

REVISTA DE CULTURA GAMER

**ARENA**  
magazine

#17 FEV.2007

# ***World of Warcraft: Burning Crusade***

***PCs em ebulição com a expansão do maior MMO do planeta***

***Bairro da Liberdade***

***Dicas do reduto oriental no Brasil***

***Seinfeld***

***Relembre Jerry, Kramer, George e yada yada yada...***

***Disney***

***Animais falantes, contos de fadas e excelentes games***

***Ronaldinho Gaúcho***

***Quando dentuços se encontram***

***Fall Out Boy – Infinity on High***

***Radicalmente ousados e ecléticos***





## editorial

Há cerca de duas décadas, as revistas de videogame começavam a surgir em países potencialmente consumidores de jogos eletrônicos, como Japão, EUA e Brasil. Elas viviam um período de vendas abundantes que foram se diluindo com o boom da Internet, sobretudo em 2000, ano que sacramentou o fim de certas publicações.

Ainda assim, muitas permanecem firmes porque trazem conteúdo diferenciado ou são tradicionais, como a lendária Famitsu, que você confere em detalhes nessa edição. Além disso, possuem textos mais refinados e apurados, sem falar do visual agradável. Em contrapartida, a Internet é mais rápida e, claro, sempre dá informações antes. Mas há espaço para todos, até para as publicações digitais, como a Arena Magazine.

Nossa intenção é justamente amalgamar o melhor dos dois mundos: o formato de revista com a agilidade e praticidade da Internet. E caso você não se sinta confortável ao ler 50 páginas na tela do monitor, basta imprimi-la.

Alexei Barros

## expediente

### Contato

#### Redação:

falae@hive.com.br

#### Comercial:

comercial@hive.com.br

Visite o site Arena Turbo

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

### Redação

#### Editor:

Alexei Barros

#### Redator:

Claudio Prandoni

#### Colaboradores:

Camila Tanabe, Eddy Antonini, Ming Vinícius Ko, Mitikazu Lisboa e PH Monteiro

### Arte

#### Projeto Gráfico:

Angelo Tripodi

#### Diagramação:

Roberta Mellone

### Degustador de lámen:

PH Monteiro

### Administrativo:

Leiko Koga

### Conselho:

Charles Betito Filho  
Mitikazu Koga Lisboa

## ANIMÊ E MANGÁ

**03 FULLMETAL ALCHEMIST:** Em busca da pedra filosofal

**05 BERSERK:** Conheça o fabuloso mangá de Kentaro Miura

**07 LIBERDADE:** Quebradas orientais do Japão em São Paulo

**10 SAN:** Animê Lucky Star chega ao Brasil

**11 MAIS:** O fim de Ultraman?

## CINEMA, DVD E TV

**12 ROCKY BALBOA:** A aposentadoria do Garanhão Italiano

**14 APOCALYPTO:** Coração valente e arrancado

**15 À PROCURA DA FELICIDADE:** Sem medo de ser feliz

**16 SILENT HILL:** Terror psicológico com poucos extras

**17 ROMA:** Cem milhões de dólares bem gastos

**18 SEINFELD:** Quase uma década sem Festivus

**22 MAIS:** Motoqueiro Fantasma e 300 nos cinemas

## GAMES

**23 WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE:** Bem-vindo a Outland

**27 SEIKEN DENSETSU 4:** Mana mediano

**29 YOSHI'S ISLAND DS:** Fofura retrô em 2D

**31 FINAL FANTASY VI ADVANCE:** Clássico ontem, clássico hoje

**33 ESPECIAL: JOGOS DISNEY:** A magia dos desenhos nos pixels interativos

**38 GAME LIFE: FAMITSU:** Curiosidades sobre a bíblia nipônica dos games

**40 DICAS:** Macetes para Rogue Galaxy e Yoshi's Island DS

**42 MAIS:** Vice City Stories no PS2 e remake de Castlevania

## HQ

**43 GRANDES ASTROS: BATMAN & ROBIN:** HQ com Frank Miller e Jim Lee

**45 TOMB RAIDER: BUSCA AO TESOURO:** Da tumba para a HQ

**46 RONALDINHO GAÚCHO:** O craque dentuço na turma da dentuça (ops!)

**47 MAIS:** Conheça a revista adulta Cão

## MÚSICA

**48 J-MUSIC: CASIOPEA:** Brasil, videogames e músicas intermináveis

**53 FALL OUT BOY: INFINITY ON HIGH:** Epifania musical em disco

**53 GREEN DAY: 1,039: SMOOTHED OUT SLAPPY HOURS:** Três em um

**54 THE LEGENDA OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS:** Trilha por si só não é uma lenda

**54 RYU GA GOTOKU & RYU GA GOTOKU 2:** Uma surpresa dupla da Yakuza

**55 MAIS:** Novo DVD de Madonna

## sumário





mangá

# FULLMETAL ALCHEMIST



## Fullmetal Alchemist

### ALQUIMIA NO PAPEL

Demorou, mas chegou. O mangá **Fullmetal Alchemist** é sucesso tanto no Japão, onde teve mais de 15 milhões de exemplares comercializados em 2005, quanto nos Estados Unidos, no qual foi o mais vendido naquele mesmo ano. Decerto, um sucesso. Diferentemente da maioria das obras japonesas que é feita por homens, FA é criado por uma mulher, a mangaká Hiromu Arakawa. Originária de Tokachi, Japão, ela ficou conhecida pelo mangá *Stray Dog* em 1999. Apenas dois anos depois, Arakawa então conceberia *Hagane no Renkinjutsushi*, como é conhecido **Fullmetal Alchemist** em território nipônico. Daí em diante popularizaria o seu auto-retrato: uma vaca. O motivo para isso: a artista nasceu e cresceu juntamente com suas cinco irmãs em uma fazenda, onde, obviamente, costuma residir esse tipo de animal.

A intriga de **Fullmetal Alchemist** é entremeada por momentos emocionantes, em que os personagens se doam em favor de seus companheiros. Edward e Alphonse Elric são dois irmãos que foram abandonados pelo pai, lendário alquimista, e vivem com sua mãe, uma pessoa bastante solícita. Todavia, ela acaba morrendo, mas a dupla não se contenta em deixá-la partir. Para tentar trazê-la de volta, eles colocam à prova tudo o que estudaram acerca da atividade praticada pelo seu progenitor. Foi então que eles descobriram que, para transfigurar alguma coisa, é necessário dar algo em troca antes.

Mas tudo deu errado. Na tentativa, Alphonse acabou morrendo e, para salvá-lo, Edward sacrificou seu braço direito. Não em vão. Porém, eles carregam seqüelas desse ritual malsucedido: enquanto Ed tem uma prótese mecânica,





seu irmão tem a sua alma encapsulada por uma armadura. Depauperados mas não vencidos, os dois partem em busca da pedra filosofal, que segundo algumas lendas, otimiza a alquimia. Só assim eles poderiam recuperar as partes dos corpos perdidas e, quem sabe, a sua mãe.

Dessa forma, a história é bastante pungente, mas, claro, não fica apenas no drama. Há também cenas de humor e ação. Transmitir diversas sensações por meio da animação e dublagem é fácil, só que o mangá consegue fazer o mesmo em quadrinhos estáticos e em preto-e-branco. Além dos protagonistas, chama a atenção como os personagens secundários são bem arquitetados, como Roy Mustang, coronel do quartel-general do leste, que apresenta caráter ambivalente.

Como todo mangá de sucesso, não é de estranhar que **FA** tenha chegado também aos videogames. O primeiro deles, o RPG de ação *Fullmetal Alchemist and the Broken Angel* para PlayStation 2, levava o selo de nada menos do que a produtora *Square Enix*. Não por acaso. A revista em que o mangá havia sido serializado, *Monthly Shōnen Gangan*, foi lançada pela *Enix* (antes da fusão com a *Square*) em 1991. Tanto esse game quanto a sua seqüência, *FA 2: Curse of the Crimson Elixir* chegaram também aos Estados Unidos, mas o mesmo não aconteceu com *FA 3: Kami o Tsugu Shoujo*, que ficou restrito ao Japão. O console da Sony ainda seria agraciado com *Dream Carnival*, um jogo de luta publicado desta vez pela *Bandai*, que ainda lançaria dois games para *Game Boy Advance*, *FA* e *Omoide no Soumeikyoku*, e um para *Nintendo DS*, *Dual Sympathy*, único além dos dois primeiros do PS2 a aportar nos EUA. Se você jogou algum desses games ou viu o animê no *Animax* ou na *Rede TV!* chegou a hora de conferir esse excepcional mangá de Hiromu Arakawa, que deu origem a todos esses produtos. ◊

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

## FULLMETAL ALCHEMIST

**Roteiro e Desenho:** Hiromu Arakawa

**Editora:** JBC

**Formato:** 11,4 x 17,7 cm

**Páginas:** Cerca de 100

**Preço:** R\$ 6,90

# Berserk

## ADULTO, MINUCIOSO E INTENSO

Quando comecei a ler **Berserk**, achava que nunca viria para o Brasil, quanto mais fazer sucesso. Perguntava-me: “isso aqui é muito sério, pesado e adulto; ou seja, bom demais para fazer sucesso”. Depois de dois anos de publicação, fico feliz de estar enganado.

Mas o que tenho que acrescentar ao mangá de fantasia e terror mais famoso do mundo? Talvez mencionar que é uma obra que choca por ser totalmente desprovida de pudor? Ou que a trama se manteve bem estruturada por cerca de 19 anos? Nada disso. Um dos motivos é convocar você a conhecer o melhor do mundo bizarro da mente do autor Kentaro Miura.

Observando o seu universo fictício e sua mitologia própria pseudo-Europa medieval com toques de *Hellraiser*, temos o conceito de que anjos e demônios são os mesmos, e que Deus (ou o diabo), são seres vivos, poderosos, criados pelo homem por meio dos próprios métodos e lado obscuro que possuímos em nós. Outro motivo é realizar uma análise mais profunda do cerne da mente humana pelos olhos dos protagonistas das histórias, que são arquétipos muito fortes, mas explorados de forma mais surreal. Se o maniqueísmo extremado em *Guerra na Estrelas* identifica o que é o mal com tons escuros e o heróico com claros, em **Berserk** ocorre exatamente o contrário.

“Quanto mais alta a torre, maior a sombra que ela projeta” – Referência ao antagonista Griffith e ao personagem principal Gats, respectivamente, o “falcão branco” e o “falcão negro” da trama.

O protagonista se assemelha a um Conan dark: um Batman medieval, enquanto o vilão, que parece uma pintura renascentista, é o símbolo da beleza andrógena, mas ao mesmo tempo, o mais maquiavélico dos personagens, que não tem receio de abandonar todos os companheiros em prol dos seus objetivos e, ainda assim, não deixa de sentir pena pelo que fez. Porém, sem se arrepender do caminho que ele resolveu traçar. O vilão da história sabe a pilha de cadáveres que já amontou para alcançar o seu sonho. Em respeito a esses que já morreram, ele nunca abandonará o seu objetivo, nem que tenha que amontoar mais cadáveres de companheiros; ele sacrifica, inclusive a si mesmo. É uma lógica estranha, porém muito sensata. Ao ler, você não deixa de odiar o vilão, mas também fica fascinado pelos objetivos dele.



# mangá







mangá

Não existe um personagem com mentalidade forçada em **Berserk**. Alguém que é mau só por ser. Por causa disso, a leitura é mais humana. Você se convence que os personagens são palpáveis e reais. Eles sofrem, vivem, matam. Ninguém é 100% bonzinho. Ninguém é 100% errado. Todos controlam seus impulsos. Assim como nós. **Berserk** possui uma mistura muito bem dosada de drama, violência, sexo, e até humor, com o alívio cômico Puck, um elfo que parece um mosquito zanzando por aí.

## ARTE IMPECÁVEL

Em 2002, **Berserk** recebeu a premiação *Tetsuka Osamu Awards* de melhor obra, perdendo apenas para o nível de detalhamento de *Vagabond* (talvez o único ponto fraco sejam os primeiros capítulos comparados com os que vêm em seguida). Depois ela se sobressai evoluída ao extremo, que ao contrário do mangá de samurai supracitado não apresenta apenas duelos com planos fechados de personagens, mas cenas épicas, artes grandiosas com muitas, muitas pessoas. Detalhista como ninguém. E principalmente, cenas chocantes e marcantes. E muito, muito preto. Muito sangue, muitas vísceras.

O que me agrada é que não é isso que chama mais a atenção na história e sim a trama que envolve todos os personagens. Pois bem, tudo é desenhado sem computador, soldado por soldado, armadura por armadura. Em entrevista recente nas ultimas edições do Japão, o autor revelou que atrasou três meses os capítulos pois estava desenhando um exército em que mais de mil soldados aparecem. Os resultados são visíveis. Nada de Ctrl+c e Ctrl+v. Cada ser humano tem uma cara própria, seja pela forma do rosto, pelo cabelo, barba e bigode. Algo assim me lembra o lado obcecado de artistas como Katsuhiro Otomo (*Steamboy* e *Akira*), Hayao Miyazaki (*Chihiro*, *Princesa Mononoke*) e Geof Darrow (*Hard Boiled*).

Enfim, **Berserk** é um item obrigatório dos quadrinhos japoneses. E para você que não acha que vê nada de diferente do Oriente desde *Lobo Solitário* e *Akira*, é bom verificar este. Não vai se arrepender. ◊

Por Ming Vinícius Ko ([koming@gmail.com](mailto:koming@gmail.com))

### BERSERK

Roteiro e Desenho: Kentaro Miura

Editora: Panini Comics  
Formato: 13 x 18 cm

Páginas: 128  
Preço: R\$ 5,90





# Liberdade

## O JAPÃO É AQUI

Não é nenhuma novidade que a cultura oriental ganha cada vez mais espaço neste lado do planeta, mas agora o entretenimento é o grande comandante da invasão nipônica.

Além da consolidação do mangá como item básico de leitura para jovens de todo o país, os animês passaram a ter mais destaque na TV aberta e já contam com um canal por assinatura exclusivo, o *Animax*. E a música oriental, antes restrita a um pequeno público, aos poucos vai se tornando independente e conquista o gosto de outras pessoas.

Para você que não se contenta em apenas ver e ouvir, nós visitamos o bairro da Liberdade, em São Paulo, que é conhecido por abrigar imigrantes de países como Japão, China e Coreia. A seguir vão algumas dicas para ajudar você a curtir um pouco do Japan way of life sem ter que gastar toda a sua poupança e nem ficar mais de 20 horas trancado em um avião. ✧

Por PH Monteiro ([ph@hive.com.br](mailto:ph@hive.com.br))

Colaboraram Claudio Prandoni e Eddy Antonini



• **ASKA** (Restaurante de Lámen)

**Endereço:** Rua Galvão Bueno, 466

**Telefone:** (11)3277-9682

**Preço:** entre R\$15,00 e R\$20,00 por pessoa

**Prós:** Sentar no balcão, de frente para a cozinha, para ver os pratos sendo preparados.

**Contras:** O lugar é muito quente, o que complica para comer nos dias de calor.

**Não se esqueça:** de provar a porção de guiôza, preparada por um sócia do Shang Tsung (*Mortal Kombat*).

O Lámen é uma comida muito antiga e tradicional no Japão, vendida por lá em todos os cantos (até em barraquinhas de rua), por isso é comum personagens de animê e mangá aparecerem degustando esse tipo de prato.

Se como nós, você também fica morrendo de vontade de experimentar esse macarrão oriental toda vez que vê o *Naruto* e sua trupe comendo, ficam aqui as dicas dos melhores pratos oferecidos em um simpático restaurante da Liberdade.



animê



### Shoyu Lâmen

O shoyu lâmen é a versão mais tradicional deste prato oriental no bairro da Liberdade. O nome dele se deve ao fato de o caldo no qual é embebido ser à base de molho shoyu – feito de soja, água e sal.

Além do macarrão lâmen, o prato da foto é composto também por sopa de frango, carne de porco, dois tipos de alga (que em japonês são chamadas de nori), pedaços de bambu e um pedaço de massa de peixe (chamado naruto).

Vale lembrar que pode pedir para colocar mais de determinado ingrediente ou então acrescentar outros que não constam na receita original. Aqui no caso, nosso faminto repórter pediu para colocar um suculento cubo de manteiga para mais sabor.



### Missô Tonkotsu

Esta versão do lâmen possui caldo feito com soja (que em japonês é missô), inclui mais legumes do que o shoyu lâmen, como o repolho que se evidencia na foto. Tradicionalmente não tem bambu e no lugar do pedaço de naruto há meio ovo cozido, mas também conta com nori e carne de porco.

### Tsukemen

O tsukemen é característico pela mistura de temperaturas. Na cumbuca maior fica o macarrão lâmen frio, temperado com nori e pedaços de tomate. O potinho superior à direita possui um caldo quente feito à base de cebolinha, molho shoyu e outros temperos. O potinho inferior por sua vez possui rabanete ralado.

