusivamente prestando-se atenção nas mecânicas - Virtua Fighter 4 é um bom exemplo disso - e outros são desenvolvidos pensando-se na experiência, caso de Ico. Dependendo do nível que você escolher para se divertir com Panzer Dragoon Orta, o tempo gasto com ele será, decididamente, diferente. Se a sua idéia é apenas curtir a experiência, então ele irá proporcionar duas belas horas (é um excelente filme interativo). Mas, se você procura por um game que se apóie em mecânicas, ele propõe uma caminhada muito mais longa. Orta oferece aspectos para ambos os campos.

## UMA VIAGEM POR UMA INFINIDADE DE CENÁRIOS

A gratificação ao jogar Panzer Dragoon Orta é instantânea, o game é simplesmente demais. Tanto visualmente quanto tecnologicamente, ele traz uma das experiências mais ricas dos últimos tempos, que certamente envolverá seus olhos e seu Xbox. De fato, esse apelo visual pode ser o maior atrativo do jogo, só que a caracterização do mundo

pós-apocalíptico da série Panzer Dragoon também ajuda, conduzindo o jogador através de desfiladeiros incrustados por maquinário esotérico, desertos desolados, regiões nevadas, fortalezas flutuantes e improváveis ruínas orgânicas. Sem dúvida, um dos games mais poderosos da nova geração de consoles, do ponto de vista visual.

## SEMELHANÇAS COM OS ANTERIORES DA SAGA

Apesar de tudo, a jogabilidade é simples, o mesmo não pode ser dito do resto. Seria muito fácil criticar as mecânicas de jogo, pois Orta é estritamente um shooter, um gênero levemente esgotado, que costuma forçar o jogador a seguir um caminho linear, mirando e atirando em tudo o que aparece pela frente. Porém, esse estilo teve a sorte de ser resgatado por grandes sucessos como Doom e GoldenEye 007, que lhe deram nova roupagem, dada a possibilidade de maior liberdade de movimentos que propunham. A apresentação de Panzer Dragoon Orta é feita, aqui, de uma maneira moderna e as nuances da jogabilidade o tornam mais do que uma galeria de tiro qualquer. A presença de um longo tutorial prova que não se trata de um game onde o que vale são somente os reflexos e o apertar de um botão, mas também requer um quê de estratégia. Não é preciso dizer que ele abandona algumas das convenções mais usuais dos shooters, porque não há, sequer, um momento de tédio durante os extensos níveis de Panzer Dragoon Orta, e todos eles caracterizam (e geralmente terminam em) batalhas ferrenhas contra poderosos chefes. Elementos esses que nunca saem de moda. No fim, são eles que fazem de Orta um shooter memorável. A diferença está nos valores de produção e a tecnologia empregada.



## UM SHOOTER RENOVADO

Você não precisa ser um fã da série de shooter Panzer Dragoon, para se divertir com Orta. Mas se você é um dos felizardos que passaram por aquele batismo, então irá se surpreender com o resultado final do talentoso estúdio Smilebit, da Sega. No game predomina o modo singleplayer, só que dezenas de características extras manterão o interesse do jogador a ponto de fazê-lo ficar indo e voltando pelos dez níveis que a aventura traz.

## TRÊS DRAGÕES EM UM

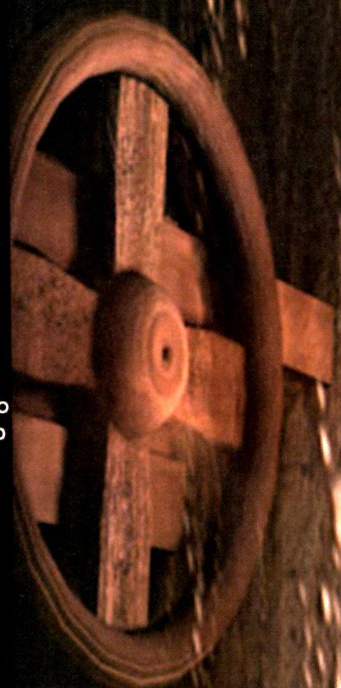
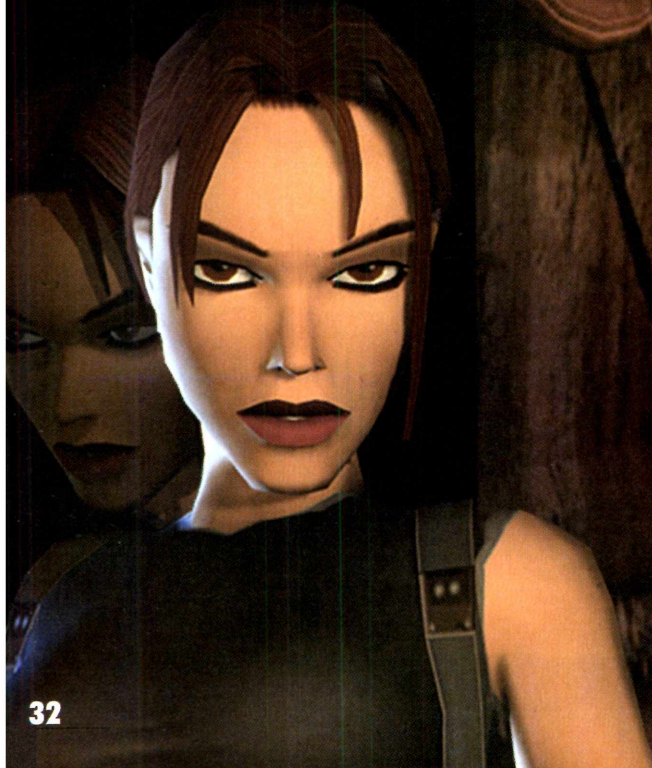
**D**esta vez, existem mais curiosidades sobre as mecânicas de jogo. Uma delas é que, no momento que quiser, você pode rapidamente escolher entre as três formas diferentes do seu dragão utilizando o botão Y. A primeira forma alada (wing), já é familiar para todos os que jogaram o primeiro Panzer Dragoon. Ela é ótima em manobras, seus lasers são rápidos e podem atingir muitos inimigos em uma só tacada. No outro extremo, temos heavy wing, quando o dragão se transforma em um grande alvo para seus adversários e Orta não pode mais usar a pistola tão velocemente quanto antes, tornando difícil defender-se. Em compensação, as rajadas do heavy wing são as mais fortes e eficientes contra alvos blindados. A forma glide wing é a menor e mais fraca, especialmente devido à sua incapacidade de usar os lasers. A vantagem é que, valendo-se dela, o jogador pode fazer movimentos mais ousados, além da pistola de Orta

funcionar com um sistema de mira automática que possui um enorme raio de ação. Essa é a forma ideal para evitar ataques ou derrubar projéteis lançados pelos oponentes. Uma função especial é o ataque berserk de cada forma, uma manobra que é disponibilizada a toda vez que o jogador consegue causar uma certa quantidade de dano nos rivais. A rajada concentrada da heavy wing pode machucar profundamente os chefes, os lasers contínuos de wing são bons para varrer uma área inteira e a glide wing possibilita absorver energia dos golpes e restaurar a própria vitalidade (esta, em particular, é uma das funções mais importantes, pois é o único meio de restaurar sua força enquanto atravessando uma fase.



# TOMB RAIDER

Desde o seu lançamento em 1996, a série de games envolvendo a bela heroína Lara Croft já vendeu mais de 30 milhões de cópias, entre os games para PC e para todas as plataformas. Por essas e outras razões é que Tomb Raider pode ser considerado um dos títulos de maior sucesso no mundo dos games. Após a primeira versão de Tomb Raider, era visível o sucesso desse game. Lara Croft com toda a sua coragem e sensualidade, conquistou fãs pelo mundo inteiro, e após várias versões do game, ganhou vida no cinema, onde é representada por Angelina Jolie (por sinal, muito bem representada) mostrando aos fãs que não faz estragos apenas nos games. E com tantas aventuras e sua suposta morte em Tomb Raider : The Last Revelation ela volta com força total em sua mais nova aventura, Tomb Raider : The Angel of Darkness, que promete ser a melhor de todas as versões. Com várias inovações, personagens novos e até um pouco de RPG. Essa versão é com certeza uma grande avanço no estilo Tomb Raider. Os detalhes sobre esse lançamento da Eidos e Core estarão dentro do suplemento especial de Tomb Raider que a GAME OVER trouxe para os fãs que acompanham essa personagem desde sua primeira aventura.





# TOMB RAIDER

## THE LOST ARTIFACT

### LARA CROFT ENFRENTA A MORTE EM BUSCA DE UM ARTEFATO PERDIDO

Em Tomb Raider The Lost Artifact a arqueóloga confirma novamente a sua personalidade e ousadia ao se aventurar em uma expedição na Escócia em busca de mais um artefato místico. Ainda no século passado, marinheiros ingleses descobriram um estranho meteorito soterrado e levaram consigo 4 objetos que estavam junto a ele. Apenas um marinheiro sobrevive. Já nos dias atuais, uma companhia de pesquisa reencontra a rocha misteriosa. Nas escavações, os pesquisadores encontram o corpo de um homem, uma lápide com seu nome e o do navio. Seguindo essas informações, eles localizam o diário de viagem desse marinheiro e preparam-se para ir atrás dos quatro objetos desaparecidos. Um dos principais responsáveis pelas buscas é Dr. Willard, um escocês que acredita na existência de um quinto artefato. Mas seus esforços terminam na Antártida, onde Lara Croft, após um de

seus combates, o encontra exalando seus últimos suspiros de vida.

