

SUA REVISTA DE CULTURA GAMER

ARENA magazine

#15 DEZ.2006

Need for Speed Carbon

Mais velozes, mais procurados

007 Cassino Royale

História antiga, mas com novo James Bond

Naruto

***Contagem regressiva para a estréia do
animê no Brasil***

300 de Esparta

Edição de luxo para agradar espartanos e troianos

Hello! Project

As Popstars japonesas



editorial

Com a chegada do *Nintendo Wii* e do *PLAYSTATION 3*, a trinca de consoles da próxima geração ficou completa. Mas antes de conferir a primeira leva de games das novas máquinas será que você aproveitou todos os jogos de qualidade da atual (quase velha) era de plataformas?

Não dá tempo de jogar tudo. *Final Fantasy V*, analisado nessa edição, é um bom exemplo de um título que ficou esquecido com o tempo. Felizmente, os dois aparelhos supracitados e o *Xbox 360* têm um recurso essencial: a retrocompatibilidade. Por meio dela, é possível ter sessões de nostalgia nos aparelhos atuais com pouco dinheiro ou mesmo usando os jogos originais.

E o que seria dos videogames se não fosse o saudosismo? A *Video Games Live* é a maior prova disso, resgatando as lembranças do passado por meio da música. Não deixe de aproveitar os clássicos, mesmo que tecnicamente ultrapassados. Afinal, eles transcendem o tempo. Se não agora, em um futuro próximo.

Alexei Barros

expediente

Contato

Redação:

falae@hive.com.br

Comercial:

comercial@hive.com.br

Visite o site Arena Turbo

www.arenaturbo.com.br

Redação

Edição:

Alexei Barros

Redação:

Claudio Prandoni

Colaboradores:

Camila Tanabe, Eddy Antonini, Flávia Gasí, Ming Vinicius Ko e PH Monteiro

Arte

Projeto Gráfico:

Angelo Tripodi

Diagramação:

Roberta Mellone

Novos Projetos:

PH Monteiro

Comercial:

Clóvis Padilha

Administrativo:

Leiko Koga

Conselho:

Charles Betito Filho
Mitikazu Koga



sumário

ANIMÊ E MANGÁ

03 *LODOSS WAR A LENDA DO CAVALIRO: Quando o RPG é mangá*

05 *FULL METAL PANIC!: Todo mundo em pânico*

07 *CRYING FREEMAN: Assassino cruel, mas chorão*

08 *CDZ: PRÓLOGO DO CÉU: A caminho do Olimpo*

10 *NARUTO: Contagem regressiva para a estreia no Brasil*

12 *SAN: Morre diretor do primeiro filme de Ultraman*

13 *MAIS: Che Guevara em versão mangá coreano*

CINEMA E DVD

14 *007 CASSINO ROYALE: A estreia de Daniel Craig como James Bond*

19 *ERAGON: Conheça os livros e saiba o veredicto sobre o filme*

22 *CÓDIGO DA VINCI: Decifre o mistério em DVD*

23 *CARROS: Faltou nitro, mas vale uma locação*

24 *MAIS: Loucuras em um museu*

GAMES

25 *ESPECIAL NEED FOR SPEED CARBON: Carbonize o asfalto*

30 *DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2: O game definitivo da franquia?*

33 *ERAGON: Novo remédio contra insônia*

36 *FINAL FANTASY V ADVANCE: Não perca essa fantasia oculta de bolso*

39 *SONIC THE HEDGEHOG GENESIS: O apocalipse de Sonic*

41 *VIDEO GAMES LIVE: O grande espetáculo de game music chegou ao Brasil*

45 *OS JAPONESES E OS VIDEOGAMES: Outra cultura, outro mundo*

48 *DICAS: Códigos e segredos*

50 *MAIS: Veja quem se deu bem na Liga Hive*

HQ

51 *ARAÑA – CORAÇÃO DE HEROÍNA: As desventuras de uma aracnídea*

53 *300 DE ESPARTA: Aula de história de Frank Miller*

55 *OS MORTOS-VIVOS: Zumbis que não são de George Romero*

56 *MAIS: Biografia de Malcolm X em HQ*

MÚSICA

57 *J-MUSIC: HELLO PROJECT!: Diga olá para as jovens japonesas*

59 *ANGRA – AURORA CONSURGENS: Com berimbau, mas sem renovação*

59 *INCUBUS – LIGHT GRENADES: Maduros e explosivos*

60 *PROJECT SYLPHCEED: Quando o techno se mistura com o orquestrado*

60 *007 CASSINO ROYALE: Assista ao filme, ouça a trilha*





mangá

Lodoss War A Lenda Do Cavaleiro

RPG MEDIEVAL SEM CANETA OU JOYSTICK

Desde que séries de renome como *Dragon Ball*, *Cavaleiros do Zodíaco* e *Samurai X* terminaram de ser publicadas no Brasil, os mangás de ação (os populares shonen) deixaram de ter representantes de peso do gênero por aqui.

A *Panini*, porém, parece ter encontrado um belo candidato à ocupação deste trono vazio em **LODOSS WAR – Crônicas da Guerra de Lodoss: A Lenda do Cavaleiro**. A história é apenas uma das muitas situadas no universo fictício medieval e de fantasia de *Lodoss*.

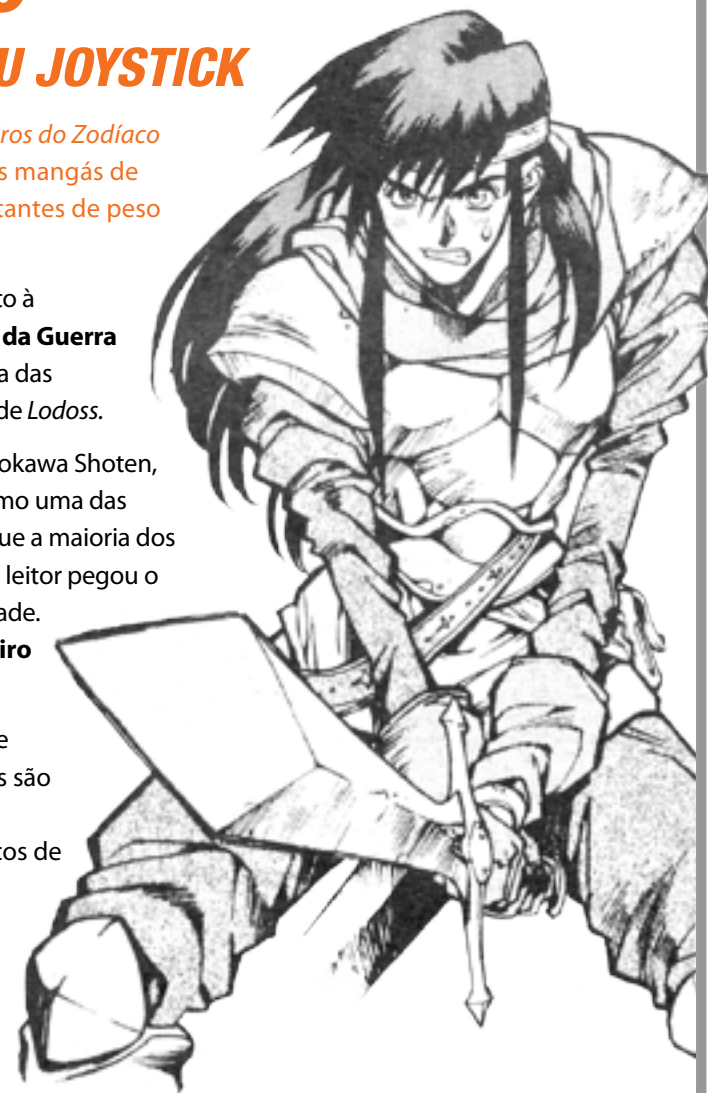
Este enredo, em particular, saiu no Japão em 1998 pelo Kadokawa Shoten, tendo tramas que a precedem, o que acaba se refletindo como uma das mais marcantes dentre as (poucas) falhas do mangá. Ainda que a maioria dos acontecimentos seja explicada, perdura a impressão de que o leitor pegou o bonde andando, ou seja, de que a aventura começou pela metade.

Heróis de batalhas têm papéis de destaque em **Lenda do Cavaleiro** e eventos anteriores desencadeiam novos.

Mesmo assim, os protagonistas são todos originais, o que atenua bastante a peculiaridade descrita acima, principalmente pelo carisma. Os aventureiros são perfeitos estereótipos de personagens de RPGs, gerando situações engraçadas.

Facilita muito simpatizar com eles, já que apresentam defeitos, características e traços de personalidade marcantes e divertidos.

O enredo de Ryo Mizuno é inteligente e utiliza bem estes elementos, usando-os para fazer a história seguir adiante. De pano de fundo rolam também intrincadas estratégias políticas e tramóias que, apesar de complicadas a princípio, vão ficando claros ainda no primeiro volume.



Vale ressaltar que isso é beneficiado ainda mais pelos apêndices incluídos no final do volume, que ajudam a entender não só o funcionamento político de *Lodoss*, como também a natureza dos poderes mágicos do lugar. Espero que tais extras estejam presentes também nos próximos cinco exemplares da saga, pois proporcionam um belo nível de imersão na aventura. Destaque também para a promessa feita nesta parte de que a *Panini* publicará mais séries de *Lodoss*, para alegria geral dos fãs de jornadas medievais.

Felizmente, o traço de Masato Natsumoto acompanha o ritmo, oferecendo um visual bem agradável e dinâmico que se adapta às diversas situações do roteiro, que pode alternar rapidamente de uma frenética cena de batalha para momentos cômicos ou até excertos de reflexão. Tudo isso sem apresentar um contraste gritante de estilo, conferindo à **Lenda do Cavaleiro** uma bela unidade visual.

Bacana também o talento do mangaká em criar uma ambientação tipicamente medieval sem poluir

demais as páginas com detalhes nas armaduras e equipamentos, ou mesmo nos cenários – contratempo freqüente na arte de Megumi Okada, no *Episódio G* de *Cavaleiros do Zodíaco*.

Por fim, o próprio mangá apresenta um acabamento de primeira linha, digno de angariar um espacinho na sua prateleira. O miolo em papel pisa brite 52 apresenta uma qualidade impecável nas ilustrações, todas bem definidas, além de serem muito duráveis. Os principais pecados ficam por conta das imagens de capa, que poderiam ter uma resolução melhor, e também pelo grande atraso desta primeira edição – no expediente do mangá o lançamento consta como outubro, mas este que vos escreve só o encontrou nas bancas na segunda quinzena de novembro.

Não obstante, a espera compensou e mal posso esperar pelo volume 2 de **Lenda do Cavaleiro**. Se o nível se mantiver e outras campanhas acontecerem pelas terras de *Lodoss*, talvez possa até deixar aquele D20 de lado por um tempo. ◊

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

LODOSS WAR – CRÔNICAS DA GUERRA DE LODOSS: A LENDA DO CAVALEIRO

História: Ryo Mizuno

Editora: Panini Comics

Páginas: 176

Desenho: Masato Natsumoto

Formato: 13 x 18 cm

Preço: R\$9,50





mangá

Full Metal Panic!

HUMOR + AÇÃO + ROMANCE = MUITA DIVERSÃO

Quando os mangás começaram a se popularizar no Brasil no início desta década, a quantidade e qualidade dos títulos eram grandes. Afinal, tratavam-se de clássicos dos quadrinhos nipônicos como *Dragon Ball*, *Os Cavaleiros do Zodíaco*, *Samurai X* e outros medalhões.

Quando tais séries acabaram, as editoras se voltaram para títulos novos que não ofereciam o mesmo esmero. Isso acabou deixando boa parte dos leitores de mangás um tanto quanto desapontados, ainda que a variedade de histórias nas bancas fosse alta.

Neste cenário pouco promissor é que desponta **Full metal Panic!**, série em nove volumes que a *Panini* trouxe para o Brasil. Com argumento de Shouji Gatou e traço de Retsu Tateo, *Furumetta* (como é conhecido no Japão) transita habilmente entre os gêneros comédia romântica e shonen (ação).

O protagonista da história é Sousuke Sagara, sargento de uma organização militar independente que tem como missão proteger a esbelta moçoila Kaname Chidori que, apesar de não saber, é uma figura política importante visada por terroristas.

Há, porém, dois detalhes importantes: o primeiro é que a ação se desenrola em um colégio japonês tradicional e o outro é que Kaname não tem conhecimento disso. Pela visão da garota e todos os outros estudantes, o sargento é um rapaz que cresceu vivendo em países em guerra e por isso tem mania de se portar como um soldado.

Tal panorama gera diversas situações cômicas, já que Sousuke lança mão de diversos artifícios bélicos para proteger Kana-chan (como ela é chamada pelas amigas no mangá). Por exemplo, após jogar uma estante de livros em um pobre rapaz que considerava ser um espião, Sagara utiliza uma granada de fumaça para fugir do local. Em outro momento, prepara uma armadilha elétrica para evitar que rosquinhas sejam roubadas do refeitório.

Ao mesmo tempo, rolam palhaçadas típicas de comédias românticas água-com-açúcar à la *Love Hina*. Perdura durante todo o volume inicial uma tensão romântica entre o casal





mangá



de protagonistas. À primeira vista, Kaname abomina Sousuke que, por sua vez, age como um militar frio focado apenas na função de guarda-costas. Mas é possível perceber em momentos um sentindo afeição pelo outro.

Outras situações típicas do gênero também aparecem, como as estudantes que trajam diminutas saias, meninos fascinados pelas roupas de baixo das garotas e outras situações características do ambiente escolar japonês comumente retratadas em animês e mangás.

Paralelamente ao entrecho principal, rola uma trama que envolve a organização militar para qual Sagara trabalha, a Mithril, e conflitos armados não muito bem elucidados. Porém, o simples de fato de estes eventos estarem ligados de alguma maneira com Chidori já são o bastante incitar a curiosidade e manter a leitura. Só espero que esta história secundária

seja bem explicada e não soe como um simples remendo para dar variedade ao mangá.

No quesito técnico **Full Metal Panic!** também surpreende, oferecendo um traço limpo e de fácil compreensão, sem deixar de lado personagens detalhados. Um ponto que vale ser ressaltado é a utilização de recursos de desenho animado para agilizar a narrativa, como feições extremamente exageradas e simplistas quando alguém fica envergonhado e cenas de ação com cortes bruscos, a exemplo do soco que o ingênuo Shinji Kazama recebe de Kaname na página 54.

Pena que **Full Metal Panic!** seja uma minissérie de apenas 9 volumes, já que tem tudo para emplacar como um dos melhores mangás da atual geração presente nas bancas brazucas. Fosse ela mais longa seria um clássico absoluto. ◻

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

FULL METAL PANIC!

História: Shouji Gatou

Desenho: Retsu Tateo

Editora: Panini Comics

Formato: 13 x 18 cm

Páginas: 176

Preço: R\$9,50



mangá



Crying Freeman

LÁGRIMAS DE CROCODILO

Ele é um homicida sem escrúpulos, impiedoso, a serviço da máfia chinesa, conhecida pela alcunha Os 108 dragões. Mas depois que assassina pessoas sem compaixão, Yo Hinomura revela uma excentricidade: lágrimas cintilantes espargem de seus olhos. Seria um sentimento de culpa por tirar a vida de uma pessoa ou apenas um indício de que é vítima de um complô?

Esse é o enredo de **Crying Freeman**, uma mangá adulto com roteiro assinado por Kazuo Koike (o mesmo de *Lobo Solitário e Filhote*) e arte de Ryoichi Ikegami, que além de *Heat* e *Sanctuary* foi responsável pela história e desenhos de *Spider-Man: The Manga*, adaptação na história em quadrinhos japonesa do Homem-Aranha. Permeada com cenas de sexo e violência, a trama ainda rendeu uma adaptação cinematográfica franco-canadense, intitulada *O combate – Lágrimas do guerreiro* em 1995, com direção de Cristophe Gans. Três anos depois a *Toei Animation* também lançou um OVA baseado em **CF**.

Não era por menos, afinal o mangá tem narrativa cinematática, com muitas cenas sem texto, que servem apenas para contemplação. Até por isso, mesmo para quem não viu o filme fica simples imaginar como foi fácil traduzi-lo para o formato de longa-metragem.