Para comer, mergulha-se o lâmen no caldo quente resultando numa combinação muito apetitosa.






**animê**


• **Haikai** (Locadora de Música)

**Endereço:** Rua Galvão Bueno, 17/19, loja 86

**Telefone:** (11)3399-3497

**Preço:** a partir de R\$4,00

**Prós:** Ficar sócio e alugar é tão simples quanto em qualquer locadora de filmes que você conhece.

**Contras:** Nem pense em comprar um CD ou DVD importado do Japão; os preços são obscenos. É melhor ficar só na locação mesmo.

**Não se esqueça:** de dar uma olhada na parte de lançamentos e perguntar o que as simpáticas atendentes recomendam.

Ter acesso a músicas do mundo todo não é uma tarefa complicada para quem está acostumado a usar a Internet. Bastam alguns cliques e um arquivo MP3 é transferido para o computador.

Mas nada substitui o prazer de se manusear uma caixinha original, abrir o encarte com cuidado e valorizar as pessoas que trabalharam para que aquele material pudesse existir.

Se você gosta de música oriental, a melhor forma de fazer isso, sem precisar desembolsar uma pilha de dinheiro com CDs importados, é recorrendo a locadoras.



**J-music**

Na Haikai existem dezenas de álbuns e singles de artistas japoneses, dos mais variados estilos como rock, pop, blues e até enka (música tradicional).

Também estão disponíveis alguns trabalhos de músicos coreanos – com destaque para os gêneros dance e rap.

**Trilhas sonoras**

É claro que não poderiam faltar as músicas temáticas e trilhas sonoras de animês, filmes e séries japonesas. Tem de *Ultraman* e até *Sailor Moon*!





## ANIMÊ LUCKY STAR ESTRÉIA EM ABRIL

A revista japonesa *Megami Magazine* anunciou que o animê **Lucky Star** deve debutar na TV japonesa no próximo mês de abril. Com entrecho escrito por Yoshimizu Kagami, a história relata o cotidiano de Konata, uma otaku vidrada em jogos eletrônicos e desenhos animados, e o relacionamento com suas amigas. A produção é do estúdio *Kyoto Animation*.

A franquia já rendeu um jogo para *Nintendo DS* intitulado *Lucky Star: Moe Drill*, lançado em 2005. Em abril desse ano chega ao mercado o novo game baseado na série, *Shin Lucky \* Star*, também para o portátil de duas telas da Big N.



## REVELADA DATA DE ESTRÉIA DO ANIMÊ KAMI-CHAMA KARIN

A publicação nipônica *Nakayoshi* anunciou que o animê **Kami-chama Karin** estreará no canal *TV Tokyo* no próximo mês de abril. A animação leva o desenho de Shinohara Kenji, o mesmo de *Ragnarok the Animation* e direção de Annou Takashi. O estúdio responsável é o *Satelight* e a trilha sonora é do *ALI PROJECT*. O mangá pelo qual o animê é inspirado é um shoujo em que a garota Karin sofre de depressão após perder o seu querido animal de estimação: um gato.

Essas e outras notícias no blog Sugoi Anime News: [www.igjovem.com.br/san](http://www.igjovem.com.br/san):



## ANIMAÇÃO SETO NO HANAYOME TAMBÉM EM ABRIL

Por meio do site oficial de **Seto no Hanayome** foi confirmado que o animê estreará no mês de abril. A produção é uma parceria da *Avex Entertainment* com a *Gonzo X AIC*. A revista *Gangan Wing* publica o mangá desde 2002.

O protagonista dessa história é Nagasumi, que após se afogar em uma praia é salvo pela sereia San Seto, mas acaba se metendo em confusão após entrar em litígio com a família da garota-peixe.

## STEEL ANGEL KURUMI SAIRÁ NO AR NO PRÓXIMO MÊS

O canal de TV a cabo *Animax* revelou que o desenho animado japonês **Steel Angel Kurumi** não fará mais parte da programação da emissora. Outra mudança é no horário do *Full Metal Panic: Fu-moffu*, que será transmitido nas terças-feiras às 22 horas e à meia-noite, e no domingo às 22h30.







**mais**



## SÉRIE DE RPG SHINING TEARS VIRA ANIME

O empregado da SEGA, Takezaki Tadashi, revelou em declaração ao programa de rádio Hayashibara Megumi que haverá um animê baseado no RPG *Shining Tears*, lançado para PlayStation 2 em 2004. A produção do desenho animado fica a cargo do estúdio Deen, com a direção de Watanabe Hiroshi. Além disso, foi anunciado que a animação se dará dois anos após os eventos do jogo.

## KYOSHIRO TO TOWA NO SORA TERÁ NOVOS EPISÓDIOS EM DVD

Foi anunciado que o animê **Kyoshiro to Towa no Sora** terá capítulos inéditos que serão exclusivos do formato DVD. Haverá ao todo seis volumes, sendo que cada um deles possui dois episódios já veiculados na TV e um novo. O primeiro deles chega ao mercado 25 de abril.



## SÉRIE ULTRAMAN PRÓXIMA DO FIM?

Uma das mais lendárias séries tokusatsu pode estar prestes a acabar. Simplesmente **Ultraman**. É o que revela a revista japonesa *Josei Jishin*. De acordo com a publicação, o seriado findaria principalmente em decorrência do baixo nível de audiência. O desfecho estaria marcado para março, já que, sempre uma nova temporada começava em abril, justamente quando o herói completaria 40 anos, mas para este ano não há nenhuma previsão de episódios inéditos. Felizmente, a emissora CBC, que transmite a série no Japão, anunciou que embora desfeche agora, ela poderá voltar em outra ocasião.

## DATA DE LANÇAMENTO DO PRIMEIRO OVA DE TALES OF SYMPHONIA

Com produção da *Frontier Works* e da *Geneon Entertainment*, o primeiro volume OVA baseado no RPG da *Bandai Namco*, **Tales of Symphonia**, deve sair no dia 8 de junho. Já o seguinte chega às prateleiras no dia 10 de agosto e os dois últimos serão lançados no segundo semestre. O estúdio responsável pela animação é o *Ufotable*.





cinema

## Rocky Balboa

### NOCAUTE NO CETICISMO

É mais do que evidente que impera na indústria cultural atualmente uma onda nostálgica que teima em relembrar franquias do passado. Se isso permite a muitos reviverem épocas felizes, ao mesmo tempo acarreta em releituras medíocres que se apóiam apenas em um nome consagrado para arrecadar alguma grana.

Contudo, é compensador quando algo retrô consegue de maneira competente e cativante recordar aquela essência do passado e torná-la aliada de temáticas contemporâneas.

**Rocky Balboa** é um perfeito exemplo deste tipo de situação, cujo êxito é abrilhantado pela descrença total que a mídia e o próprio público tinham em relação ao longa-metragem.

O ex-astro de filmes de ação Sylvester Stallone andava meio em baixa quando anunciou em 2005 a produção do sexto e último episódio da saga do boxeador Rocky "Garanhão Italiano" Balboa. A reação inicial de muitos foi de total deboche, visto que a série já tinha 29 anos e *Rocky V*, de 1990, havia sido um fracasso total.

Eis que no meio de 2006 foi liberado o primeiro teaser trailer e a opinião geral começou a balançar. A qualidade das imagens e o mote da película estavam além das expectativas.

Desta vez, não temos apenas a tradicional busca pela superação a fim de conquistar um troféu ou cinturão como campeão de boxe. Balboa está velho, viúvo e triste. A esposa Adrian morreu de câncer há certo tempo e ele carrega nas costas 58 anos de idade, obviamente muitos deles já longe dos ringues. Vive agora num pequeno subúrbio da Filadélfia administrando uma cantina italiana, que leva o nome da amada, onde conversa com os clientes e relembra com saudade lutas e outros grandes momentos do passado.

O filho de Rocky tornou-se um executivo que quase não fala com o pai e procura a todo tempo se afirmar como um indivíduo e não ser julgado apenas pela fama que o sobrenome Balboa carrega.

Tal aridez reflete-se também no próprio boxe. O atual campeão Mason Dixon é um fenômeno atlético, dono de excelente técnica, mas repudiado em igual medida pelos aficionados do esporte. Ele é extremamente frio e egocêntrico, nunca enfrentou oponentes à altura e por isso muitos o consideram inferior aos ex-campeões.

Os destinos de Balboa e Dixon se cruzam quando uma simulação computadorizada mostra o Garanhão Italiano nocauteando facilmente o atual campeão. Isso mexe com os brios de ambos os lutadores e daí desencadeia-se uma série de eventos que culmina com um embate entre os dois em Las Vegas.



Engana-se quem pensa que a luta é a principal atração de **Rocky Balboa**. De fato, três quartos do longa-metragem exibem o desenrolar de eventos até a contenda. Os sentimentos e aspirações de diversos personagens são os focos da trama. Por que Rocky decide voltar a lutar? O que ele ainda tem a provar? Será possível renascer a alegria do passado por meio da luta? Quando a luta pela felicidade acaba? Essas e outras questões são abordadas e brilhantemente metaforizadas pelo glamour e tom épico que as lutas de boxe podem carregar.

De fato, **Rocky Balboa** não é um filme especificamente sobre boxe, mas sim sobre a luta por um sonho, pela conquista da felicidade. O esporte acaba se tornando apenas uma ferramenta pela qual Stallone expressa esta bela mensagem inscrita no roteiro que ele próprio escreveu e dirigiu.

Ainda assim, como uma forma de prestação de homenagem a toda a história de *Rocky*, o boxe é tratado com esmero profissional. As cenas do combate entre Balboa e Dixon foram gravadas com câmeras digitais de alta definição e tomadas análogas àquelas utilizadas em transmissões esportivas. Isso acabou conferindo impacto e credibilidade à sequência, já que oferece ao público minúcias e uma visão muito mais completa da luta.

Outro ponto bacana, que reforça a origem retrô desta obra é o fato de fazer referência aos filmes

passados da série, em especial o primeiro *Rocky*. Locações e cenas pipocam a todo momento, dando um senso de grandeza à história do Garanhão. Da mesma forma, atores antigos retornam, como é o caso de Burt Young, como Paulie, o cunhado de Rocky, e Tony Burton no papel do treinador Duke.

Canções também são lembradas, a exemplo da inesquecível *Gonna Fly Now*, que toca quando o atleta está treinando na academia e sob chuva e neve. A exemplo dos outros filmes da série (exceção feita a *Rocky IV*), a trilha sonora é responsabilidade de Bill Conti que igualmente fez trabalhos memoráveis em *Karate Kid*, o tema de *007 – Somente Para Seus Olhos* e *The Godfather: The Game*.

Enfim, **Rocky Balboa** é um final mais do que digno para a epopéia deste personagem que é sinônimo de emoção no cinema e exemplo de persistência, ainda que seja na ficção. Um filme que abandona antigos estereótipos maniqueístas, optando por uma abordagem emocional mais profunda sem pender para o piegas. Uma história de como nunca devemos abandonar um sonho por mera preguiça, comodismo ou fraqueza de espírito.

A um só tempo, representa também o renascimento de Sylvester Stallone não apenas como ator, mas diretor, provando que nem tudo que provém da onda retrô necessariamente é parte integrante e exclusiva do passado. Nostalgia não é somente uma lembrança: é também aprendizado para o presente. ◊

Por Claudio Prandoni ([claudio@hive.com.br](mailto:claudio@hive.com.br))



cinema







cinema

# Apocalypto

## PARA ABRIR A MENTE E ARRANCAR O CORAÇÃO

A previsão de sucesso de bilheteria e crítica de **Apocalypto** era duvidosa: um filme ambientado no período de decadência da civilização Maia, apenas com personagens indígenas, falado inteiramente na língua Yucatec Maia e sem atores conhecidos. Para piorar, o cabeça dessa produção ousada, Mel Gibson, dirigindo seu quarto filme, foi preso por dirigir bêbado e insultar os policiais com comentários ditos anti-semitas, algumas semanas antes do lançamento americano. As previsões não significam nada: além de ser um filmão, absolutamente inovador pelas questões supracitadas, envolvente e com alta qualidade técnica, **Apocalypto** foi recorde de bilheteria na semana de estréia nos Estados Unidos.

Antes de ver o filme, não leia ou escute qualquer informação que conte muito da história. Todo o trabalho de divulgação foi feito com discrição essencial, já que muito da emoção causada vem da surpresa da sucessão de acontecimentos inesperados. No entanto, não estraga adiantar que o protagonista, Jaguar Paw (Rudy Youngblood), é membro de uma tribo pacífica e deve, no decorrer da saga, lutar por sua família, sua existência e para vencer o medo.

Também não estraga ressaltar que há muita violência, distinta da violência pela violência dos filmes de horror teen... É uma violência doída, física e mental, rubra de sangue e bastante chocante, em grande parte porque o longa-metragem, do roteiro à edição, é bem construído e executado. Notavelmente, as atuações são excelentes, apesar da maioria do elenco (que incluiu dançarinos, músicos, educadores e estudantes em papéis principais) nunca ter trabalhado em cinema.

De certa maneira, a trama é análoga às situações do mundo atual; as grandes são sempre universais e atemporais. Possivelmente é uma crítica ao imperialismo e à dominação do homem sobre o homem. Não obstante a ficção e as acusações de ser historicamente inaccurado, o filme retrata com realismo uma perseverança e ao mesmo tempo uma maldade presentes em civilizações antigas ainda existentes no mundo globalizado atual. Por expor de forma crua questões antigas recentes e problemas distantes tão próximos, **Apocalypto** mostra corações sendo arrancados do peito à moda *Indiana Jones*, mas causa um impacto metafórico equivalente no expectador. Se as sociedades não forem capazes de aprender com o passado, ele continua a se repetir e nenhum progresso é gerado. Ao contrário do que se diz, Mel Gibson não um sádico. Ele é realista. ◊

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







cinema

# À Procura da Felicidade

## FELLYCIDADE PARA QUEM TEM VONTADE

À primeira vista, **À Procura da Felicidade** tem uma inconsistência no nome: o título original em inglês *The Pursuit of Happyness* (procura da felicidade) está gramaticalmente incorreto. A palavra “feliz” se escreve “happy” com “y”, mas o vocábulo “happiness” (felicidade) é com “i”. Por que então está errado? Logo nos primeiros minutos vemos “happyness” escrito na decoração da creche freqüentada pelo filho do protagonista, Christopher Gardner. Os donos desconheciam a grafia certa. Mas “happyness” com “y” representava com perfeição a vida de Gardner, cheia de inadequações, a começar pela creche, a única que cabia no orçamento apertado. E assim sua fellycidade, também inadequada, não era bem uma felicidade. E aí ele teve que buscar.

Christopher Gardner (Will Smith) é um homem que, numa união de fatores infelizes, se vê subempregado, endividado, num casamento infeliz e com um filho pequeno. Ao conhecer na rua um corretor da bolsa de valores em uma *Ferrari*, ele inspira-se a seguir o mesmo caminho e consegue admissão num programa de estágio altamente competitivo na Dean Witter Reynolds, famosa empresa do ramo. O programa não oferece salário e ele enfrenta severos apuros para seguir em frente, o que inclui ser abandonado pela mulher, detido pela polícia e ficar sem-teto.

O filme é baseado na vida do próprio Christopher Gardner, que lançou um livro em 2006 contando sua história. Alguns elementos foram modificados para adicionar drama ao enredo, mas os mais importantes são fiéis à realidade: Gardner e seu filho dormiam em abrigos para os sem-teto e no banheiro da estação de metro enquanto Gardner estava em treinamento na Dean Witter.

Inicialmente, Christopher Gardner hesitou ao saber que Will Smith, muito associado a filmes de ação, o interpretaria na telona. Mas a decisão por manter Smith foi mais que acertada: bem caracterizado, magro e de bigode, Smith imprimiu intensidade ao papel e foi indicado ao *Oscar* de melhor ator – merece vencer. Além disso, trouxe consigo uma ligação especial com o jovem ator que interpretou Christopher Jr., seu próprio filho Jaden Christopher Syre Smith. A ligação entre pai e filho fora da tela transpareceu dentro dela e as emoções no filme são absolutamente autênticas.

A narrativa é perfeita em mostrar que a pobreza financeira difere da pobreza de espírito; que a falta de oportunidade não existe, o que existe é a falta de busca. Inspirador, o filme merece ser visto por aqueles que querem buscar a felicidade. Period. ◯

Por Camila Tanabe ([camila@hive.com.br](mailto:camila@hive.com.br))



dvd

# Terror Em Silent Hill

## DISCO COM POUCO TERROR E EXTRAS

Há pouco mais de uma década, quando se falava em adaptação para filme de jogo de videogame, o terror dominava o público, provocando calafrios e traumas psicológicos profundos. Tais atentados ao pudor público encontravam forma em aberrações como os longas-metragens de *Super Mario Bros.*, *Street Fighter II* e *Resident Evil*.