### A MALDIÇÃO DO QUINTO ARTEFATO

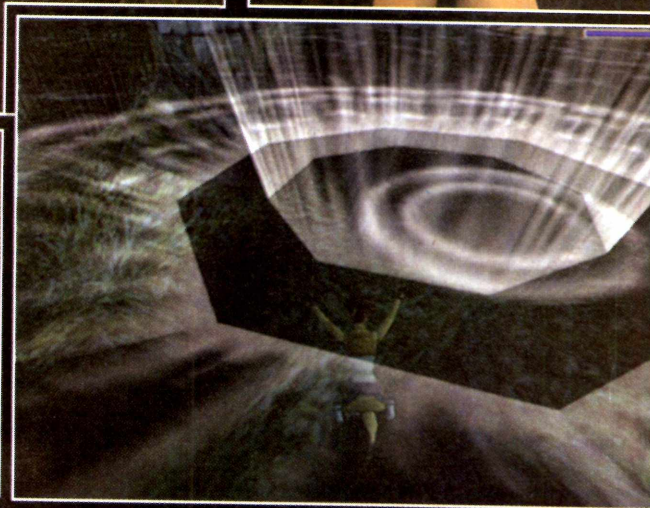
As suas famosas aventuras possuem uma história fantástica. Havia se passado minutos desde que a horrenda criatura em que o Dr. Willard se transformara soltou o último suspiro de seu ciclo de vida violentamente curto. O experimento havia fracassado, o brilho da imortalidade havia voltado para as estrelas de onde tinha vindo. Lara Croft observa em silêncio, sem perceber a pressão do cortante vento antártico. De repente, uma figura esfarrapada surge do escuro precipício da caverna do meteorito - é Willard, um humano renascido, mas nos estertores da morte. Uma mão acena desesperadamente, uma última gargalhada gutural rompe o silêncio, a figura cai para a frente, permanecendo imóvel. Com a neve já formando uma fantasmagórica mortalha sobre o corpo, Lara

rapidamente pega um objeto da mão do cadáver. Uma carteira, com um monograma W encostado tristemente nos restos mortais de Willard. Dentro, a coleção usual de recordações rasgadas, uma mistura de moedas estrangeiras: libras inglesas, florins holandeses, e mesmo ienes japoneses. Um mapa da Inglaterra e o que parece uma foto da propriedade de Willard. "Ora, Ora", pensou Lara. "Parece que tenho um fã. Ele tem um recorte de jornal sobre mim. Eu não sabia que ele era tão... apegado". Um pedaço de papel amarelo chamou sua atenção. É um telegrama para Willard, enviado por um de seus capangas. "Quinto Artefato encontrado. Entrega confirmada em sua Mansão em Loch Ness. "Há mais na mensagem, mas o resto está ilegível, exceto a menção ao fato de mais alguém saber a respeito do Quinto Artefato. "Willard devia estar guardando algo muito especial para ter todos esses guardas por perto", pensou Lara. "Eles não devem saber do fracasso do seu experimento."

### UMA MORTE MISTERIOSA

É óbvio que o artefato não está na parte principal da mansão - talvez o isolamento natural de Loch esconda um segredo mais profundo e tenebroso... Um calabouço, perfeito para atividades subversivas e para esconder coisas! Este artefato, podendo ser a lendária mão de Rathmore, é a chave para a solução do último enigma sobre os poderes do Antigo Meteoro. A musa das telinhas dos PCs terá que desvendar este grande mistério na Escócia e nas várias catacumbas da França. Como diz a lenda: "em algum lugar sagrado e de muito difícil acesso, esconde-se um artefato de grande poder, reverenciado por tribos há anos e capaz de dar poderes sobrenaturais a quem encontrá-lo". Tomb Raider: The Lost





Artifact tem cinco novas fases a serem percorridas, repletas de ação e enigmas incríveis, além de vários segredos especiais escondidos ao longo do jogo, tais como a verdade sobre o Mostro do Lago Ness. Para que este mistério seja desvendado, Lara Croft encontrará novos inimigos e com certeza não hesitará em destruí-los nos mais exóticos, perigosos e estranhos caminhos..

## ÓTIMA JOGABILIDADE

São guerreiros selvagens, monstros pré-históricos voadores e horripilantes mutações. Nesta nova aventura, Lara Croft melhorou não só na aparência como também na jogabilidade, podendo se agachar, engatinhar, se pendurar em galhos, atirar abaixada, dar saltos acrobáticos e correr pra valer, dando mais opções de fuga e deixando o jogo ainda mais emocionante. O game utiliza a já consagrada plataforma gráfica de Tomb Raider, com sua incrível capacidade de criar fases que misturam amplos ambientes externos com áreas fechadas, enquanto os requerimentos de sistema continuam baixos e acessíveis a qualquer máquina. Lembrando porém, que uma placa 3D é muito bem-vinda caso queira ver e sentir toda a sensação que os programadores reservaram para nossa heroína Lara Croft. Completamente realista, com imagens em 3D, efeitos especiais de luz e sombra, texturas muito bem definidas e movimentação perfeita, além da ambientação garantida pela chuva, neve ou nuvens de fumaça. Como nas outras versões, este game é pura adrenalina e para você que é fã dessa munda da aventura, com certeza vale a pena ajudá-la nesse episódio.

# FANTASY GAMES

Playstation  
Playstation 2  
Game Cube  
Game Boy Advanced  
Dream Cast



**8 vezes CHEQUE  
ou 12 vezes no CARTÃO**

**Enviamos Para  
todo o Brasil**



**Fones:**  
(0XX11) 3328-6807  
(0XX11) 3328-6808

**Viaduto Santa Ifigênia, 66**

**Box - 404**

(Ao lado do Colégio São Bento)

CEP: 01033-050 - Centro - SP

# TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

## A PROFECIA SE REALIZARÁ E O MAL REINARA NA VIRADA DO MILENIO

...“Eu, Smerkhet, alto sacerdote de hórus, previno que quem remover o Amuleto libertará Seth. Aquele que acompanhou os Chacais, na aurora do homem, novamente violará a terra. Seth, Senhor do Mal, estará livre outra vez antes da virada de um milênio distante. E com ele virão os gafanhotos e as outras pragas. As colheitas fenecerão sob os céus par-

tidos”. E diz Seth “Eu sou a sombra que encobre o sol. Sou o portador das desgraças. Minha fúria consumirá todas as terra, e será infinita.”

**A** filha de Lorde Henshingly Croft, Lara, foi criada na segurança do mundo da aristocracia. Sem que nada lhe faltasse, viveu sempre cercada de criados e de pessoas influentes. Aos 11 anos, Lara Croft ingressou na escola feminina de Wimbledon. Agora, aos 16 anos, seus pais decidiram que ela deveria aprimorar sua educação em um dos internatos mais famosos da Inglaterra. Dotada de um espírito aventureiro, Lara adorou a idéia de morar longe de casa. Por acaso, um dia Lara viu, na capa de um exemplar da revista National Geographic, um nome conhecido. Tratava-se do professor Werner Von Croy, um renomado arqueólogo, que um dia dera uma conferência na escola dela. Essa experiência marcou-a profundamente, despertando-lhe o desejo de viajar para lugares distantes em busca de aventuras. De alguma forma, Von Croy torna-se um modelo para ela. Ao ler a revista, Lara descobriu que Von Croy estava preparando uma expedição arqueológica pela Ásia, com o intuito de fazer novas descobertas no Camboja. Incapaz de se conter, Lara entrou no quarto,

mostrou o artigo para seus pais e, sem hesitar, pediu-lhes que a deixassem acompanhar Von Croy na expedição. Lorde Croft não teve como negar o pedido da filha.

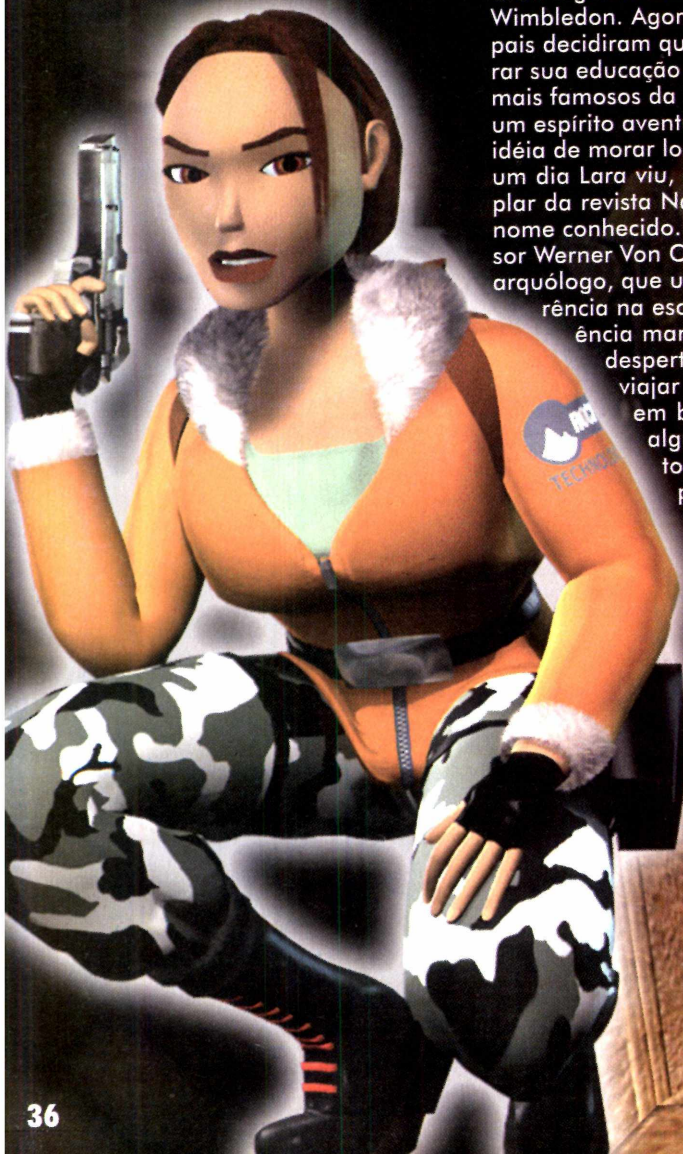
## O COMEÇO DA AVENTURA

Enquanto Lara falava seu pai dirigiu-se até a escrivaninha e redigiu uma carta para Von Croy, apresentando-se e oferecendo apoio financeiro em troca de uma vaga para sua filha na expedição. A resposta do professor assegurava aos Henshingly Croft que as regiões eram pacíficas e que tinha ampla experiência para garantir a segurança dos integrantes da expedição. A presença de Lara como sua assistente seria muito bem-vinda, assim como o cheque que a acompanhava. Ele se lembrava de Lara, pois suas perguntas pertinentes o haviam impressionado. Todos concordaram, então, que Lara acompanharia Von Croy durante a expedição... Esse é o enredo da mais nova empreitada de Lara Croft... já conhecida pela beleza escultural de seu corpo e de suas espetaculares aventuras, que chega em uma nova e empolgante aventura. Sem nunca perder o fôlego, a aventureira mais sexy e popular do planeta está de volta para esclarecer os enigmas do Egito em **Tomb Raider: A Revelação Final**.

