

SUA REVISTA DE CULTURA GAMER

ARENA
magazine

#14 NOV.2006

Final Fantasy XII

Fantasia tarda mas não falha

Guitar Hero II

*Mais música, mais guitarra
e mais diversão*

Bully

Apanhando na escola

A Scanner Darkly

*Keanu Reeves em
animação bizarra*

**Evangelion the Iron
Maiden 2nd**

O retorno da donzela de ferro



editorial

As coisas sempre mudam e geralmente as mudanças são boas. Afinal, transformações fazem a vida ter aquele gostinho especial e nada que é estático também é interessante por muito tempo. Toda essa conversa serve para oficializar: eu estou mudando de casa. No entanto, deixo o competente Alexei Barros aqui, para cuidar da Arena Magazine. Pode confiar, o cara é bom (e também nem precisa jogar muito confete, afinal vocês já conhecem o trabalho dele há algum tempo).

Por isso também, essa é a hora de agradecer a todos pela dedicação em mais de um ano de revista, construída com muito afinho e carinho. Todos mesmo: os que faziam e os que liam. Todos foram essenciais nessa jornada. Obrigada.

Seria triste e clichê dizer adeus, mas este não é realmente um adeus. Às vezes ainda apareço por aqui, se o Alexei deixar, claro. A partir de agora, ele assina por aqui e eu deixo muitos abraços saudosos.

A gente se vê.

Flávia Gasi

expediente

Contato

Redação:

falae@hive.com.br

Comercial:

comercial@hive.com.br

Visite o site Arena Turbo

www.arenaturbo.com.br

Redação

Edição:

Alexei Barros

Redação:

Claudio Prandoni

Colaboradores:

Camila Tanabe, Fabio Bracht, Flávia Gasi e PH Monteiro

Arte

Projeto Gráfico:

Angelo Tripodi

Diagramação:

Angelo Tripodi e Roberta Mellone

Novos Projetos:

PH Monteiro

Comercial:

Clóvis Padilha

Administrativo:

Leiko Koga

Conselho:

Charles Betito Filho
Mitikazu Koga



sumário

ANIMÊ E MANGÁ

03 EVANGELION: Sentimentos em um outro mundo

05 SAMURAI X: Samurais e livros não combinam

06 BATTLE ROYALE: Batalha fatal

07 MONSTER: O médico e o monstro

09 HUNTER X HUNTER: Caça e caçadores

10 SAN: O que de melhor aconteceu no blog

11 MAIS: O que vem por aí nos mangás e animês

CINEMA E DVD

12 A SCANNER DARKLY: Alternativa animação

15 A PEQUENA SEREIA: Diversão em disco no fundo do mar

16 X-MEN: O CONFRONTO FINAL: Mutantes pirotécnicos

17 SUPERMAN: O RETORNO: Redenção em grande estilo

18 MAIS: Estréias na telona

GAMES

19 FINAL FANTASY XII: Fantasia nas estrelas

22 BULLY: Molecagens virtuais

24 GUITAR HERO II: I love rock'n roll, country, heavy metal, grunge...

26 MONOGAMERS: Pessoas de um jogo só

30 ESPECIAL VERSUS!: DC X Marvel e outros embates

36 DICAS: Para você se dar bem

38 MAIS: Festa de lançamento do Xbox 360 no Brasil

HQ

40 FÁBULAS: Em um reino muito distante...ou não

43 INVENCÍVEL: Bom-humor com heroísmo jovem

45 ULTRA: Histórias da vida privada

47 MAIS: Novas histórias

MÚSICA

48 J-MUSIC: Asian Kung-Fu Generation: Nerds e desafinados

50 THE KILLERS – SAM'S TOWN: Comovente e matador

50 EVANESCENCE – THE OPEN DOOR: Talento que não se esvai

51 LOCOROCO: Insanidade musical

51 GOD HAND: Divino até a faixa 2





mangá

NEON GENESIS EVANGELION

the Iron Maiden 2nd

SENTIMENTOS EM UM NOVO MUNDO

Você sabe que uma história faz sucesso quando ela é recontada várias vezes e de diferentes maneiras. Basta ver a quantidade absurda de remakes propalada em diversos formatos de mídias.

Uma das principais vítimas deste método é o mangá *NEON GENESIS EVANGELION*. Criada em 1996 por Yoshiyuki Sadamoto, a trama até hoje permanece sem final – o mangaká produz menos de um volume de *Evangelion* por ano.

Ainda assim, a complexidade do roteiro e o carisma dos personagens impulsionaram a expansão deste universo por outros meios. Em animê, por exemplo, são dois finais diferentes: um na série de 26 episódios e o outro no longa-metragem *The End of Evangelion*. Nos games não é diferente, com a saga *Girlfriend of Steel* e o recente *Detective Evangelion*.

Eventualmente, nos mangás isso aconteceria também e surgiu *NEON GENESIS EVANGELION Angelic Days*, que por aqui teve o subtítulo alterado

para **the Iron Maiden 2nd**. Lançado no ano passado no Brasil pela *Conrad Editora*, ele parou de sair após a quarta edição. Porém, neste mês de novembro e em dezembro próximo chegam às bancas os volumes cinco e seis.

A história é ambientada no mundo sonhado por Shinji em um dos últimos episódios do seriado. Nele, todas as crianças escolhidas para pilotar EVAs estudam no mesmo colégio desde antes do primeiro ataque dos Anjos e há outras pequenas mudanças também. Shinji e Asuka, por exemplo, são amigos de infância e Rei Ayanami é uma garota extrovertida e trapalhona.

O gênero do próprio mangá é outro: em vez do shonen, no qual predomina ação e batalhas frenéticas, temos o shoujo, em que o grande foco são as emoções dos personagens e os imbróglios românticos entre eles. De fato, a primeira batalha contra o Anjo Sachiel rola apenas no final do quarto volume.



**mangá**

Tal mudança reflete-se também no estilo visual. A jovem artista Fumino Hayashi imprime ao universo de Eva um traço leve e simplista, criando composições de quadros singelas. Pena que às vezes os quadrinhos ficam confusos, culpa em parte debitada aos balões de diálogos dispostos de maneira meio caótica.

Fãs inveterados da série podem estranhar bastante este novo mundo, mas fato é que possibilita ver facetas diferentes de personagens já conhecidos, colocando-os em situações do cotidiano que normalmente não apareceriam na série original. Tal como no recente quinto mangá em que Shinji passa um dia inteiro cuidando de Asuka que está gripada e vai ao mercado fazer compras. Uma rotina banal que fica divertida graças às conseqüências dessas ações e a interação com Kaworu, Toji e outras figurinhas carimbadas de Eva.

Pena que o prospecto é de que em 2007 **the Iron Maiden 2nd** não continue um título mensal já que a *Conrad* depende que os volumes nipônicos saiam no Japão para serem traduzidos, mas a frequência por lá é baixa (cerca de um tankohon por ano, ou seja, dois volumes brasileiros). Mesmo assim, é louvável o esforço da editora em manter os simpatizantes de *Evangeliion* antenados com o que sai de novo da franquia. ◊

Por Claudio Prandoni (claudio@hive.com.br)

NEON GENESIS EVANGELION - THE IRON MAIDEN 2nd

Autor: Fumino Hayashi

Editora: Conrad

Páginas: cerca de 100

História Original: Gainax

Formato: 20,2 x 13,4 cm

Quanto: R\$6,30



mangá

Samurai X

SAMURAI E LIVROS NÃO COMBINAM

Se os mangás já deixaram de ser novidade no mercado editorial brasileiro há poucos anos, o mesmo não pode ser dito sobre livros romanceados baseados nestas obras. Não digo romance do tipo amoroso, mas sim no sentido de novela, história fabulosa em formato de texto escrito.

Em 2004 e 2005 a Conrad lançou os dois volumes da Gigantomaquia, saga dos Cavaleiros do Zodíaco que não existe nem no mangá ou animê. Agora é a vez da JBC embarcar na jogada apostando alto em uma das principais franquias da casa: **Samurai X**.

Já estão nas bancas os dois primeiros volumes de **Samurai X - Crônicas de um Samurai na Era Meiji**. As histórias são aventuras romanceadas de Rurouni Kenshin, o personagem principal da franquia.

Um dos grandes atrativos alardeados é o fato de a trama ter sido escrita com o auxílio de Kaoru Shizuka, um especialista em História do Japão, o que propicia aos enredos grande nível de minúcias nipônicas e explicação de costumes e utensílios da época.

Porém, justamente isso acaba sendo uma das duas principais falhas dos livros. Por vezes, a quantidade de detalhes é tão grande que é fácil se enredar no meio de tanta informação e perder o foco da história. Em outros momentos, as explicações são um tanto

quanto vazias de sentido e parecem estar lá mais para puro exercício de verborragia ou a título de curiosidade. Por exemplo, na história Ao Mundo da Lua, em vários momentos o narrador perde tempo explicando que chô é uma medida antiga japonesa que equivale a 108 metros, atravancando a narrativa.

Outro detalhe que pode até parecer um tanto contraditório é que os contos são muito superficiais. Todo tipo de ação ocorre de maneira rápida e conclusiva, sem deixar brechas para viradas de roteiro ou mesmo surpresas. Some a isso também o fato de os personagens não apresentarem profundidade e serem tão lisos quanto a tela do monitor na qual você lê este texto ou mesmo as próprias páginas do livro.

As duas edições de **Samurai X - Crônicas de um Samurai na Era Meiji** se configuram até agora como publicações destinadas exclusivamente aos fãs da franquia, os únicos que terão paciência de encararem as tramas rasas e alta quantidade de detalhes sem muito sentido sobre o Japão antigo. Os fãs de mangás ainda esperam por livros que façam jus às suas séries preferidas. ◯

Por Claudio Prandoni (claudio@hive.com.br)

**SAMURAI X****Autor:** Nobuhiro Watsuki**Editora:** JBC**Formato:** 11,4 cm X 17,7 cm**Páginas:** Cerca de 100**Quanto:** R\$4,90



Battle Royale

BATALHA FATAL

Originalmente um romance literário, **Battle Royale** é um sucesso tão estrondoso que a obra foi tema do evento Anime Fantasy, realizado nos dias 21 e 22 de outubro no Colégio Santo Amália em São Paulo. Não por acaso, o livro escrito por Koushun Takami e lançado em 1999 tornou-se rapidamente uma franquia multimídia.

Apenas um ano depois, chegaria aos cinemas a adaptação em película, com a direção de Kinji Fukasaku, falecido em 2003 de câncer de próstata. Com a morte dele, seu filho Kenta Fukasaku (roteirista no longa-metragem original) assumiu a função do progenitor na sequência *Battle Royale II: Requiem*.

Já o mangá, lançado posteriormente do filme, também traz o autor do livro, Koushun Takami, com o reforço de Masayuki Taguchi. Em um programa estatal da televisão, um grupo de adolescentes se refugia em uma ilha deserta com o



mangá

intuito de matar uns aos outros até que surja o grande vencedor desse embate. E o pior é que se ninguém se sobressair após um determinado tempo, todos serão extirpados pelo governo.

O maior atrativo para a versão da história em quadrinhos japonesa é que cada estudante tem a sua história aprofundada em relação à versão cinematográfica. Ao todo, sete persoagens: a virtuosa Shuuya Nanahara, a amável Noriko Nakagawa, o genial Shinji Mimura, o sagaz lutador Hiroki Sugimura, a irascível Mitsuko Souma e, por fim, o impiedoso Kazuo Kiriyama.

Para quem quer se inteirar nesse universo de Takami, o mangá é essencial, assim como o livro e a dupla de filmes. Resta torcer para a Conrad Editora também trará a continuação *Battle Royale II: Blitz Royale* para o Brasil. ◻

Por Claudio Prandoni (claudio@hive.com.br)

BATTLE ROYALE

Autores: Koushun Takami e Masayuki Taguchi

Editora: Conrad

Formato: 13,4 x 20,2 cm

Páginas: 224

Quanto: R\$12,00



mangá

Monster

O MÉDICO E O MONSTRO

O médico japonês Kenzou Tenma é considerado um dos melhores neurocirurgiões da Alemanha (onde exerce a profissão) e vive para tanto: namora a filha do dono do hospital e escolhe os pacientes a dedo. Por exemplo, passa a frente um cantor de ópera alemão em vez de tratar de um simples trabalhador turco.

Talvez seja exatamente esse o ponto de humanização de Tenma, que encontra a família do turco e se sente responsável por sua morte. Preocupado com a ética, o médico começa a perder o respeito e admiração do patrão, até causar discussões e conflitos com o diretor. A tensão do mangá (e da vida de Kenzou) eclode por completo quando ele opta por salvar a vida de um menino com uma bala alojada no cérebro (este e sua irmã gêmea tinham presenciado o assassinato dos pais). O prefeito chega com trombose, mas fica em segundo plano... E morre.

Quando tudo começa a desabar na vida de Tenma, seus inimigos são assassinados e ele se torna o principal suspeito da investigação. Depois de nove anos da fatídica morte do prefeito, o menino operado por Kenzou (Johan) aparece para avisar que é o responsável pelos homicídios nos hospitais e que sua intenção era agradecer ao médico.