Hoje em dia a situação é um pouco melhor – os filmes do Uwe Boll não contam, já que ele parece se esforçar para fazer apenas porcarias. Um dos principais representantes desta safra de produções aceitáveis baseadas em games é **Terror em Silent Hill**, inspirado na consagrada franquia de horror psicológico da *Konami* criada por Akira Yamaoka.

Contudo, um fato sobre ele é irônico: ao passo que os filmes de outrora sobre jogos procuravam divertir e acabavam provocando asco, **Silent Hill** se propõe a incitar medo no público, mas em raros momentos é bem-sucedido.

Não há de se negar o esmero na produção, ainda mais pelo fato de o próprio Yamaoka ter auxiliado o diretor francês Christophe Gans na concepção da obra. Cenários e figurinos possuem um excelente design, reproduzindo bem o ambiente encontrado nos games. Efeitos especiais também são competentes e as maquiagens extremamente críveis.

Mesmo com tudo isso, o longa falha em fazer você suar frio e pular para trás da poltrona com medo do que vem pela frente, muito por conta de um enredo sonolento e previsível na maior parte.

Felizmente, o DVD exhibe um bom esforço em sanar este problema oferecendo alguns quitutes digitais como compensação. Amantes de making ofs e vídeos de bastidores encontrarão nada menos que seis excertos distintos com detalhes sobre o enredo, as criaturas que habitam a pequena cidade, os atores de película e outros aspectos. Figuram também no disco os trailers promocionais do filme.

Pena que estes extras ficam apenas no que se pode considerar como conjunto básico para um DVD. Poderia ter sido feito um trabalho mais extenso e direcionado como ocorreu em *Final Fantasy VII: Advent Children*, no qual há um resumo do jogo no qual o longa se baseou, ou então incluir prévias de outros produtos relacionados ao universo de **Silent Hill**. ◊

Por Claudio Prandoni ([claudio@hive.com.br](mailto:claudio@hive.com.br))







# Roma

## ROMANOS ENCAIXOTADOS

Até pouco tempo atrás, produções com orçamentos milionários que revivessem momentos históricos eram exclusividade de filmes. Isso mudou em 2002 quando a HBO anunciou em parceria com a BBC um novo seriado que ostentaria este tipo de característica: **Roma**.

O programa televisivo contou com orçamento de cem milhões de dólares e mostrou nos doze episódios da primeira temporada a transição da República Romana para Império, capitaneada por Júlio César cerca de meia década antes do nascimento de Cristo.


O capricho nas locações e cenários é extremo, valendo o mesmo para o elenco. Grande parte é composta por artistas oriundos do teatro, desconhecidos do grande público, mas de talento, o que acaba conferindo uma espontaneidade e vigor às interpretações, o que ocorre com pouca frequência, especialmente em seriados de TV.

Para captar ainda melhor o tipo de vida que os cidadãos romanos levavam na época, os atores foram submetidos a um mês de um inusitado treinamento: passaram

esse tempo todo vivendo como naquele período. Isso mesmo, sem tomar banho, falar no telefone e, pasmem, sem Internet!

O bacana é que essa é apenas uma das características de excelente seriado exibidas nos extras inclusos no box de DVDs da primeira temporada. Lançado recentemente no mercado brasileiro, o pacote contém seis discos e traz também galerias de fotos e outro minidocumentários explicando a produção de Roma.

Apesar de ter demorado um pouco mais do que costume para sair, o box vem em boa hora: neste início de 2007 começou a ser televisionada nos EUA a segunda temporada (e última, já que os produtores confirmaram que não haverá continuação devido aos altos custos) da série, o que significa que em breve aportará por aqui pelo canal pago HBO, a exemplo do que ocorreu com o primeiro ano.

Assim, quem não lembra direito de certos eventos pode rememorá-los no conforto do lar na ordem que quiser e aqueles que ainda não entraram em contato com o grandioso e impactante universo criado pode recuperar o tempo perdido. 

Por Claudio Prandoni ([claudio@hive.com.br](mailto:claudio@hive.com.br))





# Seinfeld

## O SHOW SOBRE O NADA

Em maio do ano que vem completará uma década do fim de **Seinfeld**. O clichê “parece que foi ontem” é inevitável, mas é a mais pura verdade. É realmente difícil enjoar de 180 episódios – todos hilários, sem exceção – das nove temporadas da série cômica mais bem-sucedida da TV norte-americana na década de 1990. Mas não era *Friends*? Não. Apenas um dado emblemático: enquanto o último episódio da trupe formada por Chandler, Phoebe, Monica e Ross foi visto por 51,1 milhões de pessoas, o capítulo derradeiro de **Seinfeld** registrou a audiência de 76 milhões de telespectadores.

Sem dúvidas, muito para um seriado que é sobre o nada, que se limita a mostrar o cotidiano de quatro moradores em Nova Iorque. Jerry Seinfeld, o mais normal deles, é um comediante que vive uma rotina incomum. Ele não deve acordar cedo para trabalhar. Em vez disso, realiza apresentações esporádicas de comédia stand-up (uma espécie de monólogo). Seu vizinho, Cosmo Kramer (Michael Richards), no entanto, não faz nada da vida. Ainda assim, se mantém estável, muito por passar a maior parte do tempo na casa de Seinfeld e, por consequência, pegar comida da geladeira dele. George Costanza (Jason Alexander), por sua vez, é um irascível amigo de adolescência de Seinfeld, absolutamente azarado. Por fim, completando o quarteto, Elaine Benes (Julia Louis-Dreyfus), é uma ex-namorada de Jerry que mantém amizade com ele mesmo após o fim do relacionamento.

Todos são deveras engraçados, mas geralmente o Kramer e George estão entre os preferidos do público. Isso não quer dizer que Jerry e Elaine não fiquem por menos. Não pode passar despercebido também o elenco de apoio, que possui personagens inesquecíveis. Por exemplo, o rotundo carteiro Newman (Wayne Knight, que também participou de *3rd Rock From the Sun*), amigo de Kramer e rival de Seinfeld, o tresloucado pai de George, Frank Costanza (Jerry Stiller, que faz atualmente *King of Queens*) e Leo (Len Lesser, *Everybody Loves Raymond*), o inconveniente tio de Jerry.

Dessa forma, todos os episódios (com exceção dos primeiros, em que Louis-Dreyfus ainda não fazia parte da série) seguem a mesma estrutura. Cada personagem tem uma pequena história que se desenvolve e em certo ponto se conecta com as outras três tramas. Uma fórmula que parece não funcionar em mais do que dez episódios,







mas nutriu a série nos nove anos em que ela foi transmitida originalmente e a sustenta até hoje. Por isso, nunca assista um capítulo pela metade, já que algumas piadas só fazem sentido se você acompanhar desde o início. Além disso, uma peculiaridade da série é que há alusões a diversos episódios antigos, muitas vezes de três ou quatro temporadas anteriores. Para absorver é realmente necessário acompanhar tudo para perceber como os capítulos são interligados. Tudo fica ainda mais engraçado.

Ao ver toda a série também é possível notar piadas recorrentes. Kramer, por exemplo, sempre tem amigos estranhos. O que dizer do curandeiro Tor Eckman (Stephen Tobolowsky) do episódio The Hearth Attack? Ou então o Nazista da Sopa (Larry Thomas) do capítulo que muitos consideram o melhor da série? Ou ainda Bob Saccamano, sempre mencionado, mas que nunca apareceu? Além disso, os chefes costumam ser verdadeiras figuras, como, por exemplo, o impagável escritor J. Peterman (John O'Hurley), além do insano George Steinbrenner (dublado pelo co-criador da série, Larry David), dono dos *Yankees*, e o desleixado Kruger (Daniel Von Bargaen). E também os personagens escalafobéticos, tais quais a namorada de Jerry com mãos masculinas ou o garoto que vive dentro de uma bolha de ar que entrou em litígio com George.

Com tantos momentos memoráveis, é de estranhar que a série mal tenha passado na TV aberta brasileira – o que poderia recrudesce ainda mais o número de aficionados – e o fato de ela ter acabado. Apenas a Record e o Canal 21, que é UHF, ainda por cima, transmitiram o seriado semanalmente ou em horários pouco convidativos (como meia noite de sábado). E por que a série findou afinal, justamente no seu apogeu? De acordo com o próprio Jerry Seinfeld, seu pai lhe transmitiu a lição de que deve deixar as pessoas com um gosto de quero mais. Evitou assim que o seriado acabasse quando as histórias comesçassem a perder a graça – o que aparentemente nunca aconteceria, haja vista que **Seinfeld** faz sucesso até hoje mesmo com as reprises. Enfim, um humor genial para todas as épocas que deve ser aproveitado por qualquer pessoa que goste minimamente de seriados cômicos. ◻

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



## A MALDIÇÃO SEINFELD

Com exceção do protagonista, que não fez mais nenhum seriado, os atores principais de **Seinfeld** estrelaram séries que resultaram em fracasso. Coincidência ou não, essa fase ruim foi alcunhada de "A Maldição *Seinfeld*". Acompanhe os principais trabalhos deles:



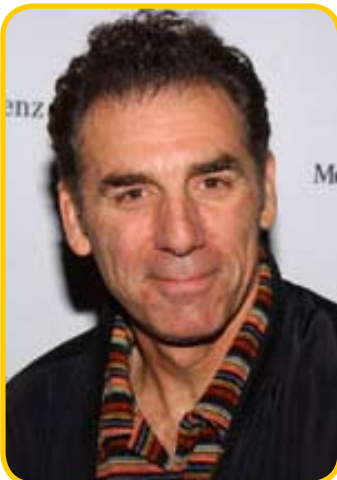
### JERRY SEINFELD

O protagonista da série virou uma celebridade, mantendo as apresentações stand-up sobre o cotidiano e fazendo aparições em outros seriados, como *The Daily Show*. Em dois de novembro deste ano será lançado o *Bee Movie*, longa-metragem em computação gráfica da *DreamWorks Animation* em que Seinfeld dublará o protagonista-abelha Barry B. Benson. Esse filme ainda trará as vozes de Renée Zellweger, Matthew Broderick, John Goodman, Oprah Winfrey, Larry King e outros.



### JASON ALEXANDER – GEORGE COSTANZA

Antes de se consagrar como o neurótico George Costanza, Jason Alexander havia feito papéis em filmes pouco expressivos. Isso mudou depois de **Seinfeld**. Por exemplo, em *O Amor É Cego*, de 2001, em que ele interpreta o personagem Mauricio. A maldição o assolaria nas fracassadas *Bob Patterson* (2001) e *Listen Up*, série em que estreou em 2004 e durou apenas 22 episódios. Atualmente, é figura recorrente em *Everybody Hates Chris*, em que estreou na segunda temporada.



### MICHAEL RICHARDS – COSMO KRAMER

O ator responsável pelo impagável Cosmo Kramer descarrilou após o término de **Seinfeld**. Em 2000, ele investiu em *The Michael Richards Show*, no qual fazia o papel do detetive Vic Nardoza – apenas oito episódios foram veiculados. Depois disso, sua carreira ficou desdourada. Em novembro do ano passado, Richards foi flagrado por uma câmera de celular proferindo insultos difamatórios a um espectador de cor negra no clube de comédia Laugh Factory na Califórnia, Estados Unidos. Em seguida, ele pediu desculpas publicamente no *Late Show with David Letterman*, em um programa que ainda contou com a participação de Jerry Seinfeld.



### JULIA LOUIS-DREYFUS – ELAINE BENES

A Elaine Benes de **Seinfeld** foi ameaçada pela maldição no seriado *Watching Ellie*, que começou em 2002 e logo terminou no ano seguinte. Porém, a fase ruim acabaria com *The New Adventures of Old Christine*, que debutou em março do ano passado e atualmente está na segunda temporada. Nessa, interpreta uma mãe divorciada dona de uma academia de ginástica para mulheres. Não tão sensacional quanto **Seinfeld**, mas muito divertida, passa no WBTv e também no SBT.





## SEINFELD PARTE DOIS

Depois do fim de **Seinfeld**, o co-criador Larry David decidiu ter a sua própria série: *Curb your Enthusiasm* (aqui no Brasil *Segura a Onda*), que você conferiu em detalhes na revista *Arena* #9, em junho do ano passado. Uma espécie de seqüência espiritual, não apenas porque possui um tipo de humor parecido, mas também porque conta com a aparição de alguns atores principais de **Seinfeld**. Tudo, porém, com um estilo próprio: apenas uma câmera de vídeo (e não de cinema) mostrando os diálogos muitas vezes improvisados. O episódio *The End* da quinta temporada sugeria que o seriado acabaria, mas, felizmente, foi confirmado que haverá a sexta, cujas gravações iniciaram em setembro. A estréia está marcada para uma data ainda não especificada em 2007 no canal *HBO*. Outra exceção à maldição **Seinfeld**.



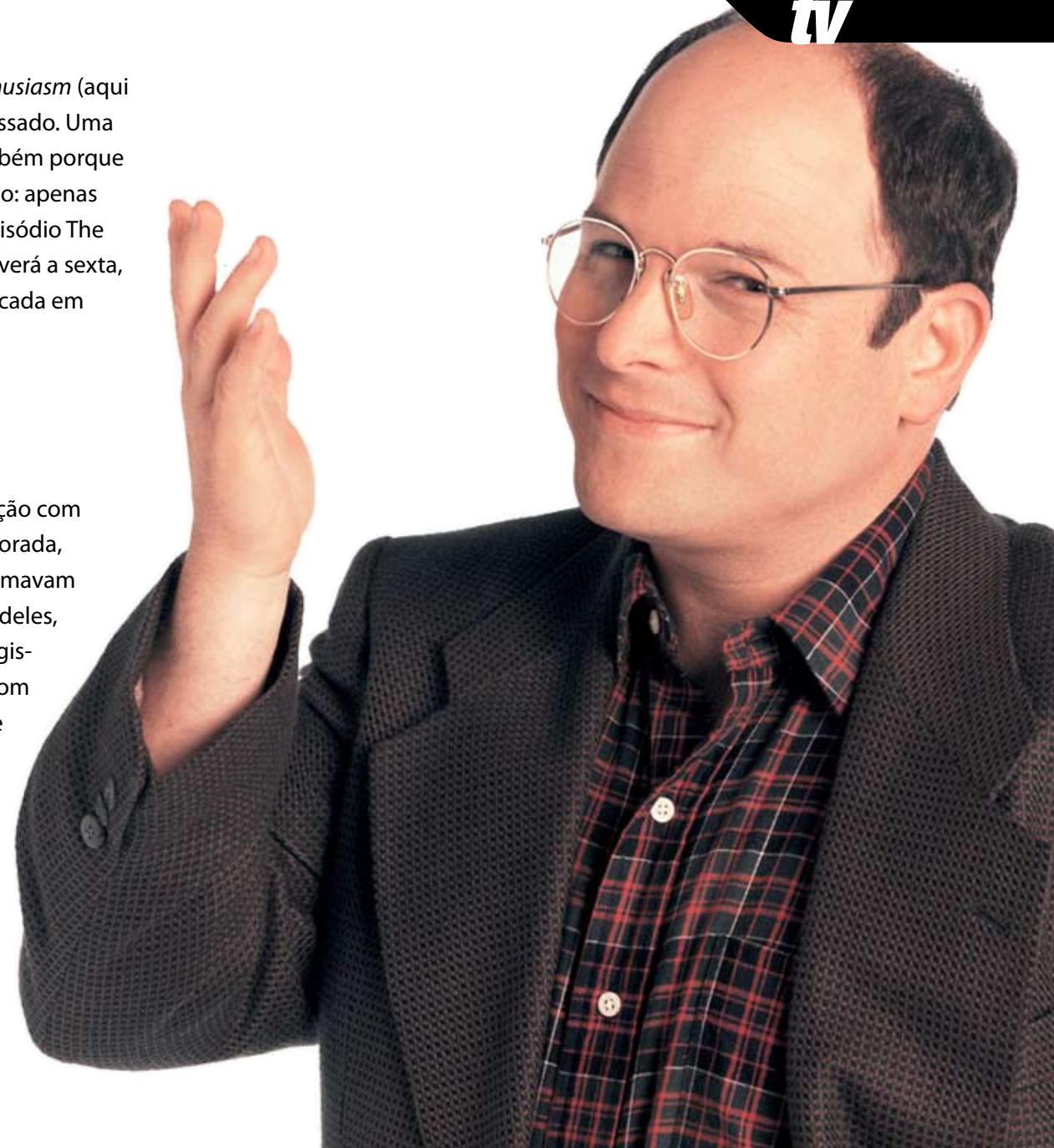
### THE FROGGER

Engana-se quem pensa que **Seinfeld** não tem relação com videogames. Em um dos episódios da última temporada, Jerry e o George vão visitar uma pizzaria que costumavam frequentar na adolescência quando, para surpresa deles, um fliperama do jogo da *Konami*, *Frogger*, ainda registrava um recorde de pontos obtido por Costanza com as suas iniciais: GLC. Só que o desespero dele surge quando o estabelecimento onde ficava a máquina fecharia e então ele tenta salvá-la armando um esquema com dois amigos insólitos de Kramer.