## VEJA LARA CROFT NA JUVENTUDE

Embora algumas pessoas acreditem que o novo game da Lara Croft seja apenas uma continuação, como tantas outras que já vimos, mas essa versão surpreende. O sistema de gráficos melhorou e muito, novos quebra-cabeças e uma surpresa logo no início. **Tomb Raider: A Revelação Final** está cheio de novidades.

A primeira delas aparece logo na primeira fase, onde somos apresentados à Lara com apenas 16 anos, época em que a menina descobre o seu modelo de aventureiro, o professor Wener Von



Croy. Von Croy é uma pessoa muito suspeita e aparece, logo de cara, colocando nossa heroína em situações um tanto perigosas. O que pode ser percebido logo de cara, ao observá-lo indicando os locais de maior dificuldade para Lara Croft. Isso, claro ajuda o jogador a se habituar com os já conhecidos movimentos e alguns novos, como subir em cordas e se balançar ao melhor estilo Pitfal. Esta espécie de tutorial para os iniciantes é também uma parte essencial para se entender a trama. Durante esta jornada, os dois personagens travam diálogos interessantes, revelando suas personalidades. É muito legal ver Lara com o seu cinismo tipicamente britânico, enquanto Von Croy a chama de criança. Desde sua tenra idade a exploradora de tumbas se revela uma menina de muita personalidade, e que não se intimida com a voz mórbida e atitude estranha do professor. Terminando essa primeira fase você verá um belo CG e só assim começamos a aventura de Lara.

Dentre as novidades preparadas pela Core estão: um novo sistema de inventário onde você combina itens para construir ferramentas, aperfeiçoar armas e até desvendar enigmas; ambientes interativos nos quais você atira em interruptores, decifra inscrições antigas, explora passagens secretas e claro, fica preparado para as surpresas. Além disso, vale a pena ressaltar alguns pontos importantes em relação ao Tomb Raider: A Última Revelação, seus quebra-cabeças estão muito difíceis, mas ainda falta uma trilha sonora à altura. As músicas deveriam ser colocadas como um complemento especial para Tomb Raider desde o primeiro episódio, a exemplo da obra-prima da Konami (para Playstation) Metal Gear. Como já teve seus jogos lançados para Playstation da Sony, parece que nossa heroína vai dar as caras nos outros consoles como o Sega Dreamcast, Nintendo 64 e até (quem diria!) Game Boy Color. Tudo isso com o impulso da versão cinematográfica de Tomb Raiders. Definitivamente esse ano promete ser fantástico para todos os fãs da série. Lara Croft está maravilhosa como sempre. Vale a pena conferir no game da EIDOS ou no filme. Existe

muita ação no The Last Revelation. Uma seqüência muito legal é uma perseguição em que Lara luta contra ninjas e persegue o Von Croy, vagão após vagão. Lara também vai ter uma mira laser em sua pistola, facilitando tiros a longa distância, pois alguns dos seus inimigos do outro mundo requerem uma ótima pontaria para serem abatidos. Balançar numa corda é uma novidade, embora controlar o balanço e os saltos entre cordas seja um pouco chato. E o modificado sistema de inventário deixa-o combinar objetos, embora o fato de utilizar pouco este recurso. A diversão é certa. Ajude Lara na sua mais nova aventura!



**COMPRA  
VENDE  
TROCA  
DESTAVAMOS**

**METRÓPOLIS**

**games**

PlayStation   PlayStation 2

**Tel: (11) 3328-6823 / 3328-61**  
Viaduto Sta Ifigênia, 66 - Box 410/  
cep 01033-050 - Centro - SP

aguarde [www.gamemes.com.br](http://www.gamemes.com.br)

# TOMB RAIDER

## CHRONICLES



A notícia promete abalar a comunidade game-maniaca de todo o mundo: **Lara Croft**, a maior musa dos jogos, personagem de inabalável carisma e admirada por uma legião incontável de fãs, está morta! Mesmo sabendo que seu corpo ainda não foi encontrado, os amigos de Lara não alimentam qualquer esperança de revê-la. Assim, em um dia escuro e chuvoso, dirigem-se silenciosamente para a mansão **Croft**, para prestar-lhe as homenagens póstumas. Passado o ritual fúnebre, o pequeno grupo dirige-se para o salão de recepções. Tomados pela nostalgia, cada um dos amigos de Lara relembra fatos inéditos sobre a personagem, desvendando episódios que até hoje permaneceram guardados em absoluto segredo. Cada um destes 'flashbacks' é apresentado na forma de fantásticas seqüências de animação cinematográfica e corresponde a uma fase do game. O jogador, por sua vez, reviverá a aventura narrada, encarnando o papel de **Lara Croft** ao partir para sua jornada derradeira, sempre repleta de ação, enigmas e uma série de perigosos inimigos.

## MUITA AÇÃO EM NOVOS CENÁRIOS

**Tomb Raider Chronicles** apresenta quatro explorações inéditas da sexy arqueóloga. Cada uma delas é uma aventura separada que revelará fatos inéditos sobre o passado de **Lara**. As novas localidades incluem a cidade de Roma, um submarino alemão, uma pequena ilha irlandesa e uma torre secreta, equipada com o que há de mais moderno em tecnologia. A diversidade destes episódios exige que o jogador adote estratégias diferentes para

sobreviver aos desafios impostos. As fases na Irlanda (jogadas quando **Lara Croft** tinha apenas 16 anos), por exemplo, são repletas de armadilhas e dependem mais da astúcia do que da utilização de armas. O submarino tem uma atmosfera no estilo ArquivoX, acrescida de muita ação, enquanto as fases ambientadas em Roma possuem o estilo clássico de aventura dos demais Tomb Raiders. A torre, finalmente,

apresenta sistemas avançados de segurança, exigindo táticas de infiltração silenciosa, no melhor estilo Thief e Metal Gear Solid. Chronicles consolida alguns dos mais populares elementos das versões anteriores de **Tomb Raider** e acrescenta novos toques inéditos à série. Os cenários apresentam aprimoramentos nos detalhes com melhor utilização dos efeitos de iluminação, maior número de personagens e objetos para interagir, além de seqüências cinematográficas intercaladas à ação.

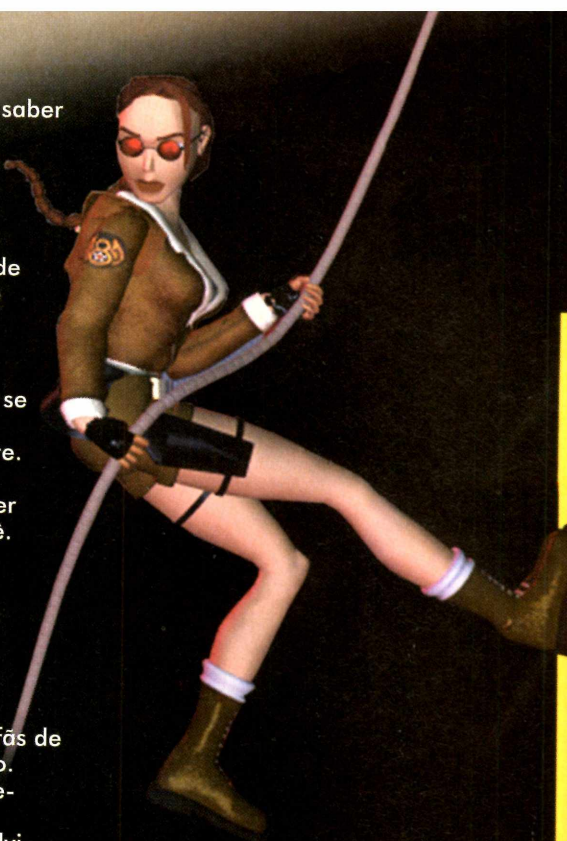
## INIMIGOS MAIS INTELIGENTES

A utilização do sistema de inventário será mais freqüente devido ao acréscimo de diversos objetos que podem ser coletados e combinados com outros. A inteligência artificial dos inimigos foi aprimorada e agora eles reagem ao som. Este elemento reforça a

necessidade de Lara Croft saber como infiltrar-se em áreas completamente protegidas sem fazer barulho e acrescenta muito mais suspense à jogabilidade. Também é possível fazer Lara esgueirar-se por trás de seus inimigos e deixá-los fora de ação com uma boa dose de clorofórmio. O campo de visibilidade dos adversários foi aprimorado e agora eles podem se esconder dos disparos da personagem de forma mais eficiente. Lara não fará mais pontaria em um alvo enquanto ele não estiver completamente visível para você.

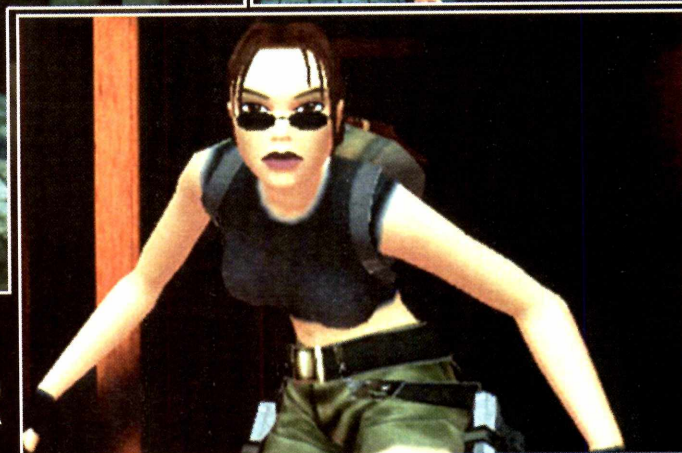
## EDITOR DE FASES

Finalmente Tomb Raider : Chronicles apresenta o tão esperado editor de fases que os fãs de Lara aguardavam há tanto tempo. Trata-se de uma ferramenta extremamente poderosa, a mesma utilizada pela equipe de desenvolvimento do jogo, contendo tutoriais para auxiliar os novatos a criarem seus próprios níveis. Uma melhora significativa nos gráficos vai ocorrer na versão do PC, mas isso não quer dizer que as outras plataformas (Dreamcast e PlayStation) vão ficar atrás. Todas vão ter gráficos muito mais detalhados do que as versões anteriores. O game também está com várias animações entre as fases, e os inimigos estão com animações novas. O game é obrigatório para os fãs da série.