O médico decide abandonar seu posto e sair atrás do monstro. Em parte para limpar seu nome e também para entender a psique do menino e talvez, até ajudá-lo.





mangá

Além de contar com uma história consistente, repleta de mudanças, terror psicológico e imagens fortes, **Monster** também leva o mérito por se embrenhar em diversos aspectos históricos da Alemanha. Quando Tenma decide sair pelo país recém-unificado sem a ajuda da polícia, descobre segredos da Guerra Fria patrocinados pelo governo que passam por um orfanato e um programa de eugenia.

Em termos de arte e roteiro, o mangá leva traços de influência de Fritz Lang, famoso cinegrafista do expressionismo alemão, de onde **Monster** deve ter retirado sua forte crítica social, sua atmosfera sombria a noção de perda de equilíbrio. Além disso, existem referências mais intensas ao filme *M. O Vampiro De Düsseldorf* de Lang, que também leva como cerne a história de um assassino serial.

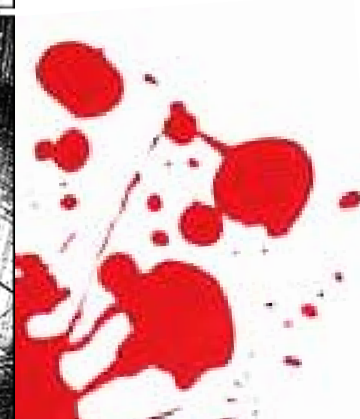
Naoki Urasawa, autor de **Monster** mostra que pesquisou intensamente não apenas cultura alemã durante a segunda guerra (incluindo o cinema expressionista), mas também os termos

e situações médicas e até mesmo a arquitetura do hospital ou da cidade. Com paciência e dedicação características da cultura japonesa, Urasawa se tornou referência em mangás mais sombrios pela densidade e constância de **Monster**.

No Brasil, a publicação já está no quarto volume, que deve se entender até o número 18. Mais uma vez, o trabalho da *Conrad Editora* mostra-se minucioso: as capas são bem-feitas e a qualidade dos traços chega inalterada. Importante também é lembrar a variedade de títulos, que desta vez, chega até o mais sóbrio dos mangás, classificado para maiores de idade, por sua complexidade e por mostrar a violência nua e crua.

Vale a pena ler, assistir ao animê e esperar pelo filme. Sim, **Monster** já teve seus direitos comprados pela *New Line* norte-americana e o produtor da película, Neil Kaplan, afirmou: "Urasawa tem uma incrível capacidade para criar histórias quase cinematográficas, e nós estamos entusiasmados com a oportunidade de trazer esse trabalho para as telas". Os leitores também. ◊

Por Flávia Gasi (flavia@hive.com.br)



O BrTurbo é o único provedor 100% Banda Larga do país e oferece a seus assinantes os melhores e mais seguros servidores de jogos online. Além disso, tem um canal exclusivo para gamers com notícias, downloads, análises, fóruns e muito mais.

Mude para o BrTurbo e tenha a melhor experiência de games na internet.

brturbo

100% Banda Larga
www.brturbo.com.br/games



animê



Hunter x Hunter

CAÇA E CAÇADORES

Exibido originalmente de 1999 a 2001, o animê **Hunter x Hunter** conta com 62 episódios, isso sem mencionar as três séries OVA: *HxH Original Video Animation* (oito capítulos), *HxH Greed Island* (oito) e *HxH Greed Island Final* (12), lançadas de 2002 a 2004. Agora é a oportunidade de assistir, pelo menos, a saga principal na rede aberta, mais precisamente na *Rede TV!* às 18 horas de segunda a sexta.

Dirigido por Kazuhiro Furuhashi, o animê é do estúdio *Nippon Animation* e inspirado no mangá de Yoshiro Togashi (a mente por trás de *YuYu Hakusho*) que começou a ser publicado em 1998 e perdura até hoje na versão semanal da *Shonen Jump*. O protagonista da trama é Gon Freecss, filho do notável guerreiro Ging Freecss, mas que durante a sua vida foi criado pelo tio. Certo dia, o garoto vai de encontro a um Caçador, pupilo de seu progenitor, que o levará para uma jornada em que ele também tentará se tornar um Caçador. Nessa aventura, o aprendiz ainda conhece os companheiros Killua, Kurapika e Leorio.

Infelizmente, essa parte em que o protagonista aprende as diversas técnicas de luta é fastidiosa e sonolenta, tamanha a monotonia e falta de inspiração da produção. A trama só melhora com a incursão de personagens novos, que chamam a atenção pela origem enigmática e mistério que os cercam, como Hisoka.

Um atrativo para os telespectadores é que a música de abertura de **Hunter x Hunter** é cantada em português por Ricardo Cruz, brasileiro integrante da banda JAM Project e famoso no ramo dos animês pelas apresentações em eventos realizados aqui no país. ◊

Por Alexei Barros (alexei@hive.com.br)

Rapidinhas

Confira o que de melhor aconteceu nesse mês no blog Sugoi Anime News (www.igjovem.com.br/anime).



PAPRIKA PODE CONCORRER AO OSCAR EM 2007

O animê **Paprika** pode ser um dos concorrentes ao Oscar de Melhor Animação na edição 2007 do prêmio. O desenho animado foi um dos 16 pré-selecionados pela Academia de Ciências e Artes Cinematográficas de Los Angeles para concorrer à estatueta. Para poder se tornar efetivamente um dos concorrentes, **Paprika** deve entrar em cartaz nos cinemas de Los Angeles até o final deste ano. A lista oficial dos indicados ao Oscar será divulgada dia 23 de janeiro.

**san**

DETALHES SOBRE O NOVO FILME DE ONE PIECE

Foi confirmado um novo longa-metragem do animê **One Piece**, previsto para entrar em cartaz no segundo semestre de 2007. Intitulado

One Piece - Episode of Arabasta, o desenho animado será uma releitura da fase de Arabasta, na qual Ruffy e companhia tiveram de enfrentar o vilão Crocodile.

PRIMEIRO PÔSTER DO FILME DE CASTLEVANIA

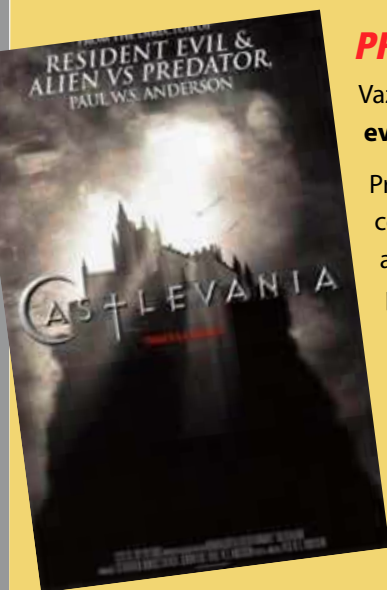
Vazou na Internet o primeiro teaser pôster do filme baseado em **Castlevania**, clássica franquia de jogos de ação da *Konami*.

Previsto para estrear apenas em 2009, a produção contará com orçamento de 50 milhões de dólares. A direção ficará a cargo de Paul W.S. Anderson - responsável também pelos dois primeiros filmes de *Resident Evil*.

A história mostrará como começou a briga entre o clã dos Belmont e o temido Conde Drácula. Até o momento, não há atores escalados para o elenco.

FILME EM CG DE GATCHAMAN EM 2010

O estúdio *Imagi* revelou que lançará em 2010 um filme em computação gráfica baseado em **Gatchaman**, animê e mangá também conhecido como *G-Force*. A história gira em torno de um grupo de 5 adolescentes com superpoderes que protege a Terra de Galactor, vilão que planeja exaurir os recursos naturais do planeta.



ONE PIECE E SAGA DE HADES NA BAND EM 2007

O ano de 2007 promete ser bem interessante para os fãs de animê que não dispõem de TV a cabo. A emissora Bandeirantes adquiriu episódios de **One Piece** e da Saga de Hades dos **Cavaleiros do Zodíaco**. Foram comprados 104 capítulos do cômico desenho animado estrelado por piratas e 13 das aventuras dos Guerreiros de Atena. A previsão é de que eles comecem a ser transmitidos em março do ano que vem.



NOVO FILME DE STREET FIGHTER A CAMINHO?

A edição mais recente da revista Variety trouxe uma reportagem que revela que a produtora **Capcom** teria feito uma parceria com a **Hyde Park Entertainment** para um novo longa-metragem baseado na franquia de luta **Street Fighter** e que teria a personagem Chun-Li como protagonista. O primeiro filme da série foi lançado em 1994 e até inspirou um jogo para **PS one**, **Sega Saturn** e **arcade**.

CONFIRMADA PRIMEIRA ETAPA BRASILEIRA DO WCS 2007

Já está definida a data do **World Cosplay Summit Brasil**, etapa nacional do campeonato mundial de cosplay: 2 e 3 de dezembro. Ela acontecerá no Anima Weekend, evento de animê e mangá que acontecerá em Porto Alegre, no Rio Grande do Sul. Os campeões serão os representantes da região Sul na final brasileira, que acontece em 2007, na cidade de São Paulo. Vale lembrar que os atuais campeões mundiais são brasileiros: a dupla de irmãos Mônica e Maurício Somenzari.



mais

Para colecionar

CRYING FREEMAN

Criado por Kazuo Koike e Ryoichi Ikegami, o mangá adulto narra a trama de um assassino que mesmo após tantos homicídios, ainda possui sentimentos, uma vez que sempre chora ao cumprir um objetivo. A história aborda temas como intrigas entre várias nações, reviravoltas, violência e também sexo explícito. O lançamento da história em quadrinhos deve ocorrer na FestComix, entre os dias 2 e 5 de novembro.

Panini Comics
13 x 18 cm
192 páginas
R\$ 9,50





A Scanner Darkly

ALTERNATIVA ANIMAÇÃO

Diz-se que a animação tradicional morreu. Que não existem mais grandes produções em desenho pelo simples fato de que o público se interessa neste tipo de técnica.

A verdade, porém, é totalmente oposta. Os animês estão aí para não me deixar mentir, em especial as magníficas obras do *Studio Ghibli* que, apesar de utilizarem técnicas de computação gráfica, são compostas em sua maioria por quadros desenhados à mão.

O lado bom deste mito da morte da animação é que incentivou os estúdios a pesquisarem novos métodos. O mais bem-sucedido atualmente é o 3D, popularizado sobretudo pelas produções da *Pixar* em conjunto com a *Disney* e também pela série do ogro verde *Shrek*, da *Dreamworks*.

Mas os gráficos tridimensionais não são a única possibilidade no campo da animação. A rotoscopia acaba de ganhar um forte representante: o longa-metragem **A Scanner Darkly**.

Dirigido por Richard Linklater, responsável também pelo cânone *Escola do Rock*, é uma produção independente que conta com nomes conhecidos dentre os patrocinadores, como Steven Soderbergh e George Clooney, e tem história inspirada no livro homônimo do escritor Philip K. Dick.

Contudo, a grande estrela é o método pioneiro usado para tratar as imagens. O visual parece uma mistura de cenas reais, com desenho animado tradicional, gráficos tridimensionais e até a técnica de cel-shading, muito usada nos games para conferir exatamente aspecto de animação.

O resultado são imagens que possuem um aspecto indefinido e inconstante, como se mudasse de estilo a cada fração de segundo. Consegue a um só tempo ser atraente e perturbador, pois passa uma sensação de insegurança e falta de consistência.

Parte deste resultado deve ser creditada também aos diversos problemas que **A Scanner Darkly** sofreu. As filmagens levaram apenas um mês e meio para ser concluídas, mas a parte de aplicar a rotoscopia atrasou o lançamento em um ano – estava previsto para sair em setembro de 2005.

O principal fator foi a dificuldade que a equipe de animação teve para usar o Rotoshop, um programa desenvolvido pelo MIT para produzir animações rotoscópicas. Tentativa de explicação simplificada do Rotoshop: basta inserir alguns quadros já desenhados à mão do filme que o programa se encarrega de fazer o mesmo com os frames intermediários utilizando vetores.

A princípio, as imagens eram tratadas até o ponto que o diretor Linklater ficasse satisfeito, mas conforme a produção foi atrasando, o processo passou a ser feito de maneira mais apressada. Desta forma, é perceptível que em algumas cenas – notavelmente no início e final do filme – o visual está melhor acabado.

Ainda assim, tal característica de **A Scanner Darkly** acaba por harmonizar com o intrigante enredo. O protagonista, interpretado por Keanu Reeves, é um policial que por conta de uma investigação acaba ficando viciado na Substância D, uma perigosa que causa alucinações e outros distúrbios nos usuários. Como seqüela, ele torna-se esquizofrênico e desenvolve uma segunda personalidade que, por sua vez, é um traficante de drogas que namora uma viciada, representada por Wynona Rider.


Ou seja, assim como a animação não consegue definir um estilo, o protagonista nunca sabe exatamente quem é. Isso se estende aos demais personagens: jamais conhecemos quais são as verdadeiras intenções das palavras e atos deles. Perdura durante os cem minutos de película um clima de insegurança e confusão.