## HORÁRIOS DO SHOW SOBRE O NADA

O seriado **Seinfeld** é exibido atualmente apenas pelo canal de TV a cabo *Sony Entertainment Television*:

**SEG A SEX:** 15h00, 19h30





mais

# Vem aí nas telonas



## MOTOQUEIRO FANTASMA

Dirigido por Mark Steven Johnson, o mesmo das incursões cinematográficas de *Elektra* e *Demolidor*, **Motoqueiro Fantasma** é baseado na história em quadrinhos da *Marvel Comics*. Nicolas Cage interpreta Johnny Blaze, o personagem principal do elenco, do qual também faz parte a bela atriz Eva Mendes. O orçamento do filme é de 120 milhões de dólares.



## NÚMERO 23

Mais novo filme estrelado por Jim Carrey, **Número 23** prova mais uma vez que ele não sabe fazer apenas comédias. Nesse suspense ele interpreta Walter Sparrow, que fica obcecado por um livro que aparentemente é baseado na sua vida. Do elenco ainda fazem parte Rhona Mitra, Virginia Madsen e Logan Lerman.



## 300

Outra adaptação das HQs para o cinema. Uma das obras-primas de Frank Miller, **300** ganha a sua versão para as telonas com a direção de Zack Snyder, o mesmo que levará *Watchmen* de Alan Moore para o formato de película no ano que vem. O filme traz o brasileiro Rodrigo Santoro no papel de Xerxes I, o rei dos persas. Sem dúvidas, uma história épica nos aguarda.



## HEROES CHEGA AO BRASIL

O seriado **Heroes**, que você ficou sabendo mais na edição passada, finalmente aterrissará na televisão brasileira. O canal de TV a cabo *Universal Channel* começará a exibir a série no dia 2 de março.

## TOY STORY 3 EM 2009

Em entrevista à *Variety*, John Lasseter, que encabeça o estúdio *Pixar*, revelou que haverá uma terceira aventura de Woody e Buzz Lightyear. No entanto, **Toy Story 3** chegará às telonas apenas em 2009.







games

GRÁFICOS:	8,5
SOM:	9,0
JOGABILIDADE:	10
DIVERSÃO:	9,0
NOTA FINAL:	9,1

NOME: World of Warcraft: The Burning Crusade

PLATAFORMA: PC

DESENVOLVIMENTO: Blizzard Entertainment

PUBLICAÇÃO: Vivendi Universal

NA NET: [www.worldofwarcraft.com](http://www.worldofwarcraft.com)

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA: Pentium III 800 Mhz, 512

MB de RAM, 32 MB de vídeo e 10 GB livres no HD

CONFIGURAÇÃO RECOMENDADA: Pentium IV 1,5

Ghz, 1024 MB de RAM e 64 MB de vídeo

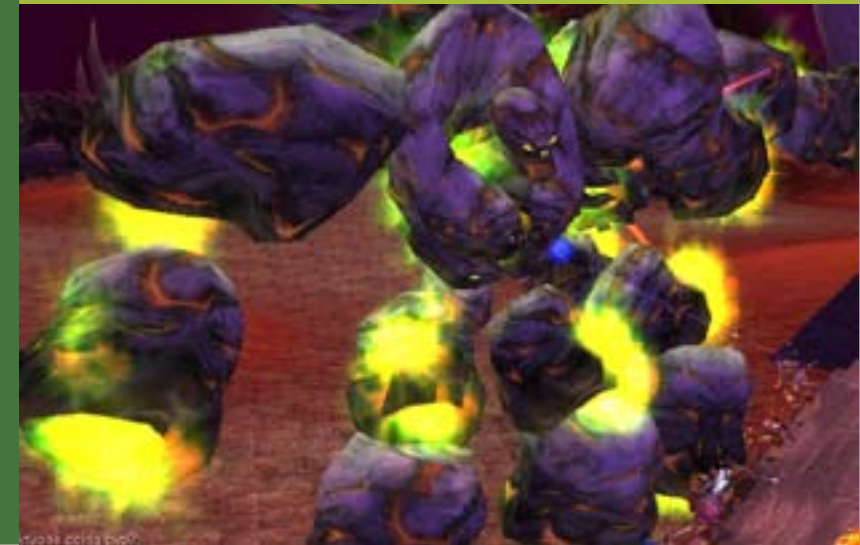


## A ÚLTIMA CRUZADA

Que os oito milhões de assinantes no mundo inteiro fazem de *World of Warcraft* um sério candidato ao título de MMOG (Massive Multiplayer Online Game) mais jogado da história não é novidade para nenhum jogador que se preze, mas o que ninguém esperava é a capacidade de deixar ainda melhor o que para muitos já era perfeito.

A prova do sucesso retumbante foi a demanda da expansão **The Burning Crusade**, que vendeu 2,4 milhões de cópias apenas nas primeiras 24 horas de comercialização no dia 16 de janeiro. Procura essa gerada por inúmeros jogadores que aguardavam ansiosamente desde o anúncio da expansão a possibilidade de fortalecer seus personagens e conhecer as terras inéditas.

O game continua centrado na eterna disputa entre a Horda e a Aliança, mas o tema central da história de **WoW: The Burning Crusade** é a abertura do Dark Portal, o portal dimensional que conecta os mundos de Azeroth (onde se passava o jogo inteiro até então) e Outlands (as terras habitadas pelos demônios da Burning Legion, os orcs originais do primeiro da série e o demônio Illidan, entre outras "celebridades" do mundo de *Warcraft*).







As novas áreas oferecem ao jogador mais de centenas de horas de exploração não só dos novos mapas, dungeons e inimigos, mas também de atividades, profissões e todas as variáveis que fizeram do *WoW* o sucesso que é hoje. Apesar da ampla gama de inovações, sem dúvidas as mais populares foram os novos mapas de Outlands e o acréscimo de duas novas raças, os Blood Elves da Horda e os Drainei da Aliança.

Além de um respiro para os jogadores hardcore que já experimentaram as mais diversas combinações de classe/raça, as novas raças oferecem ainda um fato inédito no jogo, que é a possibilidade de todas as classes estarem disponíveis para ambas as facções. Até então, os paladinos eram exclusividade da Aliança, e os Shamans da Horda. Isso traz um novo equilíbrio para o jogo e situações interessantes em que jogadores da Aliança entendem como é impossível matar um paladino e o quão surpreendente pode ser um duelo com um Shaman.

O mundo novo de Outlands, agora acessível aos jogadores, oferece desafios à altura aos experientes fãs de *WoW*, e recompensas idem, como itens muito mais poderosos que os existentes até então e quests que permitem que jogador alcance o nível 70, que agora é o maior possível.

Mas nem tudo é perfeito: alguns jogadores causaram barulho por causa da falta de competitividade para pessoas que não escolheram comprá-la, pois a evolução para níveis acima do 60 é barrada para quem não tem a expansão e os itens de outlands também.

No geral, **WoW: The Burning Crusade** é um game único e que assim como o pacote original, é imperdível para jogadores que queiram experimentar a imersão que só um game com milhões de pessoas pode proporcionar. O único risco, infelizmente, continua sendo o poder insano que o game tem de viciar. ◊

Por Miti Lisboa ([miti@hive.com.br](mailto:miti@hive.com.br))






**games**


## O QUE HÁ DE NOVO?

Veja de forma resumida as novidades introduzidas por **The Burning Crusade**:

- Nível máximo de experiência agora é 70
- Novas raças: Blood Elf e Draenei
- Nova profissão: Jewelcrafting
- Novo continente: Outlands
- Montarias aladas em Outlands
- Novo Battleground e lutas em Arena
- Novos itens, quests, monstros, dungeons e NPCs



## SINFONIA INCANDESCENTE

Um dos diversos trunfos de *World of Warcraft* é a sua pomposa trilha, com apresentações no *Video Games Live* e *PLAY! A Video Game Symphony*, dois dos principais concertos de game music do planeta. Mas se esses shows quiserem manter o repertório atualizado, eles deverão incluir uma ao menos uma de **The Burning Crusade**: The Burning Legion, tema de abertura que é a primeira contribuição de Neal Acree (autor das músicas complementares do filme e da série *Witchblade*) para um game, com performance da Orquestra e Coral Northwest Sinfonia, os mesmos de *Halo 2* e que tocará na OST de *Halo 3*. Se ainda não jogou, você pode contemplar o triunfante preâmbulo nesse link: <http://www.youtube.com/watch?v=9YpuEE0r2jg>.

Para o restante da parte sonora da expansão, em vez do compositor Jason Hayes do game principal, a *Blizzard* escalou três pessoas que já participaram de várias funções, sempre relacionadas a som, obviamente. São eles: Russel Brower, Matt Uelmen e Derek Duke, sendo que apenas esse terceiro já havia assinado músicas da série *Warcraft*, em *III: The Frozen Throne* e *III: Reign of Chaos*. E para completar o trabalho, a dupla Brian Farr e David Arkenstone, que possui uma extensa discografia de quase 30 CDs no cenário new age, fez faixas adicionais. ◊

Por Alexei Barros ([alexei@hive.com.br](mailto:alexei@hive.com.br))





games

## APENAS PARA OS HARDCORE

Como de praxe, a *Blizzard* também está vendendo uma edição de colecionador de **The Burning Crusade**, que está à venda por cerca de 200 dólares. Confira os extras que ela traz:



- Livro de capa dura com as artes conceituais
- DVD do making of WoW: Burning Crusade
- Dois cards exclusivos Starter Packs de WoW e outros exclusivos
- Mouse pad com o mapa do continente Outland
- CD da trilha sonora original
- Pet exclusivo: Netherwhelp

◊ A.B.

## TRÊS É DEMAIS

Tanto o trabalho design de jogo de *World of Warcraft* quanto da expansão **The Burning Crusade** é dividido em três pessoas: Rob Pardo, Jeff Kaplan e Tom Chilton. O primeiro deles, que é o vice-presidente de game design da *Blizzard* e encabeça o desenvolvimento do MMORPG, até chegou a figurar em uma lista das 100 pessoas mais influentes na conceituada revista norte-americana *Time*, possui diversos jogos da *Blizzard* em seu currículo, mas também ele atuou como produtor em *Mortal Kombat Trilogy*, game de luta da sanguinária série da *Midway* para PC, Nintendo 64, PlayStation e Saturn lançado em 1996. Kaplan, por sua vez, é o responsável pelo design do vasto mundo de Azeroth, sendo responsável pelos detalhes que envolvem quests, dungeons e buscas por itens. Por fim, Chilton é a pessoa que cuida do equilíbrio geral do jogo, incluindo combates, itens, classes de personagens, sistema de mensagens e outros eventos. Ele chegou a participar das expansões *Age of Shadows*, *Third Dawn* e *Lord Blackthorn's Revenge* do também MMORPG *Ultima Online*. ◊ A.B.







games

# 聖剣伝説4

せいけんでんせつ

## MANA APENAS NA MÉDIA

*Mana* é, ao lado de *Chrono*, uma das marcas mais injustiçadas pela *Square Enix* nos últimos anos. Nascida em 1991, como um RPG de ação para *Game Boy Color*, a série recebeu duas excelentes continuações para *SNES*: *Secret of Mana*, reverenciado até hoje como um dos melhores jogos da geração 16-bits, e *Seiken Densetsu 3*, que nunca recebeu tradução oficial do japonês.

Contudo, desde então os fãs deste maravilhoso e fantástico mundo tiveram de amargar incursões de qualidade duvidosa, como o belo e enfadonho *Legend of Mana* (PSone) e *Children of Mana* (DS). As esperanças eram maiores para **Seiken Densetsu 4**, prato principal do projeto *World of Mana*, composto também pelo supracitado título para DS e o iminente *Heroes of Mana*, que sairá para o portátil de duas telas da Big N.

Talvez este seja exatamente o maior problema em **SD 4**: as grandes expectativas que o rodeavam. A sombra dos predecessores sobre ele é tão grande que acaba velando as qualidades que possui.

Seguindo à risca a tradição da franquia, o sistema de jogo é RPG de ação. Com a transposição para o mundo 3D, o resultado é extremamente similar ao que se vê e controla em *Kingdom Hearts*. Isso é ainda mais reforçado pela miríade de cores que invadem os ambientes, o design infantil de grande parte dos inimigos e as vestimentas descoladas e repletas de detalhes, lembrando muito o estilo de Tetsuya Nomura.



GRÁFICOS: 8,5  
 SOM: 9,0  
 JOGABILIDADE: 7,5  
 DIVERSÃO: 7,5  
 NOTA FINAL: 8,1

NOME: Seiken Densetsu 4

PLATAFORMA: PS2

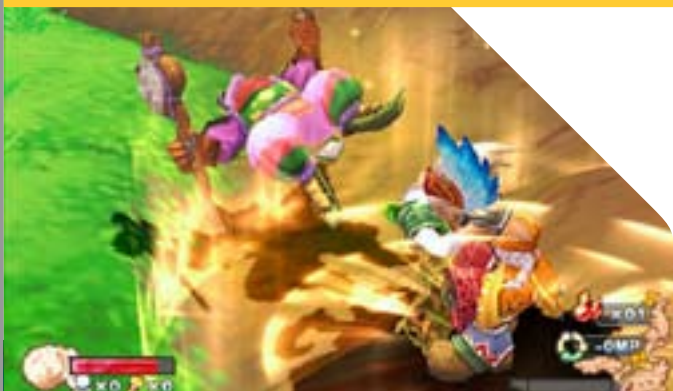
DESENVOLVIMENTO: Square Enix

PUBLICAÇÃO: Square Enix

NA NET: [www.square-enix.co.jp/mana](http://www.square-enix.co.jp/mana)



games



O que acaba diferenciando a mecânica de **SD 4** de outros RPGs do gênero é a utilização da engine física Havok, a mesma usada em *Half-Life 2*. Isso propicia um grau intenso de interação do cenário, já que ele reage de maneira correspondente às suas ações nele. Saiba utilizá-lo e ele se torna uma poderosa arma. Por exemplo, você está em um barranco e vê um grupo de maldosas criaturas desatentas logo abaixo. Ao seu lado há um tronco de árvore caído no chão. Basta empurrá-lo para que caia nos meliantes e os atordoe.

O bacana é que certos puzzles dos ambientes e mesmo construções neles se valem dos realistas cálculos de física, dando mais vivacidade à exploração. Este é o principal trunfo do game. A história é uma prequel de toda a franquia. Você conhecerá a origem da Espada Sagrada de Mana e outros elementos recorrentes. Todavia, o enredo é um tanto quanto insípido e ingênuo demais, podendo ser facilmente rechaçado por quem se sentiu mais afeito às intrigas políticas e reviravoltas de *Final Fantasy XII*.

Além disso, não há aqui um mundo livre a se explorar. No lugar disto encontra-se uma série de missões fechadas e lineares, o que lima o senso de exploração e fascínio presentes nos outros Manas, já que aqui se segue um roteiro pré-estabelecido. Assim como o enredo sugere, a jornada não é das mais extensas, e nem teria porque se alongar, visto que é demasiadamente linear.

Os gráficos impressionam pela amplidão dos lugares e, como já citado, a grande gama de cores. Mas isso vem a um preço: texturas são muito simples e o próprio design dos ambientes é pouco inspirado.

No que se refere às músicas, **SD 4** cumpre com esmero. Composta por Kenji Ito, Tsuyoshi Sekito e Masayoshi Soken, sendo os temas de abertura sob responsabilidade do artista Ryuichi Sakamoto, ela é tão extensa que a OST se divide em 4 discos. Nesta lista são reverenciadas faixas de outros episódios da lenda de *Mana*, incluindo aquelas compostas por outros músicos de renome na game music, como Yoko Shimomura e Hiroki Kikuta. Todas as faixas retratam bem o clima místico que permeia o mundo do game, esbanjando também ritmos épicos e outros um tanto quanto infantis.