# LARA CRIEVA TOMB RAIDER

the angel of darkness



## ANUNCIADA A NOVA VERSAO DE TOMB RAIDER

**T**omb Raider pode ser considerado um dos títulos mais famosos no mundo dos games. Todos estavam esperando um lançamento. Um dos nomes mais cogitados "The Next Generation" na verdade é Tomb Raider: The Angel of Darkness. A primeira coisa que você irá notar em The Angel of Darkness será qualidade gráfica, jamais vista em nenhuma outra versão de Tomb Raider. Outra coisa muito legal é a inclusão de um personagem jogável. Um dos fundadores da Core e diretor de operações Adrian Smith fala sobre esse lançamento. "Teria sido muito fácil para nós fazermos um game com gráficos simples. Mas no final, teríamos sido massacrados pelos fãs", disse Smith. Porém, uma coisa muito peculiar de Tomb Raider nunca foi o gráfico. O game sempre deu prioridade para a jogabilidade excelente. A Core dessa vez está mudando isso. Assim que o pessoal terminou *The Last Revelation*, já começaram a trabalhar num novo conceito de game. Como resultado, Tomb Raider ganhou alguns novos personagens, elementos de RPG e *adventure game* e um humor muito mais

refinado. Mas Lara não morreu em *The Last Revelation*? Aparentemente, não. Em *Chronicles*, quatro pessoas, entre elas o mordomo da família, explicam como conheceram Lara e o jogador assume a heroína em quatro fases diferente de sua vida. *The Angel of Darkness* acontece um tempo depois de *Last Revelation*. Mas isso não será explicado no game, pois, somente algumas coisas serão contadas ao longo do game.

## O GAME TERÁ 3 PARTES INTERESSANTES

A parte mais interessante seria que, *The Angel of Darkness* será dividido em três games em um só. Cada parte será diferente da outra, com qualidades diferentes. "Nós dividimos o game em três partes diferentes e cada uma é uma experiência sem igual. A única coisa igual seria a jogabilidade. As pessoas estão acostumadas com Lara viajando por cidades perdidas, ambientes ricos e assim por diante. Aqui, Lara viajará para

Paris e Praga, onde ela conhecerá o novo personagem, Kurtis Trent", disse Smith. "Um personagem novo era algo que queríamos ter faz tempo. Basicamente, Lara é o cérebro e Kurtis a força, o que sempre está na linha dianteira. Ele atira primeiro e faz as perguntas depois".

## NOVO PERSONAGEM NOVAS AVENTURAS

Kurtis não será somente um personagem com o qual Lara interagirá. O jogador poderá controlá-lo na terceira fase do game, supostamente a mais cheia de ação, coisa inédita na série. Segundo Smith, o personagem terá os mesmos movimentos básicos de Lara, mas terá um game próprio, assim como habilidades e atributos. Por exemplo, além das duas armas, ele carregará um disco com quatro lâminas. Mas seu funcionamento, assim como essa terceira fase, está sendo mantido em sigilo pela Core.

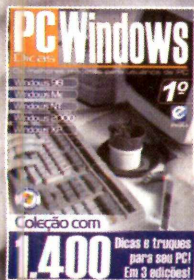
## UM ASSASSINATO MISTERIOSO

Os inimigos de Lara incluem algumas criaturas endiabradas e soldados de elite de alguma força especial (pelas imagens, parecem os mesmos que invadiram a mansão dela no filme). Como o game está sendo dividido em três partes, a primeira talvez choque um pouco os fãs. Lara está sendo culpada por um crime, provavelmente um assassinato que ela pode ou não ter cometido. "Ela foi colocada nessa situação que é diferente do que ela já viveu no passado. Ela se tornou uma exploradora famosa. E, de repente, isso tudo começa a se voltar contra ela. Você terá que ajudá-la a limpar seu nome", explica Smith sobre a trama do game. "Lara terá algumas escolhas morais bem difíceis para fazer". Desde os acontecimentos de *The Last Revelation*, Lara ficou mais fria, menos tolerante. Um telefonema desesperado de seu mentor, Von Croy, faz com que ela viaje para Paris. Um cliente misterioso chamado Eckhardt perguntou a Von Croy se ele poderia resgatar uma das cinco pinturas do século XIV, chamada *Obscura Paintings*. Quando ela chega a Paris, encontra uma cidade mergulhada em medo. Von Croy foi vítima de um assassinato horroroso. Lara não tem nenhuma opção a não ser fugir. Ele não quis dar muitos detalhes, mas explica que a primeira fase poderia ser jogado como um RPG, com um pouco menos de ação que nos games anteriores e envolverá uma maior interatividade com as pessoas nos cenários. "As ações dela dependerão da conversa com os personagens. Pessoas diferentes falarão coisas diferentes. "É quase um RPG tradicional", explica. E, de alguma maneira, serão adicionadas algumas formas de recompensa, um aumento na força ou velocidade. Dessa vez Lara terá mais de 150 tipos de movimentos por ter

sido construída com mais de 5000 polígonos, o que gera uma certa perfeição e um significativo aumento na qualidade da personagem.

## O GAME TERÁ FASES DE RPG

O game sairá para PC e PlayStation 2, mas Smith diz que a mecânica de movimentos para as duas versões será a mesma. "Haverá pequenos elementos que serão diferentes, mas 99% serão, essencialmente, os mesmos. Visualmente, eles serão bem próximos, mas há certos elementos que dependem de cada máquina. De qualquer forma, independentemente da plataforma, o jogo será muito bem vindo. O PC terá uma resolução mais alta, considerando que a versão de *The Angel of Darkness* para o PS2 beneficiará, provavelmente, controles mais precisos" conclui Smith. Obviamente, ainda é muito cedo para falarmos de *Tomb Raider: The Angel of Darkness*, pois ainda está em desenvolvimento. Esse será o primeiro game de uma série que eles chamam de "10 capítulos" para os próximos três ou quatro games da série *Tomb Raider*. A Eidos e a Core prometem revelar mais detalhes do game, assim como a jogabilidade durante a E3. Com certeza, não perdemos por esperar.



L-PCD 01 R\$ 4,90



L-PCD 02 R\$ 4,90



L-PCD 03 R\$ 4,90

Conheça outras revistas com os mais variados assuntos.

Consulte nosso site:  
[www.escala.com.br](http://www.escala.com.br) ou através do telefone (0\*\*11) 3966-3166

Assinale as referências e quantidades que deseja receber

- ( ) L-PCD 01 R\$ 4,90
- ( ) L-PCD 02 R\$ 4,90
- ( ) L-PCD 03 R\$ 4,90

## COMPLETE SUA COLEÇÃO!

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 CEP 02599-970 - São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar a sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas. MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0\*\*11) 3966-3166 [www.escala.com.br](http://www.escala.com.br)



•X-BOX

# RALLISPORT CHALLENGE

Fabricante: **Microsoft** • Origem: **Japão** • Disponível: **Japão e E.U.A.**

**LANÇAMENTO**



## CARROS E GRÁFICOS PODEROSOS DÃO O TOM DE RALLISPORT CHALLENGE

**A** Microsoft decidiu levar para o PC o game Rallisport Challenge, desenvolvido originalmente em março, para o Xbox. O game distribuído pela gigante do software foi desenvolvido pela Digital Illusions, mesma criadora do game Battlefield 1942, e é um dos títulos mais realistas de corrida, com gráficos

incríveis e especial atenção para os detalhes dos automóveis. Os fãs de corrida que não têm um Xbox podem ter certeza de que o game não perdeu nada em sua tradução para o PC. Aliás, traz ainda mais recursos do que o original, como a possibilidade de ser jogado online. O Rallisport Challenge parece

trazer quatro jogos de rali em um. Com um total de 41 trilhas distribuídas por 12 diferentes ambientes, ajustados para cada um dos tipos de rali. Há corridas tradicionais, nas quais você compete com o relógio, ou corrida no gelo, em que você compete com outros três jogadores em pistas escorregadias.

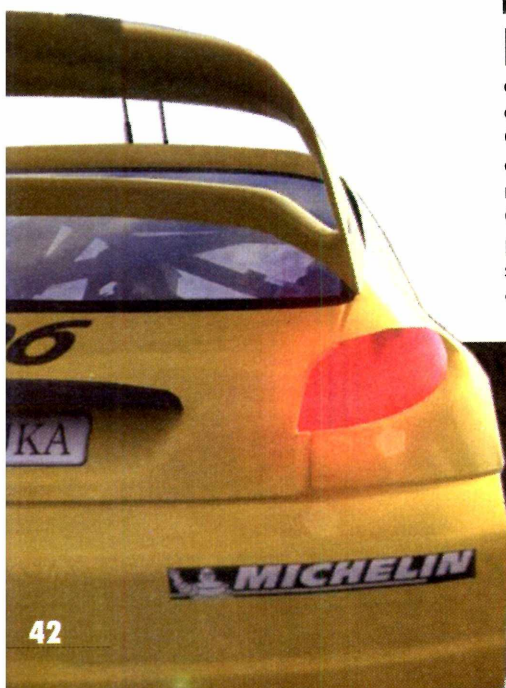
## MAIS DESAFIOS EM UMA DEZENA DE CENÁRIOS PERIGOSOS E ARRISCADOS

**O**s outros dois ambientes envolvem a trilha nas montanhas, onde a meta é ultrapassar as barreiras no menor espaço de tempo possível e as corridas em pistas de rali -lama, asfalto e pedras - contra outros pilotos. Cada tipo de terreno afeta diretamente a maneira como você deve conduzir o carro, dificultam as curvas, entre outras interferências diretas no comportamento da máquina. Em alguns terrenos, você pode fazer curvas fechadas com um "cavalode-pau", por exemplo. Inicialmente, apenas as corridas mais fáceis estarão disponíveis para você, mas conforme for somando pontos, você abre novas pistas. Para somar pontos, você fará voltas de classificação e curiosamente, o estado do seu carro também contará pontos. Quanto menos danificado ele estiver, mais pontos você faz. Se você não for cuidadoso, seu carro pode acabar a corrida com lanternas quebradas, janelas estilhaçadas e pára-choques amassados. Porém, independentemente do quanto você estragar seu carro, sua performance fica inalterada.