Dessa forma, é impressionante como os quadrinhos de **Crying Freeman**, mesmo sem recursos cinematográficos – trilha sonora, cores, movimento, atores etc –, consegue transmitir cenas de suspense que o instigam a você ler com atenção cada balão das falas dos personagens. Além disso, todo o mistério da conturbada origem do personagem principal e o relacionamento libidinoso com artista plástica Emu Hino já sustentam o enredo. Isso sem mencionar das intrigas políticas e o clima de espionagem.

Em suma, **Crying Freeman** é um excelente mangá para quem aprecia histórias mais adultas, como *Akira*. E o melhor é que a partir do terceiro volume a *Panini Comics* publicará material inédito no Brasil, que ainda não havia sido divulgado nas edições pgressas.◊

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

CRYING FREEMAN

Roteiro: Kazuo Koike

Arte: Ryoichi Ikegami

Editora: Panini Comics

Formato: 13 x 18 cm

Páginas: Em torno de 200

Preço: R\$9.50



animê

Cavaleiros Do Zodíaco: O Filme – Prólogo do Céu

BELO MITO INTERROMPIDO

Exatamente uma década após a estréia de *Os Cavaleiros do Zodíaco – O Filme* nos cinemas brasileiros, os Guerreiros de Atena voltam às telonas.

Cavaleiros do Zodíaco: O Filme – Prólogo do Céu chega com pouco menos de três anos de atraso em relação aos cinemas japoneses: em território nipônico o animê longa-metragem entrou em cartaz em fevereiro de 2004.

Ao menos, foi feito um excelente trabalho de dublagem, que atenua bastante esta delonga. Foram convocados os atores responsáveis pelas vozes dos heróis de Masami Kurumada na redublagem do seriado, garantindo assim familiaridade com o público cativo dos *Cavaleiros*.

Mesmo com a defasagem de um par de anos, **Prólogo do Céu** ainda impressiona bastante na parte técnica. A animação é uma das mais fluidas vistas ultimamente, rivalizando com os episódios da Fase Santuário da Saga de Hades de **CDZ** e até, com leve inferioridade, aos desenhos do *Studio Ghibli*, de Hayao Miyazaki, como *A Viagem de Chihiro* e *O Castelo Animado*.

Tal esmero está presente também na coloração, que lança mão de iluminações suaves e ambientes claros. Os próprios cenários ajudam já que a maioria é de grandes lugares ao ar livre, como ruínas, montanhas e grandes salões, geralmente adornado com plantas ou córregos de água, conferindo um aspecto a certo modo bucólico ao animê.

A trama, por sua vez, é extremamente nebulosa, tornando-a díspar de qualquer outra história dos *Cavaleiros*. Como o nome sugere, ela dá início a uma nova Saga, ilustrando a batalha dos Guerreiros de Atena contra os Guardiões dos deuses do Olimpo da mitologia grega. O problema reside no fato de ser apenas um prólogo, ou seja, um mero estopim para uma grande história.






Isso acarreta num final em aberto e elementos de roteiro não muito bem explicados, como a origem de certos antagonistas e o destino de alguns personagens.

Além disso, a narrativa é extremamente fragmentada, fazendo várias viagens no fluxo de tempo, optando por flashbacks em dados instantes ou omitindo passagens. Isso passa uma sensação de dinamismo, semelhante a um videoclipe de música, mas ao mesmo tempo exige um nível de concentração e percepção de história diferente de qualquer outra animação dos *Cavaleiros*.

O ritmo, porém, oscila muito. De velocidade turbo-nitro, o longa-metragem pula de repente para uma pegada mais cadenciada, com longas cenas contemplativas e diálogos que visam a ser profundos e filosóficos, mas caem no clichê da briga entre humanos e deuses, recorrente na série e que dá certo conforto aos fãs.

Outro ponto é que é praticamente obrigatório ter lido a série inteira de *CDZ* para compreender melhor o que acontece, deixando os leigos ainda mais a ver navios.

No final das contas, a principal mancada de **Prólogo do Céu** é dar início a uma aventura que até agora não possui continuação, deixando os aficionados pelos heróis na mão. Sorte da *Playarte Filmes*, que mesmo com o atraso em relação ao Japão trouxe um produto que se mantém atual e ainda realizou um exemplar trabalho de localização. Se tal capricho for mantido no DVD (que deve sair em abril de 2007), vai ser item obrigatório para amantes dos *Cavaleiros* e mesmo grandes produções de animê em geral. 

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





animê

Naruto

ANIMÊ FINALMENTE ESTREARÁ NO BRASIL

Um fenômeno. Assim pode ser definido **Naruto**. Criado por Masashi Kishimoto, o desenho animado se popularizou sobremaneira no Brasil sem nenhuma emissora – aberta ou a cabo – transmiti-lo por aqui. Para corroborar esse portento, basta contar quantas pessoas usaram na cabeça o hitayate (espécie de bandana) do protagonista Naruto em eventos de animê.

O sucesso é consequência do afincio dos fãs, que se embrenharam em gravar os episódios veiculados no Japão, legendá-los e distribuí-los pela internet, ajudando a divulgar o animê. Com o advento do YouTube (em fevereiro de 2005), os chamados fansubbers então encontraram um reduto perfeito, que permitia compartilhar os capítulos de maneira ainda mais fácil, dada a facilidade em publicar e visualizar os vídeos.

Se **Naruto** é famoso assim, o que dirá a partir do primeiro dia do ano que vem, quando o animê será transmitido pelo canal de TV a cabo *Cartoon Network*? Os fãs poderão acompanhar a adaptação animada de segunda a quinta-feira, às 22h30.





A história do animê tem como personagem principal Naruto Uzumaki, jovem órfão desprezado pelos adultos. Ele então decide ingressar na academia de ninjas, ao lado da garota Haruno Sakura e do sagaz Sasuke Uchiha. Dessa maneira, a tríade de mancebos recebe as orientações do lendário mentor Hatake Kakashi, que passa todos os ensinamentos e doutrinas para os aprendizes.

Em seguida, os três jovens ninjas formam o Time 7 e no arco de episódios Missão no País das Ondas têm o primeiro desafio: proteger o construtor de uma ponte até que ele consiga concluir a obra. Contudo a missão não é tão fácil quanto parece, uma vez que outros guerreiros vão contra a vontade deles. Depois dos primeiros episódios, o animê vai

adquirindo mais profundidade, principalmente no que diz respeito aos personagens secundários e no conturbado passado de Naruto, incluindo a sua misteriosa origem.

Como dá para perceber, esse é apenas parte da franquia que é **Naruto**. Além do mangá e outros produtos, cerca de vinte games já foram para o PlayStation 2, GameCube, WonderSwan Color, Game Boy Advance, PSP e Nintendo DS. E o melhor: o Nintendo Wii e o Xbox 360 também serão agraciados no futuro com os games inspirados no famoso animê. A invasão de **Naruto** está apenas começando... ◊

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



O NINJA PRODÍGIO

Com apenas 32 anos de idade, o mangaká Masashi Kishimoto é um jovem talento responsável por **Naruto**. Nascido em Okayama, seu primeiro contato com os mangás e animês foi *Doreamon* (de autoria de Fujiko F. Fujio). Além disso, ele se revela um grande fã de *Dragon Ball* e, obviamente, Akira Toriyama, isso sem mencionar *One Piece*, *Akira* e *Ghost in the Shell*. Sua primeira obra foi feita em 1996: o mangá *Karakuri*. Porém, apenas três anos mais tarde sua principal criação, **Naruto**, vinha à baila, sendo publicada em mais de vinte países.





san

Rapidinhas

Não deixe de conferir essas e outras notícias no nosso blog Sugoi Anime News

www.igjovem.com.br/anime



MOONLIGHT MILE GANHA ANIMÊ

Já está em desenvolvimento o desenho animado japonês **Moonlight Mile**, inspirado no mangá de Ohtagaki Yasuo. Com produção da *Klockwork*, o animê é feito pelo estúdio *Hibari* e será transmitido pelo canal nipônico *WOWOW*. A trama abarca conspirações e litígio entre nações, no caso, Estados Unidos e China. Não há data de lançamento prevista para a estréia.

KAZE NO STIGMA VIRA ANIMÊ

O estúdio *Gonzo* fará uma adaptação animada do livro **Kaze no Stigma**, de autoria de Yamato Yoshihiro. Até o momento, nenhuma data foi apregoada.

A história gira em torno de Kannagi Kazuma, que é abstraído do clã Kannagi (família especialista na arte do fogo) por negligência. Quatro anos depois disso, ele se torna um mestre do vento, mas atende agora pela alcunha Yagami Kazuma. Contudo, vários membros do Kannagi sofrem homicídio, sendo ele o principal suspeito. Dessa maneira, ele terá de sobrepujar os integrantes do clã que passam a apossá-lo.

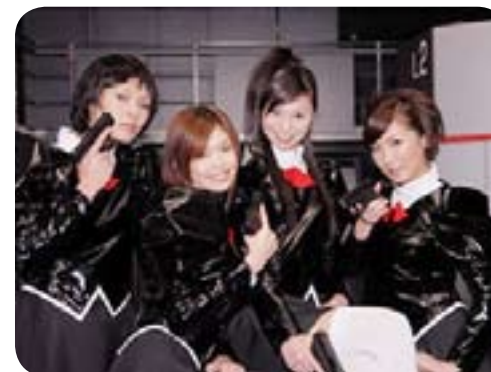


MORRE O CINEASTA JISSOUJI AKIO

Faleceu no dia 29 de novembro o diretor de cinema Jissouji Akio aos 69 anos de idade. Apesar de ter contato com inúmeros filmes japoneses de terror, ele ficou conhecido pelo trabalho em diversas sagas do lendário tokusatsu **Ultraman**.

DVD DE AGENT AIKA TRAZ CURTA-METRAGEM LIVE ACTION

Previsto para o dia 26 de janeiro do ano que vem, o DVD remasterizado do animê **Agent Aika** trará um curta live action com a participação de quatro atrizes interpretando as personagens da tropa Delmo. O desenho animado japonês também é conhecido pelo seu caráter libidinoso.




mais


OVA DE BAKURETSU TENSHI SERÁ LANÇADO EM 2007

Em 23 de março do ano que vem sai o animê **Bakuretsu Tenshi: Joe to Megu no Blues**, com a direção Oohata Kouichi e produção do estúdio Gonzo. A trama contará o passado das personagens Joe e Megu em um cenário futurista.

OBRA EMILY OF NEW MOON GANHA ADAPTAÇÃO ANIMADA

Escrito por Lucy Maud Montgomery, o livro **Emily of New Moon** irá virar animê, com produção da NHK e TMS Entertainment. O desenho animado japonês também irá abranger todo o arco de histórias, incluindo as obras *Emily Climbs* e *Emily's Quest*, que completa a trilogia. Com 26 episódios, a adaptação estreará em abril do ano que vem.



NOVA SÉRIE DE PRETTY CURE

O aclamado animê popular entre as meninas, **Pretty Cure** irá ganhar uma nova série intitulada **Yes! Pretty Cure 5**. A data de estréia prevista é para o começo do ano que vem no canal *Asahi*.

Para a sua coleção



CHE

Depois de Adolf Hitler ganhar a sua versão mangá, agora é a vez de outra figura história ganhar uma adaptação em uma história em quadrinhos oriental, um manhwa (espécie de mangá coreano): Che Guevara. O talentoso Kim Yong-hwe reconta a história do revolucionário moderno argentino, mostrando toda a biografia dele, desde a sua infância até o assassinato na Bolívia e explicando o porquê de ele ter se tornado um mito da cultura pop.

Conrad Editora
14 x 21 cm

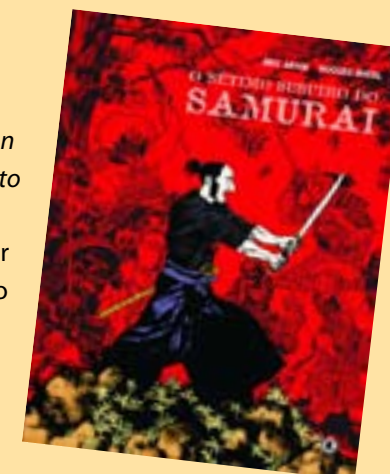
248 páginas
R\$ 23,50

O SÉTIMO SUSPIRO DO SAMURAI

Com roteiro de Eric Adam (*Lucky Luke*, *Rantanplan* e *Le Marsupilami*) e arte de Hugues Micol (*Chiquito la Muerte*), **O Sétimo Suspiro do Samurai** narra a trajetória de Toho Daisuke, que deve desvendar os segredos que circundam a vida de seu próprio mestre. A série é em dois volumes.

Conrad Editora
21 x 27 cm

120 páginas
R\$ 32,90





cinema

007 *Cassino Royale*

VIDA LONGA AO NOVO BOND

Foi com desconfiança e aversão que os fãs de James Bond encararam a escolha do inglês Daniel Craig para o papel principal, sucedendo Pierce Brosnan. Um ator loiro, de menor estatura (tem 1,80 m) e mais forte do que os seus predecessores foge do padrão da imagem dos agentes 007, de um espião alto e moreno, como Sean Connery, que mede 1,88 m. A bem da verdade, essa nova representação do personagem sintetiza o novo caminho que provavelmente a franquia irá tomar nos próximos filmes – o seguinte já deve sair em 2008.

A despeito de seguir outra vertente que se distancia da criação original, **Cassino Royale** segue uma linha retrô, já que é baseado justamente no primeiro romance de *James Bond*, cujo autor é Ian Fleming. No passado, duas adaptações foram feitas. Em 1954, o ator Barry Nelso interpretou Jimmy Bond em um episódio do programa de TV americano *Climax!*. Treze anos depois, David Niven interpretava o agente em um filme homônimo com roteiro de Woody Allen, mas tratava-se de uma paródia. Todavia, um longa-metragem da série principal nunca havia sido feito.

O início em preto e branco, que mostra como James Bond se transformou em um agente 007, atesta essa vertente saudosista. Para corroborar, em seguida vem a abertura nem tanto rebuscada. Obviamente, continua surreal, porém é muito mais modesta que a de *Um Novo Dia para Morrer*, apenas viajando com naipes e cartas de baralho. Contudo, a embasbacante perseguição inicial numa construção de um prédio em Madagascar já mostra que **Cassino Royale** é uma superprodução – é o terceiro filme mais dispendioso da série, uma vez que o orçamento de 130 milhões de dólares é sobrepujado apenas pelos 135 e 142 milhões de *O Amanhã Nunca Morre* e *Um Novo Dia para Morrer*, respectivamente.





A maior parte da trama de **Cassino Royale** se dá em Montenegro, onde Bond deve jogar pôquer a fim de evitar que o vilão Le Chiffre, banqueiro de um grupo de terroristas recupere uma fortuna. O antagonista ainda recebe a ameaça de um séquito de ameaçadores clientes oriundos de Madagascar. Nesse contexto, o protagonista se mostra muitas vezes aflito e falível, principalmente com a aparição das bondgirls Solange (Caterina Murino) e Vesper Lynd (Eva Green). Enquanto a primeira tem uma participação muito breve, a outra garante alguns dos melhores momentos do filme, graças à excelente interpretação da atriz francesa. Ainda sobre o elenco, a experiente Judi Dench retorna no papel de M.

Os fãs certamente irão perceber a ausência de Q e de todas as suas traquitanas, descaracterizando sobretudo o espião britânico. Quase, mas não total porque Bond conta com um

desfibrilador portátil em seu porta-luvas. Quem gostou de toda a evolução tecnológica de *Um Novo Dia para Morrer* pode se decepcionar um pouco nesse aspecto. Além disso, chama a atenção o fato de **Cassino Royale** pender mais para a ação do que para a espionagem, lembrando muito *Missão Impossível 3*. Assim, as cenas de violência aparecem com mais frequência do que de costume na série.