Pesando tudo o que o game tem a oferecer, **Seiken Densetsu 4** se configura num ótimo RPG de ação, abrilhantado ainda mais pelo inteligente e pioneiro uso de uma engine de física avançada. Porém, a grandiosidade que os primogênitos da franquia ostentam acaba por diminuir os méritos deste quarto capítulo. Fosse ele um episódio alternativo ou um título sob outra alcunha talvez recebesse – e merecesse – maior apreço. ◊

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





GRÁFICOS: 9,0  
 SOM: 7,0  
 JOGABILIDADE: 9,5  
 DIVERSÃO: 9,5  
 NOTA FINAL: 8,7

NOME: Yoshi's Island DS

PLATAFORMA: DS

DESENVOLVIMENTO: Artoon

PUBLICAÇÃO: Nintendo

NA NET: <http://yoshisisland.nintendods.com>

# YOSHI'S ISLAND DS

## MAIS UMA VEZ QUEBRANDO A CASCA DO OVO

Por mais que o NES tenha sido um sucesso, foi no *Super Nintendo* que muitas séries da Big N surgiram ou amadureceram. Algumas permanecem firmes e fortes – como *Metroid* – ou foram esquecidas – vide *Donkey Kong*, que não possui um jogo de aventura desde 1999. Outras pareciam ser ignoradas, mas voltaram. *Yoshi's Island*, é um desses, que na época recebeu o adendo no nome *Super Mario World 2*.

Mais do que uma seqüência do título inaugural do console de 16-bits, comemorava uma década de *Super Mario Bros.*, o jogo de plataforma bidimensional transbordava criatividade com um design de fases simplesmente genial. Quem achava que o game era fácil e frívolo devido ao visual infantil, que aparentava ser desenhado por giz de cera, perdeu um game desafiante, que é, sem sombra de dúvidas, um dos melhores títulos do saudoso SNES.

E enganou-se quem pensou que *Yoshi Touch & Go* para *Nintendo DS* seria uma seqüência. Embora tivesse o estilo gráfico inspirado em *Yoshi's Island*, tratava-se de um jogo antes de puzzle do que plataforma. Eis que na E3 2006 a *Nintendo* finalmente revelou o que seria a verdadeira continuação (não uma mera versão) do game que tanto encantou os jogadores doze anos atrás: *Yoshi's Island 2*, rebatizado posteriormente para **Yoshi's Island DS**.

A primeira mudança em relação ao original é em relação à desenvolvedora: em vez da própria *Nintendo*, quem faz o jogo agora é a *Artoon*, a mesma da desenxabida série de aventura *Blinx: Time Sweeper* do *Xbox* e do RPG recém-lançado no Japão, *Blue Dragon* para *Xbox 360*, mas esse em parceria com a *Mistwalker*. Não pense que por isso o game não goza da mesma criatividade do predecessor.



games





games




Novidades o esperam. Além do bebê Mario, Princesa Cogumelo, Wario, Donkey Kong e até o Bowser ganharam suas versões infantis (o coitado do Luigi foi relegado de novo). Cada um deles tem habilidades únicas – cabe você alternar os personagens a fim de prosseguir nos estágios. Ou seja, a jogabilidade que consistia em engolir os inimigos com o Yoshi e atirar ovos para matá-los, ativar escadas ou quebrar paredes ganhou muito mais densidade.

Por exemplo, quando controla-se Baby Mario, que corre mais rapidamente que os outros, há blocos vermelhos “M”, que só pode ser ativado por ele. Já a Baby Peach abre um guarda-sol que permite flutuar por mais tempo no ar e mesmo flutuar quando houver uma ventania. Baby Wario, por sua vez, consegue atrair moedas e objetos metálicos com um ímã, Baby Donkey Kong pode subir em cipós e dar ombradas nos rivais e Baby Bowser tem a capacidade de cuspir bolas de fogo. O bacana é que em um mesmo nível é necessário usar diferentes personagens – para trocar de personagens basta parar em uma placa de trânsito que uma cegonha fará o favor de levar o bebê até você. Some as transformações de Yoshi em diferentes veículos, tais como helicóptero e submarino, o resultado é uma jogabilidade variada e inteligente. Isso sem falar dos minigames que permeiam a aventura.

Apesar de não fazer proveito da caneta stylus, **Yoshi's Island DS** usa as características únicas do portátil da Big N. Diferente do já clássico *New Super Mario Bros.* (em que uma das telas mostra o mapa e a outra a aventura), aqui tudo transcorre nas duas simultaneamente. Apertando X e o direcional é possível mudar a visualização de cima ou de baixo. Confesso que me flagrei várias vezes sem saber o que fazer quando levantei a cabeça e percebi que a nuvem que ativaria a escada estava na outra tela, na parte elevada do cenário.

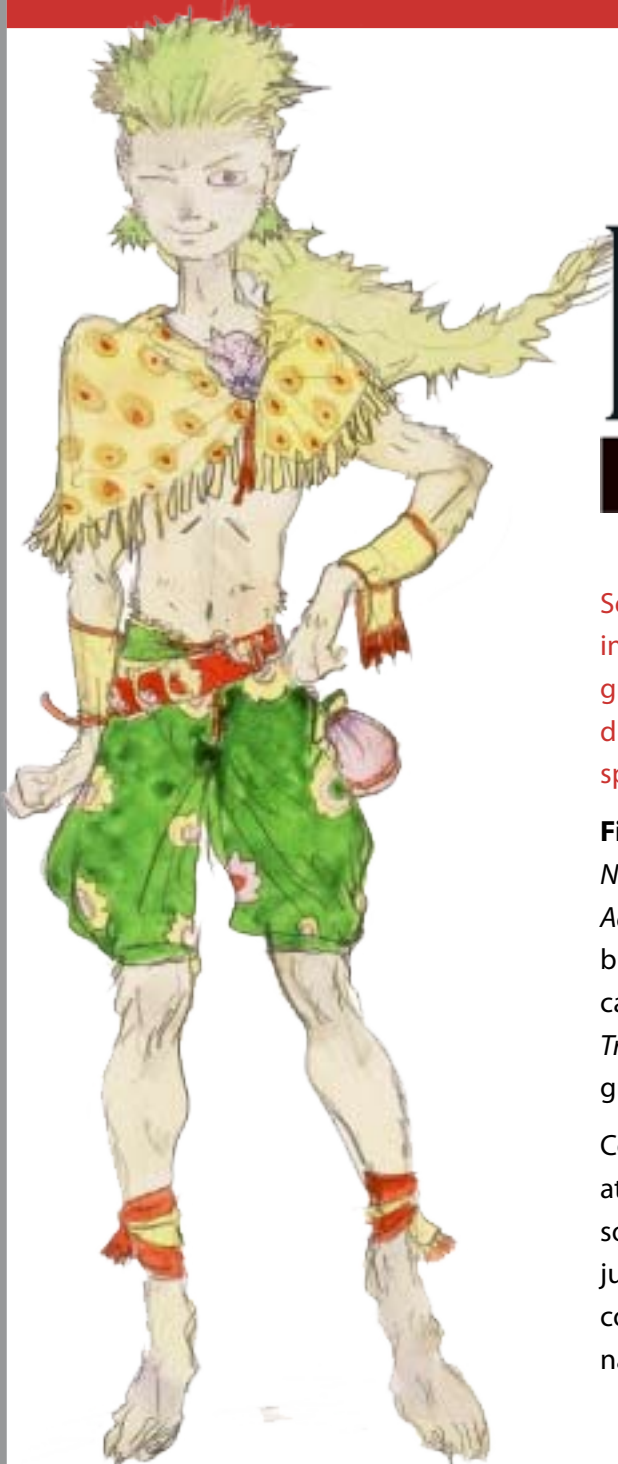
Um dos trunfos do game de 1995 era os gráficos estilizados. Felizmente, o resultado é primoroso nesta seqüência, melhor até do que o original, graças ao poder de hardware do *Nintendo DS*. Em contrapartida, a parte sonora não acompanha a mesma qualidade. A dublagem, como de praxe, é excepcional, porém a trilha sonora não é tão inspirada quanto à de Koji Kondo de 12 anos atrás, que possuía músicas deveras memoráveis, como *Yoshi's Athletic*, tema de algumas fases de *Yoshi's Island*.

Sem se esforçar muito, já que grande parte da essência provém do excepcional game do SNES, **Yoshi's Island DS** é um dos melhores jogos do portátil da Nintendo e deve ser agraciado por qualquer fã de plataforma 2D – gênero que sobrevive firme e forte nos consoles de bolso. 

Por Alexei Barros ([alexei@hive.com.br](mailto:alexei@hive.com.br))







# FINAL FANTASY VI

## ADVANCE

Sephiroth assassina Aertih. Squall versus Seifer. A dança de Squall e Yuna no baile. Momentos inesquecíveis da série *Final Fantasy*. Mas muito antes de a saga exibir cenas em computação gráfica exuberantes havia um jogo com a apresentação de uma ópera, uma tentativa de suicídio, um combate inesquecível nos céus. Momentos eternizados na memória por meio de meros sprites. *Final Fantasy VI*. Clássico imortal.

**Final Fantasy VI Advance** fecha a trinca dos episódios originalmente lançados para o *Super Nintendo* (à época, em 1994, como *FF III* nos Estados Unidos) que chegaram ao *Game Boy Advance*, uma vez que *FF IV* e *V* aterrissaram nas prateleiras em dezembro de 2005 e em novembro de 2006, respectivamente. E no passado os três aportaram no *PS one*, sendo que o quarto capítulo como parte da coletânea *FF Chronicles* (juntamente com o não menos clássico *Chrono Trigger*) e os episódios cinco e seis na compilação *FF Anthology*, ambas com nenhuma melhoria gráfica, mas com a adição de duas CGs – uma no intróito e a outra no epílogo.

Como não poderia deixar de ser a história para a versão do *GBA* é a mesma – e sensacional até hoje – de 13 anos atrás. A protagonista é a jovem Terra, que perdeu sua memória e está sob o domínio do império em Narshe. Não demora para ela se libertar temporariamente e se juntar à aliança rebelde, em que conhece o sagaz Locke, além de outras figuras memoráveis, como os irmãos gêmeos Edgar e Sabin e o ninja Shadow. Ao todo você controlará 14 personagens, o maior número da série (alguns realmente grotescos, é verdade, como os secretos



# games

**NOME:** Final Fantasy VI Advance

**PLATAFORMA:** GBA

**DESENVOLVIMENTO:** Square Enix

**PUBLICAÇÃO:** Square Enix

**NA NET:** [www.square-enix.co.jp/ff6](http://www.square-enix.co.jp/ff6)

**GRÁFICOS:**

☆☆☆☆☆☆☆☆

8,5

**SOM:**

☆☆☆☆☆☆☆☆

7,5

**JOGABILIDADE:**

☆☆☆☆☆☆☆☆

9,5

**DIVERSÃO:**

☆☆☆☆☆☆☆☆

10

**NOTA FINAL:**

☆☆☆☆☆☆☆☆

8,8







games



Kefka	
Cyan	9999
Shadow	9799
Sabin	7421
Terra	7821



Gogo e Umaro). De qualquer forma, momentos inesquecíveis o aguardam. Cenas de um roteiro maduro, à frente de seu tempo. É um ancestral dos entrechos adultos tão comuns em RPGs de hoje em dia. Antes era apenas o simples capa-e-espada.

A parte visual é praticamente idêntica do jogo do SNES. Decerto, tratava-se de um dos games mais belos do console, como de praxe da *Square Enix* (na época ainda antes da fusão entre *Squaresoft* e *Enix*). Isso que o título saiu apenas um mês antes de *Donkey Kong Country*, que viria a introduzir o visual em computação gráfica nos videogames. O grande mérito fica por conta dos sprites, muito detalhados, que expressavam as emoções dos personagens mesmo com todas as limitações.

O mesmo não se pode dizer da parte sonora. Sem sombra de dúvidas, a trilha musical de *Final Fantasy VI* não é apenas uma das melhores de Nobuo Uematsu, como também de todos os tempos. Afinal, reúne nada menos do que as obras-primas *Aria Di Mezzo Carattere*, a ópera supracitada, e *Dancing Mad*, fragorosa música da batalha final de 17 minutos. E o que dizer dos temas de Terra, do combate e o de abertura? Ou então de *Ending Theme*, medley de 21 minutos com os temas de todos os personagens? Infelizmente todas essas estão com

uma qualidade aquém do original, sendo que os instrumentos sintetizados tiveram uma piora considerável na nitidez do som. Melhora um bocado com fones de ouvido.

Assim como os predecessores portáteis, **FFVI Advance** traz novidades em relação à versão 16-bits. Quatro Espers (as bestas de conjuração que já receberam diversas nomenclaturas, como Summons, Guardian Forces ou Aeons) novos, além de uma dungeon inédita e um recinto para lutar contra monstros continuamente – deveras útil para subir de nível de experiência. Mas é muito pouco.

Certo que agora é possível jogar todos os episódios da série *Final Fantasy* da velha guarda no *Game Boy Advance*, com exceção de *FFIII*, que só foi refeito para *Nintendo DS* (só com o portátil de duas telas é possível lembrar os seis primeiros capítulos). Porém, não há como negar que houve grande desperdício de potencial: já que a intenção é fazer um remake de *FFVI*, por que não fazê-lo como foi feito *FFIII*, que é uma releitura em três dimensões? Ou melhor ainda, para um console de mesa de nova geração? Até o momento só resta lembrar esse clássico na edição portátil, mas esteja avisado que as melhores versões ainda são as do *Super Nintendo* e *PS one*. ◊

Por Claudio Prandoni ([claudio@hive.com.br](mailto:claudio@hive.com.br))





**especial**

# Disney



## Disney O REINO DA FANTASIA

Disney e videogames. Uma relação que rendeu muitos frutos. Seleccionamos dez jogos que não apenas aproveitam o carisma dos personagens, como também são títulos feitos com esmero – alguns deles com o toque mágico de designers que se consagrariam no futuro. Confira:

### DUCKTALES

Eis um clássico tão sensacional quanto à série animada. Lançado para NES em 1990, a adaptação de **DuckTales** foi dirigida por ninguém menos que Keiji Inafune, insigne criador de franquias como *Mega Man*, *Onimusha* e *Dead Rising* e *Lost Planet: Extreme Condition*.

Pelo currículo do designer fica claro que o jogo é da *Capcom* e, dada a época em que o título chegou ao mercado, que a maior influência é de *Mega Man*, mesmo porque o compositor de **DuckTales**, Yoshihiro Sakaguchi, que atende pela alcunha Yuukichan's Papa, é o mesmo dos dois primeiros games do robô azul.

No game controlava-se apenas o Tio Patinhas. Segurando sua bengala, era possível pular mais alto do que o normal para atingir pontos antes inacessíveis do cenário – todos com gráficos vívidos e coloridos. Obviamente, ele também era amparado por Huguinho, Zezinho e Luisinho, que passavam dicas dos escoteiros-mirins. **DuckTales** recebeu uma sequência para NES, em 1993, com os mesmos elementos. Assim como o original, também foi lançado para o Game Boy monocromático. ◻



Por Alexei Barros ([alexei@hive.com.br](mailto:alexei@hive.com.br))




**especial**

## CASTLE OF ILLUSION

A Nintendo tinha Mario, mas e a SEGA? Alex Kidd? Não. Mickey Mouse. Antes de Sonic aparecer no *Mega Drive* e se confirmar como o mascote da empresa, a produtora investiu pesado no personagem da *Disney* a fim de concorrer com o *SNES*. Graças à **Castle of Illusion**, o console de 16-bits da *SEGA* provou ser um rival à altura.

Sem dúvidas, um clássico do gênero plataforma 2D. Mickey deveria salvar Minnie, raptada por uma bruxa malévola. Esse título também foi lançado para *Game Gear* e *Master System*, com design de fases diferente, mas com a mesma mecânica de jogo.

Rendeu uma sequência em 1992, *World of Illusion*, em que Mickey era acompanhado pelo Pato Donald em um mundo à *Alice no País das Maravilhas*. Nesse mesmo ano, o *Master* receberia o game *Land of Illusion*, que também chegaria ao *Game Gear* em 1993, outro título que segue a mesma vertente. [A.B.](#)



## FANTASIA

Adaptação do longa-metragem musical de 1940, o jogo para *Mega Drive* era feito pela *Infogrames*, que viria comprar a *Atari* em 2001. A exemplo de seus contemporâneos, era um game de plataforma em progressão lateral. Mickey podia superar os inimigos pulando em cima deles ou coletando bolhas mágicas que podiam ser lançadas contra os rivais.

Lançado apenas para *Mega Drive* em 1991, chamava a atenção sobretudo pelo nível de dificuldade absurdo. Insano. Impossível. Nas oito fases – cada uma baseada em uma peça orquestrada do filme – o desafio era realmente grande. A parte visual também era um dos trunfos do jogo, uma vez que **Fantasia** apresentava gráficos coloridos e bem animados. [A.B.](#)



## QUACKSHOT

Protagonizado pelo insano Pato Donald, este jogo trazia visual colorido e detalhado – menção para o design dos personagens, absolutamente fantástico. Tudo em 1991, no começo da vida útil do *Mega Drive*. Como habitual na época, era um game de plataforma 2D.

A temática era similar ao seriado *DuckTales*, apresentando um quê de *Indiana Jones*, mas com participação maior de Donald, tendo inclusive como um dos ambientes, a cidade fictícia Duckburg. Ele também explorava outros cenários, como México, Transilvânia, Egito e o Pólo Sul. A trilha sonora, por sua vez, era bem agradável, porém enjoava após longas sessões de jogatina.