Pena que o ritmo é muito arrastado, ocasionando por vezes bocejos de sono (como ocorreu comigo). Exceção feita novamente às seqüências iniciais e finais, o roteiro parece que em nenhum momento engata uma segunda marcha e flui naturalmente, travando em situações banais protagonizadas na maioria das vezes pelos bobos personagens Freck e Barris, interpretados por Rory Cochrane e Robert Downey Jr. Ao menos, o casal Keanu e Wynona consegue demonstrar carisma o bastante para não tornar o filme um pastel de vento.



**cinema**

No que se refere à parte sonora, ela cumpre bem a função de trilha sonora de filme: é tão boa que mal se percebe que existe. As composições originais ficaram a cargo de Graham Reynolds e há também trechos de quatro músicas do *Radiohead* (Fog, pulk/pull revolving doors, Skttrbrain e The Amazing Sounds of Orgy).

Em suma, **A Scanner Darkly** peca apenas pelo fato de não fazer pela rotoescopia o que *Toy Story* fez pela animação 3D: ser um sucesso incontestável para consolidar o novo gênero. Ainda assim, mostra que técnica é promissora e ainda a veremos em outros filmes. Ao mesmo tempo, exhibe uma trama diferente do padrão Hollywoodiano que, apesar de não ser muito empolgante, explora um interessante mundo marcado pelas drogas e seus efeitos nas pessoas que as usam. 

Por Claudio Prandoni (claudio@hive.com.br)

O PRÍNCIPE ROTOSCÓPICO

A rotoescopia consiste em pegar imagens reais, como fotos ou filmagens, e redesenha-las quadro a quadro, colocando-as em ordem posteriormente para gerar o efeito de animação.

Apesar de pouco usada, a técnica não é tão nova quanto parece. O jogo **Prince of Persia** é pioneiro na utilização deste estilo. Para criar os movimentos realistas exibidos pelo príncipe e os soldados do palácio, o criador do game, Jordan Mechner, filmou o próprio irmão correndo, pulando e fazendo outros movimentos utilizados na aventura para depois recriá-los no computador.



A Pequena Sereia


DIVERSÃO EM DISCO NO FUNDO DO MAR

Originalmente lançada em 1989, a animação **A Pequena Sereia** acaba de ser remasterizada em edição especial para DVD e promete reviver uma das eras de ouro da Disney, antes do 3D, do motion capture, da CG... Último longa de animação da Disney produzido com células desenhadas manualmente, **A Pequena Sereia** foi sucesso de bilheteria e ganhou dois Oscar, um pela cativante música tema *Under the Sea* (aquela salsa animada cheia de trocadilhos) e o outro pela melhor trilha sonora.

Pra quem não se lembra (ou nem era nascido em 89), o filme conta a história de Ariel, uma sereia que tem adoração e uma curiosidade persistente pela vida em terra firme. Para horror do pai, Tristão, o rei do povo aquático, ela se apaixona por um humano e segue numa aventura com o amigo Linguado e o caranguejo Sebastião, para se tornar humana e conquistar o amado. Para tanto, ela aceita assinar um contrato com Úrsula, a feiticeira do mar, que na verdade tem planos mais diabólicos e megalomânicos do que ajudar uma sereia apaixonada.

Baseado no conto do autor dinamarquês Hans Christen Andersen, **A Pequena Sereia** lida com a velha história da busca da própria identidade, do querer ser o que não é (como o próprio Sebastião fala, a alga é sempre mais verde no quintal dos outros),

de aceitar e entender as diferenças. Por isso, a história é atemporal e deve agradar as gerações mais novas.

Lá fora, o DVD duplo foi lançado no começo de outubro com muitos extras. No Brasil, a edição vem simplificada com apenas um disco. Já corre na internet uma petição pelo lançamento completo. No bônus estão o making of; um documentário sobre Hans Christian Andersen e a criação da pequena sereia; o ótimo, mas profundamente triste, curta de animação *The Little Match Girl*, também baseado num conto de Andersen; o vídeo clip da música "Kiss That Girl" com Ashley Tisdale; além dos trailers das próximas estréias e lançamentos da Disney, incluindo **A Pequena Sereia 3**. A edição especial ainda indica que a Disney cogitou criar uma atração na Disneylândia sobre **A Pequena Sereia**. Um documentário mostrando o projeto da atração e um jogo um pouco sem graça que leva o expectador a um tour em computação gráfica pela tal atração celebram este projeto que não foi pra frente. A caixa do DVD realmente tem pinta de edição especial, coberta com uma capa ultra colorida e lustrosa de plástico. Vale a pena conferir. Não só a capa, mas o DVD todo. 

Por Camila Tanabe (camila@hive.com.br)





X-Men: O Confronto Final MUTANTES PIROTÉCNICOS

Unir-se à sociedade ou sofrer com o racismo? Esse é o dilema abordado no derradeiro capítulo da tríade de filmes dos mutantes comandados pelo Professor Xavier. Nessa aventura, os X-Men devem escolher entre a cura pela mutação, que é causa do repúdio da humanidade ou permanecer da forma como vieram ao mundo, com poderes e habilidades sobrenaturais.

Para completar, Jean Grey (Famke Janssen), a heroína outrora morta aparece viva, mas agora ela mantém hábitos que não condiziam com sua antiga personalidade. Nesse contexto, surgem dois personagens: Fera (Kelsey Grammer, o Frazier da série homônima e *Cheers*) e Anjo (Ben Foster, o Spacker Dave de *O Justiciero*).

Essa trama é inspirada por dois arcos das histórias em quadrinhos – *The Uncanny X-Men*, de 1980 com roteiro de Chris Claremont e traço de John Byrne; e *Astonishing X-Men*, de 2004, do escritor Joss Whedon. Apesar desses elementos que deixarão os aficionados das HQs em estado de êxtase, o terceiro longa-metragem também traz acontecimentos inexistentes às obras originais, o que pode, de certa forma, desagradar os fanáticos.

Ainda assim, o DVD do filme, que está disponível em duas versões, é uma boa pedida para fãs. A primeira, que conta com apenas um disco, possui comentários do diretor e roteiristas, cenas excluídas e easter eggs. Já a outra, que é um disco duplo, tem uma quantidade ainda maior de extras: cenas excluídas, documentários, vinhetas, galerias, animações, vinhetas, entre outras. ◊

Por Alexei Barros (alexei@hive.com.br)





dvd

Superman: O Retorno

REDEÇÃO EM GRANDE ESTILO

Lançado em 1978, o primeiro filme do Homem de Aço marcou época não apenas por contar com Marlon Brando e Gene Hackman no elenco, mas também por apresentar ao público o ator Christopher Reeve, falecido em 2004. Isso sem falar da trilha sonora do genial John Williams (*Guerra nas Estrelas*). O sucesso foi tanto que rendeu três continuações em 1980, 1983 e 1987, porém sem a mesma qualidade.

Superman: O Retorno, por sua vez, pode não ter o mesmo refinamento do longa-metragem original mas é uma obra de respeito. A direção ficou a cargo de Bryan Singer, notório pelo trabalho em *X-Men* e *X2*. Curiosamente, a trama ignora os acontecimentos dos filmes três e quatro, servindo de sequência para *Superman II*. Assim, o enredo mostra o

planeta Terra após cinco anos de desaparecimento do Super Homem, agora interpretado pelo estreante Brandon Routh. Ao regressar, o herói encontra Lois Lane (Kate Bosworth) casada e com um filho e o antagonista Lex Luthor (Kevin Spacey) à solta.

O grande destaque do DVD fica por conta dos extras. O disco bônus traz um Making Of do filme, 12 cenas excluídas da versão final, além de três trailers – um teaser, outro do cinema e o último do game beat-'em-up baseado no longa para PC, que a EA Games deve lançar no dia 20 de novembro desse ano. Todo o conteúdo adicional soma mais de duas horas. Se não bastasse isso, o pacote conta diversos brindes: nove adesivos, cinco ímãs e porta-retrato. [✉](mailto:alexei@hive.com.br)

Por Alexei Barros (alexei@hive.com.br)



Estréias no cinema



ERAGON

Chegará aos cinemas a primeira adaptação da trilogia de livros do novato escritor norte-americano Christopher Paolini, de apenas 23 anos. O filme narra a história de Eragon, que descobre um ovo de dragão e parte para uma extensa jornada. Um game baseado no longa também chegará ao mercado no dia 17 de novembro, com consoles como Xbox 360 e PlayStation 2.

POR ÁGUA ABAIXO

O mais recente filme em computação gráfica da DreamWorks Animation traz um elenco estelar de dubladores: Hugh Jackman (*X-Men*), Kate Winslet (*Titanic*) e Andy Serkis (*O Senhor dos Anéis*). Por fim, a trilha sonora é composta Harry Gregson-Williams, responsável pelas músicas da franquia *Metal Gear Solid*, com exceção do primeiro game.



007 CASSINO ROYALE

O vigésimo primeiro filme do agente britânico marcará a estréia do ator inglês Daniel Craig (Estrada para Perdição, Elizabeth, Lara Croft: Tomb Raider) no papel do protagonista. O longa é baseado no primeiro livro de Ian Fleming originalmente lançado em 1953. A obra é deveras promissora, uma vez que a direção está sob os cuidados de Martin Campbell, o mesmo de *GoldenEye*.

Lançamentos em DVD

BOND MONSTER BOX

Sean Connery, George Lazenby, Roger Moore, Timothy Dalton e Pierce Brosnan. Os cinco atores que interpretaram o espião 007 estão nesse pacote que abarca todos os vinte filmes de James Bond em DVDs duplos, totalizando nada menos que quarenta discos. Para completar, os filmes vêm em uma maleta que lembra a utilizada nas películas.



SUPERMAN FILM COLLECTION

Um item obrigatório para os fãs do Homem de Aço, o box traz os cinco filmes do herói da DC Comics: *Superman*, *Superman II: A Aventura Continua*, *Superman III*, *Superman IV: Em Busca da Paz* (todos com o falecido Christopher Reeve no papel principal) e o recente *Superman: O Retorno*.





games



Final Fantasy XII

FANTASIA NAS ESTRELAS

Sem sombra de dúvidas, **Final Fantasy XII** é um dos capítulos mais aguardados de toda a franquia. De fato, isso é culpa da *Square Enix*, que não lança um episódio da série como os fãs estão acostumados desde 2001, quando *FF X* aportou no *PlayStation 2*. Nesse interregno, a produtora lançou a sequência do décimo capítulo em 2003 e no ano seguinte, o *MMORPG FF XI*. Faltava um game que recuperasse a estima da saga em um projeto não menos que pretensioso. A bem da verdade, tal comoção não se via desde o clássico *FF VII*.

Logo no início, o que mais chama a atenção no game é o visual. Ao ver as cenas em computação gráfica e a face detalhada dos personagens, você entenderá porque **FF XII** levou tanto tempo para ficar pronto. Ainda que *FF X* seja um primor, aqui o trabalho foi ainda mais apurado, pois a variação de ambientes é gigantesca – savanas, desertos, florestas e vastos territórios cobertos pela neve – e a arquitetura dos cenários é complexa, coesa e simplesmente fabulosa, rivalizando até com *God of War*. De cara, nota-se também a influência dos filmes *Guerra nas Estrelas*, seja pelas aeronaves, seja pelo enredo.

GRÁFICOS:



10

SOM:



9,5

JOGABILIDADE:



10

DIVERSÃO:



10

NOTA FINAL:



9,8

NOME DO JOGO: Final Fantasy XII**PLATAFORMA:** PS2**DESENVOLVEDOR:** Square Enix**DISTRIBUIDOR:** Square Enix**NA NET:** www.ff12.com

A trama é tão profunda e rica que um jogo apenas não deu conta. **FF XII** inicia no capítulo 12 de uma história que cativa sobremaneira. De aparência andrógina à Tidus de *FF X* e Raiden de *Metal Gear Solid 2*, Vaan é um jovem que almeja ser um pirata dos ares, mas também vingar a morte do irmão Reks, assassinado em um ataque do império de Archadia à Dalmasca. Dessa maneira, ele une seus esforços com Ashe, princesa de Dalmasca, Basch, suposto homicida, além de Penelo, Balthier e Fran para conter a ameaça imperial.

Além desse grupo de rebeldes à *Star Wars*, os cinco Judge Masters, comandantes do governo que trajam imponentes armaduras, remetem à figura de Darth Vader, e contam até com voz abafada por esconderem a face com máscaras. Além disso, as tradicionais airships

da série também lembram as naves da série de longas de George Lucas. Outro fator que faz alusão aos filmes este-lares é a trilha sonora.