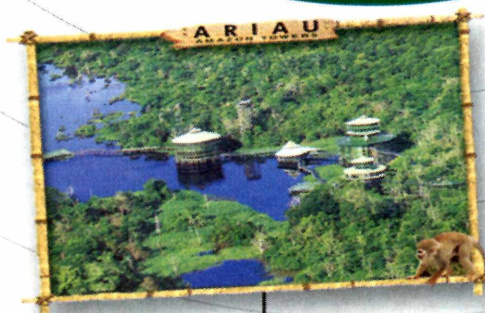
## LICENÇAS CONSEGUIDAS PELA MICROSOFT

**N**o total, o jogo traz 25 modelos de carros do mundo real, de fabricantes como Audi, Subaru, Mitsubishi, Lanica, Opel e outras, cada um com suas características. Depois de alguns minutos atrás do volante em Rallisport Challenge, você irá rapidamente perceber que não é exatamente um simulador fiel de rali, como Rally Trophy ou Master Rallye. Seu senso um pouco

exagerado de velocidade foi incluído para dar ao jogo um pouco mais de emoção e, com certeza, a adrenalina vai subir quando você estiver descendo montanhas a cerca de 140 km/h. E o mais interessante é que, quanto mais você dirige o carro, mais sujo ele fica. Ao final de cada corrida, o chão e as laterais do veículo se enchem de lama, pó e sujeira, dependendo do terreno.



# HOTEL ARIAU AMAZON TOWERS



*Visite este Paraíso no  
Coração da Amazônia!*

Informações e Reservas: (092) 622-5000 / 233.5615

Toll Free: 0800.92.5000

Site: [www.ariau.tur.br](http://www.ariau.tur.br)

E-Mail: [treetop@ariatowers.com.br](mailto:treetop@ariatowers.com.br)

• GAMECUBE

# DEAD TO RIGHTS

Fabricante: Namco • Origem: E.U.A. • Disponível: Japão e EUA



## NO CUBO, OS APERFEIÇOAMENTOS DA NAMCO REALMENTE SE CONCRETIZAM

Você deve se lembrar da loucura Street Fighter II que estourou no início dos anos noventa. O maior, mais popular jogo dos arcades por tempo incontável, SF II foi uma propriedade procurada pela Sega e pela Nintendo, que desejavam, a todo custo, tê-la com exclusividade para seus aparelhos. Eventualmente barrados por Mario e companhia, Street Fighter II e Street

Fighter II: Turbo Hyper Fighting ajudaram a consolidar a saga como uma das mais populares e bem sucedidas do Super Nintendo. Por muito tempo, os jogadores que queriam experimentar os títulos no conforto do lar, se viram obrigados a comprar um SNES. Isso até que o Mega Drive finalmente ganhasse uma versão exclusiva recheada de adições na jogabilidade, gráficos e opções de mudanças que o cartucho do console de 16 bits da

Nintendo não possuía. Pela primeira vez na ilustre história dos jogos eletrônicos, jogadores tiveram a escolha de onde iriam lutar com Ryu, Chun-Li e Blanka - e eles se sentiram muito felizes com isso.

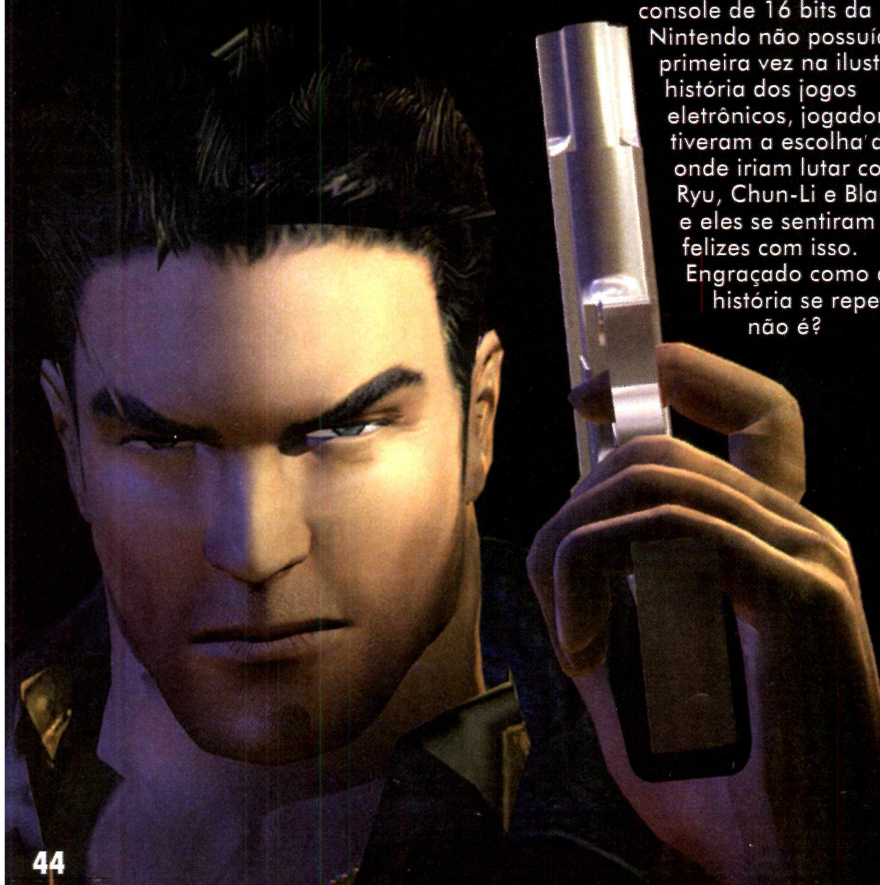
Engraçado como a história se repete, não é?

### EXCLUSIVO DA MICROSOFT NUNCA MAIS: RUMO AS NOVAS PLATAFORMAS

Para falar de Dead to Rights, precisamos comentar essa repetição. Apesar dos jogadores de consoles serem diferentes e as desenvolvedoras de jogos serem tão diversas quanto, a peça de ação da Namco para o Xbox se encontra em uma posição bem semelhante à de Street Fighter II, de anos atrás. Não mais limitado ao sistema da Microsoft, Dead to Rights está a solta na terra das plataformas disponíveis. A aventura que já se tornou famosa, um oficial da K9 em sua jornada para limpar o próprio nome, avança para o equipamento da Nintendo. Apesar do jogo ainda não ser lapidado como deveria (especialmente em termos de combate corpo a corpo e animação), os acréscimos específicos do sistema e as mudanças feitas pela Namco (que foi orientada por jogadores) merecem uma segunda olhada, ou primeira, dependendo da situação.

### AÇÃO EM TERCEIRA PESSOA

Dead to Rights é um shooter de ação em terceira pessoa, lotado de brutalidade. A Namco cuidou de aumentar a velocidade do personagem e melhorar sua habilidade de mira. Além disso, a dificuldade foi balanceada, comparando-se a progressão que existia no Xbox. As armas aparecem às toneladas e pode-se optar por roubá-las (faça de conta que não ouviu isso) e usá-las do jeito que achar mais razoável. O jogador pode se valer de vinte tipos de desarmamentos para tomar inimigos de formas extravagantes. Então...



• PLAYSTATION 2

# MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Fabricante: Midway • Origem: E.U.A. • Disponível: Japão e EUA



## LIU KANG ESTÁ MORTO, OUTWORLD IRÁ VENCER A BATALHA FINAL?

Deadly Alliance já começa de um jeito pouco comum para a saga, matando Liu Kang, o avatar preferido da escória de Mortal Kombat. Sim, o monge shaolin, o mais jovem e rápido lutador do torneio é história, em Deadly Alliance. Mesmo

tendo lutado e defendido a Terra tantas e tantas vezes. O pobre, que até então era o maioral, caiu vítima de um ataque de Shang Tsung e Quan Chi, dois dos feiticeiros do Outworld que uniram suas forças e formaram...uma aliança

mortal. Usando seus talentos combinados, a dupla de bruxos planeja reviver o invencível exército de Dragon King com as almas dos maiores combatentes terráqueos. Assim, o ringue é montado para o último round de Mortal Kombat.

## MOTIVO DE ZOMBARIA NUNCA MAIS: MIDWAY CONTRA-ATACA COM DEADLY

Poucas séries de games conseguiram se tornar peças-chaves e ganhar notoriedade por méritos próprios, sem a necessidade de uma campanha progressiva de marketing. Quando chegou, pela primeira vez, aos arcades e consoles, Mortal Kombat já mostrava uma violência acima do normal, mesmo que para um jogo de luta. Nunca, antes, tantos sprites e pixels de tons avermelhados foram utilizados à exaustão para produzir uma sensação no jogador: a de que realmente estava esmurrando e quebrando as fuças de seus adversários virtuais, com direito a baldes e mais baldes de sangue escorrendo pela tela. Os tempos são outros, os jogadores também, mas uma coisa continua dita e certa, a galera

atual está procurando por mais derramamento de sangue ainda. Para esses, Mortal Kombat: Deadly Alliance, é um prato cheio. Na metade dos anos noventa, a simples menção de MK já era vista com desdém pela maioria dos jogadores e por uma boa razão, pois a qualidade dos jogos foi decaindo. E a Midway, a empresa criadora dos personagens, já estava cansada de ser motivo de chacota, porque suas últimas investidas com a série (MK Mythologies: Sub-Zero e MK: Special Forces) foram um fiasco inesquecível.