A aventura era pontuada ainda pela aparição de figuras clássicas do universo *Disney*, como Mickey, Margarida, Tio Patinhas, Pateta e os irmãos Huguinho, Zezinho e Luisinho. [A.B.](#)







# especial



## GOOF TROOP

Tal qual o seriado homônimo de 1992 foi um sucesso inesperado, obtendo também grande êxito. Tornou o Pateta e o novato filho dele, Max, personagens populares entre crianças e jovens adolescentes.

Produzido pela *Capcom* em 1993 exclusivamente para *Super Nintendo*, tinha como um de seus designers o então desconhecido Shinji Mikami, que três anos mais tarde conceberia o primeiro título da franquia mais rentável da empresa: *Resident Evil*.

Em **Goof Troop**, até duas pessoas podiam jogar simultaneamente controlando Pateta ou Max, tendo como tarefa atravessar cinco níveis diferentes repletos de puzzles e inimigos para salvar a cidade de uma invasão de piratas.

A inusitada perspectiva aérea, lembrando até em momentos a mecânica dos *Zeldas* 2D e o incentivo à jogatina em dupla popularizaram enormemente o cartucho. ◊

Por Claudio Prandoni ([claudio@hive.com.br](mailto:claudio@hive.com.br))



## A BELA E A FERA

Na tela grande do cinema e no acetato, o desenho animado **A Bela e a Fera** configurou como um marco histórico para o gênero, sendo a única animação a ostentar no currículo o *Oscar* de Melhor Filme. Além disso, a película estabeleceu o novo padrão gráfico das obras da empresa e afirmou Alan Menken como um genial compositor de trilhas sonoras, conseguindo a façanha de superar o próprio trabalho em *A Pequena Sereia*.

Nos jogos eletrônicos a história não é tão gloriosa. Foram feitas três adaptações diferentes: uma para *SNES* e outras duas para *Mega Drive*. No videogame da *Nintendo* a responsabilidade foi da *Sunsoft*, que pôs no mercado um jogo de aventura 2D genérico, que ainda exibia gráficos toscos nem um pouco dignos da obra original.

No console da Sega foi tentada uma abordagem distinta. O cartucho com o subtítulo *Roar of the Beast* colocava o jogador no controle da Fera, realizando os mesmo eventos do roteiro original. Em *Belle's Quest*, assumia-se Bela, o que ocasionava em um novo ponto de vista do mesmo enredo. Enquanto o primeiro jogo era outro game de aventura bidimensional mediano, mas com belo visual, a aventura com a moça tinha menos ação oferecendo no lugar alguns puzzles e situações inusitadas, como ter de fugir do pseudo-galã Gaston. ◊ *C.P.*





# especial



## ALADDIN

Três versões diferentes foram feitas baseadas na animação da Disney de 1993 e todas fazem jus à lâmpada mágica. A do *Mega Drive* teve o desenvolvimento da *Virgin Games*, com a mesma equipe responsável pela série de plataforma *Earthworm Jim*, incluindo o compositor Tommy Tallarico, que é um dos idealizadores do concerto *Video Games Live*. Com animação fluida, os gráficos desse game são os melhores dentre os três.

Já na parte sonora a edição do *Super Nintendo* leva vantagem, apresentando maior nitidez e músicas de Yuko Kadota. Aqui, porém, o trabalho é resultado do empenho da *Capcom*. Assim como *Goof Troop*, contava com o talento de Shinji Mikami, só que como planejador. Vale lembrar que esse jogo também chegou a sair para o *Game Boy Advance* em 2004.

Por fim, **Aladdin** foi lançado para *Game Gear* e *Master System* em uma edição do estúdio *SIMS*, o mesmo de *OutRun 2019* que lembrava games como o *Prince of Persia*. [O.A.B.](#)



## O REI LEÃO

Seguindo o exemplo do predecessor *Aladdin*, o longa-metragem **O Rei Leão** presenteou os jogadores com uma excelente aventura digital interativa. Os games do filme foram lançados em 1994 para *SNES* e *Mega Drive* pela *Virgin* e exibiam alguns dos mesmos atributos do desenho animado: ótima trilha sonora e um visual fascinante.

As ótimas canções de Hans Zimmer, Elton John e Tim Rice foram convertidas de maneira empolgante para o formato MIDI, conservando a essência de cada uma. Da mesma forma, os tons alaranjados e gritantes muito presentes no filme foram bastante utilizados em grande parte das fases.

Algumas inovações na jogabilidade: a divisão do game em duas partes, uma com Simba ainda filhote e outra com ele já adulto, cada um com habilidade específicas, refletindo a evolução do enredo e a sequência em que o pequeno príncipe felino deve fugir de uma manada de gnus, feita de maneira a simular três dimensões. [O.C.P.](#)







especial

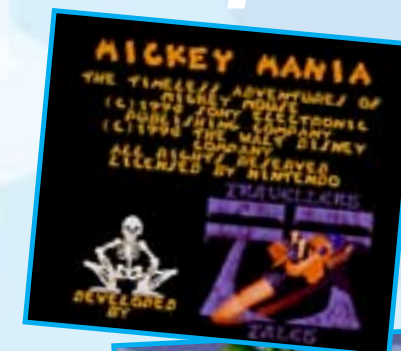
## MICKEY MANIA

A aventura colocava o Mickey contemporâneo em diversos episódios clássicos da própria carreira. Tomemos como exemplo a primeira fase: nela o camundongo está em *Steamboat Willie*, desenho animado no qual debutou. Seguem-se depois níveis baseados em *The Mad Doctors*, *Moose Hunters*, *Lonesome Ghosts*, *Mickey e o Pé-de-Feijão*, *The Band Concert* (estágio secreto) e o *Príncipe e o Mendigo*.

Originalmente, **Mickey Mania** seria lançado em 1993 para celebrar os 65 anos do mascote da Disney. Contudo, isso concederia ao estúdio *Traveller's Tales* (o mesmo dos recentes *LEGO Star Wars*) apenas seis meses de produção. Assim, o título saiu apenas um ano depois para SNES, Mega Drive e

Sega CD – sendo que esta última tinha áudio de melhor qualidade e um chefe final extra. Meses depois foi relançado para PSone sob a alcunha de *Mickey's Wild Adventure*.

**Mickey Mania** primou pelos belíssimos gráficos com excelentes animações e uma dificuldade absurdamente intimidante. Um fato curioso é que na equipe de produção do título estava um jovem que atendia pelo nome de David Jaffe. Para quem não sabe, anos mais tarde o rapaz foi apenas o responsável pela concepção do arrasa-quarteirão *God of War*, para PlayStation 2. [C.P.](#)



## KINGDOM HEARTS

Quando *Squaresoft* e *Disney* anunciaram em 2001 que fariam um jogo unindo personagens *Disney*, *Final Fantasy* e elementos originais, gamers de todo o mundo se dividiram em dois tipos: os que torceram o nariz em praticamente 360 graus ante a bizarra proposta e os que ficaram extremamente empolgados com a idéia.

De lá pra cá surgiram Sora, Kairi, Riku e companhia, aventurando-se por mundos mil ao lado de Pateta, Donald, Mickey e outras figuras estelares do catálogo *Disney*, três games foram para o mercado, alcançando a invejável marca de cerca de 10 milhões de cópias vendidas.

Mais do que isso, **KH** afirmou também Tetsuya Nomura como um designer de respeito, o que acabou dando ele oportunidade de alçar vôos maiores como dirigir o filme em computação gráfica *Final Fantasy VII: Advent Children* e o iminente *Final Fantasy Versus XIII* para PLAYSTATION 3.

A complexidade do universo de **KH** é tamanha que hoje em dia várias teorias flutuam pela Internet e publicações especializadas em jogos dissertando a respeito do futuro da franquia. Especulam-se desde prequels até capítulos intermediários, spin offs e seqüências diretas. [C.P.](#)





## Famitsu AUTORIDADE MÁXIMA NOS GAMES

Na metade da década de 1990 abundavam no mercado editorial brasileiro diversas revistas de videogame. Na época, constituíam-se como principal fonte de informações sobre futuros lançamentos, dicas e estratégias para os jogos do momento – os famigerados macetes.

Contudo, o advento da Internet em meados do ano 2000 decretou o fim de grande parte das publicações e obrigou as sobreviventes e novas desafiadas a variarem o conteúdo, indo além do mero serviço com truques e dados factuais.

Isso correspondente, obviamente, apenas à história específica do Brasil. Em outros países tais mudanças também ocorreram, por motivos semelhantes, mas em períodos e formatos diferentes.

E se dissesse que em um pequeno pedaço de terra do Oriente as revistas de videogame permanecem alheias a esta história que narrei acima. Isso mesmo. Bem-vindo ao Japão, mais exatamente ao maravilhoso mundo da **Famitsu**.

## DUAS DÉCADAS DE TRADIÇÃO

Desde a criação em 1986 até os dias atuais a **Famitsu** conseguiu o status de uma das revistas mais respeitadas – senão a mais – de todo o globo terrestre. Seu nome deriva da contração do título *Famicom Tsūshin* (*Notícias do Famicom* – versão nipônica do NES –, no bom português), o que denota a então exclusividade do primeiro videogame caseiro da *Nintendo* nas páginas da publicação.

Com o passar do tempo e a introdução de novas plataformas de entretenimento eletrônico, a revista mudou de nome para *Shukan Famitsu* (*Famitsu Semanal*) e passou a focar diversas plataformas. Publicada toda sexta-feira, impressiona pelo astronômico número de tiragem: 800 mil exemplares, o bastante para abastecer dez estádios do Morumbi. Lotados.

Tamanho sucesso gerou vários filhotes especializados. Atualmente, além da edição principal há também as seguintes:

- **Famitsu PS:** especializada em plataformas da Sony, principalmente, *PlayStation 2*, *PLAYSTATION 3* e *PSP*. Antes era chamada de *PlayStation Tsushin*.
- **Famitsu Xbox:** Exclusiva dos aparelhos de games da *Microsoft*.
- **Famitsu Wii+DS:** como o nome entrega, dedicada aos dois mais recentes videogames da *Nintendo*. Já foi conhecida também como *Famitsu 64* (na época do *N64*) e *Famitsu Cube*.
- **Famitsu Wave DVD:** Concentra-se em jogos multiplataforma e traz junto um DVD com trailers e cenas de diversos games. ◊

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







game life



## O SEXTETO DA PERFEIÇÃO

Uma das características mais peculiares da linha de revistas **Famitsu** é a severidade com que os jogos são analisados. No título principal, a **Famitsu** multiplataforma, são quatro avaliadores, sendo que cada um atribui uma nota que varia de zero a dez. Até hoje, apenas seis games conseguiram a proeza de atingir a perfeição segundo a revista, conseguindo a almejada nota de 40 pontos.

Um detalhe que merece ser ressaltado é o fato de que isso aconteceu apenas doze anos após o lançamento da revista. Ela foi estreitar a pontuação máxima apenas em 1998 com *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* do Nintendo 64. Desde então, mais cinco jogos angariaram a perfeição – na por vezes controversa opinião da **Famitsu**.

Confira abaixo a lista completa de games que conseguiram 40 pontos pela publicação:

- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** (Nintendo 64, 1998)
- **Soul Calibur** (Dreamcast, 1999)
- **Vagrant Story** (PlayStation, 2000)
- **The Legend of Zelda: Wind Waker** (GameCube, 2002)
- **Nintendogs** (Nintendogs, 2005)
- **Final Fantasy XII** (PlayStation 2, 2006)

## MACHI?

No ano passado a **Famitsu** completou vinte anos de existência e, como parte das celebrações pela ocasião, organizou uma lista dos cem maiores jogos de todos os tempos na opinião dos leitores.

Como já era de se esperar por parte do público nipônico, grande parte do ranking é ocupada por RPGs – três posições são da franquia *Final Fantasy* e outras três de *Dragon Quest*.

Além disso, como se incorporassem as polêmicas opiniões dos avaliadores da revista, títulos obscuros e pouco conhecidos aqui no Ocidente figuram entre os dez mais, como é o caso de *Machi*.

Veja abaixo a exótica lista composta pelos leitores da **Famitsu**.

- 1 – **Final Fantasy X** (PlayStation 2, 2001)
- 2 – **Final Fantasy VII** (PS one, 1997)
- 3 – **Dragon Quest III** (NES, 1988)
- 4 – **Dragon Quest VIII** (PlayStation 2, 2004)
- 5 – **Machi** (Saturn, 1998)
- 6 – **Final Fantasy IV** (Super Famicom, 1991)
- 7 – **Tactics Ogre** (Super Famicom, 1995)
- 8 – **Final Fantasy III** (Famicom, 1990)
- 9 – **Dragon Quest VII** (PS one, 2000)
- 10 – **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** (Nintendo 64, 1998)



## The Legend of Zelda: Twilight Princess *Wii, GC*

### Carteiras

Para carregar mais rupees você precisa coletar insetos dourados e repassá-los para a personagem Agatha no Castelo Hyrule. Confira quantos você necessita auferir para guardar o seu precioso dinheiro:

**Carteira grande:** um inseto dourado

**Carteira gigante:** 24 insetos dourados

## Rogue Galaxy *PS2*

### Destrancáveis

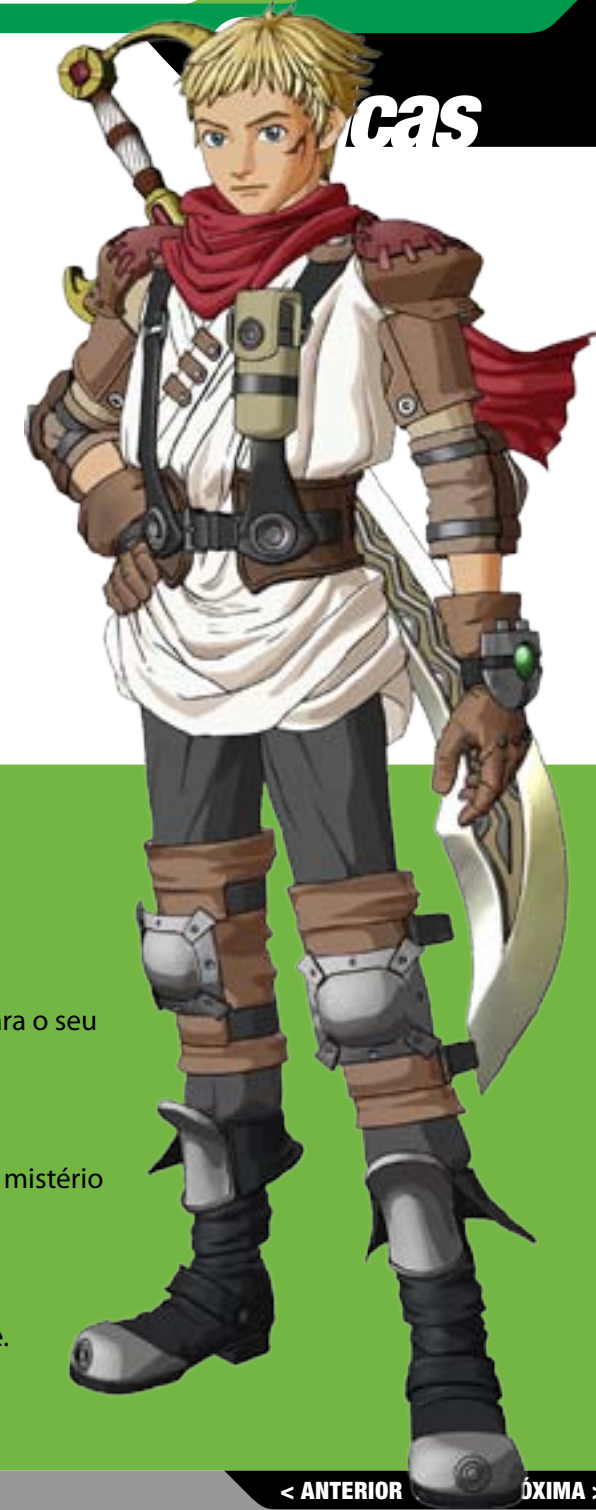
**Nível Ghost Ship:** termine o game e salve o progresso. Agora vá para o seu barco e observe o mapa. Lá você verá o novo nível.

**Roupas dos capitães:** complete o nível Ghost Ship.

**Chave para o Underworld:** responda todas as questões do sétimo mistério corretamente.

**Nível Ghost Ship Extreme:** use a chave para o Underworld

**Roupa de mergulho Kisaras:** complete o nível Ghost Ship Extreme.



**Dicas**





## Yoshi's Island DS DS

### Habilite fases extra

Para destrancar estágios extra é necessário coletar 100 pontos nos oito mundos (incluindo níveis secretos). Isso quer dizer que para conseguir essa pontuação você deve pegar 20 moedas vermelhas, cinco flores e cinco estrelas.