Neste capítulo, o tradicional compositor da série Nobuo Uematsu escreveu apenas a música-tema, Kiss Me Good-Bye, cantada pela artista J-Pop Angela Aki. Hitoshi Sakimoto (*FF Tactics*, *Vagrant Story*, *Gradius V* e *Radiant Silvergun*) ficou incumbido de tecer as canções, com o amparo de Masaharu Iwata e Hayato Matsuo. Você não ouvirá nenhuma faixa retumbante do naipe de One-Winged Angel (*FF VII*) ou Dancing Mad (*FF VI*), mas a trilha conta com muitas das melodias clássicas de Uematsu – a da vitória, por exemplo, que agora só toca após as batalhas contra chefes – e, como não poderia deixar de ser, algumas músicas tem um quê de *Star Wars*, com ênfase em metais e percussão.





games



De nada adiantaria toda a produção e direção de arte se o sistema de jogo não funcionasse. Porém, tudo feito planejado com esmero e ousadia, pois a mecânica de combate é completamente distinta de toda série. Em vez dos confrontos aleatórios e batalhas por turnos, foi implementado um modo de luta em que não há transição entre o campo de exploração e as pelejas. Agora é possível movimentar o líder do grupo livremente durante as contendas. O chamariz desse sistema são os gambits, itens que permitem personalizar a bel-prazer as ações dos aliados em um menu intuitivo e que são os maiores responsáveis pelo fator estratégia do jogo. Sem eles, as batalhas seriam praticamente acéfalas.

Outra adição bem-vinda é o License Board, uma espécie de tabuleiro de xadrez que é uma versão aprimorada do Sphere Grid de *FF X*. A cada vitória, ganham-se os License Points, que possibilitam comprar quadriláteros correspondentes a magia, armas, armaduras e acessórios. Quando um personagem habilitar o uso da espada Kotetsu no diagrama, por exemplo, poderá empunhá-la quando adquiri-la em uma loja.

Final Fantasy XII não é um jogo perfeito – muitos dos personagens da trama não foram devidamente aproveitados. Mas só por trazer Ivalice, um mundo gigantesco com cidades e vilarejos com características únicas e diversas sidequests, já é um RPG para figurar entre os melhores dessa geração. ◊

Por Alexei Barros (alexei@hive.com.br)



O ADEUS A IVALICE

Tramas densas, antagonistas preponderantes e combates prolixos. Esses são elementos recorrentes nas obras de Yasumi Matsuno, a

mente por trás de **Final Fantasy XII**.

Nascido em 1965, Yazz, como é conhecido pelos colegas, ingressou no desenvolvimento de games na Quest, produtora na qual concebeu *Ogre Battle: March of the Black Queen* e *Tactics Ogre: Let Us Cling Together* (lançado apenas no Japão).

Aos 30 anos, Matsuno então migrou para a *Squaresoft*, em que engendrou as suas principais criações: *Final Fantasy Tactics* e *Advance* e *Vagrant Story* – todas ambientadas no mesmo mundo de Ivalice. Contudo, em 31 de agosto de 2005, o game designer deixou a gigante dos RPGs por motivos obscuros – boatos sugeriam que estava com problemas de saúde –, mesmo sem a produção de **FF XII** estar concluída.

Em nota recente publicada no site 1up.com, ele mostrou entusiasmo com o joystick do *Nintendo Wii* e revelou que trabalha atualmente em um novo projeto para o console de próxima geração da *Big N* em uma nova desenvolvedora que ainda será anunciada.



GRÁFICOS:

☆☆☆☆☆☆☆☆

8,0

SOM:

☆☆☆☆☆☆☆☆

8,5

JOGABILIDADE:

☆☆☆☆☆☆☆☆

9,0

DIVERSÃO:

☆☆☆☆☆☆☆☆

9,5

NOTA FINAL:

☆☆☆☆☆☆☆☆

8,7

NOME DO JOGO:

Bully

PLATAFORMA:

PS2

DESENVOLVEDOR:

Rockstar Vancouver

DISTRIBUIDOR:

Rockstar Games

NA NET:

www.rockstargames.com/bully/home/

Bully

MOLECAGENS VIRTUAIS

Como é tradição nos games da *Rockstar*, **Bully** tem como foco a contra-venção. Mas não se deixe enganar pelos incontáveis *Grand Theft Autos* ou games do naipe de *Manhunt* ou *The Warriors* que têm como pilar a violência desmedida. Este título envereda por um caminho distinto.

A premissa é original: controla-se Jimmy Hopkins, um molecote brigão de quinze anos que começa o game sendo levado ao internato Bullworth Academy pela mãe e o padrasto. Um detalhe importante é que tal escola é considerada a mais rígida de todas, além de contar com alunos encenqueiros.

Por aí já se tem uma idéia do que rola no game. Na pele de Hopkins, você deve sobreviver ao ano letivo enquanto tenta se dar bem arranjando uma grana extra, coisas legais como estilingues, bombinhas e bicicletas e cortejando as moçoilas.

A jogabilidade é totalmente chupada de *GTA*. De fato, a engine é uma versão modificada de *San Andreas*, contando com algumas simplificações como a ausência do sistema de mudança física do protagonista que engordava, ficava forte e evoluía atributos no título de roubar carros. Sob outro prisma, há animações mais fluidas, controles de luta aprimorados e sistema de interação social profundo.





games



Este último é um dos responsáveis pelo alto nível de imersão de **Bully**. Você pode interagir com todo e qualquer habitante do vasto mundo digital, bastando segurar o L1 e apertar outro botão do controle, cada um com ações pré-determinadas exibidas por ícones. A gama de possibilidades é grande e vai desde um mero cumprimento até oferecer doces e flores a raparigas.

Missões também são variadas e incluem viajar do ponto A ao B para conseguir determinado item, proteger pessoas, infiltrar-se no dormitório feminino e tirar fotos de garotos serelepes mexendo com meninas que não deviam. Isso, claro, sem contar as dezenas de empreitadas opcionais. Mas deixo meu recado: as tarefas fora da escola não oferecem nem metade da diversão daquelas dentro de Bullworth, onde proporcionam muito mais satisfação as traquinagens feitas.

Com tantas qualidades não é de se estranhar o excelente trabalho sonoro. Mais uma vez, a Rockstar dá um show empregando um elenco de vozes extenso, todas

extremamente competentes. Pasmem! Todos os modelos digitais possuem ainda sincronismo labial perfeito com aquilo que falam.

Porém, neste jardim de travessuras nem tudo cheira doce. A parte visual é o calcanhar de Aquiles de **Bully**. O game não apresenta melhora significativa em relação aos últimos GTAs ou a *The Warriors*. Por mais que ele seja o suficiente, perdura a sensação de que tudo poderia ser melhor, ainda com a nova geração de consoles apresentando gráficos fotorealistas, deixando nossos olhos cada vez mais des acostumados com os feiosos polígonos quadrados.

Na verdade, a principal desvantagem que isso traz é que muitos jogadores podem acabar torcendo nariz ao título baseando-se apenas naquilo que vêem. Ainda assim, se você for daqueles que procuram um game divertido e ao mesmo tempo envolvente e profundo, **Bully** é o tipo de título que merece uma estrelinha de bom aluno de sua parte. ⬢

Por Claudio Prandoni (claudio@hive.com.br)

ATI

Sprite

apresentam

LIGA
HIVE
SUMMER 06

QUAKE III

+ WARCRAFT III
DOTA

A nova edição do maior campeonato de games do Brasil chega com tudo neste final de ano.

acompanhe! | WWW.LIGAHIVE.COM.BR

apoio:

ARENA
TURNIR

AMD

EUROPEAN

MarketingCall

realização:

HIVE



games

Guitar Hero II

I LOVE ROCK'N ROLL, COUNTRY, HEAVY METAL, GRUNGE...

NOME DO JOGO:

Guitar Hero II

PLATAFORMA:

PS2

DESENVOLVEDOR:

Harmonix Music

DISTRIBUIDOR:

RedOctane

NA NET:www.guitarherogame.com**GRÁFICOS:**

☆☆☆☆☆☆☆☆

7,5

SOM:

☆☆☆☆☆☆☆☆

10

JOGABILIDADE:

☆☆☆☆☆☆☆☆

9,0

DIVERSÃO:

☆☆☆☆☆☆☆☆

9,5

NOTA FINAL:

☆☆☆☆☆☆☆☆

9,0



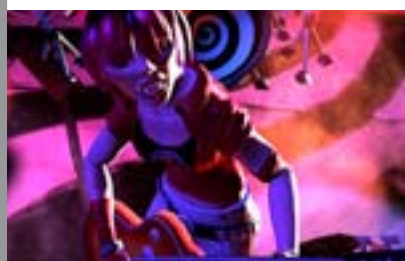
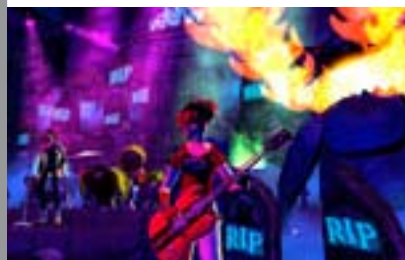
Jogos musicais não são exatamente uma novidade do século XX, muito menos da atual geração de consoles. Ainda assim, o ambicioso *Guitar Hero*, da até então desconhecida *Red Octane*, conseguiu um fabuloso sucesso, fazendo a indústria olhar diferente para o gênero.

A grande expectativa não era se haveria um **Guitar Hero II**, mas sim como ele seria. A equipe de produção captou bem qual deve ser o espírito de uma continuação e manteve a fórmula original praticamente inalterada.

O diferencial de *GH* para outros games de ritmo era sua lista eclética, recheada de hits internacionais de várias épocas e ótimas músicas de grupos independentes. A continuação trilha o mesmo caminho, apostando ainda mais em medalhões do rock e outros gêneros.

Uma das minhas faixas favoritas é Sweet Child O'Mine, dos Guns'n Roses – tocar o solo inicial no controle-guitarra do *PlayStation 2* é uma sensação comovente.

Dentre outros clássicos figuram Monkey Wrench (Foo Fighters), Strutter (Kiss), You Really Got Me (Van Halen), War Pigs (Black Sabbath) e por aí vai. São no total 64 canções, sendo 40 delas licenciadas e as de bandas menores.



Esta anabolizada na trilha sonora se reflete de maneira atenuada em todo o restante do game. O modo carreira ganhou algumas firulas novas, como mais clubes para você se apresentar, o Encore (que em português claro é o bis que a galera pede ao final de shows cabulosos) e jogos de luzes frenéticos durante as apresentações. A lojinha também foi turbinada e apresenta adições bacanas como várias skins para as guitarras, três personagens secretos não tão desconhecidos assim, vídeos de making of e itens tentadores.

No multiplayer as mudanças são um pouco mais profundas e trazem a inclusão do modo cooperativo. Nele, um jogador assume a guitarra principal da música escolhida enquanto o outro faz as vezes do baixo ou guitarra base, criando um ar de banda, já que até para acionar o Star Power e ganhar mais pontos os jogadores devem acionar juntos os comandos.

Muito bem-vinda também a criação do Training. A grande sacada é que não precisa tocar toda a faixa, uma vez que o game permite escolher apenas alguns trechos. Não apenas isso, mas a velocidade em que ela passará, que varia de normal a três níveis diferentes de câmera lenta. Especialmente útil para decorar os solos de canções complicadas, a exemplo de Hangar 18 (Megadeth) ou Misirlou (Dick Dale).

Como se percebe, **Guitar Hero II** joga seguro e não inova, preferindo expandir em cima da fórmula do primeiro, o que é exatamente o que os fãs queriam. Com o iminente lançamento da versão para Xbox 360 no ano que vem e a já anunciada nova funcionalidade de baixar músicas novas da Internet, é certo que o título deve angariar ainda mais louros de sucesso. Tempos atrás, a *Red Octane* declarou que gostaria de lançar outro game com a engine de *Guitar Hero* por ano, abordando diferentes estilos. Cruzemos os dedos – e palhetas – para que isso ocorra. Nossas guitarras de mentira agradecerão. ♪

Por Claudio Prandoni (claudio@hive.com.br)



games





comportamento



Monogamers

PESSOAS DE UM JOGO SÓ

Final de ano é sempre a mesma coisa: as lojas de games ficam abarrotadas de novos lançamentos, a maioria deles seqüências aguardadas de blockbusters de outros verões.

O período de festas deste 2006 é ainda mais especial pela chegada do *PLAYSTATION 3* e *Wii*, simplesmente o sucessor do console mais popular da atualidade e o aparelho que promete mudar para sempre a maneira como jogamos videogame.

No entanto, como se fossem habitantes de um mundo paralelo, algumas pessoas não ligam para a nova lenda de *Zelda*, as batalhas frenéticas e estilosas de *Heavenly Sword* ou o tiroteio e carnificina incessante de *Gear of War*.

Para estes jogadores, o que interessa mesmo é apenas diminuir o número de jogadas no *Paciência Spider* do *Windows XP*, subir mais um nível do paladino de *World of Warcraft* ou se concentrar isoladamente nas curvas do *High Speed Ring* de qualquer *Gran Turismo* que você pensar enquanto o mundo gira lá fora. Explicando melhor: são os chamados monogamers, pessoas que jogam apenas um jogo ou gênero específico.

Em linhas gerais, os monogamers não se importam com os games da moda e preferem fixar as atenções em títulos mais antigos ou que sejam especiali-

zados em um estilo. Além disso, não possuem um estereótipo: podem variar desde adolescentes até senhores de idade.