## RECORDANDO OS VELHOS TEMPOS

"Get over here!" ganhará mais força do que nunca, resgatando antigas memórias. É possível escolher entre vinte personagens, mas quem estiver esperando algumas caras famosas pode ir se conformando. Por outro lado, muitos lutadores favoritos foram resgatados, como Johnny Cage e Raiden, que estão aqui mais uma vez

para distribuir uns sopapos bem dados. Só que eles fazem o que sabem de uma forma bem diferente daquela que conhecemos há tempos. Cyrax perdeu sua assinatura registrada, que é a rede de captura, enquanto os socos múltiplos de Cage simplesmente desapareceram.





◦X-BOX

# SPLINTER CELL

Fabricante: UbiSoft • Origem: EUA

## REVIEW

### DAS MULTIPLATAFORMAS PARA O X-BOX, APARECE O RIVAL DE SOLID SNAKE

Quando o assunto é furtividade, o primeiro game que nos vem à cabeça é logo Metal Gear Solid. Pois então, daqui para frente, pode não ser mais assim. É que a equipe da Ubi Soft Montreal decidiu fazer concorrência à Konami, trazendo o seu título máximo que envolve operações anti-terrorismo, o tão falado Splinter Cell, que está fazendo sua aparição no Xbox, da Microsoft. O porque de tanto blábláblá você fica sabendo agora.

## PARA NÃO FICAR PERDIDO LOGO DE CARA

Splinter Cell executar se passa em quatro países, na progressão de quatorze missões especiais. Uma curiosidade é que muitos dos locais e instalações visitadas por Sam foram feitas levando-se em conta esconderijos que se tornaram famosos durante os momentos de crise mundiais, inclusive abordando situações que imitam a vida

real (desaparecimento de bombas nucleares e assim por diante). O mais legal é que, apesar dos pesares, nada em SC é feito somente para enfeitar, mas também para utilizar como vantagem. É para isso que temos os corredores escuros, a falta de luz em alguns pontos e a presença dela em outros. Nenhum ruído passa despercebido

nesse game, e nenhum espião consegue carregar mais equipamentos do que gostaria. É que, para aumentar um pouco o tom de realidade, Fischer tem que escolher muito bem, para cada missão, o que vai levar, senão ficará enrascado logo cedo, coisa que a inteligência artificial injetada em Splinter Cell fará questão de produzir.

## CADA UM TEM O ESPIÃO QUE MERECE

Como super espião dos tempos modernos, Sam Fischer, um agente a serviço da liberdade das nações, é capaz de executar os mais variados movimentos dentro de um jogo que, só para se ter idéia, conseguiu elogios do pai de Metal Gear, Hideo Kojima. Entenda Splinter Cell como uma abordagem de tudo aquilo que nosso caro Solid Snake não fez, ou, ao menos, não

totalmente. Dentre suas manobras comuns, Fischer pode escalar, pendurar-se em superfícies pouco utilizadas pelo ser humano comum e se arrastar de forma furtiva. Não deixando de lado, claro, toda a parafernália que o time da Ubi Soft produziu para o espião, como os óculos Night Vision, Infravermelho e outros cacarecos mais ofensivos, tais quais os dardos e gases paralisantes que carrega consigo.

## SE SEGURA, SNAKE! SAM FISCHER ESTÁ NA SUA COLA

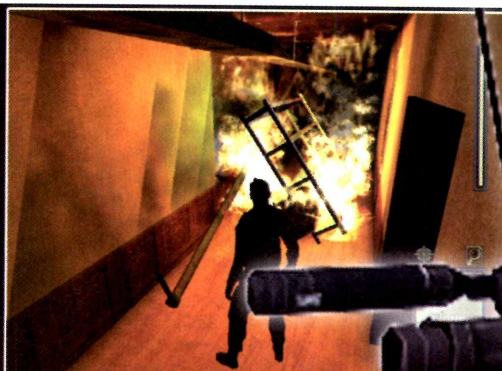
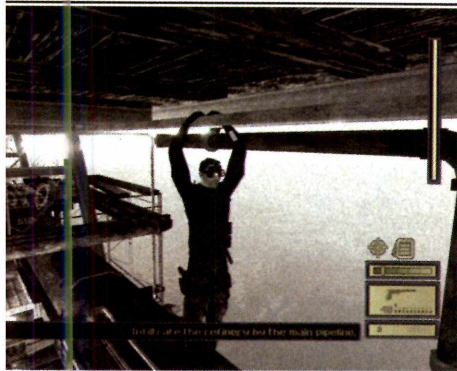
Solid Snake que se cuide, que este senhor Sam Fischer, além de ter a presença de George Clooney, é mais que eficiente no combate aos terroristas que ameaçam o mundo livre virtual. A aventura de Sam surgiu, inicialmente, multi-plataforma, seguindo com exclusividade nos videogames para o X-Box. Não é novidade nenhuma que este

foi um dos grandes acertos trazidos para o aparelho, apesar desta característica estar às vésperas de terminar, já que um dos responsáveis pela Ubi Soft revelou que o jogo chegará ao PS 2 e GameCube em 2003. Mas como o que realmente importa é o presente, leva vantagem quem optou pelo "X" da questão. Ou talvez não, porque o X-Box ainda precisa de mais munição.



## COM SPLINTER CELL, O X-BOX AVANÇA NO MERCADO DE GAMES

E, para manter em evidência uma parceria de muito tempo, a empresa foi atrás de mais um romance de Tom Clancy. O resultado não poderia ser melhor. Splinter Cell é uma das maiores – senão a maior! – surpresas do final de 2002, e fez do Natal de muitas pessoas muito mais feliz. Do outro lado, como um ótimo representante do console de Bill Gates, só mesmo Panzer Dragoon Orta.

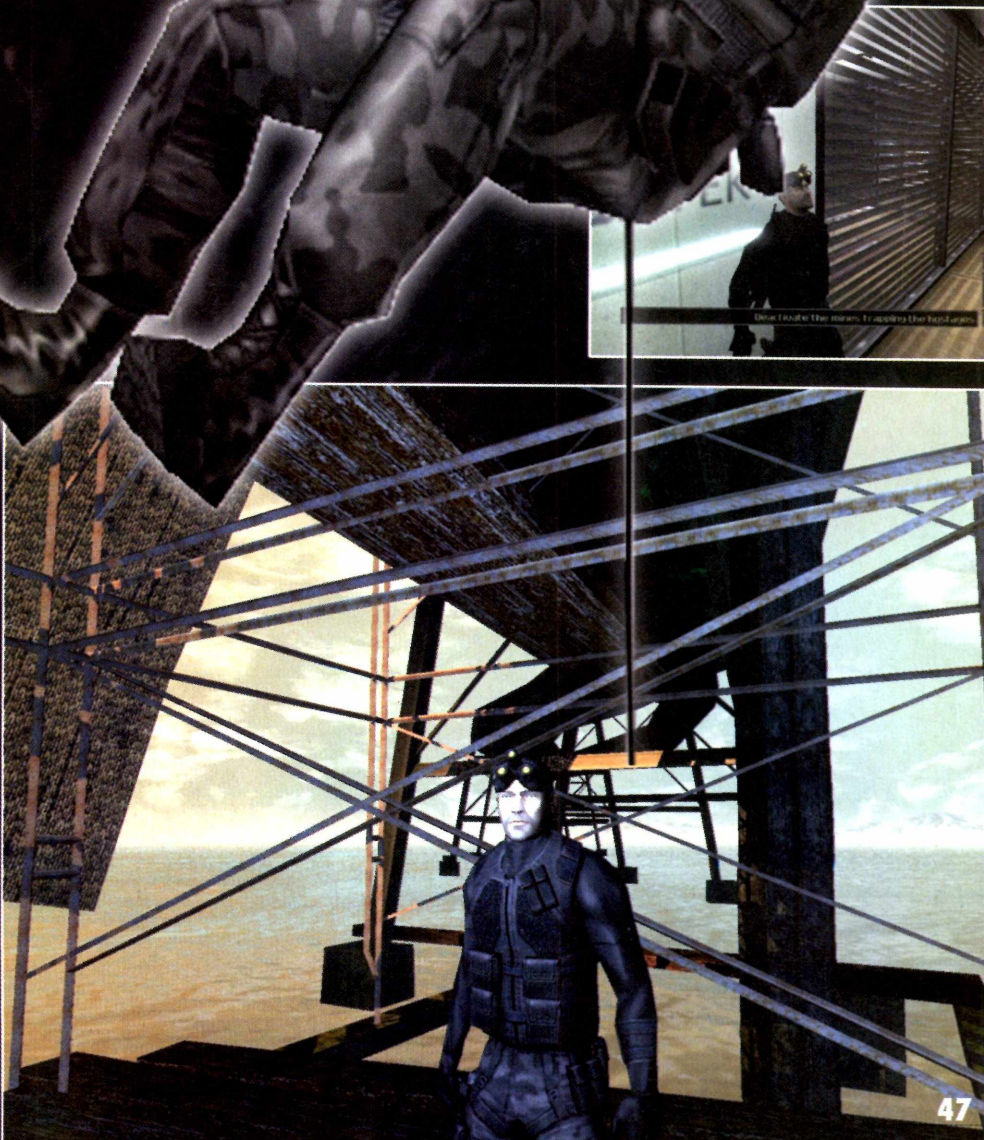


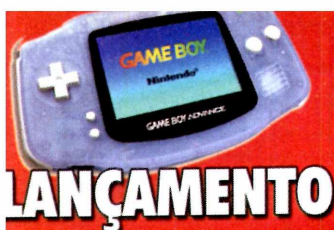
### EXCLUSIVO, MAS SÓ POR ENQUANTO

Como devem estar fartos de saber, Splinter Cell surgiu primeiro como um título multiplataformas, passando depois a ser anunciado como um exclusivo Xbox no que toca a consolas. E também não deve ser novidade que a Microsoft ganhou, assim, um trunfo de peso para este Natal tão decisivo para a sua máquina X.

