

SUA REVISTA DE CULTURA GAMER

ARENA
magazine

#18 MAR.2007

God of War II

Kratos em mais um dia de fúria e destruição

Power Rangers

Todos os guerreiros multicoloridos que lutaram contra o mal

Who Wants to Be a Superhero?

Vista seu cosplay e desafie Stan Lee

O mundo é mágico

Calvin, Haroldo e aventuras mil em um só livro

MTV Unplugged: Korn

Sem distorção, mas com a mesma personalidade



editorial

Nessa edição da revista Arena, estréia a seção Live Action, que irá abranger os lendários seriados nipônicos que tanto marcaram nossas infâncias, como Power Rangers, e que andam meio esquecidos.

Isso é apenas um reflexo da admiração que temos pelo Japão. Não é à toa que, além da parte específica de animês e mangás, ainda falamos de J-music, sem contar, obviamente, dos games. Afinal, grande parte dos otakus também é aficionada por jogos eletrônicos.

É por essas e outras que fomos visitar novamente o Bairro da Liberdade em São Paulo para exibir mais dessa cultura peculiar. Sorte a nossa que podemos ter uma amostra aqui no Brasil do que há naquele fascinante arquipélago.

Alexei Barros

expediente

Contato

Redação:

falae@hive.com.br

Comercial:

comercial@hive.com.br

Visite o site Arena Turbo
www.arenaturbo.com.br

Redação

Editor:

Alexei Barros

Redator:

Claudio Prandoni

Colaboradores:

Camila Tanabe, Eddy Antonini,
Fabio Bracht, Ming Vinícius Ko
e PH Monteiro

Arte

Projeto Gráfico:

Angelo Tripodi

Diagramação:

Roberta Mellone

Nipo-Japonês honorário:

PH Monteiro

Administrativo:

Leiko Koga

Conselho:

Charles Betito Filho
Mitikazu Koga Lisboa

ANIMÊ, MANGÁ E LIVE ACTION

03 PERSONAGENS ERRANTES: *Diferentes heróis, mesmas histórias*

05 LIBERDADE 2: *Voltamos ao reduto oriental*

07 POWER RANGERS: *Super sentai morfado*

10 SAN: *Vem aí o AnimePlay*

11 MAIS: *Animê de Blue Dragon em abril*

CINEMA, DVD E TV

12 MOTOQUEIRO FANTASMA: *Veloz e furioso*

14 SCOOP: *Furo de reportagem de Scarlett Johansson*

16 PETER PAN EDIÇÃO PLATINUM: *Terra do nunca platinada*

18 OS INFILTRADOS: *Mais um suceso premiado de Scorsese*

19 WHO WANTS TO BE A SUPER HERO?: *Super-heróis de cosplay*

22 30 ROCK: *Mais um filhote de Saturday Night Live*

24 MAIS: *O retorno das Tartarugas Ninjas*

GAMES

25 GOD OF WAR II: *Retorno divinal de Kratos*

28 GHOST RIDER: *Kratos versão carbonizada*

30 WINNING ELEVEN: PRO EVOLUTION SOCCER 2007: *A bola ainda rola redonda*

32 ESPECIAL: WARIOWARE: *Perca a vergonha e comece a rebolar*

36 GAME LIFE: OPERA BROWSER: *Conheça sites feitos apenas para o Wii*

39 MAIS: *Kratos também no PSP*

HQ

40 GRANDES ASTROS: SUPERMAN: *Homem de Aço sob a tutela de Grant Morrison*

42 O MUNDO É MÁGICO: *A mágica do dia-a-dia*

44 MAIS: *Novo volume da coleção de Sandman*

MÚSICA

45 HIROYUKI NAMBA: *Pianista por excelência em animês e games*

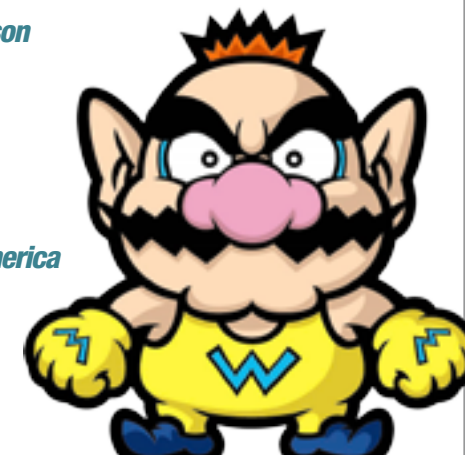
47 ROCKY BALBOA: THE BEST OF ROCKY: *Relembre Gonna Fly Now e Live in America*

47 MTV UNPLUGGED: KORN: *Metal desplugado*

48 TALES OF THE TEMPEST: *Nebulosa falta de inspiração*

48 SEIKEN DESETSU 4 ~ SANCTUARY ~: *Bela como a árvore Mana*

49 MAIS: *Novo CD do T-Square*





mangá

Personagens Errantes

O IMPÉRIO ERRANTE

O que Lobo, Wolverine, Conan, Hellboy, Jonah Hex, Samurai Jack, Takezo (*Vagabond*), Itto Ogami (*Lobo Solitário*), Gatts (*Berserk*), Himura Kenshin (*Rurouni Kenshin/Samurai X*) ou até Kwai Chang Caine (*Kung-Fu*) e John Constantine (*Hellblazer*) tem em comum? Sinto uma atmosfera inerente em todos esses personagens e em muitos outros que poderia citar. Uma certa energia presente em tais criações que você não encontra em outras. Fortes, espertos (ou sortudos?), eternos nômades (em sua maioria), imbatíveis.

Vejo uma fórmula muito eficaz que é usada no mercado do entretenimento. Criam um personagem, uma premissa forte e jogam ele no mundo em situações diferentes e inusitadas, em que a pessoa sempre assiste ou lê cada episódio sabendo que o seu personagem favorito vai sobreviver no final, mas a pergunta é: “como ele vai se virar dessa vez?”. É interessante que o leitor ou telespectador fica sempre interessado na história com o uso dessa tática e não percebe que o que está entretendo não é o personagem, mas sim, o que está acontecendo com ele. Agora você me pergunta: qual a diferença?

A diferença é que todos esses personagens são praticamente intercambiáveis. Poderíamos muito bem pegar o enredo de um capítulo de *Conan*, e com uma ou outra alteração no enredo, transformar em uma história para *Hellboy*. E vice-versa.

Em outro exemplo, *Cowboy Bebop*, *Samurai Champloo*, e *Caverna do Dragão* usam a mesma fórmula acima citada, mas com uma panelinha de personagens nômades, como em um grupo de personagens de RPG. Mesmo assim, os vemos em situações e localidades variadas.

Como Joseph Campbell definiu para o mundo em *O Poder do Mito*, todos são manifestações menores ou maiores de heróis mitológicos como Hércules e obedecem a essa regra fundamental. Mas porque mesmo assim, sempre estamos nos entretendo com eles, como se fosse algo inédito?



**mangá**

A razão está na criatividade de como contar a história. É interessante a idéia de nunca ter um lar para nossos heróis durante as histórias, livrando o(s) personagem(s) de amarras, eles seguem o que Chuck Palahniuk determinou em *Clube da Luta*: como não tem mais nada a perder, estão livres para fazer qualquer coisa. O que é sensacional (e motivo de sucesso garantido)!

FASCINANTE. INTROSPECTIVO.

Todos queremos nos ver dentro dessas histórias. É o que faz delas interessantes. Sentir o que o personagem sente. O alívio de ver o vilão derrotado, o prazer do objetivo conquistado, ou simplesmente a satisfação de tirar sarro do mundo alheio e rir junto.

Claro que sempre coloca-se uma trama maior na história, senão seria muito besta. Nada é tão casual, como uma partida de baralho. Vingança, retorno ao lar, pagar contas, matar a fome, virar rei, salvar o mundo ou apenas sobreviver. Do motivo mais banal ao mais nobre, o importante é como em séries de TV à la *Lost*: nunca deixe seu personagem atingir seu objetivo, sempre deixe tudo em aberto, até o dia que se decidir concluir a obra, e resolver os problemas dele (ou até quando o leitor se cansar...).

Mesmo assim, as premissas raramente chegam a cansar quando o roteiro é bem planejado. Nossos heróis viram parte de nós mesmos. Esquecemos que a obra é uma ficção e vivemos juntos com os personagens. E, como boa parte dos exemplos que citei estão sempre viajando pelo mundo, é como tirar férias sem sair de casa. Conhecer novos lugares está no cerne dos desejos humanos. É uma evolução, um aprendizado de forma indireta, como um passo de cada vez tentando alcançar o horizonte.

Talvez temos que aprender mais com esse tipo de pensamento e se inspirar nessas obras, pois o que tem acontecido na sua vida que pode ser retratada em uma história? Qual é o seu seriado?

Acho que a grande questão e o grande desafio é esse. No final nos identificamos com esses personagens pois somos como eles: enquanto tudo não está resolvido, estamos vivendo ainda, errando, aprendendo, lutando e andando. Sem isso, com nossos problemas resolvidos, nossa vida acaba. Assim como acaba o seriado.

Eles erram. Eles são humanos. Eles são errantes. ◊

Por Ko Ming (koming@gmail.com)



animê

Liberdade 2

O JAPÃO AINDA É AQUI

Depois que publicamos na última edição a matéria sobre lugares bacanas da **Liberdade**, nossas caixas de e-mail ficaram simplesmente lotadas (valeu mãe!).

Por isso, atendendo aos milhares, senão milhões de pedidos, fizemos uma nova visita ao bairro para saber onde é bom comprar bonequinhos, acessórios e revistas.

Divirta-se com esta segunda parte da matéria e, se você tiver alguma crítica ou sugestão, mande seu recado para falae@hive.com.br, mas seja rápido ou nós podemos acabar fazendo uma terceira parte! ◊

Por PH Monteiro (ph@hive.com.br)

Colaborou Alexei Barros

SHINOZAKI

Loja de miniaturas e acessórios

Se você sempre sonhou em ter o Kakashi (*Naruto*) em cima da sua geladeira ou o Ryu (*Street Fighter*) fazendo a pose do hadouken ao lado do monitor, esse é o lugar certo para realizar seu desejo.

Na **Shinozaki** é possível encontrar uma enorme variedade de miniaturas de personagens de animês, games e até filmes. Além disso, também há várias opções de acessórios temáticos, como chaveiros, colares e outros penduricalhos.

Endereço: Avenida Liberdade, 363, loja 231

Telefone: (11) 3341-7756

Site: www.lojashinozaki.com.br

Comunidade no Orkut: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=26266438

Prós: Miniaturas importadas que são raras

Contras: A loja fica um pouco escondida

Não se esqueça: de perguntar sobre os torneios de cardgames



Chaveiros e correntinhas para pendurar na sua mochila. Encontrar algo que lhe agrade é fácil, difícil é querer sair da loja!



Akira, do filme homônimo, em sua moto: riqueza de detalhes e qualidade no acabamento das esculturas.



Pense em uma série, provavelmente há algo dela aqui. E essa é apenas uma das vitrines.

FONOMAG

Livraria

Nossas mochilas ficaram cheias (e as carteiras vazias) depois da visita que fizemos à **Fonomag**. Compramos um monte de revistas, mangás em promoção e um dicionário japonês-português para ajudar a entender tudo isso.

Temos certeza de que você vai gostar da loja, afinal, todo bom apreciador do entretenimento oriental deve ter pelo menos um mangá importado na sua coleção, nem que seja só pela curiosidade – ou para fazer inveja nos amigos.

Endereço: Rua da Glória, 242

Telefone: (11) 3104-3329 / 3399

Prós: Periódicos, como mangás, chegam com pouco atraso em relação ao lançamento oriental.

Contras: 99% dos produtos estão em japonês, logo quem não sabe a língua não os aproveitará por completo.

Não se esqueça: de se informar sobre assinatura de suas revistas nipônicas favoritas.



A variedade é grande. Além dos periódicos, nas prateleiras da **Fonomag** também existem dezenas de livros que abordam desde culinária até fatos históricos.



As revistas japonesas são famosas por suas capas discretas, organizadas e com poucas cores vibrantes (ah, o sarcasmo).



Sempre há mangás importados em promoção na **Fonomag**. Alguns mais antigos (com centenas de páginas e várias histórias) chegam a custar por volta de R\$6,50.



live action



Power Rangers MINNA, HORA DE MORFAR!

Na década de 1980 os jovens ocidentais podiam dizer que suas vidas eram extremamente mais simples que a dos orientais. Enquanto o Ocidente era atacado por ditadores comunistas, corporações malignas e guerrilheiros, mas era protegido por soldados descamisados, cyborgs policiais ou grupos táticos específicos, o Japão sofria da terrível ameaça de monstros intergalácticos gigantes e dependia da força de um pequeno grupo de heróis e seu enorme robô.

Isso até a chegada dos anos 1990, quando os vilões tomaram como seu novo ponto de ataque a pacata Alameda

dos Anjos. A cidade era secretamente vigiada por Zordon – o ser intergaláctico que, com a ajuda do An-dróide Alpha 5, recruta cinco jovens de bom coração para lutar a favor do bem.

Foi com a primeira temporada de *Mighty Morphin' Power Rangers* (apenas **Power Rangers** no Brasil) que o conceito de Super Sentai atingiu em peso o Ocidente, movendo quantidades absurdas de dinheiro com uma franchising que colocou o logotipo dos heróis em brinquedos, jogos, materiais escolares entre muitas outras coisas.



PARTINDO DO ORIGINAL

Sentai é a palavra japonesa para esquadrão e também o sinônimo de grupo de pessoas, geralmente cinco no início, que têm a habilidade de se transformar em heróis em uma armadura flexível, dotada de um capacete. Cada um é representado por uma cor definida.

As séries Sentai datam de 30 anos atrás no Japão, com a primeira delas (*Himitsu Sentai Goranger*) estreando em 1975 e abrindo caminho para um conceito que foi se expandindo até hoje com *Jūken Sentai Gekiranger*, que está em exibição. Todas seguem um padrão comum de narrativa: os heróis enfrentam organizações malignas que toda semana despacham um monstro junto com um batalhão de soldados para aterrorizar a cidade, o Sentai enfrenta o vilão e finalmente o

destrói. O monstro revive em um tamanho gigantesco e o Sentai se vê obrigado a chamar seus veículos que, em uma união chamada gattai, se transformam no robô poderoso que finalmente põe fim no inimigo.

Power Rangers é uma adaptação ocidental dessas séries, idealizada pela *Saban Entertainment*, que vai além da dublagem. Conta também com um elenco americano para refazer todas as cenas em que os heróis aparecem sem capacete, com uma história normalmente diferente da original, mais comercialmente exequível para o público-alvo. As seqüências de ação passam por um processo de dublagem e podem ser re-editadas à conveniência do roteiro ocidental.