Um representante deste tipo de jogador é Giuseppe Pozzuto Capelli, de 17 anos. Desde que colocou as mãos em um *PlayStation* há pouco mais de dez anos, o rapaz desenvolveu um gosto peculiar por jogos de corrida que perdura até hoje. "Eu não parava de jogar *Moto Racer* e *Gran turismo 1!*", explica ele. "Atualmente eu só jogo *Gran Turismo 4*, mas também curto todos os games da série *Need For Speed* e quase todos os *Test Drive*".

Nos gramados virtuais dos títulos de futebol o líder disparado é *Winning Eleven*. Em pesquisa realizada em fóruns de sites brasileiros de jogos eletrônicos, cerca de 70% das respostas apontou a franquia da *Konami* como a campeã dos monogamers.

Já os gamers casuais apostam em desafios mais simples. *Tetris* e *Paciência* são preferências absolutas tanto pela facilidade das regras e controles, como pelo fácil acesso a eles. Qualquer computador com *Windows* já vem equipado com o jogo de cartas enquanto que o clássico quebra-cabeça russo com bloquinhos é encontrado sem dificuldades nos mais variados consoles e até em formato de mini-games, por vezes até contando com dezenas de variações do game.



GUIA DOS MONOGAMERS

Confira os games e franquias mais populares entre os jogadores que curtem apenas um jogo ou gênero, mesmo com tantos títulos a disposição e a chegada da nova geração de consoles.



comportamento



GRAN TURISMO

Criada pelo fascinado por automobilismo, Kazunori Yamauchi, **Gran Turismo** estabeleceu um novo paradigma para os jogos de corrida em 1997, quando foi lançado para o *PS one*. Desde então, a franquia da *Polyphony Digital* é responsável por delinear os parâmetros a serem seguidos pelos próximos jogos – muito como *Final Fantasy* está para os RPGs. Isso ocorre graças à realidade realista e pelo modo carreira, em que é necessário conquistar uma carteira de motorista a fim de comprar automóveis de marcas variadas, tais como Toyota, Mitsubishi, Subaru, Honda, Mazda, Chevrolet, Ford e muitas outras.

Essa fórmula de sucesso rendeu ainda uma continuação para o console de 32-bits da Sony e duas seqüências para o *PlayStation 2*, sendo *Gran Turismo 4* a obra máxima da desenvolvedora. Contudo, o game exige que você viva em decorência dele, uma vez que as corridas duram muito tempo – algumas chegam até a durar 24 horas! Por conta disso, muitos deixam os outros jogos de lado não apenas por considerarem *GT* o game definitivo do gênero – dispensando, portanto, qualquer outro jogo similar –, mas também pela quantidade de horas necessárias para se alcançar o famigerado 100%.



comportamento



TETRIS

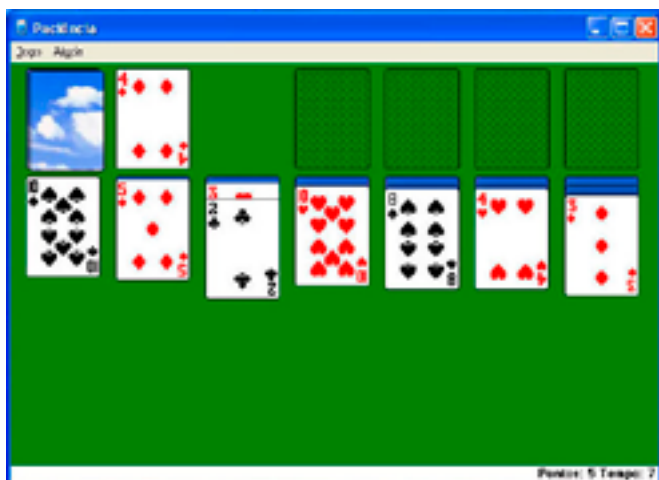
O clássico puzzle de Alexey Pajitnov rendeu diversas versões e clones para praticamente todos os consoles. Esse mérito rendeu até edições genéricas em uma espécie de Game Boy pirata, com diversos modos de jogo. É popular também com os idosos e serve como uma espécie de passatempo.

WINNING ELEVEN

O proclamado simulador de futebol da *Konami* é sucesso desde os tempos de *PS one*, simulando já na geração 32-bits várias nuances do esporte mais popular do mundo. No *PlayStation 2*, o avanço não foi apenas gráfico: a movimentação realista dos jogadores e, sobretudo, a jogabilidade fizeram a popularidade do game aumentar ainda mais. Tanto isso é verdade que a série não abrange apenas as plataformas de mesa da *Sony*: *GameCube*, *Xbox*, *PSP*, *Nintendo DS*, *Game Boy Advance*, *PC* e fliperama já foram contemplados com jogos da franquia e o *Xbox 360* ainda terá o vindouro *Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007*.

Não há como negar que o sucesso do game não se deve apenas à irrefutável excelência, mas também pela popularidade do futebol no país. Por isso, não é raro ver jogadores da Seleção Brasileira de clubes jogando *WE* nas concentrações. Há também quem compre videogame apenas para conferir o título ou ainda quem não tenha o costume de jogar, mas sempre parte para um contra no **Winning Eleven**.





PACIÊNCIA

Um dos muitos jogos de baralho, é deveras popular muito também por permitir jogar sozinho – nada de depender da disponibilidade dos amigos. O objetivo é criar quatro pilhas de naipes em ordem crescente, iniciando pelos ases. Seu sucesso aumentou sobretudo com as versões virtuais, popularizadas pelo Windows, que incluía o game. Assim como *Tetris*, é um excelente passatempo.



comportamento

WORLD OF WARCRAFT

A produtora *Blizzard* recentemente anunciou que o MMORPG **World of Warcraft** para PC é jogado por nada menos que 7,5 milhões de pessoas em todo o mundo. Não poderia ser por menos, uma vez que é considerado por muitos como o melhor do gênero, com um gigantesco mundo tridimensional recheado de missões cativantes, além da quantidade espantosa de possibilidades e nuances permitidas pelo título. Algumas pessoas chegam até a tachar o game de vida paralela ou vida virtual, já que é um jogo que necessita de muita dedicação, ainda que seja necessário pagar 15 dólares no plano mensal para conseguir jogar e sentir-se imerso no game.



Poder ao seu Alcance

A ATI produz as mais poderosas placas gráficas do mundo, para você rodar todos os jogos com muito mais perfeição e realismo.

Para encontrar placas gráficas com tecnologia ATI, procure por essas marcas:

Rise of Legends - Para maiores informações visite <http://www.microsoft.com/brazil/games/>. DUNGEONS & DRAGONS ONLINE™: Stormreach™ Interactive video game © 2006 Hasbro, Inc. Todos os direitos reservados. Dungeons & Dragons Online: Stormreach Dungeons & Dragons Online, Eberron, Stormreach, Dungeons & Dragons, D&D e Wizards of the Coast e seus logotipos são marcas registradas de Wizards of the Coast Inc. nos Estados Unidos e outras jurisdições, usadas com a devida permissão.

Versus!

CONFIRA OS MELHORES LANÇAMENTOS DO MÊS

As produtoras de games reservam o final do ano para os principais lançamentos. Porém, o tempo é escasso e a quantidade de jogos novos é gigantesca. Por isso, preparamos um guia comparativo para você separar o que é bom das verdadeiras porcarias.

TALES OF THE ABYSS (PS2)

Games da série *Tales* são lançados aos montes pela Bandai Namco. Geralmente, são títulos com histórias divertidas e personagens carismáticos. No entanto, **Abyss**, não diz muito a que veio, excluindo estas duas características.

Nem mesmo a trilha de Motoi Sakuraba apresenta a qualidade habitual da franquia. Os gráficos são coloridos e simples demais, parecendo bonequinhos toscos de brinquedo. Mesmo os combates, que geralmente são instigantes, aqui se tornaram enfadonhos e repetitivos.

PHANTASY STAR UNIVERSE (PC, PS2, XBOX 360)

Após anos se aventurando no mundo online, *Phantasy Star* volta a ostentar uma jornada single player. Pena que o resultado não é dos melhores. A trama é simples e superficial, assim como os gráficos, que parecem de um jogo de primeira geração de *Dreamcast*.

Em compensação, os combates em tempo real são dinâmicos e interessantes, ainda que repetitivos, e o modo online reedita a facilidade de aprendizado e diversão encontrados em *Phantasy Star Online*. Ainda assim, a principal franquia de RPG da casa do *Sonic* merece coisa melhor.

VEREDICTO

A disputa aqui é nivelada por baixo. **Phantasy Star Universe** leva a preferência graças ao modo online, que estende o valor replay do game, e também à maior tradição da franquia. Porém, tanto **PSU** como **Tales of the Abyss** merecem figurar no final da sua lista de prioridades. ◊

Por Claudio Prandoni (claudio@hive.com.br)




especial

DESTROY ALL HUMANS! 2 (PS2, XBOX)

Os alienígenas invadem a Terra mais uma vez em **Destroy All Humans! 2**. Logo de cara, a qualidade visual medíocre incomoda: as texturas são meio borradas e têm poucos detalhes. Além disso, os modelos humanos são ridículos. De fato, o jogo não procura ter gráficos totalmente realistas, mas o problema é que o modo com que foram feitos denota falta de capricho.

Controlando-se o alienígena Crypto-138, é possível arremessar pessoas e até abduzi-las. Menção honrosa para o bom humor do jogo, perceptível sobretudo nos diálogos, e nas paródias de filmes, como *James Bond*, *Godzilla* e *2001: Uma Odisséia no Espaço*, e games, tais quais *Katamari Damacy* e *Half-Life 2*. Em suma, quem gostou do original não perderá tempo jogando este.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES (PSP)

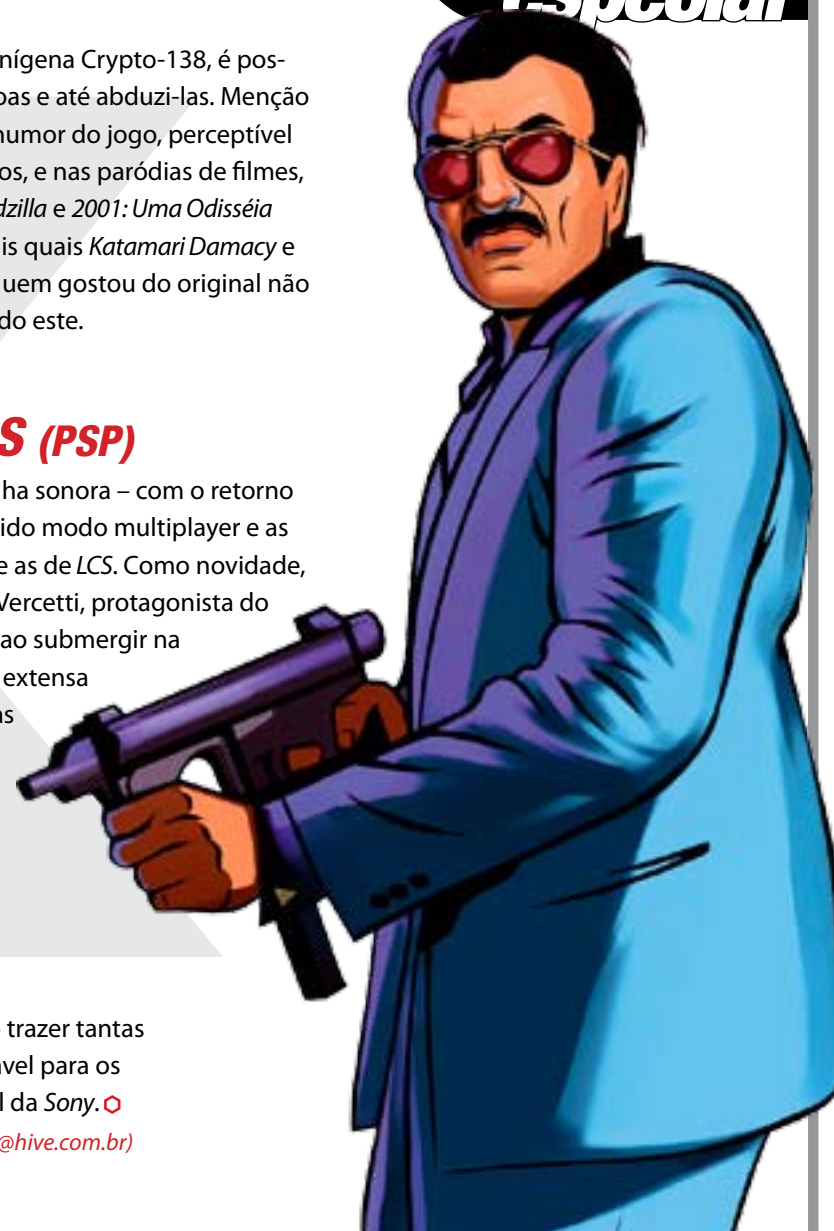
Depois de *GTA III* ganhar a versão expandida *Liberty City Stories* – lançada para *PSP* e depois para *PlayStation 2* –, seria apenas uma questão de tempo para *Vice City*, episódio da série ambientado na década de 1980, ter a sua edição portátil. **VCS** precede dois anos da trama do game mais vendido do *PS2*. Você é Victor Vance, irmão de Lance Vance, personagem de suma importância no enredo do jogo de 2002.