## The Lion King SNES

**Opções secretas:** no menu de opções pressione B, A, R, R e Y.

## DuckTales NES

### Final secreto

Tenha pelo menos um bilhão de pontos ao terminar o game. Você verá um desfecho diferente do normal.

### Fase bônus

Quando conseguir pontuação entre sete e dez mil, vá para a plataforma de lançamento e volte para casa. Você terá acesso a um estágio bônus.

## Castle of Illusion

### Mega Drive

**Modo fantasma:** enquanto estiver jogando pressione simultaneamente A, B e C e depois start



# dicas



# O PORTAL DE GAMES MAIS ACELERADO DA INTERNET.

# ARENA TURBO

WWW.ARENATURBO.COM.BR





mais

## GTA: VICE CITY STORIES CHEGARÁ AO PS2

Apesar de ter negado anteriormente que **GTA: Vice City Stories**, game originário do portátil *PSP*, a *Rockstar* revelou que o jogo também será lançado para *PlayStation 2*, a exemplo do que aconteceu com o predecessor *GTA: Liberty City Stories*. E o melhor ainda é que o título não demorará a aportar no mercado nos Estados Unidos: 6 de março.



## ROCKSTAR ANUNCIA MANHUNT 2

O controverso game lançado para *PC*, *PlayStation 2* e *Xbox* em 2003, *Manhunt*, ganhará uma sequência. **Manhunt 2** chegará ao *PS2*, *PSP* e, pasmem, *Nintendo Wii*. A continuação chegará às prateleiras no começo do segundo semestre desse ano e promete trazer tanta polêmica quanto seu predecessor, que apresentava violência explícita e descomedida.



## COLETÂNEA DE CASTLEVANIA PARA PSP

Por meio do site 1up a produtora *Konami* revelou que lançará para *PSP* o pacote **Castlevania: The Dracula X Chronicles** dois games da série. O primeiro é um remake de *Akumajō Dracula X Chi no Rondo*, lançado apenas no Japão para *PC Engine (TurboGrafx-16)* nos EUA em 1993. Dois anos depois, o *SNES* chegou a ter uma versão intitulada *Castlevania: Dracula X*, mas considerada por muitos fãs inferior à original. E o outro é um port de nada menos que *Castlevania: Symphony of the Night*, que aterrissou no *PS one* em 1997.





# Grandes Astros: Batman & Robin

## GRANDES ASTROS, GRANDES PROVAÇÕES

Após um ano e meio de espera eis que finalmente o público brasileiro é brindado com a versão nacional de *All Star Batman & Robin the Boy Wonder*. Sob a alcunha de **Grandes Astros Batman & Robin**, a publicação reúne dois expoentes norte-americanos das histórias em quadrinhos de super-heróis: Jim Lee no lápis e Frank Miller no roteiro.

Teoricamente, o produto final seria digno de ser considerado uma das principais obras do Homem-Morcego. Contudo, na prática a revista ainda tem muito a provar para obter tal status.

Para começo de conversa, o enredo segue um caminho um tanto quanto batido e sem graça: a origem de Robin. Assim, além de enveredar por um rumo pouco interessante, a HQ ainda deixa de lado a estrela principal. Mesmo assim, tal prisma propicia uma compreensão diferenciada do universo do *Cavaleiro das Trevas* na medida em que mostra um Alfred muito presente na rotina dos heróis como uma pessoa bondosa e solícita e o próprio Morcegão como alguém ríspido e, às vezes, até cruel.

Um fator que acaba diminuindo o impacto deste ângulo inusitado é que todos os personagens são muito estereotipados. A repórter Vicky Vale, por exemplo, foi reduzida a uma espécie de Lois Lane siliconada.


De fato, as impressões de cada indivíduo deixadas na curtíssima primeira edição – de apenas 28 páginas – perduram por toda a série. Isso provavelmente provém do fato de que Frank Miller procurar retratar um Batman menos polifacetado como exibido na série *Cavaleiro das Trevas*, privilegiando a relação dele com Dick Grayson/Robin e resgatando um pouco da mística que os super-heróis carregavam na metade do século passado.







Ao menos, o traço de Jim Lee continua presenteando o leitor com belíssimas poses e cenas de impacto, ainda que algumas sejam privadas de mais movimento. Da mesma forma, a arte final de Scott Williams e as cores de Alex Sinclair contribuem para reforçar a ambientação violenta e soturna conferida a Gotham City por Frank Miller.

Vale mais para quem for fã incondicional do *Batman*. Lá nos EUA a série segue incompleta, já que a periodicidade não é seguida e novas edições nunca têm data certa para chegar às bancas. Louvável a atitude da *Panini* de trazê-la ao Brasil, mesmo com o risco de ela parar no meio. Ainda assim, para quem não for tão aficionado pelo Morcegão vale mais a pena esperar por um volume encadernado, já que pagar quase 4 reais por menos de 30 páginas não soa como um bom negócio. Se quiser algo diferente e de qualidade sobre o personagem enquanto espera as novas edições de **Grandes Astros Batman & Robin**, procure nas bancas os dois volumes de *Batman Ano 100*, também da *Panini*, cuja análise você pode conferir na edição passada da Arena Magazine. 

Por Claudio Prandoni ([claudio@hive.com.br](mailto:claudio@hive.com.br))



## GRANDES ASTROS: BATMAN & ROBIN

**Roteiro:** Frank Miller

**Desenho:** Jim Lee

**Editora:** Panini Comics

**Formato:** 17 cm x 26 cm

**Páginas:** 24

**Preço:** R\$ 3,90





# ***Tomb Raider – Busca ao Tesouro***

## ***BOA ATÉ FORA DO VIDEOGAME***

Há anos que a musa Lara Croft está estabelecida como um ícone multimídia no mundo inteiro. Assim, não é surpreendente o lançamento nas bancas brasileiras pela *Panini* de uma minissérie estrelada pela heroína.

A Srta. Croft já se aventurou neste terreno. Às vezes em parceria com outros personagens, notavelmente a sobrenatural *Witchblade* ou em títulos solos, mas há de se destacar que em solo tupiniquim é raro ver na prática este último exemplo.

**Tomb Raider – Busca ao Tesouro** é uma epopéia em quatro edições que reúne doze revistas publicadas originalmente nos EUA com aventuras diversas da arqueóloga, sendo que todas têm a peculiaridade de possuírem algum tipo de ligação entre si, por mais díspares que sejam.

Na edição número um Lara confraterniza com piratas, descobre ruínas perdidas no Peru e ressuscita esqueletos e outras coisas mais. Cada um dos roteiros possui um elo bem claro e consistente, sem nunca a conexão ficar forçada.

O bacana é que são tipos de situações bem distintas daquelas encontradas nos jogos da franquia *Tomb Raider*, já que exigem muito mais das habilidades de interação social e conhecimen-

tos históricos de Lara em detrimento de perícia atlética, a exemplo do que ocorre nas desventuras eletrônicas.

Esteja preparado para encarar dezenas de balões de texto e pensamentos da moçoila britânica e outros participantes das histórias. Os diálogos não são bobos, acrescentando sempre alguma informação relevante para o desenrolar da trama, desenvolvimento ou caracterização de personagens.

Contudo, o visual não é tão constante. Alterna entre belíssimas composições – como na página inicial em que Lara está velejando em alto mar sob o luar – a cenas em que a heroína aparece um tanto quanto descaracterizada. Enfim, o traço não é consistente, parecendo que são vários artistas na mesma HQ.

Como uma espécie de compensação, as bonitas capas originais das publicações estão inseridas entre o fim e o início de cada jornada.

No final das contas, mesmo com os percalços gráficos que permeiam a HQ, **Tomb Raider – Busca ao Tesouro** oferece roteiros criativos e interessantes o bastante tanto para quem já é fã da senhorita Croft como para aqueles que apreciam aventuras arqueológicas à la *Indiana Jones*. ◊

Por Claudio Prandoni ([claudio@hive.com.br](mailto:claudio@hive.com.br))

### **TOMB RAIDER - BUSCA AO TESOURO**

**Roteiro:** Fiona Kai Avery  
**Desenho:** Drew Johnson

**Editora:** Panini Comics  
**Formato:** 17 cm x 26 cm

**Páginas:** 76 páginas  
**Preço:** R\$ 7,40





# Ronaldinho Gaúcho

## CRAQUE NOS GRAMADOS E NO GIBI

Ronaldinho Gaúcho não é Pelé. Isso é fato. Porém, a exemplo do que aconteceu com o rei do futebol e Pelezinho, o craque do Barcelona tem agora a sua versão nas histórias em quadrinhos. De casa nova. A Editora Globo chegou a publicar três edições do novo gibi, mas quem lança a HQ é atualmente é a Panini. O resultado agrada não poderia ser outro, mantendo a qualidade que os fãs de *Turma da Mônica* estão acostumados.

Muitas mudanças. Ronaldinho virou criança, mora na casa anil da esquina e traja uma camisa amarela e calção azul – praticamente um uniforme da Seleção Brasileira. Até a sua medalha em formato “R” está presente nessa versão cartunizada, e, claro, os indefectíveis rabo-de-cavalo e dentes proeminentes – ele, ao menos, não pode chamar Mônica de dentuça. Não apenas ela como também toda a trupe aparece, como Cascão, Cebolinha, Jeremias, Titi, seus novos companheiros de pelada do Bairro do Limoeiro.

Além de Ronaldinho, toda a sua família está na HQ: Dona Miguelina, sua mãe, Assis, seu irmão (ex-jogador e empresário dele na vida real), Deisi, sua irmã e, por fim, Diego, personagem baseado em seu sobrinho. Ele é acompanhado ainda pelos companheiros caninos Bala e Bolo, que também gostam de futebol.

Toda a sua rotina gira em torno da bola, seja para convocar os amigos para uma partida ou para acompanhar o futebol pela TV. O mais bacana do gibi é o convívio dele, que é uma criança à moda antiga, que não se preocupa em se sujar em campos de terra, com as outras, como Dudu, acostumadas aos videogames, internet e outros atrativos da vida moderna.

Como em todas as obras do Estúdio Mauricio de Sousa, a HQ é dividida em histórias de tamanhos variados – todas bastante divertidas. Apesar de terem o futebol como tema central, não é preciso gostar do esporte para apreciar esse ótimo gibi **Ronaldinho Gaúcho**. ◊

Por Alexei Barros ([alexei@hive.com.br](mailto:alexei@hive.com.br))



### RONALDINHO GAÚCHO

**Roteiro e Desenho:** Estúdio Mauricio de Sousa

**Editora:** Panini Comics  
**Formato:** 13,4 x 19 cm

**Páginas:** 64 páginas  
**Preço:** R\$ 12,90



# Para a sua coleção



## CÃO

**Cão** é uma revista que possui uma coletânea de gêneros e estilos artísticos destinada para o público adulto. Trata-se da obra inaugural do *Studio Vermis*, empreitada que envolve diversos designers, desenhistas, escritores e artistas plásticos, da qual participa Ming Ko, colaborador da revista Arena.

**Studio Vermis**    **Páginas: 28**    **Preço: R\$2,60**



## FOLHETEEN

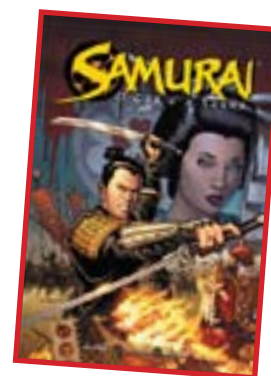
Promovido pelo *Senac-SP* e pela *Devir*, **Folheteen** foi o vencedor do I Concurso Internacional de Histórias em Quadrinhos. Esse álbum é inspirado nas tiras semanais publicadas nos jornais *Gazeta do Povo* e *Jornal do Estado*. A história gira em torno de Malu, adolescente que odeia os seus amigos e sua família por ser tachada de teen.

**Devir Editora**    **Páginas: 48**    **Preço: R\$26,00**

## O MUNDO É MÁGICO – AS AVENTURAS DE CALVIN & HAROLDO

Essa coleção é a primeira de *Calvin & Haroldo* com o selo da *Conrad*, sucedendo *Cedibra* e *Best News*, que publicaram as tiras da dupla criada pelo norte-americano Bill Watterson aqui no Brasil que estreou em 1985 e terminou em 1995. Decerto, histórias divertidas, nunca esquecendo dos devaneios do garoto loiro e seu tigre de pelúcia, Haroldo.

**Conrad Editora**    **Páginas: 168**    **Preço: R\$44,90**



## SAMURAI: O CÉU E A TERRA

Ambientado no Japão feudal de 1704, **Samurai: o Céu e a Terra** relata a epopéia de Shiro, que tenta buscar a sua amada, raptada pelos inimigos, pela China e até Europa. O roteiro é escrito por Ron Marz (conhecido pelos trabalhos com *Surfista Prateado*, *Lanterna Verde* e pelo crossover *Batman vs. Aliens*) e, a arte, é de autoria do brasileiro Luke Ross.

**Devir Editora**    **Páginas: 144**    **Preço indefinido**





# Casiopea

## CONSTELAÇÃO SONORA

Se o *T-Square* (que você conferiu em detalhes na edição passada) definiu os padrões do jazz fusion japonês, o **Casiopea** não fica por menos. Além de serem contemporâneas, as bandas chegaram a realizar diversos shows juntas, sendo o mais recente, *Casiopea vs The Square The Live!!*, lançado em DVD em 2004. Ambas compartilham em sua essência as mesmas características: músicas melódicas e cativantes, além de relações estreitas com o Brasil e os videogames.

O início da banda remonta o ano de 1976 quando os amigos Issei Noro (guitarra) e Tetsuo Sakurai (baixo) se juntaram para formar o **Casiopea**, inspirado no nome da constelação Casiopeia e, que, obviamente, nada tem a ver com a animação

brasileira em computação gráfica. A dupla receberia os reforços do tecladista Minoru Mukaiya e do baterista Takashi Sasaki no ano seguinte para finalmente debutar no álbum *Casiopea*, lançado em maio de 1979. O talento do grupo ficou notório nas nove inspiradas faixas instrumentais (todas assinadas por Noro). Apenas seis meses depois, a segunda obra, *Super Flight*, chegava com Asayake, um dos maiores portentos do quarteto.

O próximo CD, *Thunder Live*, foi o primeiro gravado ao vivo – uma característica recorrente – e marcou a estréia de Akira Jimbo no lugar de Sasaki na bateria, dando início à formação que perduraria nos anos 1980. Uma década marcada pelo sucesso *Halle*, em 1985, e apresentações em todo o mundo, inclusive Brasil (veja box para

mais informações), muitas vezes pontuados por extensos solos e duetos de Jimbo e Sakurai.

Talvez por se sobressaírem, os dois decidiram sair do grupo para formar a sua própria banda em 1989, intitulada *Jimsaku* (pormenteau dos sobrenomes da dupla). Esse ano foi o único (além de 2006, como você verá a seguir) no qual o **Casiopea** não lançou um álbum sequer. O conjunto regressaria em 1990 com o *The Party*, introduzindo Masaaki Hayama (bateria) e o talentoso Yoshihiro Naruse (baixo), responsável por injetar um som mais funk. O próximo, *Full Colors*, provaria que o quarteto não havia perdido o fulgor de outrora com a música *Fight Man*, uma das obras-primas de Issei Noro.





Mas essa formação duraria pouco. Hayama então deixou o **Casiopea** em 1992, dando lugar ao jovem Noriaki Kumagai, que estrearia em *Dramatic* e logo sairia em 1997. Com o banco da bateria vago para *Lights and Shadows*, o grupo então convidou o norte-americano Harvey Mason para três faixas e as restantes contaram com o regresso de Akira Jimbo (agora integrante suporte e não mais como membro permanente), uma vez que o *Jimsaku* havia acabado naquele ano. Sakurai, por sua vez, seguiu carreira solo.

Em 1999, o **Casiopea** apresentaria um de seus melhores álbuns: *Material*, que possuía o tempero do trompete de Futoshi Kobayashi e do sax de Takahiro Kaneko. Uma característica pouco usual, já que a banda não tem instrumentistas de sopro fixos como o *T-Square*, por exemplo. O grupo entraria prolífico no século XXI, ostentando músicas sensacionais. Claro, sem esquecer das antigas em apresentações ao vivo. Se no início Issei Noro era o autor da maioria das faixas, os últimos CDs também revelam mais composições de Mukaiya, Naruse e Jimbo. Nem por isso o guitarrista perdeu a inspiração. A contagiante *Spread*, oriunda de *Marble*, lançado em 2004, é apenas um exemplo.