Em 2002, a *Saban Entertainment* foi comprada pela *Disney*, que mudou toda a produção para a Nova Zelândia. Com o tempo, passou a incorporar dublês ocidentais na produção japonesa original, o que fez com que a qualidade tanto das séries japonesas quanto principalmente de **Power Rangers** melhorasse muito, tornando as histórias mais similares.

Nesse ano, enquanto os japoneses estão curtindo *Jyuuken Sentai Gekiranger*, nos Estados Unidos é exibida a premiere de *Power Rangers*

Operação Overdrive, baseado em *GoGo Sentai Boukenger*. Uma ótima opção para passar aquela meia horinha com o vovô Orias, que não pára de falar do *National Kid*, o único japonês que ele se lembra.

Se considerarmos que um Sentai tem em média 48 episódios, cada capítulo tem pelo menos um inimigo diferente e até *Boukenger* já foram feitas 30 séries, podemos afirmar que a criatividade nipônica colocou pelo menos 1440 monstros na tela da televisão. ◊

Por Eddy Antonini (ironballs@gmail.com)

POWER RANGERS E SUAS ORIGENS JAPONESAS

Temporada	Estréia Americana	Estréia Brasileira	Baseado em	Estréia Japonesa
Power Rangers	1993	1994	Kyouryuu Sentai Zyuranger	1992
	1994	1995	Gosei Sentai Dairanger	1993
	1995	1996	Ninja Sentai Kakuranger	1994
Alien Rangers	1995	1996	Ninja Sentai Kakuranger	1994
Power Rangers Zeo	1996	1997	Chouriki Sentai Ohranger	1995
Power Rangers Turbo	1997	1998	Gekisou Sentai Carranger	1996
Power Rangers no Espaço	1998	1999	Denji Sentai Megaranger	1997
Power Rangers Galáxia Perdida	1999	2000	Seijuu Sentai Gingaman	1998
Power Rangers Lightspeed Resgate	2000	2001	Kyuukyuu Sentai GoGo-V	1999
Power Rangers Força do Tempo	2001	2002	Mirai Sentai Timeranger	2000
Power Rangers Força Animal	2002	2003	Hyakujuu Sentai Gaoranger	2001
Power Rangers Tempestade Ninja	2003	2004	Ninpuu Sentai Hurricanger	2002
Power Rangers Dino Trovão	2004	2005	Bakuryuu Sentai Abaranger	2003
Power Rangers S.P.D.	2005	2006	Tokusou Sentai Dekaranger	2004
Power Rangers Força Mística	2006	2007	Mahou Sentai Magiranger	2005
Power Rangers Operação Overdrive	2007	2008*	GoGo Sentai Boukenger	2006

*Previsão



**live action**

MORFO-FATOS

Confira algumas curiosidades da série **Power Rangers**:

- Shiro Izumi, que era Change Pegasus (azul) em *Changeman* também chegou a fazer o Dragon Ranger (verde) em *Kyouryuu Sentai Zyuranger*.
- Os Rangers de cor amarela na versão americana costumavam ser sempre mulheres nas primeiras séries, mesmo nos casos em que originalmente no Japão o personagem era masculino. Isso fez com que muitas Rangers morfassem ganhassem uma considerável massa corpórea sem explicação, como é o caso de Trini (Thuy Trang, atriz vietnamita falecida em 2001 em um acidente de carro), Ranger amarela que, na verdade, era o ator Takumi Hashimoto no original.
- As primeiras temporadas de **Power Rangers** continuaram com a mesma história depois de acabar o material de *Jyuranger*. Isso obrigou a *Saban* a pedir que a *Toeï* produzisse cenas com monstros exclusivos para **Power Rangers**.
- Talvez o personagem mais conhecido da série **Power Rangers** seja Tommy Oliver (Jason David Frank), que foi quem mais usou cores diferentes durante as temporadas. Quatro no total: verde, branco, vermelho (duas vezes) e preto.
- A criação de **Power Rangers** junto com a crescente globalização garantiu que a série ganhasse espaço não só nos Estados Unidos, mas em todo o mundo ocidental, dificultando a entrada das séries originais nos outros países, o que descontentou muita gente que preferia as japonesas.
- As cores usadas para as séries são vermelho (uma cor obrigatória), azul, amarelo, verde, rosa, preto, branco, prata e dourado.
- As duas primeiras séries japonesas *Goranger* e *JAQK* não tinham monstros nem robôs gigantes, o que garantiu que por muito tempo elas não fossem consideradas Super Sentai, mas apenas Sentai. Em uma estratégia comercial para adiantar os 25 anos de Super Sentai a *Toeï* resolveu reconsiderar o conceito.
- **Power Rangers** foi dublado no Japão para serem lançados na televisão e em vídeo. Normalmente os dubladores eram atores de séries sentai.
- *Power Rangers Tempestade Ninja* teve um episódio em que os heróis assistiam um episódio tirado da série original *Ninpuu Sentai Hurricanger*. No contexto, os japoneses tinham produzido uma série levemente baseada nos **Power Rangers**.
- Em todas as Séries Sentai nunca a cor vermelha foi usada para uma mulher. Em *Power Rangers SPD* isso tecnicamente aconteceu, mas a Ranger vermelha não fazia parte do time principal da série.



san

Essas e outras notícias no blog Sugoi Anime News: www.igjovem.com.br/san:

EVENTO ANIMEPLAY EM MAIO

Nos dias 26 e 27 de maio acontece no parque de diversões *Playcenter*, o maior da cidade de São Paulo, a primeira edição do **AnimePlay**. Organizado pela agência de publicidade *Marketing Cell*, o canal de televisão *PlayTV* e o *Playcenter*, o **AnimePlay** é uma nova proposta de evento que tem como foco os públicos jovem e fãs de animês, mangás e cultura japonesa.

O **AnimePlay** contará com concursos de cosplay e apresentações de bandas de rock especializadas em temas de animês e games. Estarão presentes também tradicionais lojas de produtos relacionados a animês e mangás. Terão espaço também as principais editoras brasileiras de mangás e livros relacionados a cultura japonesa, vendendo publicações a preços promocionais e organizando atividades recreativas e culturais.

Durante o evento acontecerá o lançamento oficial da Liga TUM, a primeira liga brasileira dedicada exclusivamente a games musicais. Assim, acontecerão torneios informais de *Guitar Hero* e *Pump It Up!* valendo prêmios.

Além disso tudo, o **AnimePlay** colocará também à disposição dos visitantes os brinquedos do *Playcenter*, uma iniciativa inédita no segmento. O ingresso para o evento não custará mais do que a entrada normal do parque.



Quando: 26 e 27 de maio

Onde: Playcenter

Rua José Gomes Falcão, 20

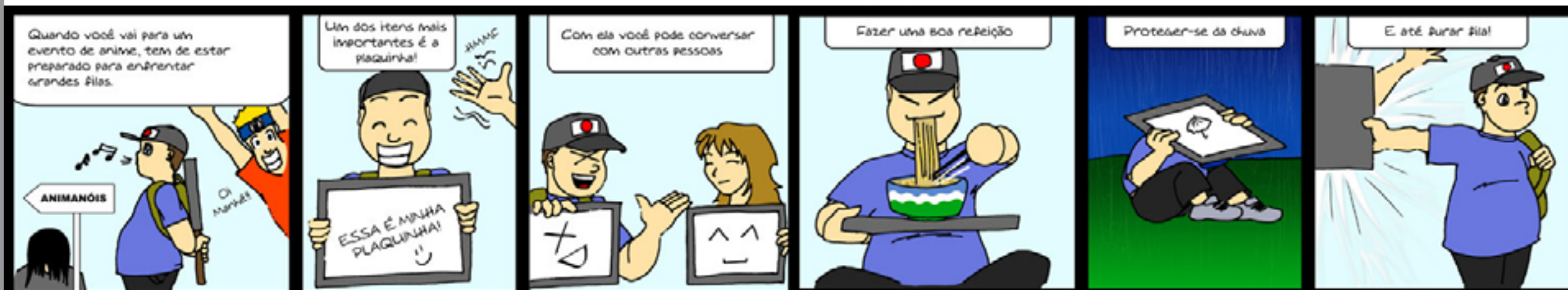
Barra Funda – São Paulo – SP

Preços: R\$ 20 – ingresso antecipado

R\$ 26,90 – preço na bilheteria do parque e no dia do evento

R\$ 23 – preço nas lojas Playland

Site oficial: www.animeplay.com.br





OBRA MUSHI-UTA VIRA ANIMÊ

A revista *The Sneaker* revelou que o livro **Mushi-uta**, de Iwai Kyouhei, ganhará uma adaptação animada. A história tem como mote a relação entre humanos e insetos, que concedem poderes sobrenaturais aleatórios em troca de consumir os sonhos das pessoas. O animê será dirigido pelo estreante Sakai Kazuo.

ANUNCIADA SEQÜÊNCIA DE PRINCE OF TENNIS

Prince of Tennis - Zenkoku Taikai Semifinal será o novo OVA da segunda fase do animê que tem como temática o tênis. Ao todo, haverá três volumes com dois capítulos cada. O lançamento do primeiro pacote chega ao mercado japonês no dia 22 de junho.



ANIMÊ DE BLUE DRAGON ESTRÉIA EM ABRIL

Lançado em dezembro no Japão, o RPG da *Mistwalker* para o *Xbox 360*, **Blue Dragon**, vem se confirmando não apenas como um grande portento, mas também como uma franquia forte. Não por menos, já que o jogo reúne figuras como Nobuo Uematsu e Hironobu Sakaguchi, respectivamente compositor e criador de *Final Fantasy*, além do mestre Akira Toriyama, idealizador de *Dragon Ball*.

E assim como a saga de Goku, **Blue Dragon** também terá um animê, com a produção do *Studio Pierrot*, o mesmo do sucesso incontestável *Naruto*. O desenho debutará no canal *TV Tokyo* no dia 7 de abril.

UMA DATA PARA O OVA SOUSEI NO AQUARION

Foi anunciada uma data de lançamento do Original Video Animation **Sousei no Aquarion: Uragiri no Tsubasa**: 25 de março. Terá 50 minutos de duração relatando o que aconteceu 12 mil anos atrás da história principal. O próximo e último volume chega no final do segundo semestre.





cinema

Motoqueiro Fantasma

EXUBERÂNCIA ÓSSEO-PIROTÉCNICA

Em 1949 já se ouvia falar em **Motoqueiro Fantasma**, quando a música *Ghost Riders in the Sky: A Cowboy Legend*, sobre um caubói que tem uma visão de uma horda do inferno, estourou nas paradas (ou o equivalente da época). Desde então, o personagem passou ao mundo dos quadrinhos aparecendo de forma irregular nas publicações da *Marvel*. Em 1967, a trama foi reformulada e finalmente uma revista com o nome do personagem foi lançada, com o protagonista ainda como um caubói montado num cavalo. A HQ do **Motoqueiro Fantasma** que se conhece hoje tomou forma apenas em 1972 nas mãos de Roy Thomas, Gary Friedrich e Mike Ploog. Transpor essa intrincada história de décadas para a película foi necessariamente um trabalho de simplificação e sofisticação da parafernália visual.

Ao longo anos, mais de um motoqueiro fantasma existiu, mas John Blaze foi o escolhido para protagonizar o filme. Ele nasceu no mundo das motocicletas e estrelava com o pai em um show com manobras e saltos de longa distância arriscados (à la Evel Knievel). Desafortunadamente, Johnny vende sua alma ao diabo em troca da saúde de seu pai, que sofria de câncer. Anos depois, Lúcifer cobra o preço do trato forçando-o a se transformar no Motoqueiro Fantasma (o esqueleto ambulante que arde constantemente em chamas) para servi-lo durante a noite com suas habilidades no veículo de duas rodas e seus novos poderes adquiridos com a transformação macabra: superforça, invulnerabilidade, poder de controlar do fogo do inferno, além do Olhar da Penitência.

Rumores indicam que Johnny Deep sondou o papel de Motoqueiro Fantasma, mas no final foi o sobrinho de Francis Ford Coppola quem abocanhou o posto. A escolha de Nicolas Cage como John Blaze pareceu estranha já que o ator tem mais idade e menos cabelo que o personagem original. Talvez o fato de o ganhador do Oscar de Melhor Ator em 1996 ser um aficionado pelas HQs tenha pesado consideravelmente: Nicolas Cage é tão fã das histórias do esqueleto flamejante que tem uma tatuagem do Motoqueiro Fantasma (que ironicamente foi camuflada com maquiagem durante as filmagens). E assim Cage convence bastante como John Blaze.

**cinema**

O diabo, Lúcifer, tihoso, no filme chamado de Mephistopheles (Peter Fonda), já interpretado de forma tão visceral por diversos atores, como Al Pacino, em *Advogado do Diabo*, passa praticamente despercebido, um clichê com uma função na trama e nada mais. É um pouco decepcionante. Blackheart (Wes Bentley) é o vilão principal (filho de Mephistopheles) e conta com a ajuda de “colegas”, anjos expulsos do céu, para antagonizar o Motoqueiro. Juntos, esses demônios mal-intencionados formam um quarteto bastante interessante. Mas novamente, não têm tanta expressão na história e desejam aquilo que todo demônio quer: criar um inferno na Terra. Guerra, violência e hora do rush: Hollywood ainda não percebeu que talvez já estejamos no inferno.

Mas, claro, ninguém paga para assistir ao filme do **Motoqueiro Fantasma** a fim de ver grandes performances e histórias profundas. Por isso o orçamento de 120 milhões talvez seja parcialmente justificado pelos aspectos técnicos do filme, como efeitos visuais e sonoros. O Motoqueiro, em sua pirotecnia esquelética, é de encher os olhos. Segundo o diretor Mark Steven Johnson, o longa-metragem não poderia ter sido feito dez anos atrás, uma vez que programas de simulação de fogo foram criados especialmente para o filme. O crânio do Motoqueiro foi feito a partir de radiografias da cabeça e da arcada dentária de Nicolas Cage. Além disso, um cuidado especial com a voz do Motoqueiro cuidou para que ela tivesse o teor diabólico que o personagem requiere: misturou-se a voz do ator com os ruídos de três animais diferentes tocados ao contrário (como o demo gosta) e sons dos estalidos do fogo. Até a maquiagem merece congratulação, já que o personagem em sua forma humana apresenta uma bela cabeleira ultra-realista, ausente no ator Nicolas Cage. A peça capilar levava 3 horas pra ser colocada. Quem disse que peruca não fica bem?

Assim, o filme pesa mais pela forma como impressiona visualmente e menos pela profundidade da história ou pela falta de clichês. A beleza da trama já veio dos quadrinhos: o servidor do diabo que faz o bem. Assim, o **Motoqueiro Fantasma** é um filme que diverte de forma despretensiosa e só. ☺

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





cinema

Scoop – O Grande Furo

COMÉDIA SINCERA E INGÊNUA

Após uma espera de quase oito meses chega aos cinemas brasileiros **Scoop – O Grande Furo**, a mais recente produção de Woody Allen que dirige e atua no longa-metragem ladeado pela lindíssima Scarlett Johansson e o galã super-herói Hugh Jackman.