Por fim, a película tem falhas graves de continuidade, como na cena em um aeroporto em que os pneus são furados após receber tiros da polícia, mas aparecem cheios em seguida. Não obstante, as perseguições e reviravoltas dos 144 minutos garantem a qualidade do longa-metragem. Sobre Daniel Craig, é melhor esperar para ver como se sairá nos próximos filmes. Mas se repetir a atuação de **Cassino Royale**, fica a certeza que serão jornadas inesquecíveis. [O](#)

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





cinema

LICENÇA PARA CRIAR

Como a *Activision*, atual detentora da licença *James Bond* para os videogames, não fez nenhum game baseado em **Casino Royale**, nada melhor que relembrar os jogos dessa franquia que rendeu tanto clássicos como verdadeiras porcarias. O primeiro game baseado no espião britânico data o ano de 1983, quando a *Parker Brothers* lançou o jogo *James Bond 007* para *Colecovision*, *Commodore 64*, *Atari 2600*

e *Atari 2500*. Após diversos títulos de pouca relevância – como o bizarro *James Bond Jr.*, que chegou a ter uma versão para *SNES*, em 1997 surgiu uma obra-prima que revolucionaria não apenas os first-person shooters, como também os games inspirados em películas. A partir daí a quantidade de jogos inspirados em 007 grassou indiscriminadamente. Confira os títulos mais recentes:

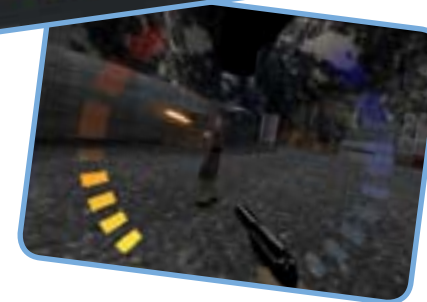


Era de ouro



GOLDENEYE 007 (1997 – N64)

Baseado no primeiro filme protagonizado por Pierce Brosnan, **GoldenEye 007** é um clássico que quebrou paradigmas, graças ao talento da *Rare*. Com uma jogabilidade variada, que mesclava ação, estratégia e stealth, provou ser possível jogar um FPS em um joystick. Um dos melhores jogos do *Nintendo 64* – foi o mais vendido do console com 8 milhões de cópias, superando *Super Mario 64* e *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* – e um dos melhores de todos os tempos.



O PORTAL DE GAMES MAIS ACELERADO DA INTERNET.

ARENA
TURBO

WWW.ARENATURBO.COM.BR



cinema

Com 007 só se vive duas vezes



TOMORROW NEVER DIES (1999 – PSONE)

Jogabilidade travada e bugs horrendos mataram esse jogo de ação em terceira pessoa desenvolvido pela *Black Ops* para *PS one*. Grande parte da ojeriza aos games de James Bond da *Electronic Arts* se deve a esse. Convenhamos, um título detestável, mesmo com as fases de carro e esqui.

THE WORLD IS NOT ENOUGH (2000 – PSONE, NINTENDO 64, GBC)

Nessa versão, a EA decidiu retornar com o gênero de tiro em primeira pessoa. Enquanto a edição para *PSone* foi feita pela *Black Ops*, a do *Nintendo 64* ficou a cargo do estúdio *Eurocom*. Embora não esteja no mesmo patamar de *GoldenEye 007*, é muito melhor que *Tomorrow Never Dies*.



AGENT UNDER FIRE (2001 – GC, PS2, XBOX)

A fim de evitar que os jogos fossem feitos apressadamente por pressão de outras empresas para coincidir com o lançamento dos filmes, a *EA Games* decidiu criar uma aventura totalmente inédita. Mesmo assim, a produtora fez um título de primeira pessoa medíocre.

007 RACING (2000 – PSONE)

Como o próprio nome indica, **007 Racing** é um game de corrida desenvolvido pela *Eutechnyx* (*Street Racing Syndicate*). Um atrativo é que vários bólidos dos filmes podiam ser pilotados, como BMW Z3, Aston Martin B5 e Lotus Esprit. Todavia, a falta de polimento comprometeu o jogo.



NIGHTFIRE (2002 – GC, PS2, XBOX, PC)

Retornando com o desenvolvimento da *Eurocom* (o predecessor havia sido feito pela própria EA) para consoles e *Gearbox* para PC, **Nightfire** é o melhor FPS pós-*GoldenEye 007*. Controles precisos, captura de movimentos realista e gráficos fluidos atestam o esmero desse game.





cinema

EVERYTHING OR NOTHING (2004 – GC, PS2, XBOX, GBA)

Será que a EA Games não sabe fazer jogos do *James Bond*? **Everything or Nothing** prova o contrário, com uma aventura inesquecível em terceira pessoa em missões a pé e a bordo de motos e carros. Ainda por cima o jogo tem uma aparição do impagável Jaws.



GOLDENEYE: ROGUE AGENT (2004 – GC, PS2, XBOX, DS)

Apenas um desenxabido arremedo do game de 1997. Aqui você comanda um desertor com um olho de ouro biônico. Progressão linear e jogabilidade repetitiva comprovam: esse FPS é a melhor definição de caça-níquel, pois foi dado esse nome ao jogo apenas para alavancar vendas.



FROM RUSSIA WITH LOVE (2005 – GC, PS2, XBOX, PSP)

Nos moldes de *Everything or Nothing*, esse game é uma adaptação do segundo filme do agente 007, lançado em 1963. O chamariz do título é presença da voz e face de Sean Connery, o melhor ator de todos os James Bond. Lamentável apenas o baixo desafio da aventura.

O Amanhã Nunca Morre

Depois de oito anos com a licença sob domínio da EA Games, a Activision comprou os direitos da franquia *James Bond* em maio desse ano para até 2014 a fim de produzir tanto games baseados em filmes, quanto novas aventuras, para PC, consoles da nova geração e portáteis.

Contudo, um novo jogo do 007 não deve sair até 2008. Mas ao que tudo indica a espera valerá a pena. Para o desenvolvimento a produtora incumbiu o estúdio Treyarch, o mesmo de *Call of Duty 2: Bid Red One* e do aclamado *Call of Duty 3*.

ACTIVISION



Eragon: os livros

LEITURA AFIADA

Antes de mais nada: **Eragon** e **Eldest**, para quem não conhece, são livros escritos pelo autor de 23 anos, Christopher Paolini, que correspondem ao primeiro e segundo volume da intitulada Trilogia da Herança, uma obra infanto-juvenil.

É bom já saber... É aquela história que todos conhecem de fantasia medieval inspirada em obras clássicas, que pode ser considerada um amálgama entre *Guerra nas Estrelas*, *O Senhor dos Anéis* e *Harry Potter*, mas bem dosado. A trama se concentra no protagonista Eragon e no seu dragão (na verdade uma "dragoa") Saphira, seu treinamento com magia e espada para se consagrar como o último Cavaleiro dos Dragões, tentando restaurar e salvar o reino de um império opressor com um rei insano. Uma ordem perdida de guerreiros com poderes mágicos, telepatia etc. Lembra algo?

Sem estragar surpresas para quem for ler e fazendo uma analogia direta, o cru do roteiro tem a mesma estrutura de *Guerra nas Estrelas* e *Matrix*, em que o primeiro livro é o nascimento do herói escolhido e seu rito de passagem até virar um homem, e, o segundo, é o poder do vilão e uma

grande revelação. No enredo, há Arya, uma elfa de interesse amoroso do protagonista, além de anões e batalhas épicas, que só não caem na mesmice de outras obras similares graças à relação entre Saphira e Eragon. Por meio de um antigo pacto, ficam unidos e dependentes um do outro e realmente dão uma característica própria para o universo de Paolini, não tornando apenas mais uma fantasia genérica.

O que eu achei interessante de ambas as obras são os detalhes específicos: como os dragões são descritos, o primeiro voo de Eragon com Saphira (algo traumatizante e sangrento, pois ele não usou uma sela com um dragão escamoso e assustado), a riqueza de detalhes dos cenários e os diálogos bem encaixados, como Eragon se declarando para Arya. E ele ainda nem tem 16 anos!

Fica a observação: é um ótimo livro para se divertir se você estiver disposto a apreciar a história com a mente aberta. É uma boa leitura para toda a sua família. Bem, agora só resta saber que planos o nosso autor tem para a conclusão da história.

"Que suas espadas permaneçam afiadas!"





cinema

Eragon: o filme

ADAPTAÇÃO GENÉRICA

Era o que eu temia. **Eragon** é mais um exemplo de como uma super-produção pode dar errada pela mentalidade dos produtores hollywoodianos, que na total ignorância do que estão vendendo escolhem qualquer obra que ficou famosa e a tornam medíocre, transformando no mais genérico maria-vai-com-as-outras-porque-se-o-outro-lucrou-assim-eu-também-vou possível.

Dito isso e como fã dos livros, pontuo que os diálogos são clichês e fracos – só ficou faltando um “para o alto e avante, dragão!”. O roteiro retirou quase tudo que tinha de único do livro (deixando algo incompreensível para quem não conhece e simplório e enfadonho para quem leu).

A Fox tentou não imitar *O Senhor dos Anéis*, transformando todos os seres do livro em quase-humanos, como elfos sem orelhas pontudas, anões barbudos, altos e grandes e os urgals (os pseudo-orcs chifrudos de Eragon) em carecas de cara pintadas. Porém, isso descaracterizou todo o filme e resultou numa comparação ainda maior com as aventuras de Frodo.



cinema

Se já é semelhante ao concorrente, porque não abraçar a causa e fazer melhor em vez de disfarçar? O triste é que quem assiste ao filme sente-se feito de idiota pelos produtores. Tendo isso em mente, digo que somente vai gostar do longa-metragem (eu admito que me diverti, mas não menciono gostos pessoais) aquele que:

- Só prestar atenção no dragão;
- Ignorar os erros de continuidade. Em uma cena, o dragão veste uma armadura completamente diferente da usada depois. Além disso, o rosto do vilão Durza parece cair maquiagem em cada cena;

- Esquecer a atuação lamentável e fraca do elenco. John Malkovich não conta, ele aparece somente em alguns minutos pipocados no mesmo cenário, em cenas que acredito que foram filmadas em um dia;
- Desconhecer as soluções tristes para adaptar o roteiro do livro. Existem inúmeras maneiras de simular o tempo passando em um filme e em vez disso colocam um dragão crescendo de filhote para adulto em um passe de mágica que não convence ninguém.

Aliás, não consigo nem imaginar como será a sequência, se é que vai ter, já que tudo o que foi cortado na adaptação cinematográfica serviu de base na obra original para o roteiro do segundo livro.

Assista pelo lado técnico. Realmente é o melhor dragão computadorizado – lindo e impressionante – feito em filmes. É inegável. Mas imagino que o orçamento inteiro foi investido apenas nisso.◊

Por Ming Vinicius Ko (koming@gmail.com)



O BOM E O RUIM

Sim, mudou: no filme, Saphira tem asas com pena de pássaro. Pobre Fox, nem sabia o que estava fazendo... Vai ver era para parecer mais boazinha...

- **O bom:** A Saphira
- **O ruim:** Todo o resto...
- Mas que cara de bobo você tem, Eragon!





dvd



O Código Da Vinci ***Versão dupla estendida***


MAIS TEMPO PARA DECIFRAR O CÓDIGO

Esta versão estendida de **O Código Da Vinci** vem para atenuar as críticas que o filme sofreu por parte de quem havia lido o livro antes de assistir à película. Ela inclui 25 minutos de cenas cortadas da primeira versão do longa-metragem que melhor explicam as situações (ou ao menos tentam), catapultando a duração para quase três horas e diminuindo consideravelmente a sensação de que o livro best-seller de Dan Brown se tornou uma frenética caça ao tesouro sem muito sentido na obra dirigida por Ron Howard.

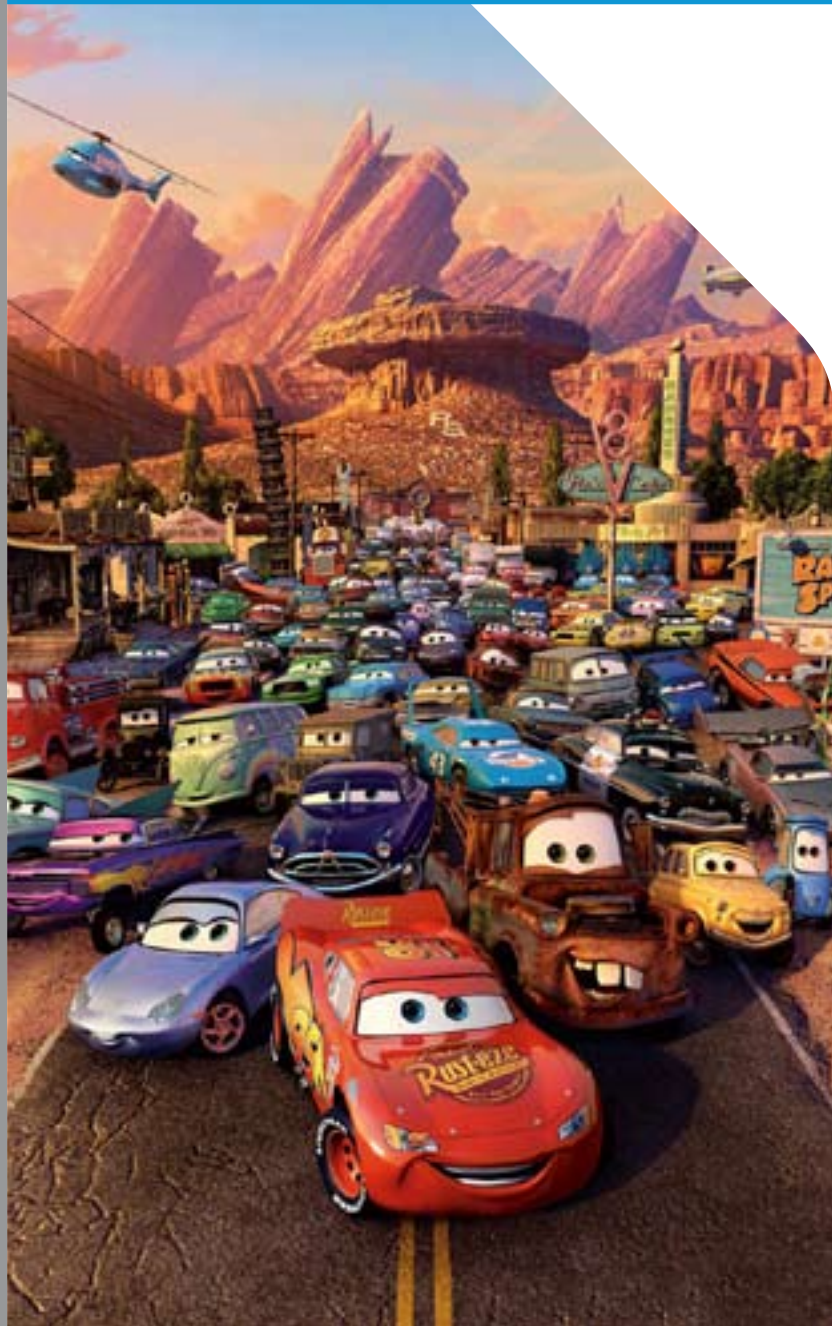
Ademais, os dois discos desta edição se configuram como um verdadeiro paraíso para os amantes de making of, documentários e qualquer outro tipo de vídeo extra que possa acompanhar um DVD.

São onze segmentos diferentes, esmiuçando elementos diversos, como o roteiro, os códigos camuflados, trilha sonora e os protagonistas Robert Langdon,

professor de História vivido por Tom Hanks, e Sophie Neveu, policial francesa interpretada pela meiga Audrey Tatou (a mesma moça de *O Fabuloso Destino de Amélie Poulain*). Se for acrescentar à conta os vídeos do disco extra enviado para quem adquiriu o pacote em pré-venda, o número pula para dezesseis.

À venda desde o dia 6 de dezembro, a edição traz também o breve excerto que confirma a produção de um longa-metragem baseado em *Anjos e Demônios*, romance de Dan Brown que precede **O Código Da Vinci**. Apesar de exibir apenas o logo, já é o bastante para animar os fãs das aventuras de Robert Langdon. Enquanto ela não sai, pelo menos podemos nos aprofundar um pouco mais no universo de **O Código Da Vinci** com esta bela edição dupla expandida. 

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



Carros

CARROS POUCO TURBINADOS

O simples fato de ser um filme da *Pixar* já torna o DVD de **Carros** digno de, pelo menos, uma locação. A jornada existencial do automóvel de corrida Relâmpago McQueen em meios a bólidos caipiras é, ao lado dos dois *Toy Story*, uma das melhores animações a aparecerem na última década, capaz de agradar tanto a crianças quanto adultos.