## FUTURO INCERTO

Em 2005, o **Casiopea** lançaria logo em fevereiro o *GIG25*, álbum com 25 músicas antigas (uma de cada da discografia) a fim de comemorar um quarto de século do grupo. Já em novembro se uniria ao *Synchronized DNA*, banda já formada por Akira Jimbo e pelo outro baterista Hiroyuki Noritake, ex-integrante do *T-Square*, para o show *5 Stars Live*, que foi lançado em DVD. Dessa união veio também o CD gravado em estúdio, *Signal*. Depois disso, os cinco músicos fizeram shows pelo Japão e Coreia do Sul até o primeiro semestre do ano passado.

No entanto, Issei Noro estava cansado. Muito cansado. Física e mentalmente. Com as diversas apresentações, o guitarrista se exauriu. Tanto que decidiu acabar com as atividades do **Casiopea** no dia 1º de agosto de 2006, sendo o primeiro ano desde 1989 em que o grupo não lança um álbum novo. A bem da verdade, a vontade de Noro é encerrar o conjunto em definitivo, porém ele tem o receio de que os aficionados não o perdoariam por dar fim à banda que tanto regozijou seus fãs em quase três décadas. Fica a torcida para que Issei Noro recupere suas forças, terminando com esse hiato do **Casiopea** em breve com o anúncio de um CD inédito e, tomara, que o quarteto não deixe de celebrar 30 anos em 2009. ◊

Por Alexei Barros ([alexei@hive.com.br](mailto:alexei@hive.com.br))





## ESTRELAS DO PASSADO

Não há como falar de **Casiopea** sem mencionar Tetsuo Sakurai e Noriaki Kumagai. Ambos foram convidados para participar do álbum comemorativo *20th*, juntamente com Hidehiko Koike, que foi tecladista no período amador da banda. Como já mencionado, também fizeram parte do conjunto os bateristas Takashi Sasaki (de 1977 a 1979) e Masaaki Hiyama (de 1990 a 1992).

### Tetsuo Sakurai (1976-1989)

#### Baixo

Mestre do baixo slap, Sakurai lançou seis discos solo, sendo que em *Cartas do Brasil* ele foi acompanhado por Djavan, Ivan Lins, Filó Machado e outros músicos nacionais. Já em *Gentle Hearts* formou um trio com Dennis Chambers (bateria) e Greg Howe (guitarra).



### Noriaki Kumagai (1992-1997)

#### Bateria

Kumagai ingressou no **Casiopea** com apenas 22 anos e se tornou figura recorrente nos álbuns solo de Issei Noro. Atualmente faz parte do *Trix*, com Mitsuru Sutoh (ex-baixista do *T-Square*), além do tecladista Hiroshi Kubota e do guitarrista Takeshi Hirai.



## CASIOPEA É MAIS BRASIL

Nostalgia, Samba Mania, Teatro Saudade, Momento Memorial e Me Espere são os nomes em português das faixas do **Casiopea**. Todas levam toques de ritmos tipicamente brasileiros, como o samba, mas sempre mantendo o J-Fusion. Parte do álbum *Platinum*, a última delas é acompanhada pelo cantor tupiniquim Djavan. A relação com o nosso país não para por aí: o percussionista Paulinho da Costa participou do CD *Eyes of the Mind*. Além disso, o grupo já chegou a fazer duas visitas ao Brasil.

Na primeira, de 1987, o conjunto passou por São Paulo, Recife, Salvador, Recife, Rio de Janeiro, Curitiba e Porto Alegre. Infelizmente, não há nenhuma gravação oficial dessas apresentações. Em contrapartida, no ano seguinte em que foi feita uma turnê mundial, há o registro do CD *World Live'88* e no Laser Disc *Jóia Casiopea World Tour*, ambos com as músicas *Taiyo Fu* e *Red Zone*, apresentadas em solo nacional.





## ASTROS DO PRESENTE

Saiba mais sobre as relações com Brasil e videogames de cada um dos atuais integrantes do **Casiopea**:

### Issei Noro (1976-)

Guitarra

Atualmente com 50 anos, lançou cinco discos solo. O segundo deles, *Vida*, possui títulos de faixas em português, como Morro do Corcovado, Exploração e Mistério. Em 1999, o guitarrista foi convidado para arranjar e tocar a música Rush a Difficulty de *Turbo OutRun* para o álbum da *S.S.T. Band*, *Super Sonic Team G.S.M. Sega 3*. O resultado foi tão satisfatório que Noro passou não apenas a fazer todos os arranjos nos seguintes – *Hyper Drive G.S.M. Sega 4* e *Formula G.S.M. Sega 5* –, como também se tornou o supervisor da extinta banda da produtora de *Alex Kidd*.



### Minoru Mukaiya (1977-)

Teclado

Mukaiya, que completará 51 anos em outubro, é o que mais tem relação com jogos eletrônicos do quarteto. Seu currículo gamístico inclui a composição das trilhas de alguns episódios das séries *Samurai Warriors* e *Romance of the Three Kingdoms*, ambas da Koei. Além disso, ele é o chefe do setor executivo da *Ongakukan*, produtora especializada em simuladores de trem para PC, PSP e PlayStation 2. *Railfan*, o mais novo deles, foi lançado para PLAYSTATION 3 em dezembro do ano passado.



### Yoshihiro Naruse (1990-)

Baixo

A exemplo de seu antecessor, Naruse é perito no slap, porém ele ainda tem um modo peculiar de tirar o som do instrumento, tocando baixo tal qual violão – sem palheta, é claro. Com cerca de dez CDs solo, também faz parte da banda J-Fusion *Yajuh Ohkoku*, cuja discografia inclui *Genso Suikoden Ongakushu Produced by Hiroyuki Namba*, com arranjos da série de RPGs *Suikoden*, e *Candy*, álbum com duas músicas de *Castlevania: Invitation* e *Thrashard in the Cave*. Naruse fará 58 anos em novembro desse ano.



### Akira Jimbo (1979-1989, 1997-)

Bateria (suporte)

Além de *Synchronized DNA*, Jimbo, 48 anos, forma a banda *Prysm* com Hirotaka Izumi (ex-pianista do *T-Square*) e Yuji Toriyama (guitarrista e violonista que compôs ao lado de Taro Hakase a música Symphonic Poem "Hope" de *Final Fantasy XII*). Com dez discos solo e dez vídeos didáticos lançados, o baterista é bastante conhecido no cenário jazz fusion ocidental. Por exemplo, participou dos dois álbuns *Brombo!*, em que faz dupla com o contrabaixista Brian Bromberg. Também participou de *Kukeiha Club* e *Mega Man X Arrange*.





## O FUNK DA GALÁXIA

Com sete edições de 1990 a 1995, o show *Game Music Festival* unia grupos de diversas produtoras de games no Japão. No término das apresentações, os conjuntos se misturavam para tocar músicas de bandas famosas, como *Deep Purple*, *Aerosmith* e *Kiss*. Em 1992, integrantes da *Kukeiha Club* (Konami), *S.S.T. Band* (Sega) e *Alfh Lyra* (Capcom) se juntaram para fechar o evento com Galactic Funk, uma das mais populares do **Casiopea** na década de 1980.

## TEMPO ESGOTADO

O nome da faixa inicial do primeiro álbum do **Casiopea** é *Time Limit*, mas limite de tempo não é o lema do quarteto: certas músicas têm durações gigantescas, sem contar as apresentações ao vivo, que se estendem ainda mais com solos. Grande parte são medleys, sendo que a primeira delas abrange 20 hits tocados em ordem decrescente de lançamento. Excluindo miscelâneas, a mais longa é a estupenda *Universe*, que possui 25 minutos em alusão aos 25 anos da banda completados em 2005. Confira o tempo e os álbuns das de maior extensão:

Música	Álbum	Tempo
Flash Back Medley	20th	37:40
Time Capsule Medley	We Want More	36:27
Vintage Medley	Vintage 2002	27:43
Universe	Marble	25:06
Past and Future	Signal	11:47






**música**

# Green Day

## 1,039/Smoothed Out Slappy Hours OS DIAS VERDES ANTES DO AMADURECIMENTO

Este já é o segundo relançamento desta bem-sucedida coletânea que apresenta músicas de três discos do início de carreira do *Green Day* no princípio da década de 90 – o álbum 39/*Smooth* e os EPs *Slappy* e *1,000 Hours*.

O álbum ostenta a essência da banda num estilo predominantemente punk com pitadas de hardrock e hardcore na forma mais bruta possível: as guitarras predominam com riffs pesados e ritmos frenéticos, solos são mais freqüentes do que hoje em dia e o vocalista Billie Joe Armstrong já exhibe um vocal desleixado.

As letras, por sua vez são, um tanto quanto ingênuas e não tão ácidas como atualmente. No total, são 19 faixas diferentes distribuídas em dois discos que relembram uma época em que o rock'n roll era menos comercial e praticado por pessoas que tinham apenas vontade de fazer um som legal. ◊

Por Claudio Prandoni ([claudio@hive.com.br](mailto:claudio@hive.com.br))



## Fall Out Boy Infinity On High

### O LEVANTE DO CAIDAÇO BOY

Vencedores do VMA da MTV e MTV2 americanas, detentores do disco de platina duplo, indicados ao Grammy em 2006, modelos para seus próprios bonecos (sim, action figures de plástico): os quatro de Chigaco já podem fazer o que bem entenderem. Convidam Jay-Z para cantar, trabalham com Babyface, brigam com mães homofóbicas em shows, sobrevivem ao escândalo das fotos “pubianas” do baixista Pete Wentz vazadas na Internet e por fim podem dar ao luxo de amotinarem-se contra os padrões ao misturar punk, emo, pop, R&B, hardcore, gospel... Num disco que difere consideravelmente do *Fall Out Boy* já conhecido. Ainda assim mantém uma legião fiel e até obsessiva de fãs, com razão.

**Infinity On High** é sem dúvida uma empreitada de transformação e experimentação: traz faixas bastante diversificadas, com pitadas de estilos improváveis; evoca alegria e tristeza; vai do terreno ao etéreo, com a poesia de Pete Wentz e a voz absurda de Patrick Stump. Thriller, a faixa de abertura, abre a porta para a catarse que acontece nos quase cinquenta minutos seguintes de audição. **Infinity On High** é uma obra de arte, marca a evolução da banda do vinho para a água, lembrando que a água é a substância sem a qual não sobrevivemos por mais de 10 dias. ◊

Por Camila Tanabe ([camila@hive.com.br](mailto:camila@hive.com.br))

## The Legend Of Zelda Twilight Princess

### LENDÁRIA E LIMITADA

Por mais que **Twilight Princess** seja o *Zelda* mais épico de todos os tempos, a trilha sonora não partilha deste senso de magnitude. Grande parte das faixas do game da *Nintendo* são variações do tema principal, versões arranjadas de composições antigas ou mesmo canções reaproveitadas na íntegra. Apesar da repetição de acorde, os tipos de ritmos e instrumentos são variados e combinam bem com o ambiente.

Como é tradição na franquia, Koji Kondo assina todas as partituras, exceção feita apenas à primeira da OST, *Orchestra Piece #2*, conhecida também como *DS Trailer Pack*, por ser a mesma do trailer contido no cartucho de *DS* entregue à imprensa na E3 2005. Para este trabalho Kondo uniu-se ao maestro Yasuzo Takemoto e à arranjadora Michiru Oshira, gravando-a com uma orquestra, apesar de no game ela estar em formato MIDI, cuja qualidade é inferior.

Pena a *Nintendo* ter enclausurado oficialmente as músicas de **Zelda: TP** e um CD promocional com apenas sete faixas. Muitas de qualidade ficaram de fora, como o bucólico tema noturno de Hyrule Field ou o breve excerto que relembra a música do castelo de Hyrule de *Zelda: A Link to the Past*. ◊

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



## Ryu Ga Gotoku & Ryu Ga Gotoku 2

### INESPERADA COMO A YAKUZA

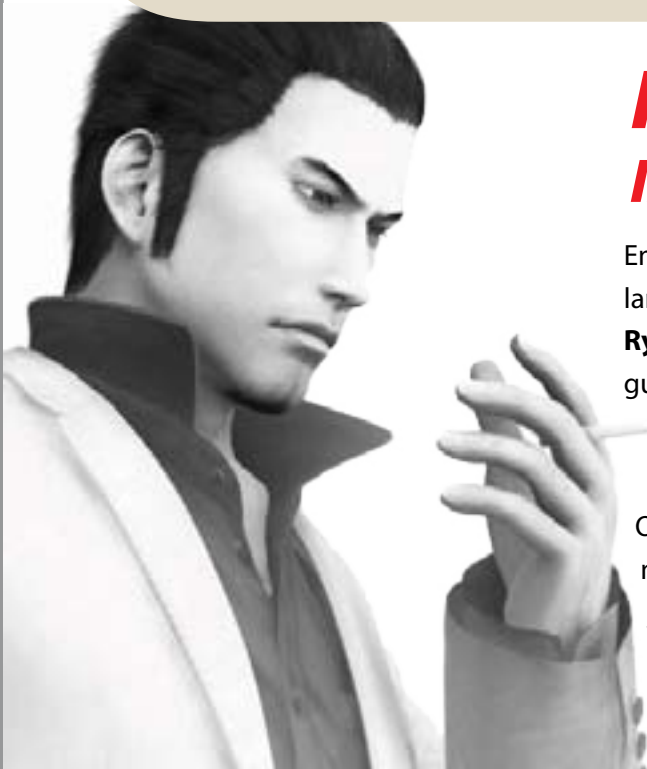
Em vez de lançar separadamente, a *Wave Master* decidiu lançar em apenas um álbum as trilhas da série da *SEGA*, **Ryu ga Gotoku**, conhecida como *Yakuza* nos EUA – o segundo capítulo da saga baseada na máfia japonesa ainda chegará ao Ocidente. Ao todo, 50 músicas em dois CDs – um correspondente para cada título.

O compositor majoritário de ambos é Hidenori Shoji, o mesmo de *F-Zero GX*. Ele traz os mesmos elementos do jogo de corrida futurista da *Nintendo*: batida techno e guitarra pesada, que combinam perfeitamente com o

clima underground de *Yakuza*. Aqui ele ainda está amparado pelo time Hideki Sakamoto, Sachio Ogawa, Hideki Sakamoto, Fumio Ito, Yuri Fukuda e Norihiko Ibino (*Metal Gear Solid 2* e 3). Esses seguem o mesmo estilo do principal, mas revelando flertes tímidos com hip hop e jazz.

Além disso, a trilha traz duas belas canções cristãs bastante inusitadas para um game: *Amazing Grace* (Preciosa Graça) e *Silent Night, Holly Night* (Noite Feliz), escritas por John Newton e Franz Xaver Gruber, respectivamente, e cantadas por Eri Kawai. Surpreendente. ◊

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

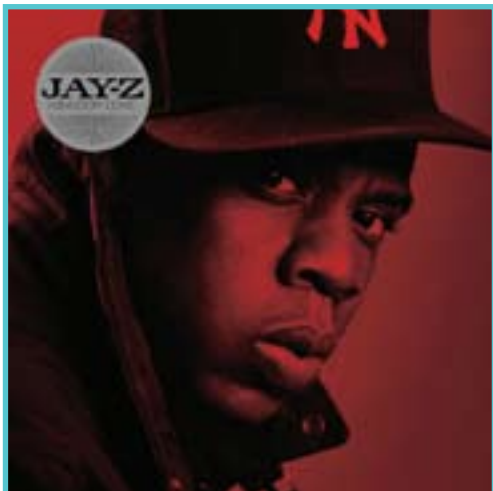






**mais**

## CD's



### JAY-Z KINDGDOM COME

O título do album semelhante à história em quadrinhos de Mark Waid e Alex Ross não é mera coincidência. Se na HQ Super-Homem retornava do exílio, aqui o rapper norte-americano Jay-Z regressa do ostracismo que muitos achavam que sinalizaria a sua aposentadoria. Enfim, o décimo disco da carreira dele com diversos convidados, como Beyoncé Knowles.

### PJ HARVEY THE PEEL SESSIONS 1991-2004

O mais novo album da cantora de rock alternativo PJ Harvey nada mais é do que uma homenagem ao falecido DJ John Peel, com quatro apresentações que ela fez no programa da rádio BBC. Nono CD dela, o disco traz 12 faixas.



## DVD's

### MADONNA THE CONFESSIONS TOUR

Prestes a completar 50 anos, Madonna não perdeu o fulgor. **The Confessions** pode não representar o seu melhor show, mas é, sem sombra de dúvidas, mas é o mais grandioso dos seus 25 anos de carreira. A apresentação foi gravada em agosto de 2006 no Wembley Arena, em Londres, Inglaterra e conta com 21 músicas, com sucessos como Like A Virgin e Lucky Star.



### THE CURE FESTIVAL 2005

Não é qualquer banda que chega aos 30 anos. The Cure, por exemplo, foi fundada em 1976 por Robert Smith para delinear os padrões do rock britânico. Festival 2005 registra 30 faixas de nove shows pela Europa depois que Porl Thompson retornou ao grupo. O DVD mescla gravações de fãs e organizadores com a captação profissional criando um efeito agradável.