Os destaques são os de sempre: trilha sonora – com o retorno de algumas rádios de *VC* –, o divertido modo multiplayer e as missões, que são mais extensas que as de *LCS*. Como novidade, a possibilidade de nadar – Tommy Vercetti, protagonista do original, se afogava bisonhamente ao submergir na água – e foi adicionado o jet-ski na extensa lista de veículos. Lamentável apenas o fato de a *Rockstar* ter revelado que **Vice City Stories** não será lançado para *PS2*, ao contrário do que ocorreu com *LCS*.

VEREDICTO

Por mais que seja divertido levar e abduzir humanos, *GTA* é *GTA*. Apesar de não trazer tantas novidades substanciais, **Vice City Stories** é um título absolutamente indispensável para os possuidores do *PSP*. Jogue **Destroy All Humans! 2** apenas se não tiver o portátil da Sony. ◊

Por Alexei Barros (alexei@hive.com.br)





especial

KING OF FIGHTERS 2006 (PS2, XBOX 360)

Este é, na verdade, o segundo capítulo de *Maximum Impact*, versão alternativa da franquia que tem como principal atrativo gráficos tridimensionais - o mesmo que acontece com *Street Fighter EX*.

No ocidente, tornou-se um jogo numerado da série para atrair o público deste lado do globo, que torceu bastante o nariz para o primeiro *Maximum Impact*.

MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON (PS2, XBOX)

Jogadores antigos devem se lembrar de *Mortal Kombat Trilogy*, que reunia todos os lutadores da série da *Midway*. Imagine agora uma versão atualizada e em 3D: pronto, isso é **Armageddon**.

São mais de 60 lutadores e controles que remetem às últimas incursões da franquia, porém simplificados. São menos estilos de luta e até os fatalities estão mais fáceis de

Felizmente, há mais do que o 2006 do nome para aproveitar aqui. O visual é a melhor parte. Os modelos são bonitos e detalhados, lembrando muito as contrapartes 2D, assim como as animações, que rolam com fluidez maior.

O sistema de batalha oferece a tradicional complexidade dos *KoFs* anteriores e uma grande quantidade de extras - em especial, dezenas de cores diversas para os personagens e divertidas missões - tornam este um game de luta de respeito.

serem executados, com a novidade de que se pode personalizá-los. A desvantagem é que sumiram as finalizações específicas de cada lutador.

A receita conta também com batalhas online; um Konquest revitalizado, com mais ação e esquema copiado de *MK: Shaolin Monks*; um bizarro Motor Kombat, que é uma espécie de Mario Kart com os figuras de Mortal Kombat; e toneladas de extras bacanas e outros nem tanto (sim, fotos da equipe de produção, falo com vocês).

VEREDICTO

Procuras por um game de luta com a complexidade das franquias de outrora? Então não hesite e vá direto a **King of Fighters 2006**. Caso sua praia seja diversão descontraída e variedade, **MK: Armageddon** deixará estampado em seu rosto um sorriso muito mais largo. **CP**



**especial**

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS (PC, PS2, XBOX)

O maior mérito do game da *Radical Entertainment* – a mesma de *The Simpsons Hit & Run* e *The Incredible Hulk: Ultimate Destruction* – é a reprodução exata de Al Pacino no papel do traficante Tony Montana – por isso sua face não foi usada na adaptação para os videogames de *The Godfather*, em que o ator interpreta Michael Corleone.

O jogo recria os momentos derradeiros do filme de Brian de Palma de 1983 com um final alternativo que

dá início para uma nova história em que o facínora deve reerguer seu império do narcotráfico. Os fãs de *Grand Theft Auto: Vice City* terão um déjà vu ao jogar o título: alguns ambientes, como a mansão e a boate, e elementos da história do longa-metragem foram aproveitados no game da Rockstar. Apesar da semelhança, a falta diversidade nos objetivos das missões e a ausência de motos e helicópteros são notáveis.

RESERVOIR DOGS (PC, PS2, XBOX)

Seguindo a vertente de *O Poderoso Chefão*, *Tubarão*, *Os Selvagens da Noite* e o próprio *Scarface*, **Reservoir Dogs** é outro game baseado em uma película clássica. Entre essas adaptações, a de *Cães de Aluguel* é a mais recente – chegou às telonas em 1992. Teoricamente, o fato de ser baseado em um filme velho, livraria a obrigação de o lançamento do título acontecer numa época próxima do longa e, por consequência, mais tempo para polimento da obra. Mas esse não é o caso.

Para começar, os gráficos são medonhos – os modelos humanos parecem sair de um game de primeira leva de *PlayStation 2*. A jogabilidade é horrenda e faz lembrar os piores momentos do também horrível *DRIV3R*, com o mesmo sistema frustrante de mira. Sobram ainda missões insípidas a bordo de veículos. A chatice impera nesse desenxabido título.

VEREDICTO

A vitória de **Scarface: The World is Yours** é por nocaute: o jogo da *Radical* supera a adaptação de *Cães de Aluguel* em todos os sentidos: gráficos, som, jogabilidade e duração da aventura. Não perca tempo com **Reservoir Dogs**. **AB**



**especial**

DRAGON QUEST HEROES: ROCKET SLIME (DS)

Dragon Quest Heroes é uma série de aventura baseada na clássica saga de RPGs criada por Yuji Horii. Aqui, o protagonista é o blue slime, gosmento personagem que é mascote da franquia. O primeiro game dessa spin-off, *Slime MoriMori Dragon Quest: Shougeki No Shippo Dan*, foi lançado para o *Game Boy Advance* em 2003 apenas no Japão. **DQH: Rocket Slime** marca a estréia da história paralela no Ocidente.

Totalmente em duas dimensões, o jogo lembra os antigos *The Legend of Zelda*, com músicas marcantes, coleta de itens, jogabilidade simplista e personagens carismáticos. Está certo que a ingenuidade impera neste game, mas o desafio é tão mínimo que a diversão se dissipa. Felizmente, o multiplayer com suporte para até 16 jogadores é garantia de entretenimento.

POKÉMON MYSTERY DUNGEON BLUE & RED RESCUE TEAM (DS, GBA)

Assim como **Dragon Quest Heroes**, **Pokémon Mystery Dungeon** é uma trama paralela, com o atrativo de poder controlar os sagazes pokémons em vez dos treinadores dos monstros. Apesar das versões terem saído para portáteis distintos – **Red** para o *Game Boy Advance* e **Blue** para *Nintendo DS* –, as versões trazem poucas diferenças gráficas. Por isso, o resultado do RPG é bom para o GBA mas nem tanto para o console de bolso de duas telas da Big N.

Na jogabilidade, foi adotado o sistema por turnos, com a possibilidade de ligar os ataques e desferir golpes ainda mais poderosos. Já nas dungeons, os mapas aparecem aleatoriamente – tal qual *Chocobo Mystery Dungeon*, *Dragon Quest Yangus* e *Shining in the Darkness*. De certa forma, essa imprevisão acaba frustrando.

VEREDICTO

Duas franquias populares, dois spin-offs. Mesmo com uma dupla de versões diferentes, **Pokémon Mystery Dungeon** fica muito atrás de **Dragon Quest Rocket Slime** em termos de diversão. Procure por um game da série da Big N quando chegar às prateleiras *Pokémon Diamond* e *Pearl*, ambos para *Nintendo DS*. **AB**



**especial**

JUSTICE LEAGUE HEROES (PS2, XBOX)

A Liga da Justiça entra em ação neste game hack'n slash. **Justice League Heroes** pode não ter o extenso elenco de **Marvel Ultimate Alliance**, mas tem heróis de peso, como Super Homem, Batman, Flash e Mulher Maravilha. O destaque, no entanto, fica para os personagens destrancáveis: Aquaman, Arqueiro Verde e os diferentes encarnações do Lanterna Verde, como Hal Jordan e Kyle Rayner.

As pelejas deste game também prescindem de variação e não são muito ágeis. Em compensação, o visual é mais bem trabalhado do que em **MVU**, com cenários detalhados, belas animações dos personagens e sutis pormenores nas indumentárias dos heróis, como a capa tremulante do Super Homem. Em contrapartida o modo multiplayer aqui é para apenas dois jogadores – **MVU** permite que quatro pessoas joguem simultaneamente, além do modo online.

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE (PC, PS2, XBOX, PS3, 360, WII)

MVU segue o mesmo caminho das obras pregressas da *Raven Software: X-Men Legends* e *X-Men Legends II: Rise of Apocalypse*: RPG de ação com um toque de hack'n slash. Dos mutantes restaram apenas Wolverine, Homem de Gelo e Tempestade (as versões para PC e consoles de nova geração ainda têm o Colosso); mas outros heróis foram adicionados: Homem de Ferro, Capitão América, Demolidor,

Elektra, Homem Aranha e todo o Quarteto Fantástico. Cerca de 140 personagens aparecem no game.

Os confrontos contra inimigos comuns são extremamente repetitivos e carentes de estratégia. As batalhas dos chefes, em compensação, exigem um pouco mais de raciocínio. Quem relevar a falta de variedade e a mediana qualidade visual e é fã da Marvel pode apreciar a aventura de cerca de vinte horas de duração.

VEREDICTO

DC x Marvel. O combate aqui está de igual para igual, uma vez que os títulos são bastante parecidos e variam, basicamente, entre heróis e vilões dos universos criados pelas duas principais editoras de histórias em quadrinhos. Escolha o jogo que tiver mais afinidade com os personagens. **AB**





Valkyrie Profile 2: Silmeria

PS2

NOVO DUNGEON

Após alcançar o último save point do game, localizado na dungeon Tower of Lezard Valeth, você abrirá no mapa principal o Seraphic Gate. Nele você encontrará os inimigos e chefes mais poderosos, assim como os melhores itens. Além disso, lá você poderá recrutar permanentemente para sua equipe personagens que saíram dela no decorrer da aventura.

MÚSICA DE BATALHA DO PRIMEIRO VALKYRIE PROFILE

Após terminar o jogo uma vez, comece uma nova aventura pela opção New Game + e segure o botão L1 quando entrar em uma batalha.

Guitar Hero II

PS2

Para acionar os códigos é necessário executá-los com o controle-guitarra.

CÓDIGO

Amarelo, Amarelo, Azul, Laranja, Amarelo, Azul

Laranja, Azul, Amarelo, Amarelo, Laranja, Azul, Amarelo, Amarelo

Laranja, Azul, Laranja, Amarelo, Laranja, Azul, Laranja, Amarelo

EFEITO

Air Guitar

Platéia com cabeça de macaco

Super velocidade



especial

Okami

PS2

GANHE DEMON FANGS FACILMENTE

Nas duas telas de loading do game é possível faturar Demon Fangs. Naquela em que aparece uma trilha de patinhas de lobo, você deve apertar o botão X exatamente no momento em que aparecem para elas surgirem grandes.

Caso consiga fazer isso com todo o rastro, o desenho de um Demon Fang aparecerá no final, no lugar de Issun, sinalizando que você conseguiu.

Na outra tela basta você apertar várias vezes o X para fazer surgir várias patinhas. Num dado momento aparecerá um Demon Fang, indicando que você o ganhou.





Especial

Final Fantasy III DS

DUNGEON SECRETA

Para acessar o calabouço exclusivo da versão Nintendo DS de Final Fantasy III siga os seguintes passos:

- Mande no mínimo 7 mensagens pelo sistema Mog Net
- Mande 4 mensagens pela Mog Net para o NPC The Elderly 4
- Mande 4 mensagens pela Mog Net para o Rei Arusu. Isso abrirá uma nova quest
- Pegue uma airship que possa funcionar embaixo da água
- Vá até a ilha flutuante. Chegando lá migre para o sul
- Eventualmente, você encontrará uma sombra na água. Neste momento, entre na água
- Basta entrar na caverna para acessar a dungeon

PROFISSÃO SECRETA

No Final Fantasy III original de Nintendinho, os personagens começavam todos na classe Onion Swordsman. No DS o quarteto inicia como Freelance, mas é possível habilitar os cavaleiros-cebola que, quando equipados com armamentos específicos para a classe, se tornam alguns dos guerreiros mais poderosos do game.

Para acessá-los basta seguir as instruções abaixo:

- Registre outra (ou várias) IDs no sistema Mog Net
- Mande 7 mensagens para outra pessoa pelo Mog Net
- Mande e receba 4 mensagens de Topapa. Após a quarta, uma nova quest será habilitada
- Vá para a cidade de Uoul
- Fale com Topapa
- Vá para a caverna que fica ao norte de outra caverna
- Lá você terá de enfrentar 3 bombs
- Basta vencer a batalha para ganhar um cristal que habilita os Onion Swordsman



**mais**

O advento da nova geração

O mês de novembro desse ano não será como todos os outros: *Nintendo Wii* e o *PLAYSTATION 3* serão lançados, completando a trinca de consoles da próxima era de videogames ao lado do *Xbox 360*. Saiba um pouco mais sobre a chegada deles:

NINTENDO WII

A Big N aposta em um conceito revolucionário para o sucessor do *GameCube*: um joystick com sensor de movimentos que capta as ações do jogador em três dimensões, inovando a maneira de jogar. O **Nintendo Wii** chegou antes nos Estados Unidos: dia 19 de novembro sob o preço de 250 dólares com a coletânea de games casuais esportivos *Wii Sports*.