Esta agradável comédia ambientada na Inglaterra mostra a atrapalhada e dedicada estudante de jornalismo Sondra Prasnky tendo nas mãos a oportunidade de fazer a maior reportagem da curta carreira: revelar a identidade do misterioso Assassino do Tarô, um serial killer que assola a capital da terra do Oasis.

O detalhe capcioso da trama é que a dica foi dada a ela por um grande jornalista já falecido que dá um jeito de escapar momentaneamente das garras da Morte e se materializa durante um show de magia, passando a informação pra loirinha. Supostamente, o bandido é um jovem magnata, aspirante a político e filho de uma tradicional família de um lorde britânico. Assim, a moça acaba arrastando o mágico Splendini, hilariamente representado por Allen, para este enroscado enredo.

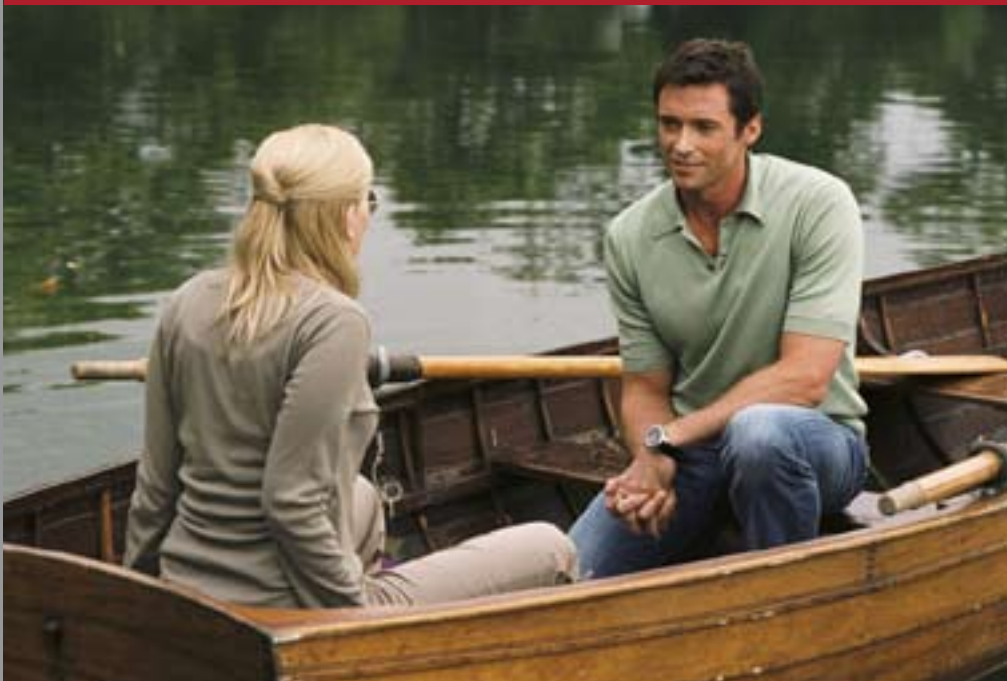
Os momentos divertidos e cômicos permeiam os cem minutos de história. Grande parte deles protagonizados por Allen, que profere a toda hora absurdos. Por exemplo, ele se gaba de decorar informações essenciais por meio de uma técnica mnemônica na qual associa a informação a imagens pitorescas. Um código de cofre composto pelos dígitos 16, 21 e 12 se transforma em 16 pôneis azuis, 21 aviões a jato e 12 anões girando, para facilitar a memorização.

Johansson também exhibe uma veia cômica pouco explorada posando como uma obstinada e ingênua formosura. Inconsciente da própria beleza, comporta-se como uma típica interiorana, aceitando tudo com inocência, mas nunca deixa de visar o objetivo que persegue – seja ele a reportagem ou um interesse amoroso. Hugh Jackman, por sua vez,





cinema



não tem muitas oportunidades pra exibir uma faceta divertida, muito por conta do personagem mais sério e quadrado. Porém, quando exigido o eterno Wolverine não demonstra lá muita desenvoltura parecendo estar desconfortável sem o par de garras de adamantium nas mãos. Ainda assim, deve-se ressaltar que isso não compromete de maneira alguma o desenrolar do entrecho ou mesmo a diversão que ele propicia.

O mistério vai se desenrolando de maneira quase Scoobydiana. A dupla Pransky-Splendini se mete em várias confusões dignas das maiores loucuras de *Sessão da Tarde*, refinadas por algumas tiradas geniais de Allen. Ao final, tudo se resolve, o bandido (ou bandidos) vai pra cadeia e todo mundo termina feliz, ainda que de uma maneira um tanto quanto mais sombria do que nos desenhos de *Hanna-Barbera*.

Um detalhe interessante sobre as piadas de **Scoop** é que apesar do apelo quase pastelão e non-sense, boa parcela lida com temas delicados, como religião e morte. Contudo, dificilmente alguém se sentirá incomodado, visto que são tratados de maneira inocente e despretensiosa.

Por fim, a própria locação britânica garante um ambiente agradável e pitoresco à trama, fornecendo inclusive elementos para momentos de humor, como o fato de os carros lá possuírem volantes no lado direito do veículo.

A trilha sonora não exibe grande extensão ou mesmo atualidade. Mas isso não quer dizer de maneira alguma que seja fraca. É formada por peças clássicas de artistas como Tchaikovsky, Johann Strauss Jr. e Edvard Grieg.

Óbvio que não se trata de uma comédia arrasa-quarteirão. A beleza de **Scoop** reside justamente na despretensão que transparece nas trapalhadas de Pransky e Splendini. Temperado ainda com a beleza fenomenal de Scarlett Johansson e as piadas bem sacadas de Woody Allen, **Scoop** é uma excelente pedida para tardes insossas e preguiçosas de sábado ou domingo. ◻

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



dvd

Peter Pan

Edição platinum

MAIS MAGIA DO QUE NA TERRA DO NUNCA

Dando continuidade aos lançamentos de grandes clássicos da Disney em DVD pela série Platinum, chegou recentemente ao mercado **Peter Pan**, lançado originalmente nos cinemas em 1953.

A cativante e envolvente fábula do menino que não queria crescer inventada no início do século pelo escritor britânico J.M. Barrie volta deliciosamente temperada por uma série imperdível de extras.

O disco extra que acompanha esta edição pacote apresenta um documentário nos mesmos moldes do encontrado na versão DVD de *Alice no País das Maravilhas*, mostrando bastidores da produção, incluindo seqüências com atores de verdade servindo como modelos para desenhistas e explicações do próprio Walt Disney sobre a confecção da obra. Simplesmente imperdível para amantes de desenhos animados e bastidores.

O serviço é ainda mais completo que em *Alice*, já que há também um documentário que explora as diversas versões de roteiro e artes sugeridas para **Peter Pan** ao longo dos quase 30 anos que a película levou para ser produzida entre Walt Disney oficializar a intenção de produzi-la e o efetivo lançamento. Consta neste disco também um curioso trabalho específico sobre a fada Sininho, nos quais alguns artistas até esboçam extrapolar o significado da pequena mocinha voadora, tentando – de maneira forçada – retratá-la como um reflexo da mulher moderna e ícone do movimento feminista.

Perfumarias típicas, tais quais galerias de imagens e a possibilidade de ouvir as músicas do desenho uma por uma, obviamente não ficaram de fora e joguinhos e outras bugigangas multimídia mais voltadas para a criançada também estão aqui. O mais inusitado é Peter's Playful Prank, uma história narrada com pequenas animações e legendas para serem lidas em conjunto pelas crianças. Apesar de não estar traduzida para o português, serve como um ótimo exercício de inglês para a molecada.





No disco um está o prato principal. A exemplo do que ocorreu com os outros clássicos *Disney*, o visual foi restaurado digitalmente, ostentando cores mais limpas e vívidas. Pena que estas obras antigas não gozem de som cristalino – a impressão que fica é de que as vozes saem de um rádio. Pensando de outra maneira, isso acaba conferindo um ar de nostalgia à animação.

Muitos devem se lembrar que há sete anos a versão *Disney* de **Peter Pan** saiu em DVD, apresentando apenas o filme no disco e saindo de catálogo cerca de dois anos depois. Este retorno em versão turbinada se deve à própria política da *Disney*, que relança

suas obras-primas a cada sete anos. O próximo da lista é o também inesquecível e divertido *Mogli – O Menino Lobo* (*The Jungle Book*, no original em inglês), cujo trailer roda no primeiro disco de *Peter Pan*.

Se considerarmos apenas o desenho animado, **Peter Pan** já é um dos principais expoentes dos trabalhos da turma de Walt Disney. Acompanhado por este batalhão de extras que permitem compreender ainda melhor o esforço da equipe de produção e a importância desta película, torna-se uma experiência ainda mais saborosa e divertida. Obrigatório para fãs do pai do Mickey, de animações em geral ou aqueles que têm um lado criança que – corretamente – cisma em não crescer.

O VERDE QUE QUER CRESCER

Uma iniciativa bacana nesta edição Platinum de **Peter Pan** é o projeto Missão Verde, uma iniciativa patrocinada pela *Disney* em parceria com o *Bradesco Capitalização* e a *Fundação S.O.S. Mata Atlântica* que pretende ajudar o reflorestamento da Mata Atlântica. Um encarte dentro da caixa dos DVDs vem com um código que pode ser inserido no site www.disney.com.br/missaoverde. Fazendo isso, garante-se o plantio de uma árvore na Mata Atlântica. O bacana é que depois você ainda pode acompanhar informações especificamente sobre sua árvore e baixar conteúdo exclusivo do site da *Disney*. ◊

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






Os Infiltrados

INFILTRADOS E PREMIADOS

Indubitavelmente, Martin Scorsese é um dos grandes diretores do cinema norte-americano que só não é mais venerado porque só foi agraciado há pouco tempo com o Oscar de Melhor Diretor em 2007, justamente com **Os Infiltrados**, que ainda foi condecorado com Melhor Roteiro Adaptado, Melhor Edição e Melhor Filme. Demorou muito tempo para receber o prêmio, afinal ele é a mente por trás de alguns clássicos das telonas, como *Taxi Driver* (com atuação memorável de Robert DeNiro), *Gangues de Nova Iorque* e *O Aviador*, esses dois últimos também com Leonardo DiCaprio.

O Jack Dawson de *Titanic* volta novamente em um filme de Scorsese, agora como Billy Costigan, um policial novato que é incumbido de se infiltrar no comando da máfia encabeçado por Frank Costello (Jack Nicholson). Sua missão inicial é cumprida com maestria, ao mesmo tempo em que o meliante Colin Sullivan (Matt Damon) a serviço de Costello consegue fazer incursão na polícia. No entanto, quando o verdadeiro intento deste é descoberto, a vida dual de ambos é colocada à prova.

Esse roteiro é inspirado em *Conflitos Internos*, longa-metragem de 2002 feito em Hong Kong. Não pense que por isso o filme seja não menos que cativante. O entrelhecho é um emaranhado de histórias com reviravoltas, traições e muitas surpresas. É patente as semelhanças com grandes lendas do cinema, como *O Poderoso Chefão* e *Os Bons Companheiros* (esse também de Scorsese), dada a temática típica de uma película de gangsteres, com muitas cenas de violência – característica recorrente nas obras do diretor.

O pacote em DVD traz, além do filme de 151 minutos, obviamente, o Scorsese on Scorsese, perfil do cineasta, *The Story Of The Boston Mob*, biografia do criminoso vivido por Jack Nicholson, *Crossing Criminal Cultures*, documentário acerca de como a máfia influencia os filmes de Scorsese e, por fim, comentários do diretor. Em suma, é obrigatório para quem ainda não viu e recomendado para que acompanhou no cinema esse DVD do melhor longa-metragem hollywoodiano de 2006. 

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



Who Wants to Be a Superhero?

ASPIRANTES A SUPER-HERÓI DE VERDADE

“Stan Lee está gagá”, anuncia a chamada do programa. Não seria de estranhar, dada a premissa insólita de **Who Wants to Be a Superhero?** (Quem quer ser um super-herói?). Um reality show estrelado pelo mestre das histórias em quadrinhos e criador de nada menos do que *X-Men*, *Hulk* e *Homem-Aranha*. Nele, Lee escolherá uma pessoa que se candidata a ser um super-herói. Apenas um será imortalizado: o prêmio é protagonizar uma HQ da *Dark Horse Comics* e também um filme a ser exibido no canal de TV a cabo *Sci Fi Channel*.

No início é feita uma peneira dos aspirantes até chegar ao número de 12 finalistas. São eles:

- **Rotiart:** Esse não é exatamente um super-herói, apenas um espião que Stan Lee enxertou no programa para descobrir o verdadeiro intento dos participantes.
- **Major Victory:** Um super-herói ou uma paródia de super-herói? Major Victory veste um uniforme escarlate, além de carregar um vasto topete e um sorriso de comercial de pasta de dente. Era stripper antes de participar do programa: não estranhe se ele tirar a sua capa sem motivo aparente.
- **Creature:** Sempre com seu uniforme de trajes diminutos, ela ri a todo o momento, seja quando ganha, seja quando perde. Defende o meio ambiente, mas suja a rua. É a favor do cumprimento das regras, mas atravessa no farol vermelho. Seria ela a heroína ideal?
- **Ty'Veculus:** Ele tem a coragem de um espartano e o vigor de um troiano. Ou seria um romano? Pouco importa, afinal quer virar super-herói a todo custo, nem que seja para agradar Stan Lee ocultando sua verdadeira opinião acerca do novo uniforme dado por ele ou indicando Lemuria para ser eliminada.
- **Lemuria:** Ela é luz. Por isso é vulnerável à escuridão e à noite. Luta pelo equilíbrio global do poder. Veste uma roupa dourada espalhafatosa. Não é lá muito carismática. Na verdade, nem parece uma heroína. Mas ela fala quatro línguas: espanhol, italiano, lucatão e azteca.





• **Feedback:** Ele quer ser mesmo um super-herói. É solícito, prestativo, intrépido. Mas seus poderes são tão complexos que ele nem sabe explicar direito. A cada nova eliminação sua expressão facial não esconde a sua preocupação.

• **Cell Phone Girl:** Trabalhava em uma fábrica de celulares, que explodiu em um acidente. Resultado: ganhou poderes de telefones móveis. Agora ela pode se teletransportar de um aparelho a outro e ainda tira fotos digitais do seu olho. Só que para manter esses e outros poderes ela deve recarregar sua bateria diariamente. Outra inconveniência é que suas habilidades só funcionam nas áreas que o serviço telefônico alcança.