Infelizmente, o disco usa isso como desculpa para não oferecer uma grande variedade de extras, a exemplo da Edição Especial de 10 Anos do primeiro *Toy Story*. Ainda assim, as poucas surpresas são agradáveis.

Uma delas é a animação curta-metragem *A Banda de um Homem Só*, que mostra dois versáteis músicos usando variadas engenhocas para tentar convencer uma garotinha a dar o níquel dourado que possui a um deles. No cinema, esta sequência passava antes do próprio filme **Carros** como uma espécie de aperitivo. Prática, aliás que já se tornou tradição nas produções da *Pixar*.

Seguindo adiante, encontra-se o também curta *Mate e a Luz Fantasma*, uma anedota que tem como protagonista o enferrujado guincho Tom Mate. Apesar de breve, a história é divertida, além de ser uma excelente oportunidade de ver outros personagens de **Carros** em novas situações.

Por fim, há o minidocumentário *Inspiração para Carros* mostrando o passeio que o pessoal da *Pixar* fez à Rota 66, uma antiga estrada americana que serviu de inspiração para o universo de *Carros*. Comandada pelo sempre divertido e bem-humorado John Lasseter, diretor da *Pixar*, a trupe encontra várias figuras curiosas, mostradas rapidamente neste vídeo. O problema é que esta sequência carece de informações ou mesmo explicações aprofundadas. Tudo é contado num ritmo frenético de videoclipe que mal permite contemplar o que está sendo mostrado.

Mancada também a ausência de um making of do filme, algo que nesta era de DVDs turbinados é praticamente um item de série. Vale ressaltar que isso também ocorre na versão americana do disco, ao contrário do DVD de *A Pequena Sereia*, no qual a edição gringa possui diversos extras a mais do que na brasileira.

Mas não deixe seu motor morrer por estes vacilos. O filme é tão bom que fará você esquecer destes detalhes assim que bater os olhos no visual e velocidade impressionante das corridas e se deliciar com a trilha sonora tipicamente rockabilly. 

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


mais

Estréias na telona



UMA NOITE NO MUSEU

Dirigido por Shawn Levy, **Uma Noite no Museu** é uma comédia protagonizada por Ben Stiller, guarda noturno do Museu Noturno de História Natural, que libera uma insólita maldição. Todos os animais e ossos ganham vida e passam a aterrorizar as pessoas naquele ambiente. No elenco, estrelas como Robin Williams e Dick Van Dyke.

DÉJÀ VU

Intepretado por Denzel Washington, Doug Carlin é um agente secreto que volta no tempo a fim de evitar que uma mulher seja assassinada. Porém, ele acaba se apaixonando por ela. Dirigido por Tony Scott (*Top Gun*), **Déjà Vu** conta com trilha musical assinada por Harry Gregson-Williams, compositor de *Metal Gear Solid 2* e 3.



DIAMANTES DE SANGUE

Leonardo de Caprio é Danny Archer, um mercenário sul-africano que almeja encontrar um raro diamante de cor rosa. Contudo, o pescador Solomon Vandy (Djimon Hounsou) também tem o mesmo intento. Apesar de ter origens completamente distintas, eles se unem, uma vez que a África do Sul passa por um período conturbado. Eles ainda têm o auxílio da jornalista norte-americana Maddy Bowen (Jennifer Connelly).



Lançamentos em DVD



RAGNAROK THE ANIMATION DVD COLLECTION

O box com seis DVDs traz todos os 26 episódios de **Ragnarok The Animation**, o animê baseado no famoso MMORPG sul-coreano da *Gravity Corp.*. A protagonista da aventura é Yuufa, que inicia uma longa aventura por Rune-Midgard, onde conhece Roan, um espadachim, além da caçadora Judia e da mercadora Maya.

O HOMEM SEM SOMBRA 2

Seqüência do filme lançado em 2000, **O Homem Sem Sombra 2** traz agora Christian Slater (*Entrevista com o Vampiro*) no papel de um homem invisível, que aqui passa por um estado de insanidade após ter usado um soro que não permite que as pessoas o vejam. Vale lembrar que o longa-metragem não chegou a passar nos cinemas – foi lançado diretamente em DVD.



**especial**

NEED FOR SPEED CARBON

VELOCIDADE CONVERGENTE

Need for Speed: Carbon consegue de maneira inteligente e divertida mesclar elementos das versões *Underground* e *Most Wanted* da franquia. O resultado é um game que exhibe elementos pontuais destas encarnações ao mesmo tempo em que introduz novidades e recria um clima que remete às origens da série.

Na prática, esta salada mista funciona muito bem: tem-se à disposição uma grande cidade para explorar livremente ou não – se preferir você pode apenas selecionar onde quer ir por meio de menus.

Dividida em bairros, tal metrópole é dominada por diversas gangues de corredores noturnos de rua, as quais você deve vencer para conquistar territórios, respeito e assim se tornar o melhor dos pilotos do mundo das corridas ilegais da calada da noite.

Na parte dos desafios, a dupla de episódios *Underground* vêm à mente: eles variam em estilo, indo desde corridas simples por volta, passando por provas de velocidade e até competições de drift. A novidade em **Carbon** – alardeadas pela EA antes do lançamento do game – são as descidas de montanha, à la *Initial D* (veja box). Apesar de poucas, tais provas são pura adrenalina já que é necessária extrema perícia para zunir desfiladeiro abaixo ultrapassando competidores e ainda tomando cuidado para não despencar de metros de altura detonando sua caranga.

A parte *Most Wanted* da receita vem na forma de carros de polícia que passeiam livremente pelo cenário e podem decidir persegui-lo mesmo no meio de corridas. Isso dá uma pitada a mais de emoção ao game, exigindo domínio no

NOME DO JOGO: Need For Speed: Carbon
PLATAFORMA: PC, PS2, XBOX, GC, PS3, X360, Wii
DESENVOLVEDOR: Electronic Arts
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
NA NET: www.nfsc.com.br

GRÁFICOS:

☆☆☆☆☆☆☆☆

8,5

SOM:

☆☆☆☆☆☆☆☆

8,0

JOGABILIDADE:

☆☆☆☆☆☆☆☆

9,0

DIVERSÃO:

☆☆☆☆☆☆☆☆

8,0

NOTA FINAL:

☆☆☆☆☆☆☆☆

8,3



**especial**

volante e conhecimento do mapa da cidade para fugir dos tiras já que, além de possuírem inteligência artificial competente, eles têm carros mais velozes.

Somando-se a isso os controles tipicamente arcade da franquia – que permite fazer drifts tão facilmente como contar de um a três –, **Need for Speed: Carbon** torna-se um título agradável de jogar e fácil de aprender. No *Wii* e *PS3*, o game faz uso do sensor de movimento dos respectivos controles de maneira bem simplória, o que não acaba adicionando muito na experiência de **Carbon** na nova geração.


Outra adição bacana na jogabilidade são os ajudantes, que podem auxiliá-lo de três maneiras: bloqueando competidores, mostrando atalhos e criando vácuo para seu carro ganhar velocidade. Isso acrescenta uma dimensão estratégia até então inexistente às competições, proporcionando ainda mais diversão, principalmente pelo fato de tal esquema ser fácil de usar.

No departamento gráfico, **Carbon** não apresenta grande evolução, mesmo quando jogado no *Xbox 360* ou *PS3*. Um ponto positivo da versão *PC* é que ela não exige uma máquina de ponta para rodar com os atributos no máximo.

**especial**

A trilha sonora de 30 músicas exibe uma mistura eclética em três categorias: hip-hop, rock e electro. Eventualmente uma das faixas das três classes acaba por agradar, já que oferece uma variedade razoável. Pena que a qualidade das faixas escolhidas não chega nem aos pés do primeiro *Need for Speed Underground*, que era mais empolgante graças à predominância de rock.

As partidas online são diversão rápida e sem complicação, mas a grande estrela mesmo é o extensivo modo Career, que oferece cerca de 20 horas de correria desenfreada pelas ruas. No quesito extras a quantidade é grande, proporcionando algumas dezenas de horas a mais de corridas pelas ruas. Claro que o tuning não ficaria de fora. O funcionamento aqui é similar aos dos últimos *Need for Speed* com a adição do prático Autosculpt, que permite moldar peças para o seu bólido.

Need for Speed Carbon configura-se como uma pequena evolução da série e uma espécie de ponto de convergência de *Underground* e *Most Wanted*. As novidades são bacanas e divertidas, mas dão sinais também de cansaço da atual fórmula que a EA utiliza, principalmente quando em comparação com outros jogos de corrida arcade, como *Project Gotham Racing* ou mesmo *Burnout* – este último, mesmo sendo publicado pela própria EA, tem o dom de se reinventar quase completamente a cada versão. Quem sabe no próximo *Need* a sacudida é ainda maior para consolidar de vez a franquia como dominante no gênero? 

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



**especial**

CORRIDAS DE BOLSO

Não é porque toda a atenção está voltada para os consoles de nova geração que a EA Games ignorou os portáteis, que receberam a versão intitulada **Need for Speed Carbon Own the City**. Por ter o melhor hardware entre os aparelhos de porte pequeno, a edição para PSP possui os gráficos que mais se destacam, graças à tela cristalina e brilhante. A produtora também aproveitou os recursos do Nintendo DS, oferecendo pilotagem em duas telas. Na de cima, é possível ver carro, pistas e o cenário e na inferior, o velocímetro, informações da colocação dos pilotos na prova e outros dados. A versão do Game Boy Advance, por sua vez, é a mais fraca dos três pelas próprias limitações do portátil – o visual do asfalto e dos panoramas é excessivamente pixelado.

NAMORO PROIBIDO

A atriz que interpreta a personagem Nikki, namorada do protagonista, em **Need for Speed Carbon** é a bela canadense Emmanuelle Vaugier, de 30 anos. Ela já participou de diversos filmes, como *40 Dias e 40 Noites*, *Jogos Mortais 2* e *A Casa dos Mortos 2*.

Contudo, ela é mais conhecida pelas participações em seriados.

Além de *Veronica Mars* e *Smallville*, Emmanuelle atua em *Two and Half Men*, em que interpreta a bailarina Mia, que mantém relações amorosas com Charlie Harper (Charlie Sheen).




especial

MÚSICAS DE CARBONO

A trilha de **Need for Speed Carbon** é totalmente licenciada e possui 29 faixas com artistas como Gary Numan, Grandmaster Flash e Tomas Andersson. Por certo, dá o som perfeito durante as corridas frenéticas. Confira a lista completa dos intérpretes e suas respectivas canções:

Dynamite MC - "Bounce & After Party"

Ekstrak feat. Know -1 - "Hard Drivers"

Eagles of Death Metal - "(Don't Speak) I Came to Make a Bang"

Every Move a Picture - "Signs of Life"

Gary Numan/Tubeway Army - "Are "Friends" Electric"

Grandmaster Flash and The Furious Five - "Scorpio"

Goldfrapp - "Ride a White Horse (Serge Santiago Remix)"

Kyuss - "Hurricane"

Lady Sovereign - "Love Me or Hate Me"

Ladytron - "Sugar (Jagz Kooner Remix)" & "Fighting In Built Up Areas"

Melody. - "Feel The Rush (Junkie XL Remix)"

Metro Riots - "Thee Small Faces"

Pharrell feat. Lauren - "Skateboard P presents: Show You How to Hustle"

Priestess - "I Am the Night, Colour Me Black"

Part 2 feat. Fallacy - "One of Dem Days (Remix)"

Roots Manuva - "No Love"

Spank Rock - "What It Look Like"

Sway - "Hype Boys"

The Bronx - "Around the Horns"

The Presets - "Steamworks"

The Vacation - "I'm No Good"

Tiga - "Good As Gold"

Tigarah - "Girl Fight (Mr. D Hyphy Mix)"

Tomas Andersson - "Washing Up (Tiga Remix)"

Valient Thorr - "Heatseeker"

Vitalic - "My Friend Dario"

Wolfmother - "Joker & the Thief"

Yonderboi - "People Always Talk About the Weather (Junkie XL Remix)"

RACHAS NA TERRA DO SOL NASCENTE

A temática de corridas em cânions de **Need for Speed: Carbon** lembra em muito o mangá *Initial D*, criado por Shuichi Shigeno e ainda inédito no Brasil. A história em quadrinhos que narra as disputas ilícitas nas ruas japonesas principiou em 1995 e perdura até hoje. Além disso, foram veiculados três séries de animês, dois OVAs e um filme inspirados na franquia. O mais recente deles encerrou em 18 de fevereiro desse ano.



Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2

A GRANDE FAMÍLIA SAYAJIN

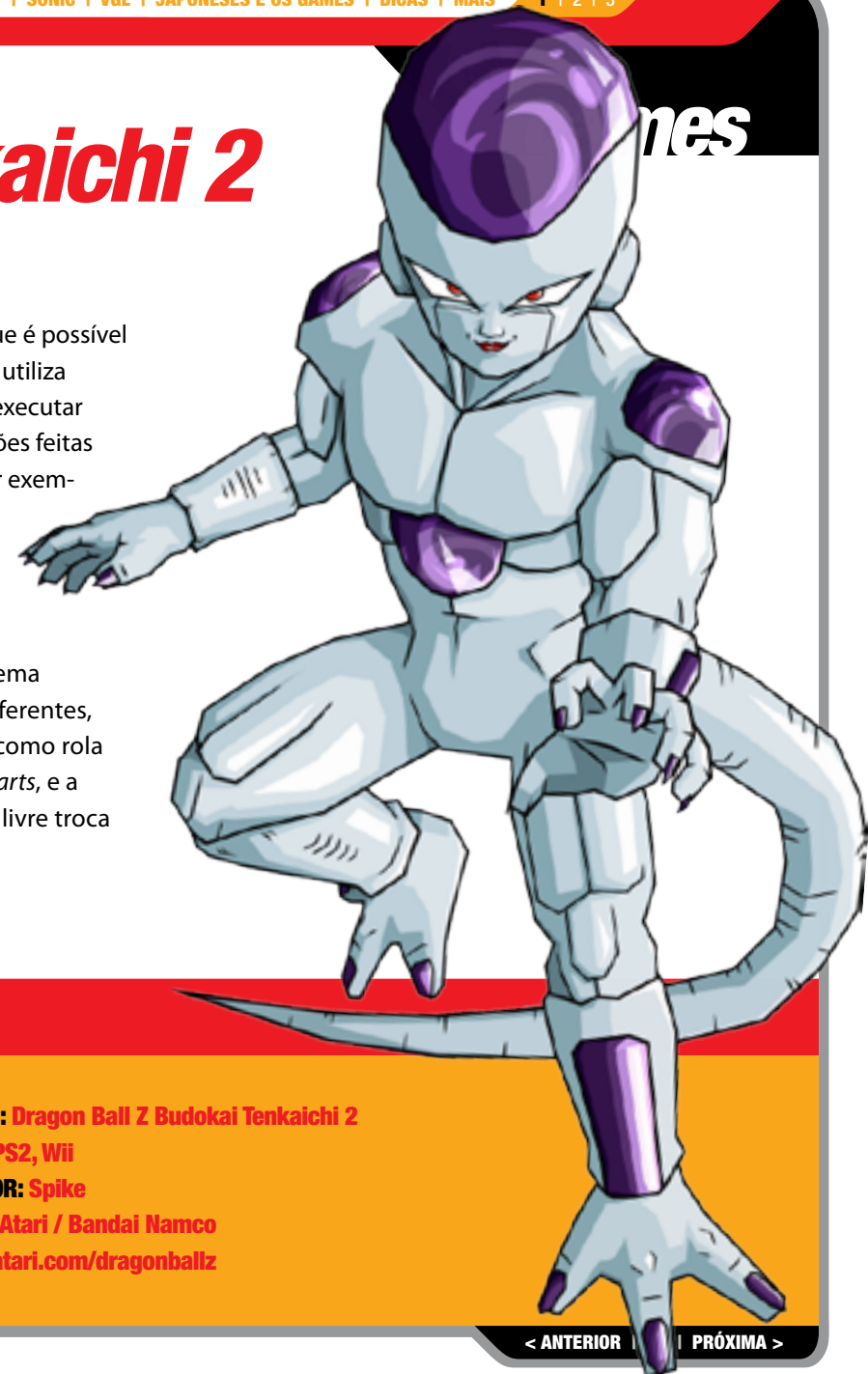
Pode esquecer aquele batalhão de cartuchos para Super Nintendo e discos de PS one: **Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2** é tudo que você poderia sonhar para um jogo de luta baseado na franquia. Este é o começo do review para quem é fã de *Dragon Ball*.