### SPY VS. SPY

É um jogo de ação em terceira pessoa repleto de espionagem e com gráficos poderosos, tudo sem deixar de contar com o cenário policial, militar e estratégico que só Tom Clancy sabe retratar. Sem medo de dizer, ao lado de Panzer Dragoon Orta, é o grande chamariz do X-Box. Porém, entre belas iluminações e efeitos gerados pelo X-Box, está uma boa dose de tropeços como as animações entre as missões, que ficaram bem abaixo do que era de se esperar, e o carisma quase nulo de Sam Fischer, bastante típico dos brutamontes de Hollywood. Considerando o fator presença, Solid Snake continua sendo "o espião" e dificilmente isso virá a mudar um dia. A verdade é que a abordagem de cada espião precisa ser vista, pois cada um tem seu estilo.

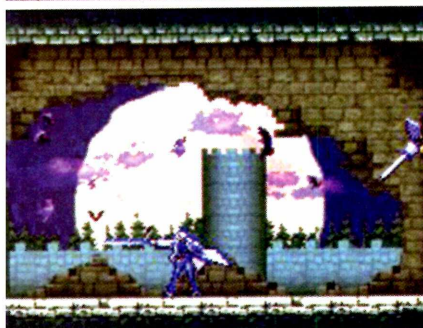




# • GAMEBOY ADVANCE CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW

Fabricante: **Jaleco** • Origem: **Japão**

## LANÇAMENTO



## ARIA OF SORROW: CASTLEVANIA VOLTA PARA O GAMEBOY ADVANCE EM MAIO

O mês de lançamento de Castlevania: Aria of Sorrow é maio. Pelo menos foi o que revelou a Konami no dia 16 de janeiro, em um evento de imprensa que ocorreu em São Francisco. A empresa deve ter mesmo gostado do que viu em Harmony of Dissonance (ou White Night Concerto, no Japão), porque o game está sendo produzido mais uma vez para o portátil da Nintendo, o GameBoy Advance, cerca de oito meses após o surgimento do primeiro game da série no GBA. O homem que o está desenvolvendo, como não poderia ser de outro jeito, é aquele que trabalhou em Harmony of Dissonance e Symphony of the Night: Koji Igarashi. O evento que aconteceu em São Francisco ajudou a tirar muitas dúvidas e mostrar as diferenças fundamentais entre os dois títulos do GameBoy Advance.

### AFASTANDO-SE DA LINHA TEMPORAL DOS BELMONT



Aria of Sorrow conta pela primeira vez, em um game da série Castlevania, uma história que acontece no futuro. Para ser mais exato, trinta anos no futuro, ou melhor, 2035. Isso não significa que robôs e homens do espaço estarão circulando pelo castelo. A proposta é exclusivamente distanciar o jogo e os personagens que vão aparecer nele da linha de tempo Belmont, os famosos

caçadores de vampiros. O tanto quanto for possível. Para começar, você jogará como um não Belmont, de nome Soma Cruz. Ele e sua amiga, Mina, viajaram para a Transilvânia para testemunhar o primeiro eclipse total do Sol a ocorrer no século 21...o que não sabem é que o diabólico castelo de Dracula foi banido em um eclipse solar em 1999. O novo fenômeno transporta Soma e Mina para o castelo, que agora têm como objetivo descobrir o que aconteceu e como sair dele.

***"SOMA ESTÁ SUBSTITUINDO OS DESCENDENTES DA FAMÍLIA BELMONT, DEIXANDO DE LADO O CHICOTE QUE CARACTERIZOU A SAGA. EM COMPENSAÇÃO, TEM À DISPOSIÇÃO ARMAS VARIADAS E ALMAS TOMADAS DE SEUS INIMIGOS, ESTAS PODEM SE CONVERTER EM PODEROSOS ATAQUES E DEFESAS IMPORTANTES"***

### A PARTE SONORA FOI REFEITA

Koji Igarashi também aproveitou para fazer uma menção importante em torno das críticas que Harmony of Dissonance recebeu quanto às qualidades sonoras. Para compor a trilha de

Aria of Sorrow, o time de desenvolvimento voltou a trabalhar nas ferramentas de áudio e se dedicou mais ao espaço em cartucho e ciclos de processamento dos sons. O lançamento de Castlevania: Aria of Sorrow está marcado para 6 de maio de 2003.

## A PARTE SONORA FOI REFEITA

"Apesar do engine de Harmony of Dissonance e Aria of Sorrow serem praticamente os mesmos, o terceiro game da série no GBA está mais voltado para os conceitos de jogo que foram vistos em Metroid Fusion. Espera-se alguns efeitos de sprite muito superiores aos de Harmony, com muitos acontecimentos em tela "

**"O JOVEM ESTUDANTE SOMA CRUZ SÓ QUERIA TESTEMUNHAR O ECLIPSE TOTAL DO SOL EM 2035, AO LADO DE SUA AMIGA MINA. AGORA, TRANSPORTADOS AO CASTELO DE DRÁCULA, TERÃO QUE TRILHAR SEUS LABIRINTOS ENORMES, DESTRUINDO TODAS AS AMEAÇAS E SOBREVIVENDO AOS GIGANTESCOS CHEFES DE FASE"**

## SEMELHANÇAS COM HARMONY OF DISSONANCE

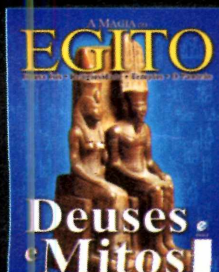
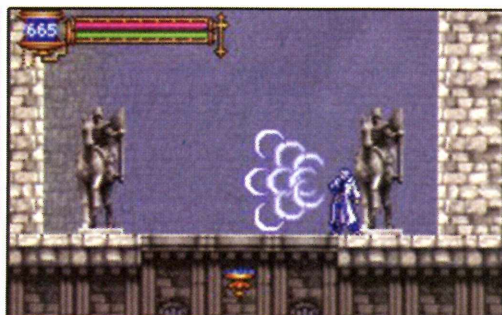
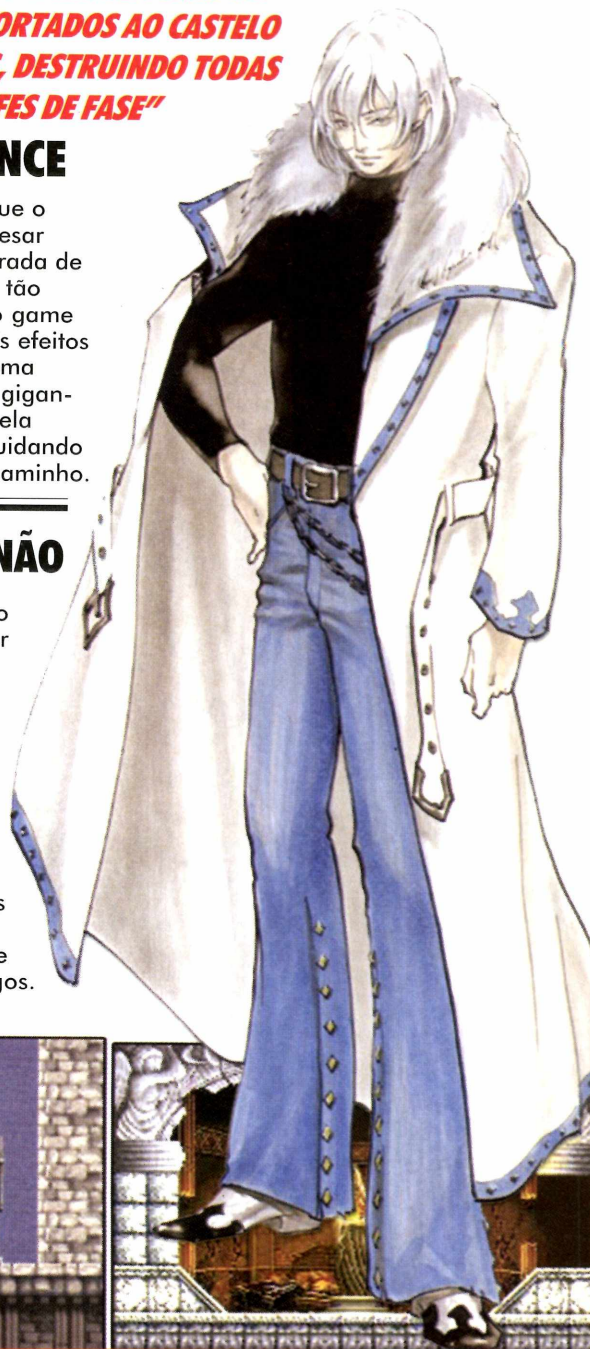
**D**e acordo com Igarashi, Castlevania: Aria of Sorrow estava em desenvolvimento simultâneo com Harmony of Dissonance, o que explica o porquê do jogo e sua interface parecerem similares. De fato, Aria of Sorrow utiliza o mesmo engine de programa (ou bem parecido) de Harmony of Dissonance. Tão cedo você coloque as mãos no game, irá perceber as similaridades de controle e ação, a contar também a

"arrancada para trás" toda vez que o botão traseiro é pressionado. Apesar disso, a arrancada frontal foi retirada de Aria of Sorrow. Os gráficos estão tão vívidos e brilhantes quanto os do game anterior, a começar pelos incríveis efeitos de sprite. Espere até você ver Soma pulando e esquivando-se de um gigantesco machado que preenche a tela inteira, girando rapidamente e cuidando dos inimigos que estão em seu caminho.

## O CHICOTE FOI APOSENTADO, A CRIATIVIDADE NÃO

**C**om similaridades postas à mesa, sobra espaço para algumas surpresas que surgem no meio do caminho. Em se tratando de estrutura de nível, Aria of Sorrow é decididamente diferente. O protagonista não carrega consigo o familiar chicote. Pelo contrário, ele obtém diferentes armas e habilidades através da aventura; e nenhuma dessas armas é o chicote usado pelos Belmont. A jogabilidade, aliás, é parecida com outro campeão do GBA, Metroid Fusion, onde Soma pega habilidades de inimigos derrubados ao absorver suas almas. Existem mais de cem almas diferentes para serem colecionadas e utilizadas, e

cada alma tem seu próprio estilo de ataque ou de defesa para ser descoberto pelo jogador. Como há muitos tipos de espíritos no jogo, o desafiante pode trocar as almas que conseguiu com os amigos, por meio do cabo link. Os designers, entretanto, se certificaram para que nenhum jogador principiante utilize as almas de alto nível em situações nas quais, normalmente, não poderiam capturá-las, mesmo se pegarem os scores de seus amigos.