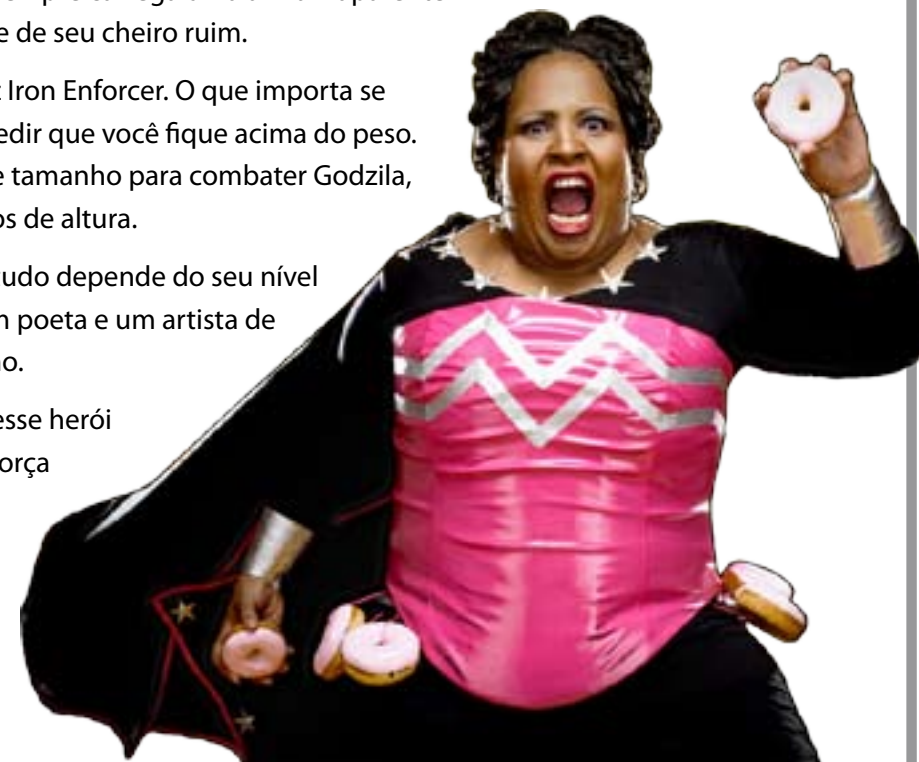
• **Monkey Woman:** Uma espécie de versão feminina de Tarzan (ou Cheeta?), ela tem um quê de James Bond – suas bananas são, na verdade, armas tecnológicas e bugigangas disfarçadas. Sua missão é encontrar a sua mãe, raptada quando era criança pelo malévolo Zookeeper. No fim das contas, nem tem um jargão – só chia como um macaco.

• **The Iron Enforcer:** Será que o corpo bombado e lotado de hormônios, além do semblante de uma pessoa mal-en-carada combina com um herói? Ou seria melhor ele ser um vilão? Sempre carrega uma arma – aparentemente de sem utilidade alguma. É descamisado – há quem reclame de seu cheiro ruim.

• **Fat Momma:** “E desde quando uma heroína pode ser gorda?”, diz Iron Enforcer. O que importa se ela preserva a sua saúde, já que rouba toda a sua comida para impedir que você fique acima do peso. Sua arma letal são os donuts, que a fazem aumentar cinco vezes de tamanho para combater Godzilla, Ultraman, Megazord e qualquer outra ameaça de mais de 20 metros de altura.

• **Nitro G:** Superforte, super rápido. Veloz. Manipula energia. Mas tudo depende do seu nível de adrenalina. Se estiver baixo já era. Quando isso acontece vira um poeta e um artista de bom coração. E daí? Ele não demorou para sair do programa mesmo.

• **Levity:** A fim de lutar pelas minorias e pessoas diferentes, surge esse herói que tem o poder de controlar as moléculas de ar, criar campos de força e penetrar no concreto. Na vida real é animador e designer de brinquedos, o que lhe custou caro. Foi eliminado logo no primeiro programa por discutir a viabilidade comercial de uma figura de ação baseada em seu personagem.






Com um elenco formado por figuras excêntricas e carismáticas como essas (outras nem tanto), o resultado não poderia ser uma comédia. Ainda mais quando se tem Stan Lee à frente de seu programa, dando lições de moral e comportamento de super-herói.

Diferente de outros reality shows, aqui também há uma mistura de ficção com realidade, o que o transforma praticamente em um seriado. Ou você acha que a transformação de Iron Enforcer em Dark Enforcer ocorreu por acaso? Prepare-se para mais spoilers, afinal Who Wants to Be a Superhero? possui apenas seis episódios e todos já foram exibidos. Isto posto, é realmente difícil distinguir se o que ocorre mesmo é algo sincero ou se é tudo encenação, principalmente quando as sensações mais tristes dos personagens vêm à tona. Muitas vezes beira ou piegas.

As provas do programa são bastante criativas, exceção feita às óbvias, como quando uma pessoa deve indicar a outra a ser eliminada. Uma das mais difíceis, já no episódio quatro, cada super-herói deveria abraçar, tirar o cabelo, colocar a mão no ombro ou sentar no colo três vezes de um presidiário. No fim das contas, só um participante não conseguiu cumprir a tarefa – obviamente o que precisava sentar no colo.

A produção do programa realmente é de altíssimo nível, mesmo porque é um reality show de tiro curto. A trilha sonora é digna de um filme de super-herói e mantém o suspense quando o seriado vai para o comercial – momento em que a cena pára e vira uma história em quadrinhos graças à técnica da rotoscopia. Quem ainda não viu, não pode perder as reprises e se preparar para a segunda temporada, que estréia em seis de outubro nos EUA e agora terá 10 episódios em vez de seis. Quem será o próximo super-herói? 

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

SEJA UM SUPER-HERÓI

Confira as reprises da primeira temporada de **Who Wants to Be a Superhero?** no Sony Entertainment Television:

TERÇA: 22h00 e 02h00

DOMINGO: 17h00





30 Rock

OS EMBALOS DE SÁBADO CONTINUAM

O show norte-americano de variedades cômicas *Saturday Night Live* é um manancial tão produtivo no que diz respeito à revelação de comediantes e atores, que é mais fácil falar quem é do ramo nunca participou do programa que está no ar nos EUA desde 1975. Afinal de contas já passaram por lá Andy Kaufman, Chevy Chase, Phil Hartman, John Belushi, Bill Murray, Dan Aykroyd, Julia Louis-Dreyfus e muitos outros.

A atriz Tina Fey, atualmente com 36 anos, é o mais recente fruto do *SNL*, que agora escreve, interpreta e produz a série **30 Rock**. Seria mesmo apenas uma questão de tempo para que ela fizesse o seu próprio seriado, já que ela foi a primeira mulher a ser roteirista do *Saturday Night Live*, programa que ingressou em 1999. Além disso, apresentou Weekend Update, o tradicional telejornal do *SNL* com notícias parodiadas durante seis anos – de 2000 a 2004 ao lado de Jimmy Fallon e de 2004 a 2006 acompanhada por Amy Poehler, que atualmente faz o esquete com Seth Meyers.

30 Rock (nome em alusão ao apelido do prédio de Nova Iorque 30 Rockefeller, onde a série é ambientada) é uma espécie de extensão do Weekend Update. Só que nele Tina Fey atua nos bastidores: ela é Liz Lemon, redatora do programa de variedades The Girlie Show, que tem que lidar com os caprichos da apresentadora Jeena Morey (Jane Krakowski, de *Ally McBeal*), que nunca conta a sua idade verdadeira – embora aparente ter entre 30 e 40 anos, diz ter 29...O que já era difícil para Lemon complica ainda mais quando o prepotente Jack Donaghy (Alec Baldwin, de *O Aviador*), se torna o novo executivo do canal e decide interferir no show ao contratar o ator ensandecido Tracy Jordan (Tracy Morgan, também de *Saturday Night Live*) para participar. Logo, a atração muda de nome: TGS with Tracy Jordan e, por isso, Morey tem seu brilho ofuscado. Lemon então deve acalmar os ânimos e suportar as personalidades difíceis dos astros do show.





Dessa forma, apesar de a sitcom girar em torno de um programa, o TGS em si quase nunca aparece; 30 Rock é uma série que se concentra em mostrar os bastidores, situações que poucas vezes são de conhecimento do público – uma fórmula que falhou miseravelmente em outras ocasiões, como a meia-boca *Life with Bonnie*, que durou apenas dois anos. O seriado de Tina Fey, ao contrário, se sustenta em humor inteligente, com ocasiões hilárias, dignas de *Saturday Night Live*.

No episódio Black Tie, por exemplo, Lemon é convidada por Donaghy para comparecer a um aniversário de um príncipe, só que Morey também queria ir, imaginando que ele poderia ser, de fato, um príncipe encantado. Eis que ele é anunciado e Gerhardt Hapsburg (magistralmente interpretado por Paul Reubens) aparece: de cadeira de rodas, ele possui apenas uma mão (a outra é de porcelana), pernas flácidas e atrofiadas, corte de cabelo estilo tigela e dentes tortos e podres. O mais incrível é que Morey não se importa com a aparência abjeta dele e decide acompanhá-lo durante a celebração dos seus 25 anos. Para completar, Donaghy reencontra a sua ex-esposa, Bianca (Isabella Rossellini) e para não mostrar que está encalhado, apresenta Lemon como sua namorada a ela. Durante a festa, a roteirista chega a ajudar seu chefe a irritar a ex-mulher ao afirmar que tinham ficado noivos. Enfurecida, Bianca então arranca uma mecha de cabelo e abaixa o vestido de Lemon.

Curioso perceber que, ao contrário da grande maioria das séries cômicas, não há gargalhadas da platéia, mas em nenhum momento isso intimida o telespectador a rir das situações e diálogos bem engendrados. Além disso, chama a atenção o alto nível da produção, com câmeras de cinema (e não de vídeo, como costumeiro) e excelente ambientação dos cenários. Um investimento que prova que **30 Rock** não será uma sitcom passageira, mas sim um seriado que veio para durar muitos anos. Que venha a segunda temporada. ♦

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

HORÁRIOS

Quem transmite o seriado 30 Rock atualmente é o canal de TV a cabo *Sony Entertainment Television*. Confira quando passa:

QUA: 20h30, 00h30

DOM: 11h30, 19h30

Vem aí nas telonas

AS FÉRIAS DE MR. BEAN

O hilário comediante Rowan Atinkson retorna, claro, no papel de Mr. Bean. Neste filme ele está de férias e viaja para o sul da França, onde participa do Festival de Cannes. Com filmes caseiros de suas próprias asneiras.



A FAMÍLIA DO FUTURO

Um garoto genial constrói uma máquina que tem a aptidão de resgatar memórias perdidas. Porém, sem querer, ele viaja para o futuro, em que deve ajudar a sobrevivência de uma família. Filme em computação gráfica da Disney, **A Família do Futuro** tem trilha de Danny Elfman, compositor do tema de *Os Simpsons*.



AS TARTARUGAS NINJA – O RETORNO

Eles voltaram. Rafael, Donatello, Michelangelo e Leonardo regressam, mas totalmente feitos em computação gráfica, diferentemente dos três filmes anteriores que eram live action. Na trama, Leonardo e Mestre Splinter tentam reunir novamente todas as tartarugas ninja.

MARIA ANTONIETA

Kirsten Dunst (a Mary Jane de *Homem-Aranha*) é Maria Antonieta, princesa austríaca que é enviada à França para casar-se com o príncipe Luis XVI (Jason Schwartzman). É mais um filme de Sofia Coppola, filha do cineasta Francis Ford Coppola, excelente diretora, mas péssima atriz.





games

GRÁFICOS: 10
SOM: 9,5
JOGABILIDADE: 9,5
DIVERSÃO: 10
NOTA FINAL: 9,7

NOME: God of War II: Divine Retribution

PLATAFORMA: PS2

DESENVOLVIMENTO: Sony Computer Entertainment America

PUBLICAÇÃO: Sony Computer Entertainment America

NA NET: www.us.playstation.com/GodofWar2

GOD OF WAR II

TRANSCENDENDO O MITO

Quando o primeiro *God of War* saiu em 2005 causou um furor de proporções olímpicas. O até então desconhecido e apenas promissor game do estúdio da Sony em Santa Mônica, EUA, foi catapultado do anonimato para a fama em poucos dias e logo se criou expectativa sobre uma sequência.

Não surpreendentemente, no primeiro semestre de 2006, durante a *Game Developers Conference*, um trailer confirmou o que todo

mundo esperava: **God of War II** já estava em produção e sairia no final do ano.

Pouco se falou até o lançamento, mas cada nova foto, cada vídeo inédito ou declaração dos produtores era o bastante pra causar rebuliço entre os gamers, ansiosos para novamente trazer caos e destruição à Terra pelas mãos do Fantasma de Esparta, Kratos.

QUANDO A TRAGÉDIA GREGA VIRA ÉPICO

De maneira objetiva: **God of War II** consegue ser superior ao título original. Tudo que fez do primeiro GoW um sucesso retumbante está expandido e melhorado, contando ainda com sutis adições que tornam a experiência de jogo ainda mais agradável e divertida.

O enredo é impressionante. Ainda mais grandioso e retumbante que antes, visceral, violento, cativante, enfim, magnânimo. As referências a mitos gregos são numerosas, evocando histórias longínquas que remetem às raízes destas próprias histórias. Além

dos deuses do Olimpo, os Titãs tem papel fundamental, proporcionando a Kratos – e ao jogador – contato com situações realmente épicas. Os valores em jogos em GoW II são muito mais altos do que nunca.

O bacana é ver este tipo de filosofia refletido no visual da aventura. Se *Shadow of Colossus* será sempre lembrado pelas imensas figuras que habitam aquele desolado mundo, esta sequência será sempre lembrada pelos



games



magníficos e gigantescos ambientes. Praticamente tudo que se vê na tela é construído em tempo real, sem loadings, sem slowdowns mesmo quando enfrentando inimigos dos mais variados tipos, sem clipping ou pop ups. Algo realmente assombroso. Do tipo que até quem manja de programação de jogos eletrônicos ficará se perguntando como aquilo foi feito.

Pode parecer exagero, mas GoW II rivaliza com *Ninja Gaiden* do Xbox e *Resident Evil 4* do GameCube em termos de qualidade visual. Raios, até jogos de nova geração parecem ultrapassados ao lado desta nova jornada de Kratos. Expressões faciais construídas com polígonos e sincronia labial competente constituem a parte mais impressionante nos personagens, ao passo que construções megalomânicas com reflexos metálicos pontuam de maneira extremamente positiva os ambientes.