No Japão, só no dia 2 de novembro por 25 mil ienes e sem o brinde. Por incrível que pareça, o Brasil também poderá ser agraciado com o console conforme apontam rumores. Sem sombra de dúvidas, o título de lançamento mais aguardado é *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, que também aportará no cubo.



PLAYSTATION 3

A terceira plataforma de mesa da Sony conta com tecnologia de ponta: drive Blu-ray (possível sucessor do DVD) e o microprocessador Cell, fruto de uma empreitada de 400 milhões de dólares. A grande questão é se tanto investimento resultará na manutenção da soberania da família *PlayStation*, pois apenas o pacote básico do **PS3** chegou aos EUA pela bagatela

de 500 dólares no dia 17 de novembro; no Japão, seis dias antes por 49 980 ienes. Além disso, outra desconfiância é em relação aos jogos: games do naipe de *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*, *Final Fantasy XIII* ou *Grand Theft Auto IV* só em 2007. Se seguir a tradição dos consoles antecessores, o lançamento oficial não deve ocorrer no Brasil.

Xbox 360

UMA COMEMORAÇÃO NECESSÁRIA

Milton Beck, o responsável por tudo que diz respeito a **Xbox 360** no Brasil, já é praticamente um popstar. E, como tal, tem cacife dar uma festa de arromba num point descolado do bairro mais tchã-nã-nã de São Paulo. Afinal, o cara passou mais de meio ano dando entrevista atrás de entrevista, sem nunca responder nada de concreto sobre o lançamento do console por aqui. Para ele, essa festa devia ser uma comemoração à liberdade. Finalmente ele não terá mais que (não) responder as mesmas perguntas o tempo todo. Mas, ao contrário de grande parte das festas dadas por grande parte dos popstars por aí, essa festa teve um motivo principal para ser declarada. Um bom motivo, diga-se de passagem: era a noite do anúncio do lançamento oficial do **Xbox 360** em *terra brasilis*. Sim, a partir do dia primeiro de dezembro (já desse ano), os brasileiros poderão comprar o console da *Microsoft* com documentação completamente em português, garantia de um ano, assistência técnica especializada e tudo mais que um console brasileiro oficial tem direito, além, é claro, do gostinho de estar ajudando esta carente indústria tupiniquim a prosperar.

E que festa, eu diria. Logo na entrada, três TVs de alta definição e com um esdrúxulo número de polegadas esperavam os festejantes jornalistas, repousadas à frente de convidativos pufes e rodando *FIFA 07*, *Dead or Alive 4*, *Need For Speed Carbon* e *Gears of War*. Estas TVs ficaram disponíveis durante toda a festa -- que durou até as 3 da manhã --, e com certeza foram bem aproveitadas. Sim, uma balada com videogames. Isso existe, por mais inusitado (e perfeito) que possa parecer. Agora nos resta torcer para que a *Nintendo* e a *Sony* resolvam entrar de cara nesse tal de "mercado brasileiro" que parece tão assustador. Pelo menos teremos mais festas como essas. ◉

Por Fabio Bracht (stratofabio@gmail.com)



mais



DADOS VITAIS DO X360 BRASILEIRO

Lançamento: 1/12/2006

Preço: R\$ 2 999,00

Pacote: Console + 1 controle sem fio + controle remoto para + HD de 20 GB + frente removível + *Perfect Dark Zero* + *Project Gotham Racing 4* + *Kameo: Elements of Power*

Principais jogos de lançamento:

- *Gears of War*
- *Dead or Alive 4*
- *Dead or Alive Xtreme 2*
- *Viva Piñata*
- *Ninety-Nine Nights*
- *FIFA 07*
- *Need for Speed Carbon*



Fábulas

EM UM REINO MUITO DISTANTE...OU NÃO.

Que ninguém vive feliz para sempre, ninguém é bom ou mau de verdade e que nem sempre o bem vence, todo mundo sabe. Agora imagine que os personagens de contos de fada vivem nesse lugar ideal e paradisíaco. Bem, viviam.

Fábulas, quadrinho do roteirista Bill Willingham, é protagonizado por todas as criaturas mágicas dos livros de criança. No entanto, o reino de fantasia foi invadido e tomado pelo Inimigo. Assim, todas as fábulas fugiam aterrorizadas e foram desembarcar no mundo dos homens. Imagine as conseqüências: primeiro existe a necessidade de ocultar sua verdadeira natureza. Só isso já causa problemas: o que faria a Fera (de *Bela e a Fera*), ou o Lobo-Mau, os Três Porquinhos?

No ademais, o mundo real trouxe outras conseqüências para os mitos. Branca-de-Neve pega seu Príncipe Encantado na cama com outra, a Bela e a Fera têm diversos problemas conjugais e alguns personagens (que não conseguiram mudar sua aparência) devem viver confinados em uma fazenda.

A temática adulta rendeu a Willingham um espaço na *Vertigo* (selo mais maduro da DC). Até então, o roteirista não tinha produzido nada expressivo. No entanto, **Fábulas** se transformou no sucesso mais consistente da editora, que há muito não mostrava nada consistente, mais especificamente, desde *Sandman*, de Neil Gaiman.

No Brasil, a editora *Devir* já lançou dois encadernados da saga: *Lendas no Exílio* e a *Revolução dos Bichos* e acaba de chegar às bancas o terceiro volume encadernado de **Fábulas**, intitulado *O Livro do Amor*. O novo quadrinho narra a história entre duas das personagens, que estranhamente se apaixonam. Na verdade, seria impossível contar de quem estamos falando, melhor é ler. Se você precisa de mais razões para embarcar nesse mundo de pouca fantasia, a **Arena Maganize** resenha os dois primeiros trabalhos da série.





LENDAS NO EXÍLIO

O cenário é Nova Iorque e tudo começa com Branca-de-Neve, nova chefe no comando, atendendo diversos pedidos de fábulas. Bem mais durona que nos contos de fada, ela conta com a ajuda do investigador Bigby (o nome vem de Big Bad Wolf, ou seja, o Lobo Mau).

João (aquele que plantou o Pé-de-Feijão), abalado, procura o investigador por chegar ao apartamento da namorada Rosa-Vermelha e encontrar sangue por todo lado. Rosa é irmã de Branca-de-Neve e já serviu como pivô para separação entre Branca e o Príncipe. Além de manter um relacionamento com João e o Barba Azul (ao mesmo tempo).

A partir daí a história segue com diálogos inteligentes, clima de cinema noir e muitas reviravoltas. Contém todos os elementos clássicos de uma narrativa de Agatha Christie, incluindo a famosa cena de revelação, que ocorre quando todos os participantes estão presentes e o investigador traça uma linha de raciocínio que surpreende os presentes.

Adicione pitadas de humor referencial e pronto. Os momentos mais marcantes estão nas cenas em que o Lobo vai visitar um dos Três Porquinhos, que lhe serve presunto, em que Pinóquio conta, enfurecido, que uma fada o transformou um menino de verdade há mais de 300 anos e que ele nunca chegou à puberdade, entre outras.

O desenho fica a cargo de Lan Medina, que incluiu diagramação e requadros mais fantasiosos a seu estilo realista.

Lendas no Exílio foi agraciado com o prêmio *Eisner Award* de melhor história em capítulos de 2002 e serve como uma introdução sólida e vigorosa do novo mundo das **Fábulas**.



A REVOLUÇÃO DOS BICHOS

Com o título retirado do romance anarquista de George Orwell (o mesmo de 1984), o leitor deve imaginar que a história deve contar com uma revolução numa fazenda, onde porcos decidem tomar o controle. E está certo. No entanto, as referências não acabam aí.

Os elementos do primeiro arco se solidificam aqui, entretanto não é necessário ter lido **Lendas** para entender a narrativa da segunda saga. A fazenda é um lugar para os personagens que não puderam alterar sua aparência, como o Gato de Botas e a família Urso. Para seus habitantes, é uma prisão que os mantém fechados do resto do mundo e após centenas de anos de isolamento, a fazenda explode em burburinhos de revolução.

Branca-de-Neve decide levar sua irmã para visitar o lugar, imaginando que isso possa incutir um senso de responsabilidade

na personalidade fraca de Rosa. Contudo, quando chegam, percebem que as coisas não estão no lugar onde devem estar.

A história ganha um ritmo de ação e suspense, que conta com o assassinato de algumas fábulas importantes, além de uma revelação importante sobre um dos personagens mais dóceis de todos os contos de fada.

O desenho de Mark Buckingham (de Batman, Constantine e as minisséries da Morte), se mostra superior ao trabalho de Medina pelo esmero com as criaturas mais fantásticas e pela mescla com personagens mais humanos.

A diferença desse arco é que, quando o caso acaba, o leitor tem a impressão de que tudo não ficou bem resolvido como em **Lendas**, não existe explicação para o comportamento de pessoas, inclusive de Branca, que insiste em manter as fábulas presas na fazenda.

Outra mudança sem explicação foi a alteração do formato realizada pela Devir. ◊

Por Flávia Gasi (flavia@hive.com.br)





Invencível

BOM-HUMOR COM HEROÍSMO JOVEM

História com super-heróis adolescentes já deixaram de ser novidade há muitos anos. Neste meio tempo, até o Homem-Aranha, um dos pioneiros deste gênero de narrativa, cresceu, arranhou um emprego, casou, teve filhos e vivenciou outras aventuras bizarras de gente grande.

Ainda assim, é sempre bacana acompanhar personagens com poderes extraordinários na idade mais tenra da vida. Vide o atual sucesso do seriado Smallville, que mostra o Super-Homem ainda adolescente e caipira vivendo na roça, e de desenhos animados, como X-Men Evolution e Super-Choque.

Invencível, HQ da Image Comics criada por Robert Kirkman, segue o mesmo esquema, sem se preocupar em inovar muito. Não espere que a revista reinvente a roda, mas isso não impede de ser uma ótima nova idéia.

O protagonista é Mark, um adolescente norte-americano que é filho de Omni-Man, um dos mais poderosos super-heróis de todos os tempos, com uma humana normal. Ele goza de habilidades similares às do pai, porém ainda não sabe bem como usá-las.






Isto é mote para situações diversas, a maioria delas cômica. Outra boa sacada é a utilização de arquétipos de histórias de heróis para reforçar o humor, resultando em uma espécie de versão HQ de Seinfeld. Claro, sem o mesmo brilhantismo do comediante, mas com empolgantes lampejos de genialidade, como quando o alienígena Allen passa quinze anos por engano ameaçando o planeta Terra, quando devia estar em Tura, ou a cena em que William descobre que Mark é o Invencível pelo fato de ele sumir quando o herói aparece e voltar quando o benfeitor vai embora. Pena que tais momentos são raros no volume todo. As ilustrações do volume 2 são na maior parte responsabilidade de Cory Walker, porém há também cenas de Ryan Ottley – que

assumiu a arte da série – e também de outros convidados. Estes últimos ficaram encarregados das páginas de apresentação dos Guardiões Globais, uma assumida sátira da Liga da Justiça.

Tanto os traços de Cory como de Ryan são bem limpos e claros, sem grandes floreios, o que torna a leitura bem fluida e agradável. Vale o mesmo para o trabalho de colorização de Bill Crabtree, que se apóia na utilização de cores fortes e chapadas com apenas dois tons de iluminação.

Ademais, o encadernado vem acrescido de mais de uma dúzia de páginas com esboços de cenas e personagens da HQ, assim como devaneios filosóficos de Robert Kirkman. 

Por Claudio Prandoni (claudio@hive.com.br)

INVENCÍVEL

Roteiro: Robert Kirkman

Arte: Cory Walker

Editora: HQM Editora

Formato: 16,5 x 24 cm

Páginas: 208

Quanto: R\$ 25,00

REFERÊNCIAS

Powers não é a única referência do quadrinho, na verdade a primeira e mais clara está no seriado de sucesso *Sex and The City*. **Ultra** chegou a ser chamada assim quando foi lançada nos Estados Unidos e para todos os fatores: humor inteligente, arquétipos femininos bem delimitados e grande sucesso, a comparação não poderia ser mais feliz.

No entanto, como descrito no prefácio de Odair Braz Junior, editor da *Pixel*, os autores nunca tinham visto um episódio sequer do seriado. Ainda citando o texto, o editor conta que bandas como Radiohead, Death Cab for Cutie foram influências para os irmãos Luna.