Caso você seja apenas um apreciador do gênero peleja virtual pode se alegrar também já que *Tenkaichi 2* é uma das propostas mais originais no estilo nos últimos anos.

A jogabilidade é uma evolução do sistema utilizado no primeiro *Tenkaichi*, ou seja, movimentação livre num vasto cenário tridimensional e golpes ativados por combinações de botões com uma direção no joystick – nada de comandos sequenciais à la *Street Fighter*.

No *Wii* a situação é ainda mais bacana, já que é possível optar por uma configuração de botões que utiliza o sensor de movimentos do Wiimote. Para executar certos golpes, é necessário mimetizar as ações feitas pelos heróis e vilões no mangá e animê. Por exemplo, para realizar uma Genki Dama com Goku deve-se levantar os braços e depois abaixá-los como se estivesse jogando a grande bolota de energia.

As novidades ficam por conta de um esquema elaborado de dash, que inclui dois tipos diferentes, uma eficiente trava de mira no oponente, como rola nos games 3D de *Zelda* ou em *Kingdom Hearts*, e a possibilidade de fazer lutas em dupla com livre troca de parceiro, como em *Marvel vs. Capcom*.



GRÁFICOS:

★★★★★★★★

9,0

SOM:

★★★★★★★★

8,0

JOGABILIDADE:

★★★★★★★★

8,5

DIVERSÃO:

★★★★★★★★

9,0

NOTA FINAL:

★★★★★★★★

8,4

NOME DO JOGO: Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2

PLATAFORMA: PS2, Wii

DESENVOLVEDOR: Spike

DISTRIBUIDOR: Atari / Bandai Namco

NA NET: www.atari.com/dragonballz



Ainda assim, apesar destas bacanas adições, a base do esquema de luta continua sendo um esmagamento frenético de botões sem muita estratégia. Os novos recursos acabam servindo como meros movimentos de suporte não vitais para alcançar a vitória.

Tudo isso é muito bem representado por gráficos cel-shading de altíssima qualidade, inferiores apenas aos de *Dragon Quest VIII* que, por coincidência, são também inspirados na arte do mangaká Akira Toriyama. A definição de feições dos personagens é impressionante, assim como a animação deles que peca apenas pela falta de variedade e alguns movimentos meio robóticos e travadões.

UM JOGO PARA TODOS REUNIR

Eis que chegamos ao prato principal de **Tenkaichi 2**: o modo história, que aparece sob a alcunha de *Dragon Adventure*. A princípio ele permite apenas reviver os eventos da saga dos Saiyajins, quando Raditz vêm à Terra, assim como Napa e Vegeta.

Conforme se completa as aventuras é que se percebe a grandeza do título. É possível habilitar sagas de todas as séries *Dragon Ball* – a original, com Goku criança, a *Z* e a *GT*. Pasmem, até os filmes da franquia entraram na jogada.

O legal é que, não bastasse reviver as batalhas com minúcias capazes de fazer o fã mais fanático entrar em parafuso e chorar de emoção, a maioria dos personagens que participam delas podem ser habilitados para se usar posteriormente. Completando 100% no *Dragon Adventure* alcança-se a obscena quantia de mais de uma centena de lutadores disponíveis.



games



GOKU À MODA DA CASA

A fartura não fica apenas no lado da lista de personagens já que os modos de jogo são diversos também. Os tradi-Versus – com possibilidade de combates mano-a-mano ou em dupla – e Survival dividem espaço com menus similares a RPG, nos quais podem-se personalizar os heróis Z comprando e equipando habilidades para usá-los posteriormente em outras lutas.

Porém, o mais inusitado é a Dragon Encyclopedia. Como o nome entrega, é um arquivo com informações sobre todo o universo Dragon Ball, uma verdadeira tentação para os aficionados pelas aventuras de Goku e companhia.

UM PRESENTE DE SHENG LONG

Se alguém reunisse as sete esferas do dragão e pedisse o jogo perfeito de Dragon Ball, com certeza seria algo bem próximo de Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2. Houvesse um pouco mais de refino no sistema de batalha e partidas online, com certeza teríamos um verdadeiro campeão de todos os tempos. ◊

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





games

GRÁFICOS:



5,0

SOM:



5,0

JOGABILIDADE:



3,0

DIVERSÃO:



2,0

NOTA FINAL:



3,8

Eragon

PIOR QUE BAFO DE DRAGÃO

Games baseados em filmes existem desde que os primeiros consoles foram inventados. Essa tradição, porém, leva uma horrível sina: grande parte desses títulos é péssima, apoiando-se no nome de sucesso que carregam para tentar vender.

Tal maldição perdura até hoje e **Eragon** não foge à regra. Baseado no filme do livro homônimo, o game é um hack'n slash que consegue a proeza de expor falhas deste gênero de maneira amplificada.

A mais gritante é a repetição de inimigos e situações. Em cada fase você enfrentará dezenas de vezes o mesmo modelo poligonal ou então terá de bater em alavancas ou usar magia para criar pontes. Isso e nada mais na maioria das 19 fases (contando a missão

secreta). Para piorar, a inteligência artificial dos bandidos é menor do que a de um cone de trânsito, tornando tudo desinteressante.

Para dar uma quebrada nesse replay ritmo frenético, o estúdio *Stormfront* adicionou níveis nos quais se voa na garupa de um dragão. O problema reside no fato de que tais estágios incorporam a identidade repetitiva dos outros. Assim, o que poderia ser um raro momento de variedade acaba se convertendo numa continuação da ausência de originalidade e desafio.

Partes gráfica e sonora são apenas burocráticas, com alguns momentos inspirados como, por exemplo, a representação de água, que é bem

NOME DO JOGO: **Eragon**

PLATAFORMA: **PC, X360, XBOX, PS2**

DESENVOLVEDOR: **Stormfront Studios**

DISTRIBUIDOR: **Sierra**

NA NET: **www.eragongame.com**





games



convincente. Além disso, as animações entre frases apresentam um estilo único, mesclando ilustrações, com imagens de atores reais e até cel-shading. A dublagem é competente, mas as músicas são sem graça e quase não são notadas durante a pancadaria.

Ao menos, há um prático modo cooperativo para dois jogadores, no qual seu companheiro pode entrar e sair da partida a qualquer momento, que permite dividir com um camarada o martírio que é jogar **Eragon**. Uma série de vídeos destrancáveis complementam o disco e vão desde trailers do longa-metragem até making ofs do próprio jogo.

É triste ver que a qualidade dos games baseados em filmes continua ridiculamente baixa, mesmo com exemplos do passado – *Enter the Matrix* que o diga. **Eragon** é tão ruim que nem mesmo fãs incondicionais da franquia devem passar perto, sob o risco de sofrer efeitos colaterais variados (aqui na redação o sono nos acometeu de maneira avassaladora após quinze minutos de jogo). Torçamos para que a película seja muito melhor que esta adaptação eletrônica interativa, ou então já teremos um candidato ao pior longa de 2006. ☹

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





Poder ao seu Alcance

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

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





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



games

MELHORES

PIORES

Enter the Matrix

O ambicioso projeto que visava a fazer uma ponte entre *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions* (segundo e terceiro episódio da série, respectivamente) sucumbiu perante controles horrendos e bugs assombrosos. Pior ainda: não dava nem pra controlar o Neo.

*E.T. The Extra Terrestrial*

Lançado para Atari 2600 em 1982, este grotesco título inspirado pelo clássico de Steven Spielberg é responsável por uma das histórias mais excêntricas do mundo dos videogames. Foram produzidos muitos cartuchos e poucos foram vendidos. A fim de se livrar do estoque excedente e valorizar de maneira artificial o produto, a Atari mandou enterrar no deserto do Novo México, nos Estados Unidos, milhares de cartuchos de *E.T.*

The Lord of the Rings – The Two Towers e Return of the King

Quando ninguém mais acreditava que era possível fazer uma boa adaptação de filme para game, eis que a *Electronic Arts* deu uma lição à indústria com essa dupla de excelentes títulos inspirados na trilogia cinematográfica dos livros da série *O Senhor dos Anéis*. Ótimo uso de material do filme assim como belos gráficos, jogabilidade consistente, trabalho sonoro impecável e, acima de tudo, diversão são as marcas destes jogos.

The Goonies II

Mesmo com o hardware limitado do *Nintendinho*, a *Konami* conseguiu capturar e recriar de maneira competente neste jogo de 1987 o clima de molecagem, aventura e travessuras do filme *The Goonies*. Como a maioria dos títulos da época, trata-se uma aventura bidimensional de plataforma.





games

**NOME DO JOGO:****Final Fantasy V Advance****PLATAFORMA:****GBA****DESENVOLVEDOR:****Square Enix****DISTRIBUIDOR:****Square Enix****NA NET:****www.square-enix.co.jp/ff5/****GRÁFICOS:**

☆☆☆☆☆☆☆☆

8,0**SOM:**

☆☆☆☆☆☆☆☆

9,0**JOGABILIDADE:**

☆☆☆☆☆☆☆☆

9,0**DIVERSÃO:**

☆☆☆☆☆☆☆☆

9,0**NOTA FINAL:**

☆☆☆☆☆☆☆☆

8,7

Final Fantasy V Advance

CLÁSSICO OCULTO

Um jogo injustiçado. No ano em que chegou originalmente ao mercado, 1992, **Final Fantasy V** ficou restrito apenas ao Japão, sendo lançado, portanto, apenas no *Super Famicom*, ao contrário dos capítulos quatro e seis, que também aportaram nos EUA. Muito por isso o título é considerado inferior aos seus contemporâneos do *SNES*. Em 1998, a *Squaresoft* finalmente decidiu levar o game ao território norte-americano na coletânea *FF Chronicles* para *PS one*, que ainda incluía *FF VI*. Contudo, naquela época, toda a atenção estava voltada para os RPGs do console de 32-bits da *Sony*, como *FF VII* e *FF VIII*.

Se não aproveitou aquela conversão lançada há oito anos, agora é a oportunidade perfeita para apreciar esse clássico, nessa edição para o portátil *Game Boy Advance*. Está certo que as mudanças não justificam a denominação de remake – como *FF III* para *Nintendo DS*, que também só havia chegado ao Japão na versão do *NES* de 1990, mas recebeu roupagem tri-dimensional. Porém, a *Square Enix* implementou novidades substanciais que garantem que o clássico seja devidamente apreciado para quem nunca o jogou, mesmo em meio a outros títulos com um visual mais atraente, como os recém-lançados *FF III* do *DS* e *FF XII* do *PlayStation 2*.





games

AMIGOS E AVENTUREIROS

O entrecho de **Final Fantasy V** principia com a queda de um meteorito que faz com que quatro heróis se conheçam por acaso. Ao investigar o paradeiro do corpo celestial, Bartz Klauser, jovem sagaz acompanhado pelo seu fiel chocobo Boko encontra a princesa Lenna Tycoon, que deixa o seu castelo para inquirir o desaparecimento do cristal do vento. Perto daquele local, eles se deparam com um amnésico ancião, cuja única informação que se recorda é o seu nome: Galuf, que decide se juntar aos aventureiros.

A fim de encontrar a pedra mágica elementar, a triade de personagens resolve roubar um barco dos piratas, liderados por Faris, que também se une ao grupo. Assim, o séqüito deve combater o vilão X-Death, oriundo de um mundo paralelo ao dos heróis. Tendo

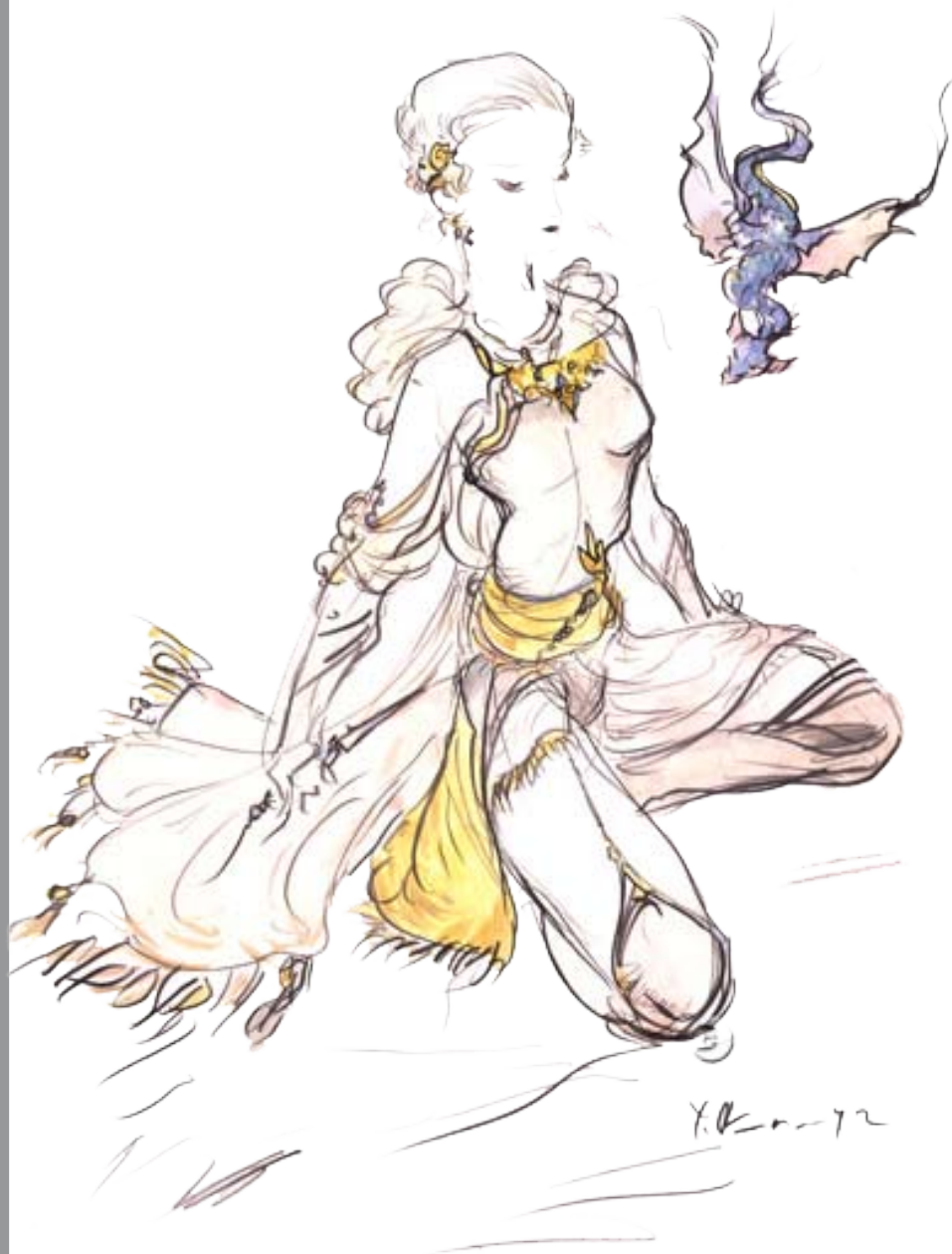
como tema principal a amizade, a história é cativante e conta com momentos emocionantes e surpreendentes, dada a época em que o game foi concebido, quando os enredos mais densos apenas começavam a aparecer.

Apesar de raramente figurar entre os melhores trabalhos de Nobuo Uematsu de acordo com a maioria os fãs, a trilha musical é absolutamente formidável. A adaptação portátil foi feita com maestria, mantendo a qualidade das composições originais. Ouvir as músicas com fones de ouvido é um imperativo, para contemplar as faixas fabulosas em sua plenitude, como a eminente Clash on the Big Bridge, que foi até inclusa em *FF XII*.





games



SISTEMA COM CLASSE

No entanto, o que mais se sobressai em **Final Fantasy V** é o sistema de profissões, introduzido no primeiro *FF*, aperfeiçoado em *FF III*, mas totalmente amadurecido aqui. Em certa parte do jogo, é possível escolher entre 22 classes disponíveis, tais quais mago do tempo, ninja, ladrão e até algumas excêntricas para um RPG, como cantor, que vão sendo liberadas de acordo com o progresso do jogo.