**A Magia do Egito nº 5 - R\$ 4,90**  
Um mergulho nas crenças dos antigos egípcios, a religiosidade e devoção pagãs de um povo que criou um dos berços da civilização, seus cultos milenares e influências

**Conheça outros produtos ESCALA**





• PLAYSTATION 2

# CONTRA: SHATTERED SOLDIER

Fabricante: Konami • Origem: Japão • Disponível: Japão e E.U.A.

## ICAMENTO

## COMEÇO PROMISSOR PARA CONTRA NA GERAÇÃO ATUAL DE CONSOLES

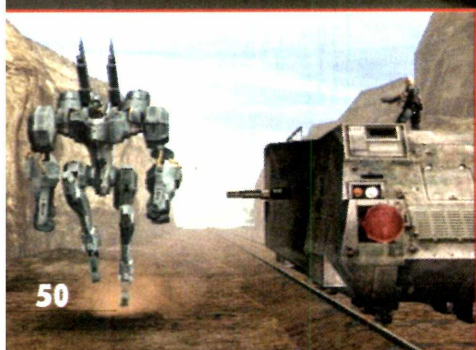
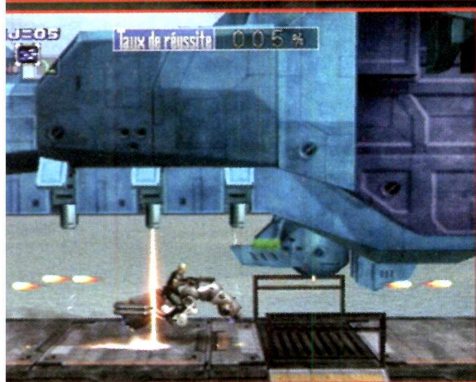
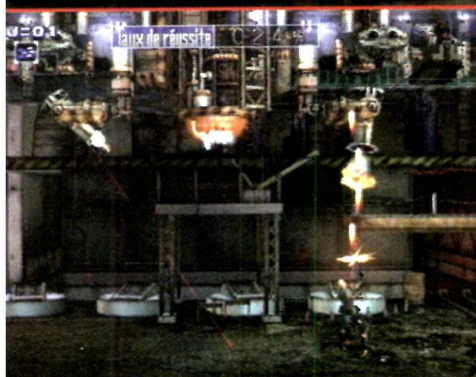
Nos últimos anos, a série Contra, que nasceu em 1987, não estava com sorte. Aliás, a maré de azar vinha desde a versão tridimensional do PlayStation One, que se encarregou de dar o golpe de misericórdia em um dos games mais alucinados da história. Incrível que uma desenvolvedora capaz de fazer coisas como Ecco the Dolphin, tenha tido a audácia (para não dizer cara de pau), de estragar o mito dos “guerrilheiros VS. forças alienígenas” em bombas do calibre Contra: Legacy of War e C: The Contra Adventure. Mas a nova empreitada, Contra: Shattered Soldiers, parece disposta a botar um ponto final nessa lista de fracassos. Tudo porque Nobuya Nakazoto, o mesmo que esteve às voltas com o título do SNES, Contra: Alien Wars, voltou à velha casa, a pedido da Konami.

## NO PS 2, CONTRA RETOMA A FORMA QUE O CONSAGROU

Revolução não é a proposta deste jogo do PlayStation 2. Divertir exageradamente como fazia nos bons tempos do Nintendinho e Super Nintendo sim. Esqueça as novas tendências, do tipo efeitos especiais de partículas, ambientes detalhados e perfeitos. Isso não tem muito espaço em Shattered Soldiers (ou

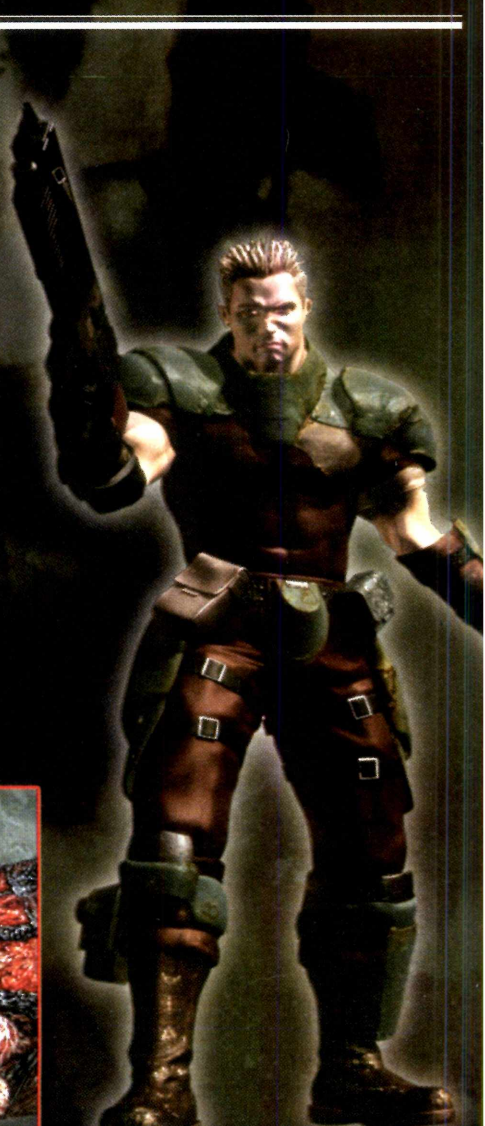
Shin Contra – Novo Contra – como é chamado no Japão. O lance do game é bem simples, com oito direções básicas e quatro botões de ação. O modo de visualização é lateral (ufal), com os guerreiros armados se arriscando entre plataformas e ambientes de alto perigo. Não pense muito, apenas atire e tudo se

resolve. Para isso serve a elite de soldados, se quer saber, dois deles, Bill Rizer (de Alien Wars) e – nossa! – Lucia, que vão desafiar os alienígenas asquerosos que querem dominar nosso mundinho. Espere, novamente, pelo encontro de Bill e Lance (também de Alien Wars), que dentre outras coisas agora é um inimigo.



## ARSENAL ECONÔMICO

Para não deixar o jogador de todo feliz, este Contra deu uma diminuída nas armas, o que vai ser observado pelos veteranos que curtiam os velhos games da série. A Konami economizou nesse aspecto, porque várias foram removidas, da mesma maneira outras tiveram uma pronta substituição. Aquela saravada de tiros que era provocada por uma das metranças dos personagens sequer aparece. Para completar os pontos críticos desse assunto, não é possível coletar mais armas além das três iniciais, que são a Machine Gun, Granadas e Lança-Chamas. Mesmo desse jeito, o desafio que surge para nós, não é dos mais sofisticados. Não entenda isso como facilidade, já que manobras mal executadas podem terminar matando o seu herói. Muitos inimigos, nível de dificuldade extremo, nenhum tempo de descanso. Quem gosta de Contra gosta disso também.



# COMPLETE A SUA COLEÇÃO

AS MELHORES REVISTAS DE GAMES PARA QUE VOCÊ NÃO FIQUE NA MÃO

CONHEÇA OUTRAS REVISTAS COM OS MAIS VARIADOS ASSUNTOS, CONSULTE NOSSO SITE [www.escala.com.br](http://www.escala.com.br) OU ATRAVÉS DO TEL. (0\*\*11) 3966 - 3166



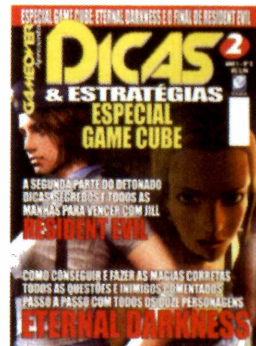
R\$ 2,90

CÓD:R-GOED-02



R\$ 2,90

CÓD:R-DE01



R\$ 2,90

CÓD:R-DE-02



CÓD:R-DE-03

**30% DE DESCONTO PARA PEDIDOS ACIMA DE 10(DEZ) EXEMPLARES. (NÃO PRECISA SER NECESSÁRIAMENTE DA MESMA EDIÇÃO)**



R\$ 2,90

CÓD:R-GO-01



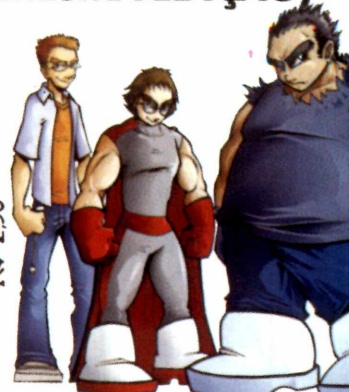
R\$ 2,90

CÓD:R-GO-02



R\$ 2,90

CÓD:R-GO-03



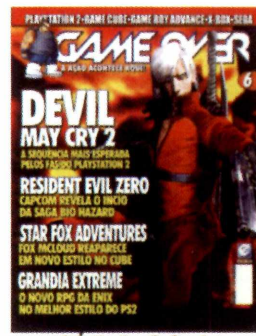
R\$ 2,90

CÓD:R-GO-04



R\$ 2,90

CÓD:R-GO-05



R\$ 2,90

CÓD:R-GO-06



CÓD:R-GO-07



ASSINALE AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER:

( ) JR-GOED-02 ( ) JR-DE-01  
 ( ) JR-DE-02 ( ) JR-DE-03  
 ( ) JR-GO-01 ( ) JR-GO-02  
 ( ) JR-GO-03 ( ) JR-GO-04  
 ( ) JR-GO-05 ( ) JR-GO-06  
 ( ) JR-GO-07

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 CEP: 02599-970 - São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar a sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas. MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0\*\*11) 3966 - 3166 - [www.escala.com.br](http://www.escala.com.br)

Um mundo de informações  
para você... em um só click.

[www.escala.com.br](http://www.escala.com.br)



Um jeito diferente de fazer e vender revistas.

EDITORA  
**escala**