A exemplo do que ocorre no título original, a trilha musical é composta basicamente por sons ambientes e corais épicos que reforçam o ambiente grandioso proposto pela obra. Efeitos sonoros são mais do que satisfatórios e a dublagem é do naipe de títulos da *Rockstar*, sendo que T.C. Carson, um quase sócia de Will Smith, reprisa o papel vocal de Kratos e Linda Hunt como narradora. Há também estréia do conhecido Michael Clarke Duncan (de *À Espera De Um Milagre*, *Sin City* e *Demolidor*) na voz de Atlas. Um curioso debutante é o ator Harry Hamlin que faz Perseu e assim reprisa o papel que interpretou no filme *Fúria de Titãs* (*Clash of the Titans*), de 1981.

O FAMILIAR TILINTAR DAS LÂMINAS

Convenhamos: dentre todas as qualidades de *God of War*, a mais proeminente era sua jogabilidade fácil de ser dominada e divertidíssima de colocar em prática. Com uma simples sequência de botões era possível fazer Kratos desencadear uma torrente de frenéticos e violentos ataques com as Blades of Chaos. Tudo isso continua intacto em **GoW II**.

Pequenos ajustes foram feitos apenas no que se refere aos combos: agora o tempo para ligar golpes e aumentar seu contador é ligeiramente maior, permitindo ondas avassaladoras de destruição com marcadores de dois dígitos mais facilmente.



games



Armas novas e outros artifícios foram incluídos no inventário do guerreiro espartano também, a exemplo de um arco-e-flecha mágico e a capacidade de se pendurar e balançar em pontos específicos para alcançar locais distantes, à la *Indiana Jones*.

Uma promessa cumprida é a inclusão de mais chefes – um dos pequenos pecados do capítulo anterior. Ao longo da aventura de quase 20 horas você se deparará com embates tão fenomenais quanto antes e em maior quantidade também.

OFERENDAS DOS DEUSES

Tal qual rola no primeiro *GoW*, há uma batelada de extras para habilitar e se esbaldar. Porém, como tudo nesta continuação é maior e mais bonito, o mesmo rola com esses apetitosos penduricalhos. Tanto que agora eles ocupam um DVD de camada dupla próprio, assim como o jogo em si. Nele há vídeos de making of, galerias de arte, idéias descartadas e vários outros bônus que aprofundam ainda mais a compreensão sobre o riquíssimo universo mitológico no qual Kratos vive.

God of War II constitui um momento raro da indústria gamer no qual uma continuação consegue superar com méritos em todos os aspectos o produto original.

Contudo, uma das inovações mais significativas é a introdução de Pégaso, o cavalo alado, como parceiro de Kratos. Sempre que se cavalga nele o esquema muda para um estilo próximo a games de nave, com sistema automático de mira e tudo mais. Claro que não se trata de um *Star Fox 64*, mas tais níveis são divertidos, desafiantes e ainda propiciam uma mudança saudável de ritmo, evitando que **GoW II** caia na repetição. De fato, uma solução muito bem sacada pela equipe de produção que ajuda a quebrar um pouco a repetição de porradaria desenfreada, o único aspecto no qual pode-se deduzir pontos deste game.

Confesso que, ao contrário do restante do mundo civilizado, ainda não tive a oportunidade de dar ao primeiro *God of War* a atenção que ele merece – se joguei mais do que quinze minutos já é muito. Sendo assim, muito do que me impressionou na continuação pode não ser assim tão maravilhoso para veteranos. Mesmo assim não custa se precaver: coloque uma almofada bem macia debaixo de seu queixo para que ele não se machuque cair, com o perdão do clichê. A nova aventura de Kratos é mais do que impressionante. ◯

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



games

GRÁFICOS:	7,0
☆☆☆☆☆☆	
SOM:	4,0
☆☆☆☆	
JOGABILIDADE:	7,0
☆☆☆☆☆☆	
DIVERSÃO:	5,0
☆☆☆☆	
NOTA FINAL:	5,7
☆☆☆☆☆	

NOME: Ghost Rider

PLATAFORMA: PS2

DESENVOLVIMENTO: Climax

PUBLICAÇÃO: 2K Games

NA NET: www.2kgames.com/ghost rider

REPETIÇÃO DE CABEÇA QUENTE

Tal qual ocorre com o filme *O Motoqueiro Fantasma*, a adaptação em game propicia é uma forma de diversão simples e direta, mas sem grandes floreios e pretensões.

O visual já demonstra bem isso, limitando-se a representar o protagonista e vilões de maneira apenas competente, primando pelos efeitos de fogo (algo crucial neste caso). Os cenários são simplórios e pouco inspirados, assim como o próprio design deles, que é linear demais. Some a isso o leque limitado de cores e **Ghost Rider** não é exatamente um título bonito de se ver. Apenas funcional.

Na parte dos controles, jogadores experientes reconhecerão de cara o sistema de jogo copiado de *God of War* – pontuado por elementos de *Devil May Cry*, como a evolução e classificação dos combos. O Espírito da Vingança maneja um par de devastadoras correntes (talvez primas distantes das Blades of Chaos de Kratos?) com as quais pode desferir extensos combos com golpes giratórios e outras firulas. Há também especiais que podem ser desferidos quando se preenche uma das duas barras destinadas a eles. Obviamente, propagam caos e destruição pelo cenário, sendo ótimos para combater enxames de meliantes.

Isso significa que é realmente prazeroso controlar o anti-herói cadavérico, já que as possibilidades distintas de ataques são várias e o apelo visual é grande. Conforme se elimina as bestas demoníacas e bandidos que cruzam seu caminho, o Motoqueiro Fantasma adquire almas. Elas, por sua vez, são utilizadas para comprar golpes novos, evoluir atributos como força e saúde e adquirir até páginas das HQs do personagem, trailers e diários de produção do longa-metragem.



**games**

Além da pancadaria, **Ghost Rider** possui fases em que se controla a moto do caveira flamejante. Tal qual nos segmentos de ação, predomina a simplicidade e destruição, apimentados apenas por alguns pulos e plataformas a se desviar. Não são exatamente o melhor exemplo de diversão motociclística, mas colaboram para tentar adicionar certa variedade ao game.

Contudo, esta tentativa falha miseravelmente. Nos dois tipos de níveis existentes predomina a repetição exaustiva de inimigos. O pior é que praticamente não exigem formas distintas de combate, resumindo grande parte da aventura a esmagamento acéfalo de botões.

Tal falha poderia ser diminuída caso o enredo cumprisse com esmero a proposta de dar continuidade aos eventos exibidos na telona do cinema, mas esse não é o caso já que ele é insípido e sem graça. As cutscenes padecem da mesma precariedade, sendo ilustrações com poucos movimentos e trabalho de voz apenas medíocre. O mesmo vale para a trilha sonora: são poucas e curtas trilhas, ainda que algumas demonstrem certa empolgação ostentando um rock bem pesado, regado a riffs de guitarra.

Para quem é fã do personagem nas HQs, a decepção virá em dose dupla. Tanto o filme como o game não passam de versões extremamente simplificadas do complexo anti-herói que abre mão da própria alma para proteger aqueles que ama. Mesmo assim, jogadores casuais encontrarão nesta versão interativa de **Ghost Rider** diversão simples e direta, sem perfumarias. Bebendo da riquíssima fonte de *God of War*, o título dá mancadas pelo nível absurdo de repetição em tudo, mas não deixa de divertir por boa meia-hora diária. Alie isso à grande quantidade de extras e têm-se como resultado uma excelente pedida para locação por dois ou três finais de semana. Mas jamais uma compra garantida. Menos ainda para os aficionados do cabeça quente. ☹

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

Winning Eleven PRO EVOLUTION SOCCER 2007

NO LIMIAR DA EVOLUÇÃO

Clama-se que games nunca conseguirão reproduzir fielmente a realidade, a ponto de confundirem algo alguém sobre o que é jogo e o que é o mundo factível em si.

Uma franquia, porém, desafia este paradigma: *Winning Eleven*. A série de simulação de futebol da *Konami* alcançou um nível tão alto de representação do esporte bretão que é difícil imaginar que é possível evoluir.

É exatamente este dilema que **Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007** evidencia. A rigor, exerce a função de edição *International* de *WE 10*, oferecendo jogabilidade refinada – mais rápida e precisa – e plantéis atualizados. Sem contar que marca também o pontapé inicial na nova geração, visto que saiu também em versão para *Xbox 360*.

MAIS DO MESMO NÃO É RUIM

WE: PES 2007 tem a mesma jogabilidade excelente dos antecessores, em que praticamente não há mais espaço para melhorias e inovações. Sendo assim, pode-se dizer que a principal falha dele é simplesmente entregar aquilo que você já viu em títulos anteriores.

Contudo, ao mesmo tempo isso não quer dizer que acabe diminuindo a qualidade do produto final. Pelo contrário. Todos os dribles e fintas que você ralou para aprender e dominar nos *WEs* anteriores funcionam de maneira mais precisa até, visto que a *Konami* ajustou os controles para responderem mais rapidamente.

Isso acarretou em partidas mais fluidas e disputadas, principalmente quando atletas virtuais de níveis equivalentes se digladiam, já que as jogadas saem de maneira mais natural e espontânea. Adeus partidas truncadas de *WE 9*!



GRÁFICOS:	8,5
SOM:	8,0
JOGABILIDADE:	10
DIVERSÃO:	9,5
NOTA FINAL:	9,0

NOME: Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007

PLATAFORMA: PS2, Xbox 360

DESENVOLVIMENTO: Konami

PUBLICAÇÃO: Konami

NA NET: www.konami.com/Konami/ct13810/cp20102/si2105790/cl1/winning_eleven_pro_evolution_soccer_2007



games



JOGADORES PERFUMADOS

As principais novidades deste novo game se referem meramente a opções técnicas e alguns bônus – nada mais que perfumaria.

Um das insólitas constituem em montarias para os jogadores, como avestruzes e dinossauros, mas claro que perduram outras mais ortodoxas, a exemplo de jogadores clássicos, novos estádios, bolas, comemorações e por aí vai.

O modo de edição de atletas chega ao cúmulo de permitir até colocar aquelas pulseirinhas de borracha, tão em voga atualmente no futebol, dentre a miríade de escolhas. Mas isso apenas no PS2, uma

vez que o Xbox 360 não conta com a possibilidade de edição. Em contrapartida, o visual na caixa branca é disparadamente o mais bonito da franquia, acabando até com a maldição da torcida – não rolam mais aqueles papelões grotescos, mas sim aficionados tridimensionais.

Entretanto, devo admitir que a perfumaria mais bacana e divertido desta nova edição é o Random Match, no qual o próprio videogame monta um time ao acaso. Você define de qual continente do planeta ou times e seleções virão os jogadores e aleatoriamente monta-se uma equipe.

FAZENDO JUS AO NOME

A Master League continua viciante e complexa, exigindo habilidade não apenas nas pedaladas, mas também no gerenciamento de finanças e habilidades atléticas. Felizmente, boa parte dos plantéis de times europeus foi atualizado, deixando a experiência mais agradável. Como de costume, a quantidade de times continua imensa, ainda que alguns tenham de recorrer a nomes fictícios, como o São Paulo – único time brazuca – que se chama Caopolo.

Em última instância, **WE: PES 2007** carrega a mesma essência dos últimos episódios da franquia: tem cara de expansão, ainda que traga mudanças razoavelmente significativas na jogabilidade. Nem mesmo a alardeada versão de X360 pode ser considerada efetivamente uma estréia com tudo na nova geração. Fica agora a expectativa acerca do que a Konami aprontará para a próxima temporada de simulação futebolística – este sim, um legítimo WE nova geração. ♡

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

**especial**

Wario WareTM

SMOOTH MOVES

MOVIMENTOS NADA SUAVES

Sem sombra de dúvidas, *WarioWare* criou um ramificação nova dentro do chamado party game. Em vez de mini-games jogados separadamente, como em *Wii Sports* e *Mario Party*, na série da *Intelligent Systems* você é acometido por uma avalanche ensandecida de microgames que não duram mais de quatro ou cinco segundos. Através dos anos a franquia manteve essa fórmula aproveitando as peculiaridades de cada plataforma (veja o histórico depois do review para mais detalhes) e não seria de estranhar que a versão do *Wii*, **Smooth Moves**, é a melhor de todas – graças ao sensor de movimentos do Wiimote e nunchuk, sem falar do alto-falante.

Os cerca de 200 microgames estão agrupados por temáticas geralmente semelhantes, sendo que elas são destravadas aos poucos, após o êxito em cada batelada dos pequenos jogos. Em um deles, você verá o seu Mii completamente roliço e sua missão é perder o número de calorias recomendadas pelo título. Cansa mexer os braços como um velocista, mas não de forma descomedida e obscena como no minigame de arremessar vacas em *Rayman Raving Rabbids*.



GRÁFICOS: 8,0
SOM: 8,0
JOGABILIDADE: 9,5
DIVERSÃO: 10
NOTA FINAL: 8,8

NOME: WarioWare: Smooth Moves

PLATAFORMA: Wii

DESENVOLVIMENTO: Intelligent Systems

PUBLICAÇÃO: Nintendo

NA NET: www.nintendo.com

**especial**

Cada microgame usa o sensor de uma maneira mais insólita que a outra – prepare-se para desinibir e perder toda a vergonha ao rebolar ou então segurar o Wiimote como manda o figurino. No *The Elephant*, por exemplo, você deve manter o controle na altura do nariz. Em um dos microgames desse modo é preciso completar as provas acenando a cabeça para cima e para baixo ou para os lados para responder às perguntas indiscretas com sim ou não.

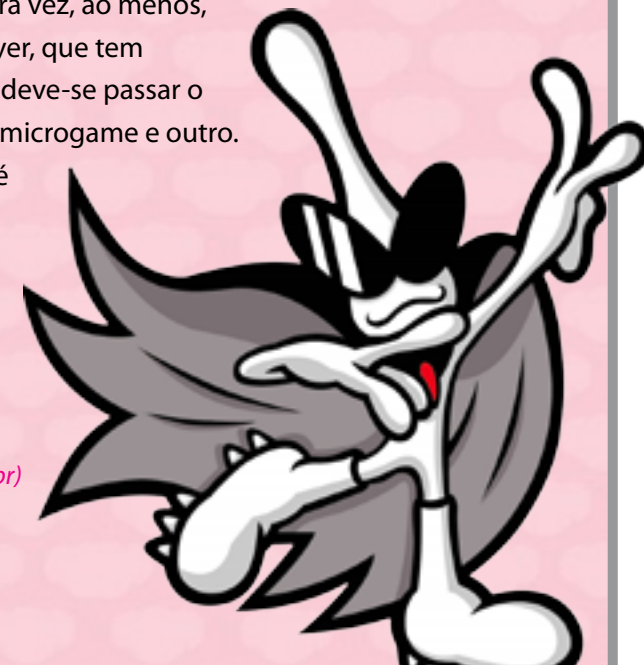
Se a curva de aprendizado, bizarrice e facilidade de jogar atrai os gamers casuais, as diversas referências ao passado da *Nintendo* – sobretudo os microgames do personagem 9-Volt – fismam os saudosistas hardcore. Agitar o Wiimote para o bigodudo Mario bater a cabeça no bloco de moedas com o personagem segurando o controle do *Wii* em *Super Mario Bros.* é uma idéia magistral. E não apenas títulos velhos, agora também há jogos de *GameCube*: ajude Link em *The Legend of Zelda: Wind Waker* a aterrissar em terra plana ou então Mario apagar o fogo em *Super Mario Sunshine*. Por certo, retirar a Master Sword em *The Ocarina of Time* é outro momento memorável. Mas a melhor de todas é o que o roliço personagem diz quando você começa o jogo: “It’s Wii, Wario!”, em alusão ao “It’s me, Mario!” dito pelo bigodudo Mario em *Super Mario 64*. Fantástico.