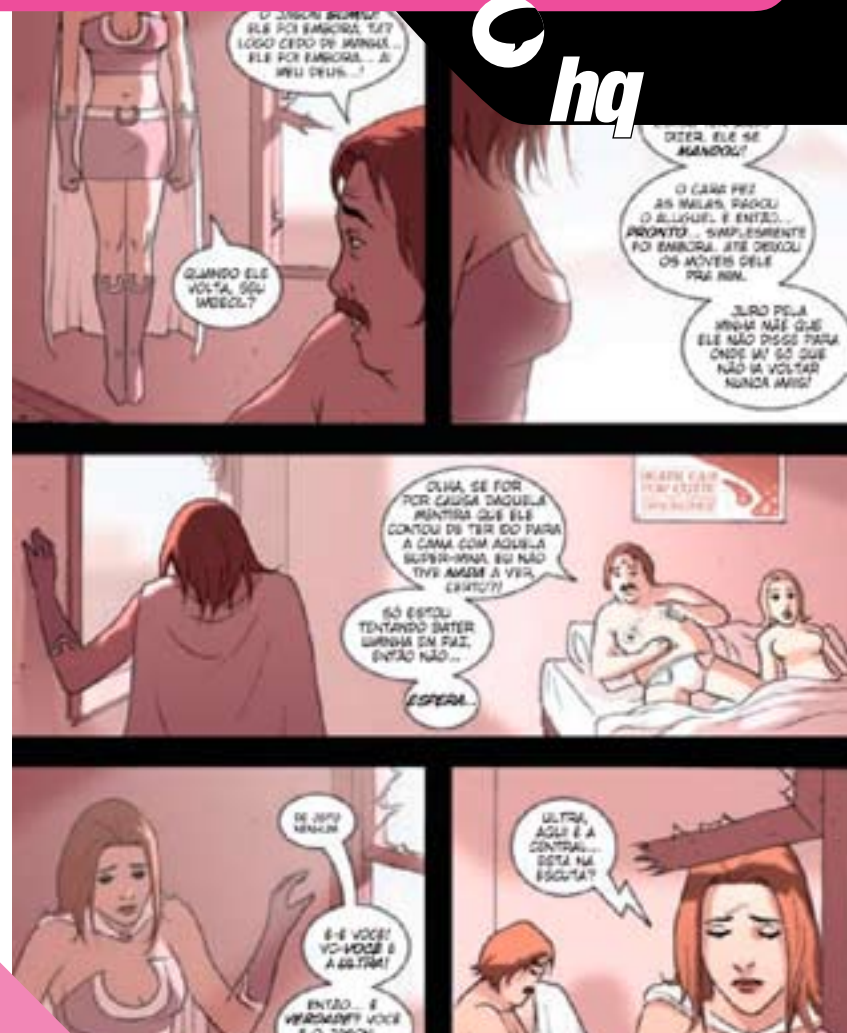
Outro fator importante é o uso de revistas dentro da HQ, com entrevistas fictícias e divertidas das personagens. Além de funcionar como um bônus, ajuda a caracterizar as heroínas. As capas são inspiradas nos periódicos *Maxim* e *Rolling Stones* (que finalmente chegou ao Brasil, corre pra banca).

SETE DIAS

Tudo começa com as três amigas no carro, discutindo a vida amorosa de Pear, que não namora há cinco anos (quem disse que é mais fácil para quem tem superpoderes?). Para apimentar as coisas, as meninas acabam consultando uma vidente que profecia que a Vaqueira iria receber aquilo que deu de si, Afrodite iria sofrer uma perda e Ultra iria se apaixonar, tudo isso em sete dias.

Os dois volumes encadernados contam o que acontece durante a semana, com viradas de história muito bacanas e inclusão de novos dilemas. Depois de acabar **Sete Dias**, o leitor se surpreende que um roteiro aparentemente noveleiro pode deixar aquela famosa sensação de quero mais. Talvez a resposta esteja no equilíbrio entre futilidade, sexo, ação e muitos desenganos. ○

Por Flávia Gasi (flavia@hive.com.br)



ULTRA

Autores: Joshua e Jonathan Luna

Editora: Pixel Media

Formato: 21 x 28 cm

Páginas: 132

Quanto: R\$33,90

Revistas sobre quadrinhos

Achou que o mercado editorial de revistas especializadas em quadrinhos tinha se esgotado? Bom, não é o que a banda diz. Confira as novidades:



Inicialmente bimestral, a proposta é misturar reportagens jornalísticas com histórias em quadrinhos. Além disso, aposta forte dos nomes do meio de jornalismo e pesquisa, como Álvaro de Moya (autor de "Shazam!" e "História da história em quadrinhos") e Waldomiro Vergueiro (professor da USP, coordenador do Núcleo de Pesquisas de Histórias em Quadrinhos da USP e organizador do livro "Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula"). Boa sorte!



Já no seu segundo número, o objetivo da editora Europa é recheiar as páginas com curiosidades e matérias especiais de figuras bem conhecidas dos quadrinhos. Apesar de faltar um pouco de reportagens sobre editoras independentes e notícias do mundo HQ em geral, a publicação é certa na hora de criar um grande almanaque.



Aproveitando o frisson da "Neo Tokyo", a editora Escala faz uma linha mais "Herói", com reportagens sobre TV, cinema, animê e quadrinhos. Aqui há uma preocupação que vai além de noticiar apenas sobre Marvel e DC. Um bom exemplo é a reportagem sobre Gutemberg Monteiro. Vale a pena.



mais

CONSTANTINE 2

Keanu Reeves (*Matrix*) já afirmou que participará da segunda parte de Constantine, que deve ser muito mais densa. A produtora afirmou que o primeiro filme faturou mais de 150 milhões de dólares e que pretende levar a ação para outro nível. A nova história deve se passar na América do Sul.



COMPRAS

Adicione à sua coleção:

- Os Mortos-Vivos: Caminhos Trilhados (Robert Kirkman)
- A Metamorfose de Lucius (Milo Manara)
- Top 10: Assuntos Internos (Alan Moore)



NOS QUADRINHOS E NA VIDA REAL

Não é que um monte de gente se fantasiou de V (de Vingança, Alan Moore) e fez passeata nos Estados Unidos? Pois é, agora quero ver explodir o parlamento.





música

Asian Kung-Fu Generation

NERDS E DESAFINADOS

Não é de hoje que a música japonesa vem ganhando espaço entre o público ocidental, e boa parte disso se deve à vasta popularização dos animês e à influência cultural que eles arrastam para esta parte do mundo.

Um ótimo exemplo disso é a banda de rock, ou melhor j-rock, Asian Kung-Fu Generation – abreviando ao melhor estilo japonês: Ajikan. O grupo emplacou músicas em dois dos animês mais populares de todos os tempos. É deles a segunda abertura de Naruto (Haruka Kanata) e um dos encerramentos de Full Metal Alchemist (Riraito). Mas as coisas nem sempre foram assim tão fáceis...


No ano de 1996, na faculdade, Kensuke Kita, Takahiro Yamada e Masafumi Gotô se conheceram e formaram a banda; tempos depois Kiyoshi Ijichi, até então baterista de outro grupo universitário, se juntou a eles. Como todo músico que não tem um empresário poderoso e nem dinheiro para o jabá, eles ralaram muito até surgir alguma oportunidade, tocaram músicas próprias com letras em inglês em bares e festivais até 2000, quando gravaram sua primeira música em japonês e distribuíram fitas K7 (lembra disso?) para praticamente todas as rádios de rock. Um DJ gostou do som e passou a tocá-lo em seu programa. Com o sucesso dessa música, a banda conseguiu fechar contrato com a Sony Music e, em 2002, lançou o mini álbum Houkai Amplifier. Desde então, o volume de fãs do grupo só cresceu.



Os gostos pessoais do quarteto são basicamente rock e rock alternativo, o que ajuda a justificar o estilo musical e visual do Ajikan. As três características mais marcantes do grupo são definitivamente: a aparência quase nerd, à la Weezer; um vocal que surpreende por ser agradavelmente desafinado; e um

poderoso contrabaixo que, de tão característico, se tornou a marca da banda.

Asian Kung-Fu Generation tem músicas fortes, que geralmente carregam sentimentos tristes, mas é como se suas canções fossem cartas melancólicas que já trouxessem o nó da garganta desatado

e o grito devidamente desentalado, não deixando espaço para qualquer agonia. Ouvir Ajikan é um interessante passeio pelos sentimentos humanos, que transpõe a barreira da compreensão da língua e garante satisfação mesmo para quem normalmente não gosta de música japonesa ou animê. 

Por PH (ph@hive.com.br)

PERFIL DA GERAÇÃO KUNG-FU

Conheça as influências de cada integrante da banda:



Masafumi Gotō

Vocal & Guitarra

Influências:

Weezer, TEENAGE FANCLUB, Number Girl, eastern youth



Kiyoshi Ijichi

Bateria

Influências:

Bryan Setzer, Hi-STANDARD, LINK



Kensuke Kita

Vocal & Guitarra

Influências:

Radio-head, Manics, SUPERGRASS



Takahiro Yamada

Vocal & Baixo

Influências:

The Beatles, OASIS, Smashing Pumpkins, Pet Shop Boys




música

The Killers – Sam's Town

COMOVENTE E MATADOR

Sam's Town consegue a proeza de ser tão bom quanto *Hot Fuss*, o disco de estréia da banda norte-americana *The Killers*. O estilo é essencialmente o mesmo, apoiando-se bastante em recursos eletrônicos – em especial teclado – e na expressiva voz de Brandon Flowers, que conta novamente com uma leve distorção.

O que difere este álbum do primeiro é a variedade das composições, que vão de ritmos rápidos – a exemplo da faixa de mesmo nome do CD ou *Bones* – para outros mais contidos, como na ótima *When You Were Young*, todos com batidas bem diferenciadas.

Outra novidade bacana é a utilização de corais em algumas faixas, o que ajudou a enfatizar o tom sempre melancólico das músicas. De resto, o conjunto continua afinado, principalmente o baixista Mark Stoermer, com uma participação mais marcante. ◊

Por Claudio Prandoni (claudio@hive.com.br)



Evanescence – The Open Door

TALENTO QUE NÃO SE ESVAI

Após três turbulentos anos de produção, finalmente o *Evanescence* lança **The Open Door**, segundo álbum do grupo. Foram vários contratemplos, desde projetos pessoais dos membros da banda que atrasaram as gravações, passando pela demissão de um empresário até um derrame sofrido pelo guitarrista Terry Balsamo. Some a isso o desejo da vocalista Amy Lee de deixar o processo de criação fluir sem pressão de gravadoras, atrasando a saída do disco de março para outubro deste ano.

Mas desta amálgama de problemas e reveses emergiu um disco que mostra o potencial bruto do *Evanescence* em estado refinado. A síntese disto está na faixa *Call Me When You're Sober*, em que Amy exibe uma emocionante performance e os sons de riffs pesados de guitarras harmonizam com passagens de piano. No mais, o CD apresenta composições empolgantes que alternam com equilíbrio trechos carregados de distorções com outros calmos. ◊ CP





LocoRoco

INSANIDADE MUSICAL

Além da simplicidade e diversão, um dos trunfos de **LocoRoco** – game de plataforma 2D lançado para o PSP em setembro – era a ensadecida trilha sonora – uma das mais originais dos últimos tempos.

Tal demência musical é fruto da criatividade da dupla Nobuyuki Shimizu (*Wild Arms 4*) e Kemmei Adachi (*Tourist Trophy*), que fizeram canções que combinam perfeitamente com o clima despojado e alegre do jogo.

Muitas das 44 faixas têm a mesma melodia, variando apenas no cantor e estilo. Uma característica freqüente do CD é um coral de crianças, recurso pouquíssimo aproveitado em games – *Katamari Damacy*, *Tales of Legendia* e *Mr. Driller* são outros que também apresentam vozes infantis.

Para completar, o álbum é eclético, com gêneros como new age, surf rock e reggae. Se não jogou **LocoRoco**, confira pelo menos a trilha. ◊

Por Alexei Barros (alexei@hive.com.br)



FALA AÊ: falae@hive.com.br



música

God Hand

DIVINO ATÉ A FAIXA 2

O CD **God Tracks!** corresponde à parte musical do recém-lançado beat'em up para PlayStation 2, *God Hand*, derradeiro título da *Clover Studio*, que encerrará suas atividades em março de 2007. O compositor responsável não é dessa desenvolvedora, mas sim da *Grasshopper Manufacture* (*Killer 7*): Masafumi Takada.

A trilha começa com um empolgante surf rock: *Gene's Rock-a-bye* lembra até o tema do seriado Havaí Cinco-0. Depois dessa, as 22 seguintes desbancam para uma repetitiva miscelânea de techno e funk. O resultado final é irritante, tamanha a falta de inspiração dessas faixas, que só justificam ser ouvidas durante a pancadaria desenfreada do jogo.

Ouçá apenas a primeira no site oficial de *God Hand* (<http://www.cloverstudio.co.jp/godhand/main.html>). Não escute as outras.

Você não estará perdendo nada. ◊ AB



ONDE COMPRAR?

Os álbuns analisados aqui assim como outros produtos relacionados à game music estão à venda apenas no Japão. Pela Internet é possível encontrar lojas virtuais que fazem entrega no Ocidente, como Play-Asia (www.play-asia.com), Animation (www.animation.com) e CDJapan (www.cdjapan.co.jp).