Cada profissão tem uma aptidão exata para determinado tipo de arma e também as mágicas aprendidas variam de job para job. Por isso, é necessário muito planejamento para que a comitiva de personagens não fique desequilibrada, com aventureiros muito fortes em ataque, mas fracos em magia na hora das batalhas, que seguem o sistema ATV (Active Time Battle), em que uma barra de energia indica quando os combatentes podem realizar as ações.

E o melhor de tudo é que na versão do *GBA*, a *Square Enix* adicionou ainda quatro classes inéditas: gladiador, canhoneiro, feiticeiro e oráculo. As outras novidades ficam por conta de uma dungeon de 30 andares, novas armas, além de um bestiário (espécie de catálogo com os monstros do jogo) e também uma opção que permite ouvir as músicas separadamente. Isso sem mencionar mudanças cosméticas, como os avatares dos personagens principais nas caixas dos diálogos com a arte de Yoshitaka Amano.

Seja pela trilha sonora, enredo ou sistema de jogo primoroso, **Final Fantasy V** é um clássico dos 16-bits que ficou marcado como o último trabalho na direção de Hironobu Sakaguchi. Nos episódios seguintes, o criador da série ocupou apenas as funções de produtor e produtor executivo. Não há como relevar a qualidade do game. Não deixe de conferir um dos clássicos do *SNES* nessa oportunidade única que é jogá-lo no portátil *Game Boy Advance*. ◊

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



games



Sonic The Hedgehog Genesis

SEGUISTAS, PEGUEM SUAS TOCHAS!

Como muita gente sabe, eu sou um grande apreciador da *Sega* e de seus jogos. Assim que surgiu a notícia de que seria lançado **Sonic the Hedgehog Genesis**, o primeiro pensamento que me acometeu foi "mas que boa idéia para comemorar os 15 anos da mascote!". Afinal, qual melhor homenagem (ou seria ironia?) que a *Sega* poderia ter feito do que relançar o título que deu origem à série exatamente no *GBA*, um console da *Nintendo*, empresa que era sua maior rival na época dos 16-bits? O conceito parece mesmo ótimo, mas a verdade é que o ouriço podia ter passado sem essa...

O jogo acabou ficando uma bagunça completa, a começar pela tela de abertura. O logotipo azul "SEGA" ainda está lá, com as vozes digitalizadas e tudo mais, mas é na tela do menu que os fãs ardorosos como eu franzirão a testa pela primeira vez: as animações, tanto do cenário que passa ao fundo quanto do personagem principal foram mutiladas. Simplesmente arrancaram quadros de animação sem o menor escrúpulo. E se o grande motivo

**NOME DO JOGO:** Sonic The Hedgehog Genesis**PLATAFORMA:** GBA**DESENVOLVEDOR:** Sega**DISTRIBUIDOR:** Sega**NA NET:** <http://www.sega.com/sonic/>**GRÁFICOS:****SOM:****JOGABILIDADE:****DIVERSÃO:****NOTA FINAL:**

2,0
2,0
1,0
1,0
1,5



games

para jogar um game do *Sonic* é a velocidade frenética da ação, parece que isso foi completamente esquecido. Os slowdowns são constantes e o campo de visão ficou menor – em várias ocasiões os inimigos simplesmente brotam na tela, ocasionando sustos desagradáveis e muitas perdas de vidas.

Como se isso não bastasse, conseguiram estragar até a trilha sonora – um dos pontos altos do game original. Regravar uma música é algo aceitável, esperado até, mas modificar é uma coisa totalmente diferente, ainda mais em jogos clássicos. Nem os efeitos escaparam da mão assassina que cuidou da produção. Diversos sons parecem estar acelerados ou apenas distorcidos. Uma tristeza.

Já é de se esperar que games comemorativos tragam alguns recursos adicionais em comparação aos originais. Dessa vez a novidade é uma opção para se salvar o progresso, uma tela para escolha de fase dentre as já jogadas e um modo alternativo, que apresenta exatamente o mesmo jogo, mas permite o uso do spin dash – aquele movimento que só surgiu nos jogos seguintes da série, em que o personagem se abaixa e gira em forma de bola para pegar impulso. E é isso. Só isso. Nada de imagens bonitas, curiosidades sobre o jogo, novas fases, personagens secretos, nem um maldito “Obrigado por ter gasto dinheiro com isso!”.

O que se passa na cabeça dos diretores da *Sega* para permitir que coisas horrendas como esse game saiam para o mercado? *Shadow the Hedgehog* (com controles e câmera muito ruins), *Sonic Riders* (ação confusa e controle péssimo), *Sonic the Hedgehog* para os consoles de nova geração (com aberrações como o visual do Dr. Robotnik e uma garota que mais parece ter saído de um *Final Fantasy*) e agora esse trambolho... Não há uma boa desculpa para se ter – ou sequer jogar – **Sonic Genesis**. Agora, se jogou e gostou, só posso dizer: vá jogar qualquer outra coisa, essa série não é para você. ◊

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





games

Video Games Live

VIDEOGAME PARA OUVIR

Ventos fortes de mudança sopram no mercado brasileiro de games. Um deles veio na forma do lançamento oficial do *Xbox 360* por aqui. Outro encontra forma na sinfonia eufórico-visual da **Video Games Live**, que fez duas performances em território tupiniquim: dia 12 de novembro na cidade do Rio de Janeiro e outra em 19 do mesmo mês na metrópole São Paulo.

O evento é o primeiro show orquestrado do mundo com canções de video-games e foi criado em 2005 pelos compositores musicais Tommy Tallarico e Jack Wall. O primeiro leva no currículo trabalhos em trilhas de diversas franquias, entre elas *Earthworm Jim*, *Mortal Kombat*, *Twisted Metal*, *Time Crisis* e outras. O segundo, por sua vez, é responsável pelas faixas sonoras de títulos como *Jade Empire*, *Myst III* e *IV*.

Demonstrando grande respeito pelo público brazuca, o espetáculo foi trazido na íntegra: incluindo o telão com trechos dos games elucidados musicalmente e o bom-humor dos anfitriões.

Tallarico foi o apresentador, introduzindo cada música e fazendo gracejos com o público. Por várias vezes incitou a galera a gritar nomes de jogos ou simplesmente berrar de alegria. Em certo momento, mais ao final do show entrou no palco com uma camisa da seleção brasileira de futebol gritando gol – mais homem-show impossível.

Outra manifestação bacana foi quando Tommy pediu a todos que estavam gravando a VGL com câmeras de vídeo e celular para depois disponibilizarem os trechos no site *YouTube* (www.youtube.com) para que outras pessoas possam apreciar. Detalhe: solicitou encarecidamente para deixarem a salva de palmas ao final de cada performance como maneira de prestigiar os músicos.





games



Homenagem merecidíssima: a Orquestra Sinfônica Jovem de Campinas e o Coral da Academia Concerto regidas por Jack Wall demonstraram grande nível de esmero executando com perfeição as músicas. De fato, algumas soaram até melhores do que nas performances estrangeiras, caso do excertos dedicados a *Civilization IV*, *Kingdom Hearts* e – opinião quase unânime do público – *Sonic the Hedgehog*.

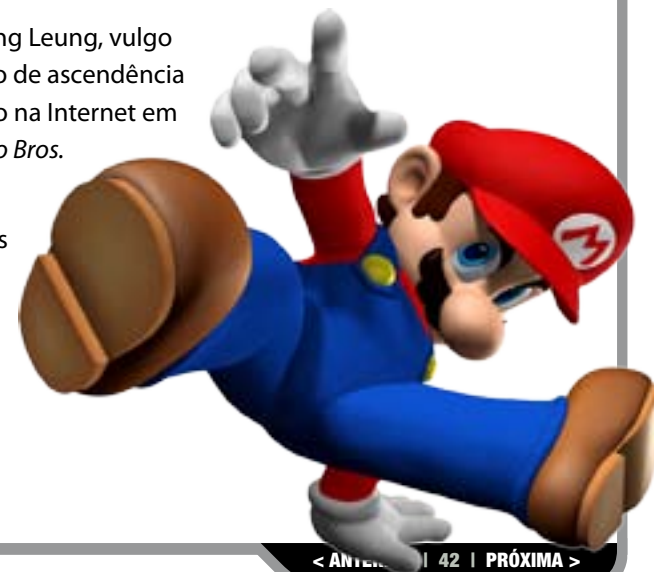
Tal habilidade foi exibida também nas impecáveis exibições inéditas de Liberi Fatali e *One-Winged Angel*, composições de *Final Fantasy VIII* e *Final Fantasy VII*, respectivamente. A primeira fechou o primeiro ato enquanto a outra foi epílogo do evento. Um efeito colateral destas canções foi demonstrar a falta que faz a presença de imagens no telão acompanhando as músicas: a *Square Enix* não permitiu o uso de cenas de games da empresa na VGL; percalço driblado em *Kingdom Hearts* com trechos de desenhos animados da *Disney*.

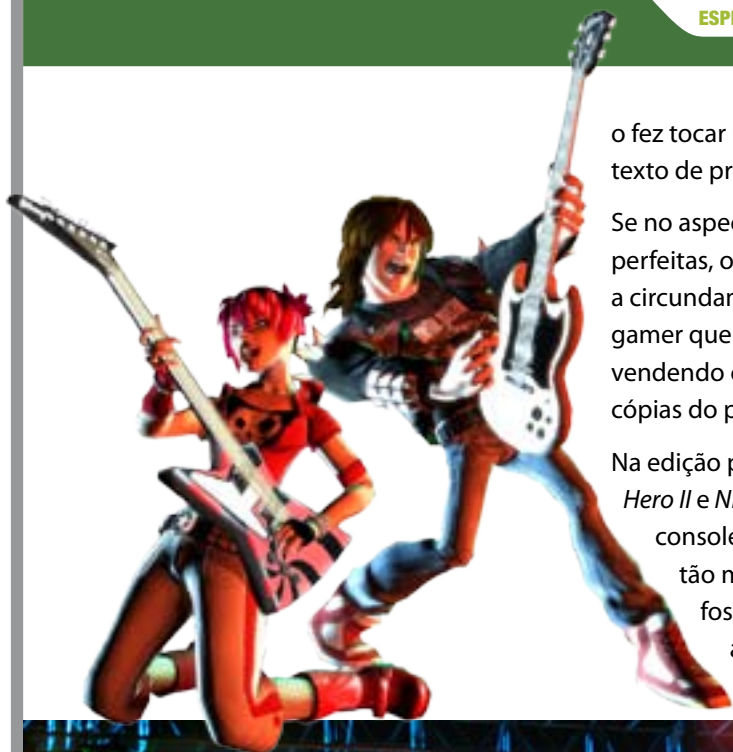
No mais, o restante do pacote básico. O medley com músicas de games clássicos abriu o show; pessoas subiram ao palco para participar de sessões de jogatina de *Frogger*, em que a orquestra tocava ao vivo a música do game, e temas de franquias antigas (*Castlevania*, *Super Mario Bros.*) e novas (*God of War*, *Halo*).

Orquestra à parte, esteve presente também Marting Leung, vulgo The Videogame Pianist, um rapaz norte-americano de ascendência nipônica que ficou famoso após publicar um vídeo na Internet em que toca no piano diversas músicas de *Super Mario Bros.* do *Nintendinho*. Pasmem, de olhos vendados.

O garoto impressionou a platéia com dois medleys impressionantes: um da série *Final Fantasy*, com fidelíssimas interpretações de temas clássicos, e outro de jogos do *Super Mario*. Não bastasse a impressionante destreza do jovem, Tallarico ainda

*As fotos dessa matéria são das apresentações nos EUA.



**games**

o fez tocar um trecho de *Mario* com os olhos vendados sob o pretexto de provar que o famigerado vídeo não havia sido forjado.

Se no aspecto espetáculo as versões brasileiras da **VGL** foram perfeitas, o mesmo não pode ser dito de outros aspectos que a circundam. Faltou, por exemplo, a tradicional feira de artigos gamer que rola antes do show. No máximo houve um balcão vendendo camisetas (que se esgotaram em minutos), bonés, cópias do programa explicativo da apresentação e pôsteres.

Na edição paulistana, rolaram também demonstrações de *Guitar Hero II* e *Nintendo Wii*, mas a sala em que as duas unidades do console da Big N se localizavam possuía tanta gente e era tão mal ventilada que talvez uma sauna em Acapulco fosse mais refrescante. Filas gigantescas e atraso na abertura das casas de show também ocorreram,

mas não chegam a ser um acontecimento tão absurdo considerando-se o panorama de shows musicais no Brasil.

Mesmo com todos estes pequenos infortúnios a **VGL** brasileira foi um sucesso tremendo – tanto que grande parte dos ingressos foi vendida meses antes do evento. Provavelmente isso deve ocorrer também em 2007, já Tommy Tallarico e Jack Wall prometeram que voltam no próximo ano com um show totalmente novo, o que mostra que o mercado brasileiro de games está crescendo o bastante a ponto de atrair novamente uma produção deste porte. Se for ao menos do nível desta primeira edição, já vale a pena começar a guardar moedinhas. ◊

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





games

PLAYLIST VERDE-E-AMARELA

As apresentações brasileiras foram uma espécie de versão remix da turnê norte-americana da VGL em 2005. Grande parte do setlist musical foi o mesmo, salvo exceções. Foram excluídas as trilhas de *Medal of Honor*, *Beyond Good & Evil*, *Headhunter*, *Myst* e *Splinter Cell*.

Em compensação, o público aqui foi agraciado por composições nunca antes executadas pela orquestra. Foram contemplados pela primeira vez temas de *Final Fantasy VII* e *VIII* e *Civilization IV*.

Confira em ordem a [playlist completa](#) de músicas das apresentações da VGL no Brasil. CP

Ato 1

- Classic Arcade Medley
- Metal Gear Solid
- Castlevania
- God of War
- Space Invaders
- Civilization IV
- Tomb Raider
- The Legend of Zelda
- Liberi Fatali (FF VIII)

Ato 2

- Frogger
- Kingdom Hearts
- Sonic the Hedgehog
- World of Warcraft
- Final Fantasy Medley no piano
- Advent Rising
- Super Mario Bros.
- Super Mario Bros. Medley no piano
- Halo 1 & 2
- Halo 3
- One-Winged Angel (FF VII)

O SILÊNCIO DOS GAMES

Apesar da qualidade e variedade de músicas da **Video Games Live**, não há como não relevar a ausência de canções memoráveis de alguns jogos notórios pelas trilhas sonoras já tocadas em outros concertos. A começar por *Dragon Quest* e o seu clássico tema composto por Koichi Sugiyama. Para se ter uma idéia, em 1986 era realizada em território nipônico a récita *Dragon Quest I Symphonic Suite*, com interpretações orquestradas do primeiro game da série. Além disso, duas franquias da Nintendo foram ignoradas na VGL: *Donkey Kong* e *Metroid*. No *Game Music Concert*, realizado em cinco edições

de 1991 a 1995 no Japão, houve performance das faixas dessas séries – de DK ainda por cima foi um medley com o tema e Aquatic Ambiance de *Donkey Kong Country*. Por fim, o concerto *PLAY! A Video Game Symphony*, que também tem turnês mundiais – tomara um dia venha para o Brasil – tem no repertório faixas de *Actraiser*, *Blue Dragon*, *Shadow of the Colossus*, além dos medleys de *Chrono Trigger* / *Cross* e de *Sonic*, que aqui recebe o arranjo de Yuzo “o mago do som” Koshiro, diferentemente da **VGL** que foi orquestrado por Richard Jacques.

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



**comportamento**

Os japoneses e os videogames

UMA RELAÇÃO PECULIAR

Nesse final de ano, o público consumidor de jogos eletrônicos está em polvorosa com o lançamento dos consoles de nova geração: o PLAYSTATION 3 e o Nintendo Wii, completando com o Xbox 360 a tríplice de consoles que irão suceder os consoles dessa geração; o PlayStation 2, que ainda terá alguns bons lançamentos – como *God of War II: Divine Retribution*, *Dawn of Mana* e *Rogue Galaxy*; o quase finado GameCube, plataforma que possui *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, e encerra a leva de títulos expressivos, e, por último, o praticamente falecido Xbox, que apenas conta com alguns jogos multiplataforma.