Não contente em relembrar alguns dos grandes momentos da trajetória da Big N, *WarioWare* ainda vai além, resgatando

dois clássicos do *Nintendinho* em interpretações 3D, que cairiam no esquecimento se não fosse por esse game (ou possivelmente um episódio de *Super Smash Bros.*). São eles: *Balloon Fight*, de 1984 com direito à trilha remixada de Hirokazu Tanaka, e *Clu Clu Land*, de 1985. Dois joguinhos do passado que não tiveram seqüências e renascem na forma de microgames mais de vinte anos depois. Coisa que só uma empresa de décadas de tradição como a *Nintendo* pode fazer: enaltecer o seu passado e esbaldar os jogador com altas doses de nostalgia.

Se a diversão fosse um quesito que pudesse ser registrado em um gráfico, de fato **WarioWare: Smooth Moves** atingiria o pico em questão de segundos. Contudo, cairia vertiginosamente após duas horas – tempo necessário para concluir todos os 200 microgames. **WW:SM** é curto. Muito Curto. Curtíssimo. Depois que você termina o jogo pela primeira vez, ao menos, é possível habilitar o modo multiplayer, que tem suporte para até 12 jogadores. Nele, deve-se passar o Wiimote para cada pessoa entre um microgame e outro. Aumenta a durabilidade, mas ainda é muito pouco. Em suma, ainda não é motivo para comprar um *Wii* (*The Legend of Zelda Twilight Princess* reina absoluto nesse quesito), mas é o melhor da série e inesquecível enquanto dura. ◊

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



**especial**

FÁBRICA DA LOUCURA

WarioWare começou despretensioso no *Game Boy Advance* mas logo ganhou mais importância até ser o que é hoje – uma das grandes franquias da *Nintendo*. Esse prestígio foi conquistado com pequenas inovações a cada episódio, mantendo, claro, os microgames insólitos. Acompanhe a trajetória da série:



WARIOWARE, INC.: MEGA MICROGAME\$ (GBA, 2003)

Inovador era uma das palavras mais usadas pela mídia especializada para adjetivar o primeiro episódio da série que nasceu no portátil. Tudo começou aqui: a vicissitude de microgames insanos que exigiam tarefas de menos de cinco segundos e os personagens recorrentes na série, como o black power Jimmy T., o fanboy da Big N, 9-Volt, e a estudante Mona. Outra grande sacada era o combate contra chefes, que duravam um pouco mais de tempo. Um dos grandes jogos originais do *Game Boy Advance*, uma plataforma que costuma receber muitas adaptações e remakes.



WARIOWARE, INC.: MEGA PARTY GAME\$ (GC, 2004)

Enganou-se quem achava que a fórmula de *WarioWare* não serviria para consoles de mesa. **Mega Party Game\$** compreende todos os 213 microgames do game original, com o chamariz de agraciá-los em diferentes modos multiplayer, sendo um deles cooperativo e sete competitivos – que, com certeza, ficaram faltando em *Smooth Moves*. Como de praxe na série, o visual varia do extremamente simplório ao bonito – mas aqui tudo é feito intencionalmente, é uma opção de design, não negligência.

**especial**

WARIOWARE: TOUCHED! (DS, 2005)

A versão para o portátil *Nintendo DS* adaptou-se perfeitamente à tela de toque e ao microfone, oferecendo longas doses de diversão – e de pagação de mico também. Os microgames eram criativos sobremaneira, como um deles em que você deve montar um boneco de neve. Por isso é considerado um dos melhores jogos a aproveitar a caneta stylus, a exemplo de *Trauma Center: Under the Knife* e *Elite Beat Agents*.



WARIOWARE: TWISTED! (GBA, 2005)

Apesar de no Japão **Twisted!** ter saído em outubro de 2004 e *Touched!* em dezembro do mesmo ano, o game do *GBA* chegou em maio de 2005, ou seja, depois do jogo do *DS*, que é de fevereiro. Essa estranha ordem dos lançamentos, não impediu, contudo, que **Twisted!** fosse agraciado pelos jogadores. O maior atrativo é justamente uma prévia do que teríamos em *Smooth Moves*: o cartucho vinha embutido com um sensor de movimento e um rumble pack. Como resultado, você deveria balançar o portátil em muitos minigames e até rotacioná-lo mais de uma vez.






game life



Opera Browser

O MELHOR DA WIINTERNET

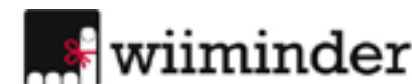
Você está lá, vendo um filme ou um seriado, no conforto do seu sofá, e se depara com um ator ou atriz que por algum motivo não consegue se lembrar do nome. Você espera o intervalo, pega o controle remoto da TV e põe no canal vídeo, aí pega o controle remoto do **Wii**, entra no Internet Channel e em dois minutos de *IMDB* ou *Google* você descobriu o nome do sujeito. Sem sair do sofá, sem tocar em um teclado ou mouse. De repente a vida ficou mais fácil, não é? Navegar na internet com o **Wii** sem dúvida é uma das melhores coisas para se fazer quando não se está jogando *Zelda* ou *Wii Sports*, e, com a ajuda de alguns sites bacanas pensados especialmente para ele, está se tornando cada vez melhor. 

Por Fabio Bracht (stratofabio@gmail.com)

WIIMINDER

<http://www.wiiminder.com>

Vamos combinar: poder navegar na internet na tela da sua TV e usando o seu próprio Wii Remote é uma ótima realidade, mas o Opera Browser do **Wii** (pelo menos a versão demo disponível atualmente) é bem precária em vários aspectos. Não há suporte a navegação em abas nem em múltiplas janelas. Você sempre tem que voltar para a página inicial e clicar no ícone do meio para poder digitar outro endereço. Os favoritos não são reordenáveis. E por aí vai. O WiiMinder soluciona (ou tenta) todos esses pequenos probleminhas. Na prática, ele é um “site que entra em outros sites”. Quando você entrar no endereço do WiiMinder, verá um pequeno vídeo explicando as suas funções, mas depois passará para uma página com favoritos já pré-adicionados. Você pode incluir ou apagar quantos sites quiser nessa lista, mudar a ordem dela e configurar alguns para serem abertos automaticamente quando você acionar o serviço. E cada um deles será aberto em uma aba diferente, que faz parte da própria interface do site. A interface é retrátil (não ocupa o espaço dos sites) e possui botões para abrir e fechar abas, para voltar ao topo da página rapidamente, além de uma barra de endereço e outra de pesquisa, para procurar sites, imagens, blogs e outras coisas. O WiiMinder é uma ótima idéia, que infelizmente falhou na execução, pois existem muitos bugs. Mesmo assim, não deixe de conhecer.



See What wiiminder Can Do For You
Point your Wii browser to wiiminder.com
No registration required



game life



WIICADE

<http://www.wiicade.com>

Um dos primeiros sites que se tem notícia de ser construído e pensado especificamente para navegação no **Wii**, o WiiCade nada mais é do que um portal de jogos em Flash. Como praticamente tudo que surge na internet hoje em dia, o WiiCade também oferece serviços baseados no conceito de comunidade: você pode se cadastrar, fazer amigos no fórum e avaliar os jogos com notas de 1 a 5. Até pouco tempo atrás, o site simplesmente era uma coleção de Flash games que coincidentemente funcionavam bem com o Wii Remote, por só utilizar o movimento do mouse e o clique. Mas recentemente ele virou notícia por ter conseguido desenvolver uma API (ferramenta de programação) que possibilita aos criadores desses webgames usarem todos os botões do Wii Remote nas suas criações, e o primeiro jogo a utilizar esse recurso já está online e se chama *Territory Wars*. Outros jogos que não podem passar despercebidos na sua visita são os sensacionais *Curve Ball*, *Missile 3D* e *Tactical Assassin*.

FINETUNE

<http://www.finetune.com/wii>

No **PC**, o FineTune é um poderoso site no qual você pode entrar e pesquisar o gigantesco acervo musical disponível para montar a sua própria rádio. Como se fosse um CD de mp3 gravado em casa, você escolhe no máximo três músicas de cada artista e monta a sua programação com no mínimo 45 faixas, que ganha um endereço e pode ser tocada por qualquer pessoa. Já no **Wii**, ele oferece uma limpa e bonita interface onde você pode ir direto ao ponto: ouvir música. Você pode digitar o seu username e ouvir uma de suas próprias playlists, ou ouvir uma rádio baseada em algum artista ou gênero que você goste (basta digitar). Simples, bonito e eficiente.



MAPWII

<http://www.mapwii.com>

Um enorme classificado de Wii Numbers com integração ao Google Maps. Você entra, se cadastra, põe o seu Wii Number e marca no mapa-mundi a sua localização geográfica aproximada. Aí você pode cadastrar os seus games e procurar outras pessoas perto de você que também possuem o console branquinho e estiloso da Nintendo, para trocar números e fazer amigos. Uma idéia simples, mas muito bem executada e que pode ser útil pra você que não tem nenhum amigo "wiizado". Quando começarem a sair os jogos com capacidade online, vai virar febre.



SWIITSPOT

<http://www.swiitspot.com>

Digitar cada endereço de cada site que você quer entrar é um saco, né? Por isso existe o SWiITSPOT. Ele é uma coleção de links para os sites mais acessados da internet, metido em uma interface bonita e personalizada para o Wii. Aqui tem links para o YouTube, Digg, IGN, Pandora e muitos outros, e você pode incluir os seus sites mais acessados para receber as atualizações diretamente pelo SWiITSPOT. Também rola um forte fator de comunidade, já que você pode avaliar (com estrelas) os sites sugeridos pelas pessoas para virarem links, sugerir algum site e participar de várias outras formas.



game life

STUMBLE VIDEO

<http://stumble.tv>

O Stumble Video junta o YouTube, o Google Video, o DailyMotion e todos os outros sites de vídeos do mundo e ainda aperta o botão "Shuffle". Ao acessar o endereço no seu Wii, o site que aparecerá é diferente do que aparece se você entrar pelo computador, mas ambos têm o mesmo propósito e funcionamento: você escolhe um canal entre as dezenas de disponíveis e assiste vídeos aleatórios de acordo com o tema do canal. Se você gostar (ou não), pode sinalizar, assim o site vai "aprendendo" os seus gostos e mostrando vídeos que, teoricamente, você vá gostar mais. As ações de avançar para o próximo vídeo, para o vídeo anterior e sinalizar se gostou ou não do que está vendo são mapeadas no direcional do Wii Remote.





NOVO GAME DA SÉRIE KATAMARI A CAMINHO

O criador da insólita franquia **Katamari Damacy**, Keita Takahashi, revelou que a *Namco* fará novos jogos da série. No entanto, ele não está envolvido nessa nova obra como ele já havia afirmado anteriormente. Além disso, ele anunciou que está trabalhando em um novo projeto, o qual não foi apregoada nenhuma informação.

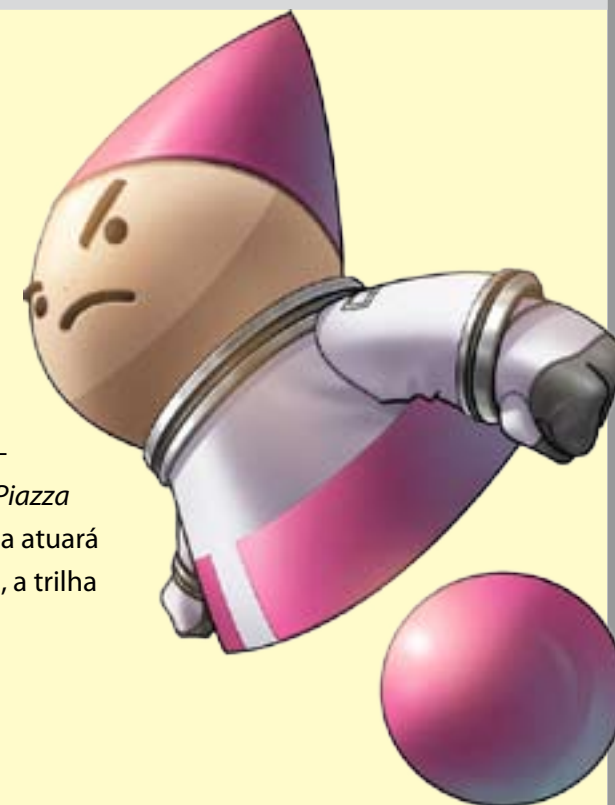
GOD OF WAR RUMO AO PSP

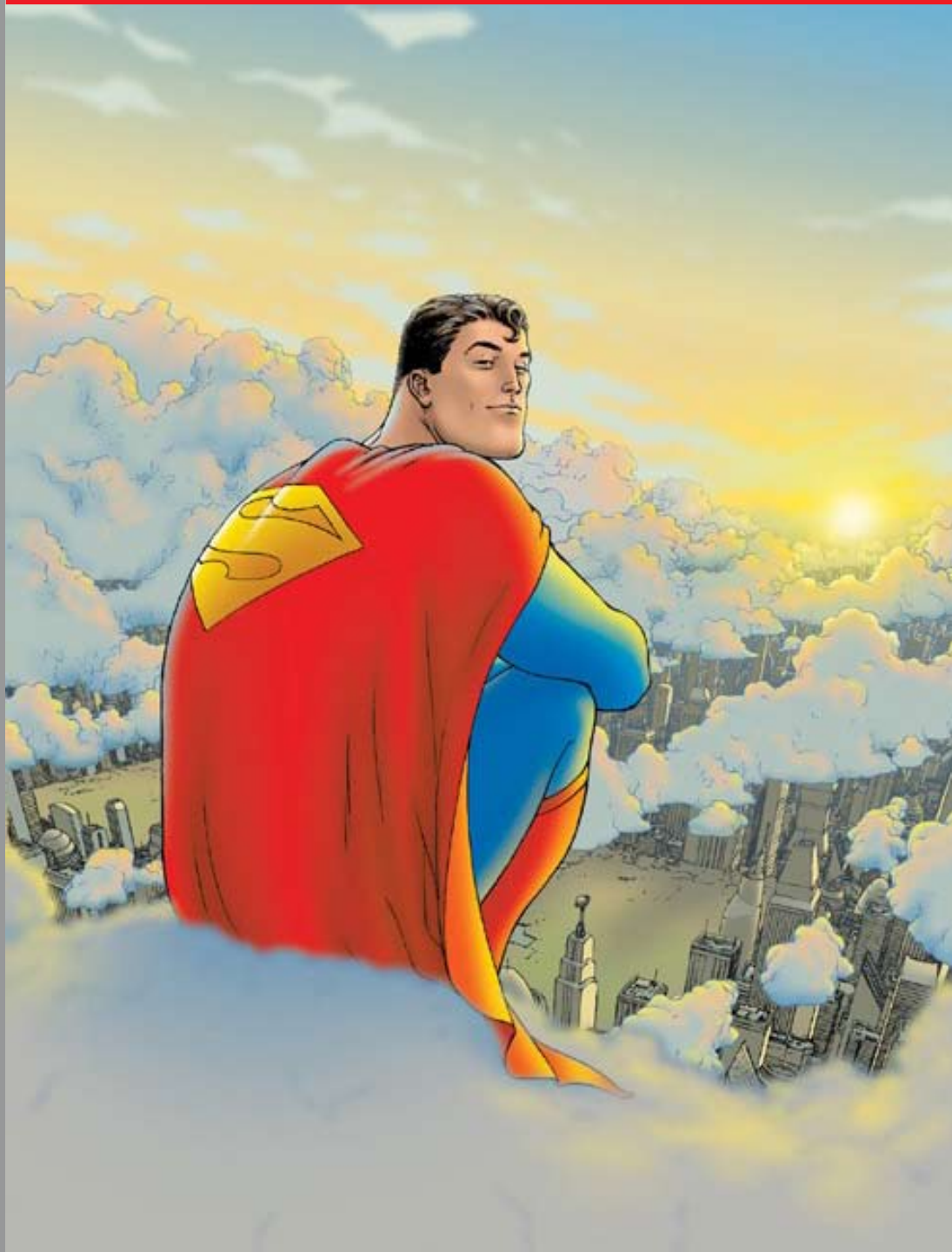
A magnífica franquia baseada na mitologia grega, **God of War**, ganhará uma edição para o *PSP*. Mas não pense que é uma conversão de algum jogo da série já lançado para *PlayStation 2*. Será uma aventura totalmente inédita e promissora – só resta aguardar, já que nada foi revelado até o momento.



KOEI ANUNCIA JOGO BIZARRO PARA WII

Opoona é o mais novo game da *Koei* para *Nintendo Wii*. O título utilizará o sensor de movimentos do controle. Por exemplo, para dar disparos, basta inclinar o Wiimote para frente. A história tem como protagonista Opoona, herói que deverá viajar para diversos locais do planeta a fim de reunir seus familiares, assumindo diferentes perfis, como detetive. A desenvolvedora responsável é a *Arte Piazza* (que fez o remake de *Dragon Quest V* para *PlayStation 2*), do qual Shintaro Majima atuará como diretor de arte e Sachiko Yukimura como diretor de planejamento. Por fim, a trilha sonora será composta por Hitoshi Sakimoto (*Final Fantasy XII* e *Vagrant Story*).





Grandes Astros: Superman

HOMEM DE AÇO EM GRANDES HISTÓRIAS

Ele já morreu, regressou, virou pura energia e até se dividiu em dois e depois voltou a ser o que era – tudo isso na história principal. Se os autores do *Super Homem* fazem isso na trama fundamental, o que dirá nas paralelas, que não respondem à cronologia oficial – o risco de descaracterizar o personagem é muito grande. Mas não quando há um grande cérebro por trás do roteiro.

O responsável pelo enredo de **Grandes Astros: Superman** – outro título da série *Grandes Astros* (*All-Star* no original), o qual também faz parte *Grandes Astros: Batman e Robin*, o qual você conferiu a resenha na edição passada da *Arena Magazine* – é o renomado Grant Morrison, autor escocês que chegou a assumir os *X-Men* de 2001 a 2004 em sua passagem pela *Marvel Comics* e possui outras obras excepcionais que, infelizmente, não chegaram ao Brasil e se aportaram, vieram incompletas ou com falhas na tradução.

The Filth, por exemplo, que ainda não recebeu versão em português, apresenta uma história original e excêntrica, em que a temática visa discutir como seria o mundo se por um acaso os super-heróis existissem de fato. Já a edição brasileira de *Kill Your Boyfriend*, intitulada *Como Matar seu Namorado* por aqui, foi prejudicada pela adaptação inconsistente.

Ainda bem que o trabalho da *Panini Comics* em **Grandes Astros: Superman** não sofre dessa mesma maldição. Essa boa notícia e o fato de que Grant Morrison recebeu um não da *DC Comics* anteriormente por suas idéias para revitalizar o universo do Homem de Aço não poderia causar outra sensação senão a grande ansiedade dos fãs, que certamente não tem grandes motivos para se decepcionar.

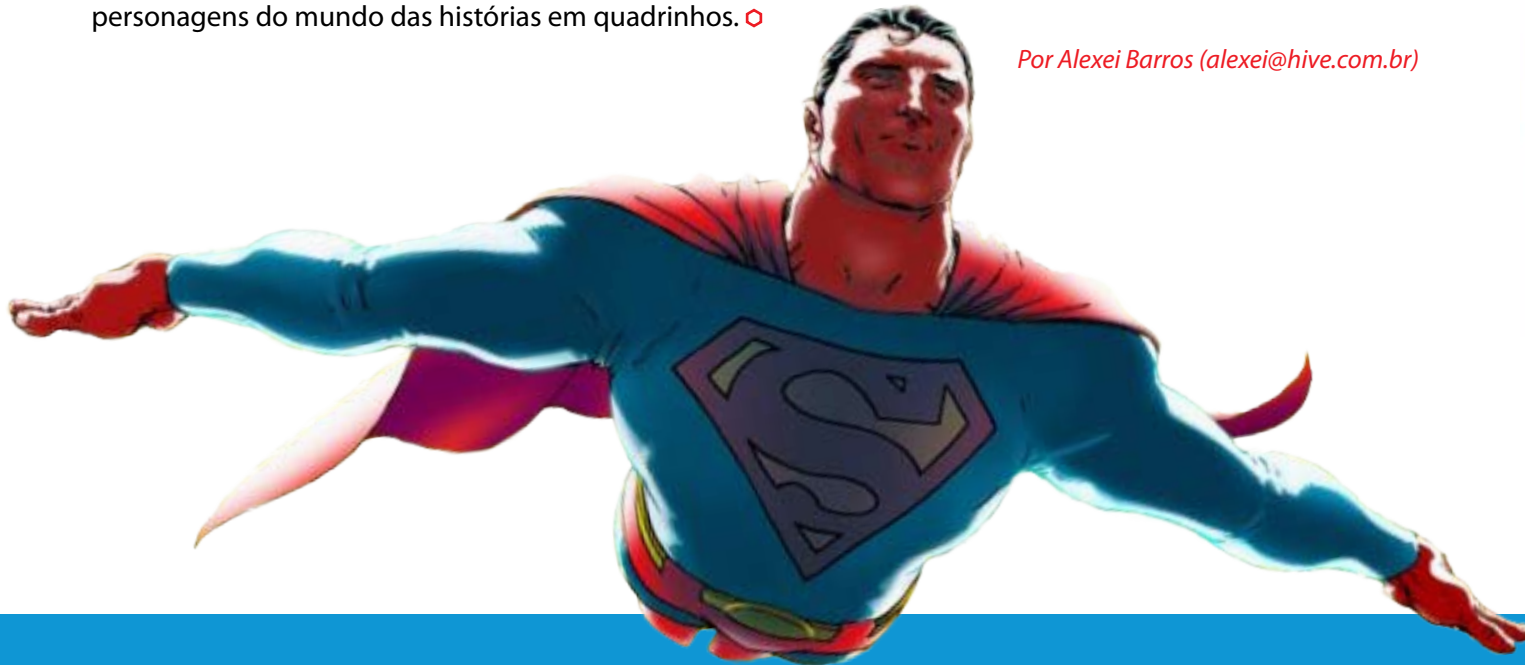


A primeira história já eleva o Super Homem a um status de mito, um ser imortal capaz de sobreviver em meio a um calor de seis mil graus e ainda travar uma luta com seu grande rival, Lex Luthor. Se nesta reside doses de ação frenéticas, a trama seguinte carrega uma narrativa cadenciada, com momentos instigantes de suspense, em que Lois Lane tenta descobrir se o Homem de Aço é mesmo Clark Kent.

Essa história possui até uma alusão às que antecedem o arco *Crise nas Infinitas Terras*, como a chave dourada, que pesa meio milhão de toneladas por ser constituída de um material que provém de uma estrela anã branca. Melhor ainda é o final misterioso dessa trama – mistério esse que só será elucidado na edição três, que ainda chegará às bancas.

Um problema não só de **Grandes Astros: Superman**, mas de toda a série especial é a escassez de páginas – apenas 24 –, que podem ser lidas em questão de minutos. De certa forma, isso também serve como uma forma de aumentar a ansiedade pela continuação da história, já que a edição seguinte só sai no mês seguinte obviamente. Enfim, **GA:S** que prima pela excelência e retrata com maestria a vida de um dos principais personagens do mundo das histórias em quadrinhos. ◊

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



GRANDES ASTROS: SUPERMAN

Roteiro: Grant Morrison

Desenho: Frank Quitely

Editora: Panini Comics

Formato: 17 cm x 26 cm

Páginas: 24

Preço: R\$ 3,90





O mundo é mágico

As aventuras de Calvin & Haroldo

O MUNDO DE CALVIN

“O mundo é mágico, Haroldo, meu chapa...Vamos fazer uma exploração!”. É assim que termina a última tira de *Calvin & Haroldo*, publicada em 31 de dezembro de 1995, dando fim à série iniciada em 1985. Dez anos de sucesso. Uma década com histórias cômicas, inesquecíveis, mágicas, que chegaram a ser publicadas em mais de 2400 jornais de todo o mundo simultaneamente.

Álbum inédito no Brasil, **O mundo é mágico – As aventuras de Calvin & Haroldo** compila justamente as últimas aventuras do garoto de seis anos Calvin (inspirado no nome do teólogo francês Jean Calvin), com seu tigre de pelúcia Haroldo (Hobbes no original, em alusão ao filósofo Thomas Hobbes), que ganha vida graças à sua imaginação. O grande mérito do recluso autor Bill Watterson, que raramente concede entrevistas ou aparece em fotos (veja box para mais informações), é registrar com maestria a época em que essa capacidade de inventar é frutífera: a infância.

Para quem não conhece, as histórias apresentam o cotidiano de Calvin. Na escola, sofre com a perseguição de Moe, aborrece a professora Sra. Wormwood e ainda apronta com a sua colega Susie Derkins. Já em casa, quando não é advertido pelos seus pais, fica sob a tutela da babá Rosalyn. E no tempo livre, dá asas para a imaginação explorando planetas como o intrépido astronauta Spiff. Fala também com extraterrestres, joga o Calvinbol, um esporte criado por ele e desprovido de regras, e faz guerras de bolas de neve e bexigas d'água com Haroldo.

Pontuada por humor fino, que nunca declina para o frívolo, a trama de **O mundo é mágico** mostra os questionamentos feitos pelo protagonista acerca da vida, mas sempre de forma inteligente e fugindo de eventuais clichês. É notável como as atividades mais triviais, como ir à escola ou fazer a lição de casa, ganham nova dimensão com Calvin e Haroldo. Tudo fica divertido e engraçado.





O MUNDO É MÁGICO AS AVENTURAS DE CALVIN & HAROLDO

Roteiro e desenho:
Bill Watterson

Editora:
Conrad

Formato:
22,8 x 30 cm

Páginas:
168

Preço:
R\$ 44,90



O ambiente e esses temas recorrentes lembram bastante *Snoopy*. Mas a semelhança não é por acaso. De fato, Watterson se inspirou na trupe do falecido Charles M. Schulz – uma pena *Calvin & Haroldo* não ter virado também desenho animado. Aliás, nunca o autor expressou o desejo de transformá-lo em uma franquia, sem qualquer tipo de produto relacionado ao personagem, como bonecos, lancheiras e outras traquitanas. “Na verdade, no começo da série, eu não era contra o merchandising, mas cada produto que pensei em criar parecia violar o espírito da tirinha, contradizendo a sua mensagem, e me afastando do trabalho que eu amava”, diz.

No que se refere ao traço, que também é de Bill Watterson, se mantém homogêneo durante todas as tiras (diárias em preto-e-branco e as publicadas no domingo coloridas). São desenhos simples, o suficiente para os personagens transmitirem carisma. O que em parte contribui para isso, pelo menos em relação à Calvin, são as suas expressões faciais – absolutamente hilárias.

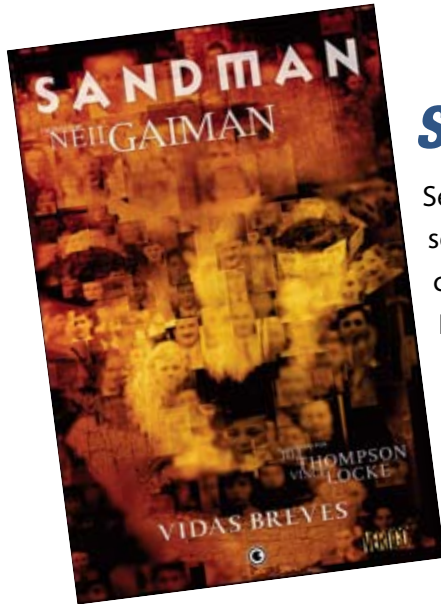
Lamentável que Bill Watterson tenha decidido acabar com as histórias de *Calvin & Haroldo*, mas felizmente elas permanecerão eternizadas com produtos como **O mundo é mágico**, o primeiro dos cinco livros que a *Conrad* lançará no Brasil a cada semestre. ◯

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

EXISTE VIDA APÓS CALVIN & HAROLDO

Depois que deu fim à *Calvin & Haroldo*, Bill Watterson dedicou-se à pintura e se mantém firme na sua postura de não licenciar os personagens e também de estar afastado da mídia. Ele recusa até a dar autógrafa. Mas por um motivo: no início de carreira ele chegou a dar a sua assinatura em uma livraria em Ohio, porém parou de fazê-la porque ficou chateado ao descobrir que as suas obras autografadas estavam sendo vendidas com preços elevados caros em lojas online.