No dia primeiro de dezembro, o Xbox 360 foi lançado oficialmente no Brasil. Mesmo com o elevado preço de 3000 reais, se comparado com o poder aquisitivo da população, algumas lojas registraram certo movimento, algo muito surpreendente para o país que ainda não tem esse hábito.

Em outra parte do continente americano, nos EUA, a situação foi bem diferente, mas com o advento do PS3 por lá. Um dia antes do lançamento, que ocorreu em 17 de novembro, os consumidores já formavam a fila na SonyStyle Plaza em Nova Iorque para comprar o aparelho. Mas nenhuma comoção nos Estados Unidos pode ser comparada com a que ocorre no Japão, onde os videogames fazem parte do dia-a-dia e, sobretudo, fazem parte da cultura, assim como filmes, livros, música e história em quadrinhos.



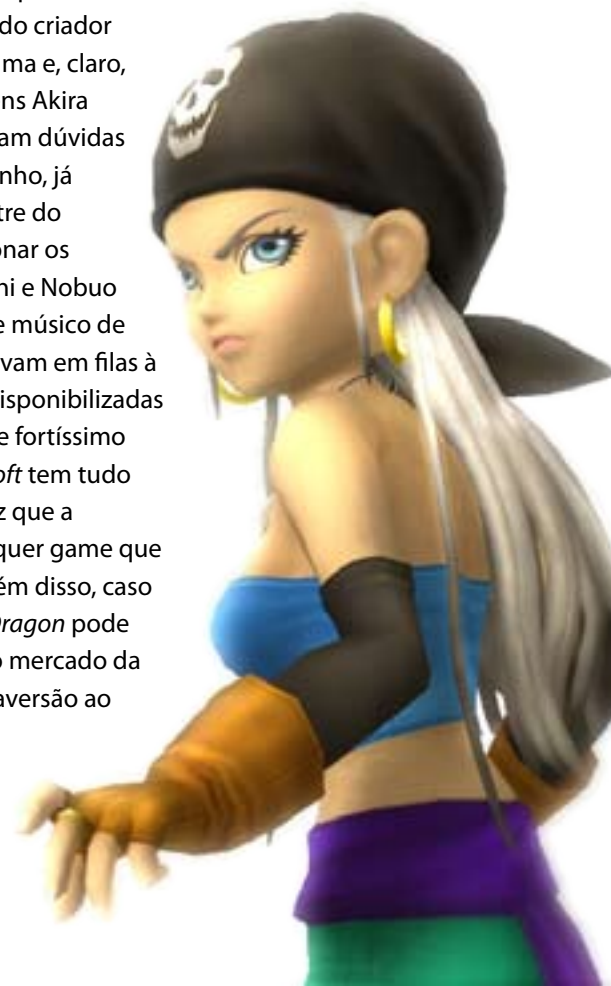


FERIADO NACIONAL: DIA DE LANÇAMENTO DE DRAGON QUEST

O RPG da *Enix* (antes da fusão com a *Square* em 2003), *Dragon Quest*, é praticamente uma instituição do Japão, desde que o primeiro game da série chegou ao mercado, mais precisamente no dia 27 de maio de 1986. A expectativa em torno dos jogos da saga aumentava a cada episódio até culminar no motim ocorrido dois anos mais tarde, mais precisamente no dia 10 de janeiro. Crianças cabularam aula. Adultos faltaram no trabalho. Tudo para comprar o famigerado cartucho de *Famicom* (o nome do *NES* em território japonês) de *Dragon Quest III*, considerado pelos leitores da revista nipônica *Famitsu* como o terceiro melhor game de todos os tempos, perdendo apenas para *Final Fantasy X* e *VII*, respectivamente. Depois das queixas de que o game atrapalharia o progresso do país, a produtora se viu obrigada a lançar os jogos da série apenas em feriados e finais de semana.

A glória da franquia é tão forte por lá, que mesmo com gráficos ultrapassados, *Dragon Quest VII* foi não apenas o jogo mais vendido do *PlayStation* e o terceiro da história, mas

também dos RPGs de todos os tempos com 4,1 milhões de unidades vendidas. O motivo para tanto? Grande parte do mérito se deve à fama do criador Yuji Horii e do compositor Koichi Sugiyama e, claro, do preeminente designer de personagens Akira Toriyama, o pai de *Dragon Ball*. Não restam dúvidas de que outro sucesso pode estar a caminho, já que também conta com a presença ilustre do mangaká: *Blue Dragon*. Isso sem mencionar os não menos famosos Hironobu Sakaguchi e Nobuo Uematsu, respectivamente idealizador e músico de *Final Fantasy*. Os japoneses se aglomeravam em filas à procura das 200 mil unidades do jogo disponibilizadas no dia 7 de dezembro. Com esse jogo de fortíssimo apelo para o público nipônico, a *Microsoft* tem tudo para propalar o *Xbox 360* por lá, uma vez que a tendência dos jogadores é rejeitar qualquer game que seja procedente dos Estados Unidos. Além disso, caso as vendas aumentem ainda mais, *Blue Dragon* pode romper uma tendência característica do mercado da Terra do Sol Nascente, que é a de certa aversão ao surgimento de novas franquias.





comportamento

SEQÜÊNCIAS E MAIS SEQÜÊNCIAS

Okami. Uma obra de arte da Clover Studio para o PlayStation 2. Aproximadamente 131 mil cópias vendidas. *Final Fantasy III*. Remake do jogo lançado para Famicom 16 anos atrás. Cerca de 840 mil unidades foram compradas. Essa disparidade das cifras atesta que os japoneses apreciam muito mais uma releitura ou mesmo um episódio inédito de uma franquia consagrada do que um título original. Prova disso é que *Final Fantasy XIII*, vindouro capítulo da saga suprema dos RPGs lidera semana após semana a lista dos jogos mais procurados pela revista *Famitsu*, seguido de outras continuações como *Resident Evil 5* e *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*.



FALA AÊ: falae@hive.com.br

Contudo, a baixa vendagem de *Okami*, também revela como o público japonês não costuma gostar de produtos que usem a própria cultura como temática. De certa forma, essa peculiaridade também pode ser vista no Brasil, com o fracasso MMORPG *Erinia*, que usa o folclore nacional como mote. Poucos jogadores se interessaram pelo game online feito aqui no país.

Seja pelas filas em busca de um console ou de um game ou pela predileção por remakes e seqüências, o Japão é um país peculiar pelo modo com que trata os videogames. Como parte do cotidiano. Como cultura. Será que um dia o Brasil também o fará da mesma forma? O lançamento oficial do Xbox 360 por aqui pode indicar o começo de uma mudança de mentalidade. Quem sabe um dia. ◯

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





Wii Sports

WII

Coloque os seguintes códigos na tela de Cheats no Options.

TROQUE A COR DA BOLA DE BOLICHE

Quando a tela estiver escurecendo antes de o jogo começar, segure o direcional digital nas seguintes direções para mudar a cor da bola.

DIREÇÃO	COR
Cima	Azul
Direita	Dourado
Baixo	Verde
Esquerda	Vermelha

JOQUE EM OUTRA QUADRA DE TÊNIS

Para jogar na quadra azul de treino, basta segurar o botão 2 na tela de aviso logo após selecionar seu personagem.

JOQUE GOLFE SEM INDICADORES NA TELA

Para tirar o medidor de força e vento da tela, segure o botão 2 na tela de seleção de percurso e escolha um.

Tony Hawk's Project 8

PS2, XBOX, PS3, X360

Coloque os seguintes códigos na tela de Cheats no Options.

CÓDIGO	EFEITO
yougotitall	Todos os especiais habilitados
needaride	Todos os decks habilitados
jammypack	Barra de especial sempre cheia
allthebest	Atributos no máximo
suckstobedead	Habilita o personagem zumbi



Elite Beat Agents

DS

HABILITE COMMANDER KAHN

Termine todas as músicas em todas as dificuldades (Breesin, Crusin, Sweatin e Hard ROCK!) para poder jogar com Commander Kahn. Ao habilitá-lo, ele substituirá o personagem Mr. X no modo multiplayer.

HABILITE MR. X

Ao abrir a dificuldade Hard Rock!, o personagem Mr. X se tornará disponível no modo Multiplayer. Apenas nele. Quando você habilitar Commander Kahn, Mr. X será substituído já que ambos são o mesmo personagem. A única diferença é que Mr. X usa uma cabeça gigante de gato.

**games**

Justice League Heroes

PS2, XBOX

Pause o jogo, segure todos os botões L e R e faça os seguintes códigos no direcional digital para ativar o efeito desejado.

CÓDIGO

↑ ↑ ↓ ↓

← ↓ → ↑ ← ↓ → ↑

→ ↓ → ↓

↓ ↓ → → ↑ ↑ ← ←

↓ ← ↑ →

EFEITO

Dá 20 escudos

Invencibilidade

Maximiza as habilidades

Energia Infinita

Habilita tudo

Eragon

PS2

MISSÃO SECRETA

Para habilitar a missão bônus Throne Room é necessário coletar os ovos secretos de todas as fases do jogo. Este nível é uma espécie de survival, no qual deve-se enfrentar vários inimigos em seguida e nada mais.

Final Fantasy V Advance

GBA

DUNGEON SECRETA

Para entrar no calabouço extra do game, você deve terminá-lo uma vez e coletar todas as armas lendárias. Feito isso, carregue seu jogo salvo e vá em direção de Phantom Village. Um pouco ao sul você encontrará bolhas emergindo da água. Use seu submarino para entrar lá e encontrar a dungeon secreta.





Definidos os vencedores da Liga Hive

No último domingo, dia 10 de dezembro, a Liga Hive Summer 06 chegou à sua fase final, com a definição dos grandes vencedores do torneio realizado na lan house Monkey na Alameda Santos.

Na disputa do FPS *Quake III Arena*, Gabriel Auler Barrientos levou a melhor. Já na competição do jogo de estratégia da *Blizzard, Warcraft III* (mapa DotA), o clã DetachmeNt1 – formado por Avec, ganso, Luna e pot – foi o campeão.

Confira a classificação final:

Quake III Arena:

- 1º: Gabriel Auler Barrientos - AMD.Spartan / Jaú - São Paulo
- 2º: Daniel Souza De Lima - AMD.Ryu / Embú das Artes - São Paulo
- 3º: Rodrigo de Souza Saboya Barros - e-12.Saboya / Rio de Janeiro
- 4º: Diogo Gumiela Fressato - e3-metroid / Curitiba
- 5º: Rodrigo Lima Wanderley - syn.agu / Pernambuco

Warcraft III: DotA:

- 1º: DetachmeNt1: Avec, ganso, Luna e pot
- 2º: DetachmeNt2: tups, kakaroto, ronin e rasta
- 3º: Hunter of Souls: H0ly, Zé Droguinha, neXt e Frango-



games



PC à la Velozes e Furiosos

Está a fim de tunar o seu computador assim como faz com os carros em *Need for Speed*? Porém, lembre-se que apenas os ventiladores podem não dar conta de tanto poder de processamento. Por exemplo, esse PC Intel core 2 duo 6600, 2 gigabytes de ram , 3 HDs de 80GB

SATA-II Video ATI X1900GT 256 PCI-express necessitou de esfriamento especial. Trata-se de um sistema de refrigeração líquida com reservatório, bomba e radiador com fluído de radiador anticongelante e antibactericida. Com tudo equipado, o computador chega a aproximadamente 50 kg.

Onde comprar: www.armory.com.br



Araña: Coração de Heroína

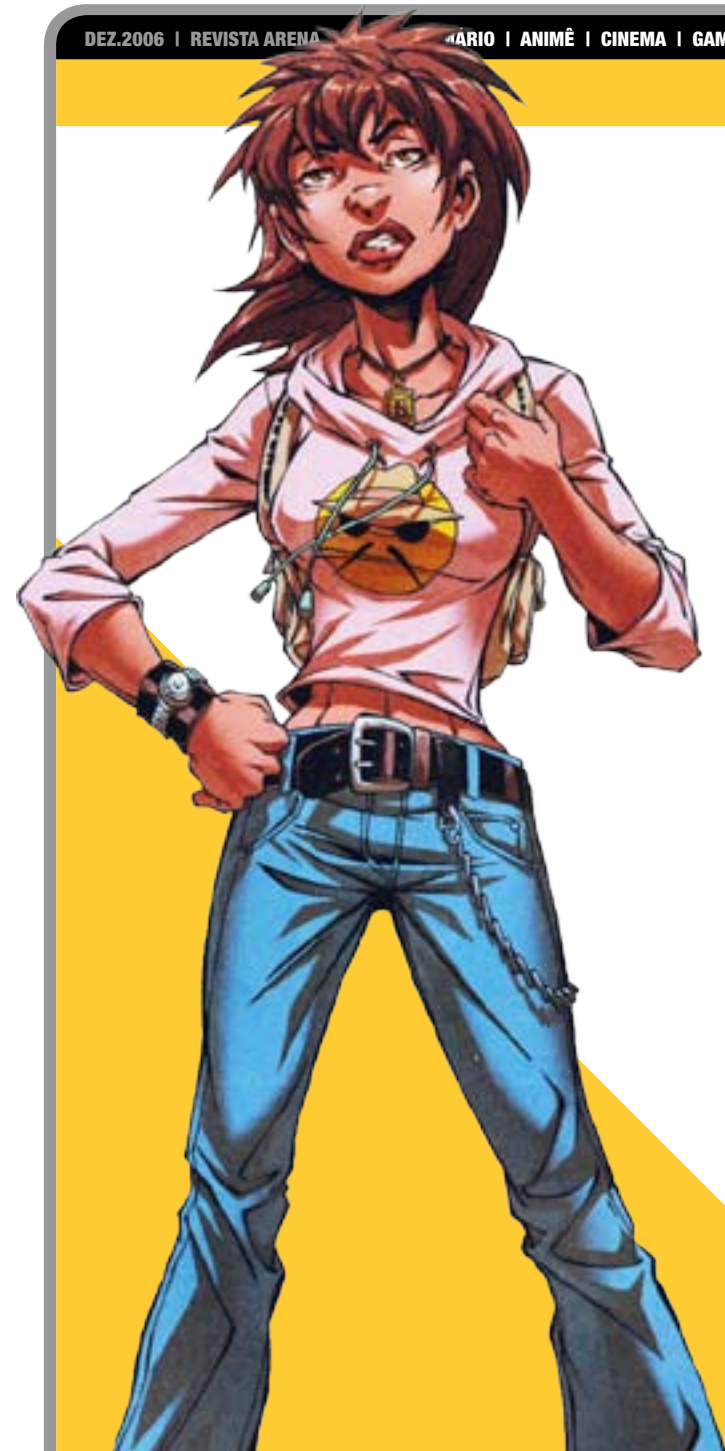
ARACNOFOBIA

Lançada originalmente em 1961, a história em quadrinhos *Amazing Fantasy* ficou marcada por estreitar nada menos do que o Homem-Aranha. Trinta e três anos depois, a *Marvel Comics* lançou a HQ em um volume dois, mas enfocando um público mais jovem apresentando, por conseguinte, personagens mais mancebos. No primeiro arco – lançado em seis edições –, era introduzida a heroína Araña. No seguinte, ainda inédito por aqui – que chegou às bancas nos Estados Unidos após um pequeno interregno –, de sete volumes, estreava Carmilla Black, a Escorpião fêmea.

No Brasil, a *Panini Comics* lançou **Araña: Coração de Heroína** em dois números, que correspondem ao publicado originalmente na *Amazing Fantasy* um até três. A princípio, a editora não lançará na sequência a conclusão do arco, possivelmente com a insegurança de que as vendas não sejam satisfatórias. A julgar pela baixa qualidade da história, tudo indica que os últimos volumes ficarão inéditos em território brasileiro.

A protagonista da trama é a jovem estudante descendente de mexicanos e porto-riquenhos Aña Sofia Corazon, que mora com o seu pai, o repórter investigativo Gil Corazon, em Brooklyn, Nova Iorque. Sua vida estudantil é interrompida por um chamado da Sociedade da Aranha, que quer que ela se torne uma guerreira predisposta a contornar a defender aquele clã da Irmandade da Vespa, uma corporação rival. Assim, acompanhada pelo mago Miguel, ela deve conciliar a escola e a atividade de heroína, que não pode ser descoberta de maneira alguma pelo seu primogênito, uma vez que tem receio de sua reação.