SANDMAN – VIDAS BREVES

Sétimo volume da coleção de Sandman, Vidas Breves apresenta a nova integrante do clã dos Perpétuos: Delílio, antes conhecida como Deleite, se une a Morte, Sonho, Destino, Destruição, Desespero e Desejo. O autor dessa história profunda é o lendário Neil Gaiman e a arte é feita por Jill Thompson, com a arte-final de Vince Locke.

Conrad Editora **Páginas: 264** **Preço: R\$ 66,00**

JEREMIAH – MERCENÁRIOS

Essa história em quadrinhos relata a epopéia de Jeremiah e Kurdy que começa após eles enfrentarem uma tempestade de areia e falarem com Angus Greenspoon. Este então convence a dupla a ir para uma antiga mina em uma pequena cidade, que poderia oferecer emprego para ambos. Contudo, aquele não era o lugar que eles imaginavam, já que as condições de trabalho eram péssimas.

Mythos Editora **Páginas: 48** **Preço: não divulgado**



DOCTEUR MYSTÈRE: OS MISTÉRIOS DE MILÃO

Criado em 1900 por Paul D'Ivoi, o detetive Mystère e o seu companheiro Cigale irão nessa primeira aventura ajudar uma moça a reencontrar seu marido, que possui ligações misteriosas com uma organização secreta. Enquanto a ilustração é de Lucio Filippucci, a trama é escrita por Alfredo Castelli.

Mythos Editora **Páginas: 48** **Preço: não divulgado**



O TRAÇA

De dia, Jack Mahoney gerencia um circo. De noite, ele é o Traça, um justiceiro que combate o crime, enfrentando inimigos insólitos, tais como um homem-leão e um caça-recompensas. Bem-humorado, a HQ leva o desenho de Steve Rude e o roteiro de Gary Martin.

Pixel Media **Páginas: 160** **Preço: R\$ 32,90**





Hiroyuki Namba

PROLÍFICO E MULTIFACETADO

São poucos os compositores japoneses que conseguem abraçar animês, games durante vários anos e, ainda por cima, se manter ativo em algum grupo de determinado gênero musical. **Hiroyuki Namba**, que completará 54 anos em 2007, não apenas atinge desenhos animados japoneses, jogos eletrônicos, como também forma diversos conjuntos de variados estilos. Do jazz fusion ao rock progressivo, no piano, teclado ou órgão, ele revela seu talento também como arranjador e instrumentista.

Namba é simplesmente o autor da trilha do primeiro animê Original Video Animation (OVA), *Tallon*, história de ficção científica dirigida por Mamoru Oshii (*Ghost in the Shell*). Também escreveu as músicas para *Starship Troopers*, *Armitage III* e *Transformers: Car Robot*.

Embora nunca tenha sido autor de uma OST de game, fez várias colaborações com versões arranjadas para a produtora *Falcom*.

Pode não ser tão popular por aqui, mas a série *Ys* possui álbuns que ombreiam em quantidade com os de *Final Fantasy*. Em *Music from Ys II*, por exemplo, há cinco releituras dele, incluindo *To Make the End of Battle*, que é assinada por Yuzo Koshiro. Além disso, também fez *Sorcerian Super Arrange Version*, que foi lançado em três volumes. Mais que tudo isso, há a coletânea *Falcom Namba Collection*.

Por fim, **Namba** também participa ou participou de várias bandas diferentes, as quais você saberá mais detalhes de cada uma a seguir. Saiba que se um dia você esbarrar com qualquer trabalho dele citado aqui – o que poderá ser difícil de acontecer, haja vista que o músico acaba sendo nublado por figuras mais famosas –, encontrará obras fantásticas, que levam o selo de qualidade **Hiroyuki Namba**. ○

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



A.P.J.

A mistura de jazz fusion e rock progressivo deu origem ao **Acoustic Progressive Jazz** ou **A.P.J.**. O trio é formado por Namba no piano, Kazumi Ikenaga na bateria e Masatoshi Mizuno no baixo – não há guitarra. Esse grupo acústico já lançou três CDs: *Acoustic Progressive Jazz*, *Labyrinths* e *e*, que chegaram às prateleiras em 2000, 2002 e 2006, respectivamente. O segundo deles, traz as faixas *Trashard in The Cave*, oriunda de *Akumajou Dracula* do *Sharp X68000*, e *Bloody Tears*, que provém de *Castlevania II: Simon's Quest*.



BUX BUNNY

Na ativa de 1976 a 1978, foi a primeira banda do qual Namba participou. Traz Kaneko Mari (vocalista), Yoshihiro Naruse (baixo), Hideharu Hashimoto (bateria) e Mitsuo Nagai (guitarra). O grupo lançou três álbuns de estúdio e um ao vivo.



SENSE OF WONDER

Não contente em participar de diversas bandas, Hiroyuki Namba ainda por cima lançou cinco álbuns solo. O primeiro deles lançado em 1994 levava o nome *Sense of Wonder*, que seria o nome da banda de rock progressivo que viria a fazer parte ao lado de Motto Tanabe (baixo) e Toru Soru (bateria), que lançou três CDs: *Synphobeat*, *Aquaplanet* e *Earthside*.



EXHIVISION

Composta por Namba no teclado, Akira Wada (guitarrista do *Prism*), Toshimi Nagai (baixista do *Vienna* e *Gerard*) e Koji Hasegawa (baterista), teve apenas um CD em estilo jazz fusion lançado em 2004.



NUOVO IMMIGRATO

Banda de rock progressivo sinfônico que Namba formava com o vocalista Hikakatsu Igarashi (ex-*Novela*) e outros músicos convidados, tendo lançado dois CDs.



YAJUH OHKOKU

A banda que lançou cinco CDs reúne alguns dos grandes nomes do J-Fusion, como Hirokuni Korekata (guitarrista do *Ottotrio*, grupo formado por ele e por Masahiro Andoh e Issei Noro, guitarristas de *T-Square* e *Casiopea*), Yoshihiro Naruse (baixista do *Casiopea*) e Keisuke Komori (bateria). A sonoridade atípica do grupo revela tanto releituras de faixas inusitadas, como Theme from "E.T." de John Williams em *Sweet & Beast*, quanto arranjos de músicas de games e outras originais obviamente.

O último álbum do grupo, *Candy*, traz novamente Trashard in the Cave e também Invitation da série *Castlevania*. O CD anterior, por sua vez, *Genso Suikoden Produced by Hirouki Namba*, trazia 10 faixas soberbamente arranjadas em estilo rock sinfônico dos três primeiros episódios da série de RPGs *Suikoden* da Konami. Aqui o quarteto recebe o reforço do violino de Naoko Terai, do sax e flauta de Masato Honda (ex-*T-Square*) e a ainda voz de Risa Ohki (em *La mia tristezza* apenas; é a mesma cantora poliglota dos álbuns *Final Fantasy Vocal Collection Pray* e *Love Will Grow*).


música


Rocky Balboa: The Best of Rocky MAIS MARCANTE QUE UM CRUZADO DE DIREITA

Se *Rocky Balboa* rememora em vários momentos excertos dos cinco longa-metragens anteriores da saga do boxeador vivido por Sylvester Stallone, a trilha sonora da película é uma piscina de nostalgia dos trabalhos musicais de Bill Conti.

Da recente produção figura apenas uma faixa (o rap *It's A Fight*, tema de Mason Dixon), sendo as outras de filmes distintos do Garanhão Italiano (tal qual *Redemption*, de *Rocky II*), ou então composições recorrentes como *Gonna Fly Now*, *Going The Distance* e a inesquecível *Eye Of The Tiger*, da *Survivor*, banda americana dos anos 70.

O bacana é que em quase todas há cativantes adições de trechos de diálogos marcantes. Da última produção, por exemplo, está a lição de moral que Rocky dá ao filho Robert: "A questão não é a forma como se bate, mas o quanto se pode agüentar apanhando e seguir em frente".

Mais do que uma OST oficial de um filme, **Rocky Balboa: The Best of Rocky** é uma homenagem a esta extensa e bem-sucedida série, que deixa como legado lições e músicas eternas. ◊

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

MTV Unplugged: Korn DESPLUGANDO COM ESTILO

Que pouca vergonha, dreadlocks e violinos se engraçando na MTV. Ok, ok, o cruzamento entre bandas pesadas e acústicos já foi tabu, mas músicos como os do *Apocalyptica* (o quarteto de cellos que faz covers de bandas como *Metallica* e *Slayer*), provaram que o casamento além de possível, pode ser brilhante. Agora, os veteranos do *Korn* mostram em seu acústico algo novo. Mais do que simplesmente uma coleção de versões leves para as músicas originais, o álbum apresenta uma larga gama de sons e instrumentos diferentes, com participações que incluem percursionistas de taiko e tocadores de harmônica.

A afinação usual das guitarras em ré soa particularmente atraente nos violões acústicos criando uma sensação ainda mais grave com a reverberação. O ponto fraco ficou nos vocais de Jonathan Davis, não ruins, mas muito expostos sem o distorcer das guitarras. Alguns dos pontos altos são no cover de *Creep*, do *Radiohead* (interessante, mas meio sem sal) e nas participações de Amy Lee, do *Evanescence*, na bela versão de *Freak On a Leash* e do *The Cure* num mix de *Make Me Bad* e *In Between Days* (do próprio *Cure*). Desplugar as guitarras tirou a raiva (elemento mais interessante do *Korn*) das músicas originais, mas ainda assim, **MTV Unplugged: Korn** é um item indispensável para os fãs. ◊

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





música



Seiken Densetsu 4 ~Sanctuary~ SANTUÁRIO MUSICAL

Kenji Ito realmente é um compositor talentoso como já provou ao fazer as trilhas de diversos jogos das séries *SaGa* e *Mana*. Aqui ele corrobora a sua aptidão, com a companhia de Tsuyoshi Sekito, Masayoshi Soken e Ryuichi Sakamoto, renomado músico e ex-integrante da banda electropop *Yellow Magic Orchestra*. Como não poderia deixar de ser, Ito nos presenteia com inspiradas peças orquestradas (muitas delas com sons de instrumentos reais) e Sekito apresenta a sua performance em uma guitarra pesada em diversas faixas, como a empolgante *Burning Spirits*. Já Soken tem uma participação mais discreta, mas as poucas músicas que ele assinou comprovam o porquê da *Square Enix* dar cada vez mais espaço para esse editor de som da produtora. No fim das contas, Kenji Ito, que é o principal condutor da obra, repetiu o feito da trilha de *Romancing SaGa Minstrel Song*, que é igualmente fabulosa: fazer músicas que têm qualidade melhor do que o próprio jogo. ◊

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



Tales of the Tempest TEMPESTADE DE MEDIOCRIDADE

O que é há de errado com Motoi Sakuraba? Se ele mostra toda a sua competência com as trilhas de *Star Ocean*, *Valkyrie Profile* e *Baten Kaitos*, em contrapartida revela carência de inspiração na série *Tales*. Realmente estranho o fato de ele não apresentar a mesma excelência com a franquia da *Namco* do que com a *tri-Ace* e *Monolith Software*. Para piorar, **Tales of the Tempest**, OST do RPG para *Nintendo DS*, padece dessa mesma insipidez: músicas insossas, sem graça, sem vigor, sem sal. Absolutamente repetitivas. Ao ouvi-las em seqüência, dá a impressão de escutar uma mesma faixa por mais de duas horas e meia de duração, tamanha a falta de variação. Nem mesmo o animado tema J-Pop, VS, com a voz da cantora misono e composto por Susumu Nishikawa (ex-guitarrista da finada banda *Diamond Head*) servem para salvar esse álbum, que sofre com o trabalho medíocre de Motoi Sakuraba em **Tales of the Tempest**. ◊ A.B.




mais

DVDs

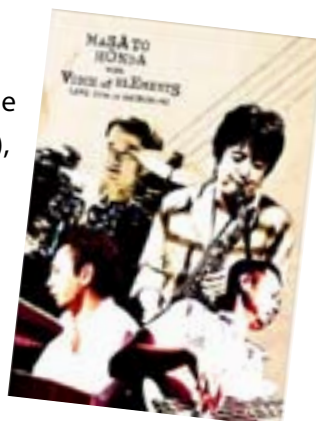
TETSUO SAKURAI – BRASIL CONNECTION LIVE



Já disponível nas importadoras com número de catálogo XQAZ-2001, esse é um DVD de uma apresentação ao vivo em Jakarta, Indonésia, do ex-baixista do *Casiopea*, Tetsuo Sakurai. Aqui, ele remonta o mesmo quarteto dos seus últimos CDs solo – *Brasil Connection Vol.1 e 2* –, composto por Filó Machado (voz e violão), Sérgio Machado (bateria) e Akira Onozuka (piano). Aliás, o repertório provém desses dois discos, com 11 faixas no total. Uma amostra pode ser conferida nesse vídeo: <http://www.youtube.com/watch?v=8PjHGrkN1Og>.

MASATO HONDA WITH VOICE OF ELEMENTS LIVE 2006

No dia 28 de março chega ao mercado nipônico o novo DVD do saxofonista japonês Masato Honda, ex-*T-Square*. Neste show ele se cercou de outros três ex-integrantes da mesma banda, Hiroyuki Noritake (bateria), Mitsuru Sutoh (baixo) e Keiji Matsumoto (teclado), para tocar músicas do seu último CD, *with Voice of Elements*, como 4P Layers e Mandrake, e outras do *T-Square*, como Megalith, Bad Moon e Yuh-Ja. Ao todo, 11 faixas – lamentável apenas que o DVD não inclui todas tocadas durante o show. Nab That Chap!, por exemplo, foi excluída.



CDs

T-SQUARE – 33



Como o próprio nome evidencia, **33** é o trigésimo terceiro álbum do *T-Square*, que será lançado no dia 18 de abril. O grupo J-Fusion é liderado pelo guitarrista Masahiro Andoh, compositor de *Gran Turismo*. Resta saber se a banda seguirá a vertente da última obra (quase rock progressivo), *Blood Music*, ou se voltará com o estilo mais suave ou mesmo fará incursão por outra via musical. O disco traz dez faixas na edição normal, com duas bônus na versão limitada: Tell The Truth e Truth, maior hit do *T-Square* que completa 20 anos de existência.

HIROYUKI NORITAKE – AM TO PM

Se o *T-Square* mostra que se mantém exuberante após quase trinta anos na ativa, o mesmo pode se dizer de seus ex-integrantes, como Masato Honda e também o baterista Hiroyuki Noritake, que até chegou a participar como convidado do show United Live do *T-Square* na Coreia do Sul do ano passado. Agora ele apresenta seu segundo CD solo, intitulado **Am to Pm**, que aporta nas prateleiras em 16 de março. Espera-se ao menos que ele não espere mais oito anos para fazer outro álbum, afinal o seu primeiro, *Dreams Can Go*, é de 1999.