Além de a trama ter diversos clichês das HQs, aproveitados especialmente do Homem-Aranha, o ambiente pueril do colégio com diversas gírias torna a história absolutamente banal, desestimulando a leitura. “A gurria zoou um bagulho meu.



Ta errado ou quer que ela conserte". Esse é apenas um exemplo da frivolidade dos diálogos.

Falta profundidade na história em meio a todas essas parvas associações de aracnídeos e insetos e, principalmente, carisma dos personagens, que são inexpressivos e irrelevantes. No máximo, a heroína Araña é um pouco simpática. Quanto aos secundários, como o próprio Miguel, são insípidos sobremaneira. Curioso notar que a autora do roteiro é de renome. Fiona Avery já escreveu scripts de episódios das séries de ficção científica *Babylon 5*, *Crusade* e *Terra: Conflito Final*.

Em contrapartida, o traço de Mark Brooks que não segue uma vertente que busca o realismo, combina com o estilo despojado da HQ. Gil Corazon, por exemplo é um butramontes de braços e mãos desproporcionais. No entanto, não combina muito o estilo do artista – deveras influenciado pelo mangá, com olhos grandes e faces pouco detalhadas e também algumas cenas com cenários abstratos – se levar em conta a origem latina da Aña.

Seja pelos personagens triviais ou pela trama rasa e insossa, **Araña: Coração de Heroína** é uma história em quadrinhos de pouca importância e totalmente dispensável, que só deve ser lida pelos mais aficionados pelo Homem-Aranha e suas infindáveis variantes. ◊

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



ARAÑA: CORAÇÃO DE HEROÍNA

Roteiro: Fiona Avery

Arte: Mark Brooks

Editora: Panini Comics

Formato: americano

Páginas: 76

Preço: R\$ 5,90

Os 300 de Esparta

HONRA, DEVER E GLÓRIA

Os 300 de Esparta é um desses clássicos das histórias em quadrinhos que você tem que ler. Provavelmente já ouviu falar, ainda mais com essa enxurrada de notícias acerca da adaptação cinematográfica, que conta com participação do brasileiro Rodrigo Santoro. Para situar, a história narra os eventos da batalha das Termópilas, em que o exército de 300 homens do espartano Rei Leônidas desafiou o poderio de batalha dos persas.

É um dos quadrinhos que se encaixa perfeitamente como adaptação para a tela grande. Não que seja tarefa fácil – e não é, acertar ritmo e coloração devem ser um dos maiores problemas que a produção enfrenta – mas porque seu roteirista e desenhista, Frank Miller, já imaginou a obra em formato widescreen e ilustrou grandiosas cenas de batalha. Sua esposa, Lynn Varley, ficou responsável pelas belíssimas cores, que parecem ter sido copiadas integralmente. Do papel para a película, com a benção do criador (da HQ).

Mais do que isso, o roteiro é profundo. Além de se basear em uma das mais tocantes histórias de guerra, e ser, por partes, um relato fiel da batalha, **300** conta com personagens redon-

dos e profundos e a astúcia de Miller ao realizar um flashback ou abusar de cortes estranhos. Afinal, não é pouca tarefa descrever a tão conhecida educação espartana e ficaria muito fácil cair em um mar de clichês. No entanto, o resultado é uma pseudo-aula de história, épica, bem contada e banhada de toques de arte.

A narrativa é dividida em cinco capítulos: Honra, Dever, Glória, Combate e Vitória. Em Honra, o leitor se aproxima de Leônidas, de suas raízes, de suas crenças e da iminente guerra que se aproxima. Depois a trama se complica em Dever: a Pérsia mostra as garras e técnicas para enfraquecer Esparta antes da guerra e seu líder, divindade para os persas, deixa claro que seus interesses são mais importantes do que o coletivo. Glória apresenta um personagem importante, demonstração da educação espartana e talvez o título ganhe um gosto agri-doce. As cenas repletas de sangue estão em Combate, em que finalmente é apresentado Xerxes (papel de Santoro na adaptação). No final, tudo acaba, ou começa de novo. Você me conta.



COMBATE

Frank Miller escreveu **Os 300 de Esparta** por um motivo simples e bem humano: os heróis morrem. Para quem estava acostumado com os super-heróis da era de ouro, isso é um choque. Entretanto, Miller foi a fundo na história, pesquisou por anos e desenhou um tanto de rascunhos até chegar à forma final de **300**. Hoje, ele a considera sua obra-prima.

Por todo esse apreço, o roteirista não estava exatamente feliz e confiante nos primeiros encontros com o diretor Zack Snyder (*Madrugada dos Mortos*), mas logo deixou-se convencer pela adaptação, nas palavras de Snyder: "Acho que ele deu a permissão para nós porque ninguém mais se arriscaria a fazer **300**. Soa irreproduzível, de certas maneiras".

VITÓRIA

Finalmente chega ao Brasil a HQ **Os 300 de Esparta** do modo que ela foi concebida. A única edição nacional era de competência da *Abril* e foi lançada em 1999, no entanto não tem formato horizontal.

A *Devir* traz o formato original pela primeira vez e deve fazer bonito: serão 88 páginas coloridas, papel couché, capa com reserva de verniz e laminação fosca. **Os 300 de Esparta** custará R\$ 58.

E no ano que vem a internacional **Dark Horse Comics** publicará um livro repleto de artes conceituais do filme. Confira as imagens. ◊

Por Flávia Gasi (flaviagasi@europenet.com.br)

OS 300 DE ESPARTA

Autor: Frank Miller

Editora: Devir

Formato: 33 x 24 cm

Páginas: 88

Preço: R\$ 58,00



Os Mortos-Vivos

CAMINHOS PARA SE TRILHAR

Robert Kirkman parece ser um dos novos grandes nomes dos quadrinhos. Sua série **Os Mortos-Vivos** (no Brasil, a publicação chega ao segundo TP **Caminhos Trilhados**) faz um sucesso tremendo e ainda abocanhou o *Scream Award* de melhor HQ – se você não assistiu a mais recente e bizarra premiação norte-americana, recomendo. O trunfo do roteirista não é apenas narrar sobre zumbis (eles causam frisson até nos piores filmes). Mas fazê-lo de maneira adulta e se focar nas relações sociais dos sobreviventes.

A primeira edição da *HQM* coloca o leitor a par dos acontecimentos: uma praga levanta os mortos dos túmulos, que perambulam atrás de corpos frescos. Rick Grimes acorda de um coma no meio desse caos. O policial teme pela saúde de sua esposa e filho. Quando os encontra – a família foi salva pelo menor amigo de Rick – o protagonista deve viver em um acampamento cercado por mortos-vivos, encontrar comida, abrigo e o pior: sobreviver às relações humanas, colocadas em prova todo minuto.

O horror visceral é deixado de lado e você não vai ver nenhuma cena grandiosa de ação, com tiradas espirituosas do melhor-amigo-do-herói. O que acontece é uma volta ao que as histórias de zumbis sempre tentaram estudar: as relações sociais, principalmente quando os participantes estão em perigo.

Em termos de narrativa, as conclusões precipitadas e certas que os leitores possam ter chegado ao final do primeiro encadernado se solidificam e surgem espaços para novas tramas. No entanto, melhor ler o primeiro (e o segundo) e tirar as próprias conclusões.

O preto-e-branco cai perfeitamente para dissecar as personagens e o traço de Adlard é apenas consistente, em comparação com o trabalho de seu predecessor, Tony Moore. O que realmente chama a atenção é a edição da novata *HQM*. A qualidade gráfica de capa e páginas interiores é inquestionável. Ponto para as publicações de quadrinhos nacionais. ◊

Por Flávia Gasi (flaviagasi@europenet.com.br)



hq

OS MORTOS-VIVOS

Roteiro: Robert Kirkman

Arte: Tony Moore

Editora: HQM

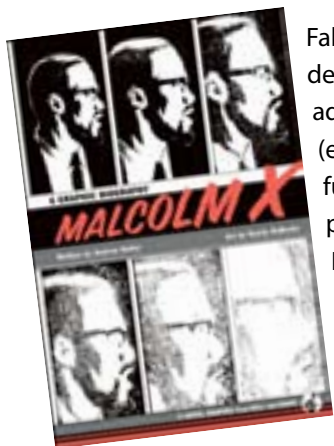
Formato: 16,5 x 24 cm

Páginas: 144

Preço: R\$ 28,90

Para colecionar

MALCOLM X: A GRAPHIC BIOGRAPHY



Falecido em 1965, **Malcolm X** foi um ativista norte-americano de suma importância para a raça negra. Sua biografia foi adaptada para as histórias em quadrinhos por Andy Helfer (ex-editor da *DC Comics*) e com arte de Randy DeBurke. No futuro, o autor promete ainda lançar as biografias em HQ do presidente dos EUA, Ronald Reagan, e também de J. Edgar Hoover, criador do FBI, ambos já falecidos.

Hill & Wang (Capa dura)

Páginas: 112

Preço: US\$15,95

JINGLE BELA A FILHA DO PAPAI NOEL



Com roteiro de Paul Dini e arte de Stephanie Gladden, J. Bone e Jose Garibaldi, **Jingle Bela** é uma história em quadrinhos humorística. Nela, o Papai Noel não se limita apenas a entregar presentes, mas também a formar uma família e ter uma filha, chamada Jingle Bella. Assim que chega na fase da adolescência ela decide ter um especial na televisão, que traz muita dor de cabeça ao seu pai.

Pixel Media

Páginas: 108

Preço: R\$108,00

INSPETOR VALLAT – UMA INVESTIGAÇÃO DADAÍSTA

Vallat é uma história em quadrinhos suíço-alemã protagonizada pelo inspetor franco-suíço Charles Vallat, cuja intenção é a de colocar em xeque a neutralidade da Suíça na I Guerra Mundial. As ilustrações são de Bruno Moser e o roteiro é escrito por Reto Gloor.

Conrad Editora

Páginas: 256

Preço: R\$ 39,00



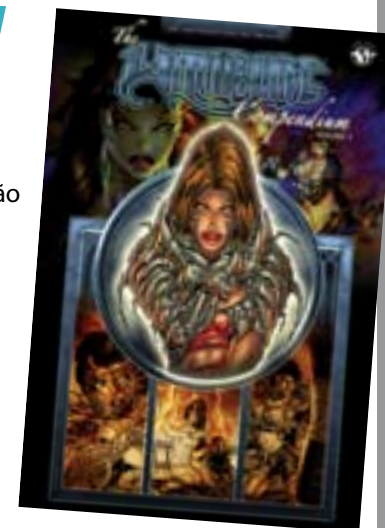
WITCHBLADE VOLUME 1 COMPENDIUM TRADE PAPERBACK

Michael Turner, Paul Jenkins e outros nomes são alguns que fizeram o sucesso *Witchblade*, que recebe uma compilação com as 50 primeiras HQs. E o melhor é que a *Top Cow Productions* promete lançar também as histórias em quadrinhos *Tomb Raider* e *The Darkness*.

Top Cow Productions

Páginas: 1248 (total)

Preço: US\$59,99





música



Hello! Project

COMERCIALMENTE GENKI

Imagine: você entra em um processo de audição para vocalista de uma banda de pop japonês com mais cinco garotas. Apenas uma será selecionada. Você e outras quatro meninas não foram escolhidas. O que fazer? Arrumar as malas e voltar para casa ou aceitar a proposta de se juntar com as perdedoras e vender 50.000 cópias de um demo single em até cinco dias?

Foi o que aconteceu com Nakazawa Yuko, Iida Kaori, Ishiguro Aya, Abe Natsumi e Fukuda Asuka em 1997 quando elas não foram selecionadas para vocalista feminino do *SharamQ*, banda do produtor Tsunku, que além de cantor desta mesma banda ainda é o produtor do **Hello! Project**, empreitada que conta com não menos que 70 garotas. Desde então o grupo principal sofreu modificações com a adição de novos integrantes e a saída de outros, ou como se fala por lá, a graduação de membros antigos totalizando 22 meninas que fizeram parte ou ainda estão no conjunto.



**música**

A idéia começou como um grupo de meninas cantando e dançando músicas com batidas de tempo acelerado com uma temática que consistia em falar de amor, amizade e viver intensamente. Com o passar dos anos, o projeto se estendeu com programas de televisão e rádio, um jogo para *PlayStation* e também com a formação de outros grupos, dos quais destacam-se:

MINIMONI

Apresentando músicas mais infantis, o grupo formado em 2001 pela *Morning Musume* Yaguchi Mari com a premissa de que os integrantes devem ter menos de 150 cm de altura.

V-U-DEN

Formado por Ishikawa Rika na sua graduação do *Morning Musume* e por mais duas garotas do *Hello! Project Eggs*, leva uma temática com maior sex-appeal do que a proposta do **Hello! Project**.

MORNING MUSUME

O principal grupo do **Hello! Project** conta hoje com 31 singles, sete álbuns, três compilações e vários DVDs de shows e filmes. A atual formação possui oito garotas.

HELLO! PROJECT EGGS

É o grupo de dancing reserva do **Hello! Project** em que não é rara a graduação dos membros para a composição de novos conjuntos.

GATAS BRILHANTES H.P.

Com esse nome mesmo, em português, é o time de futsal feminino do **Hello! Project**.

Para quem está cansado de toda a temática übersexualizada, depressiva, pseudo-revoltada da música dos anos 2000 ou simplesmente quer apresentar ao vovô uma nova opção além da coleção "Tonico e Tinoco canta Sérgio Reis e vice-versa" *Morning Musume* e todo o **Hello! Project** representam uma ótima opção de letras simples com mensagens positivas e ritmo contagiante.

P.S.: Genki – Palavra japonesa cujo um dos significados é feliz. Talvez seja o único vocábulo que consiga descrever o tipo de animação que essa variante do pop japonês tem como estado de espírito. ♡

Por Eddy Antonini (ironballs@gmail.com)





música

Angra - Aurora Consurgens

MAIS UM NO PILOTO AUTOMÁTICO

É uma pena ver a qualidade do *Angra* desperdiçada em **Aurora Consurgens**. Não leve a última frase tão ao pé da letra: este novo álbum da popular banda bazuca de heavy metal melódico apresenta o mesmo nível técnico dos discos anteriores, mais acentuadamente do último, *Temple of Shadows*.

Perdura a utilização de instrumentos e acordes que remetem à ritmos brasileiros (com o uso de berimbau) e também composições grandiosas, lembrando até canções religiosas. Mas aí vem a grande falha: falta personalidade. **Aurora Consurgens** sofre do mesmo problema de *A Matter of Life and Death*, último álbum do *Iron Maiden*. Parece que o disco inteiro foi feito em piloto automático, sem a preocupação de trazer algo novo e inesperado ao público.

Felizmente, não arranha a imagem da banda, mas parece fadado a ficar esquecido nas prateleiras das lojas. ◊

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



Incubus - Light Grenades

MATURIDADE SONORA

O *Incubus* começou com um pé no new-metal, mas há tempos trocou esse perfil por um estilo muito característico, moldado em grande parte pelo vocal envolvente de Brandon Boyd e a sonoridade atípica da guitarra de Mike Einziger.

Light Grenades, sexto álbum de estúdio da banda, produzido pelo famoso Brendon O'Brien (*Pearl Jam*, *Red Hot Chili Peppers*...), traz um som mais amadurecido, claramente feito por músicos habilidosos, que evoluíram sem ceder à pressão comercial. Segundo o grupo, esse foi o primeiro CD realizado em mais de 16 semanas, num trabalho coletivo mais elaborado e meticuloso. Merece destaque a agitada *Anna Molly*, primeiro single do álbum.

De maneira geral, a nova empreitada ainda deixa desejoso aquele que esperava rever (ou re-ouvir) o som californiano com "molejo" levemente funkeado e riffs salpicados de wah-wahs dos belos sucessos do passado, como *Summer Romance* e *Stellar*, talvez possíveis apenas por meio do trabalho mais espontâneo e intuitivo dos álbuns anteriores. ◊

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




música

Project Sylpheed SINFONIA TECHNO

Apesar de publicado pela *Square Enix*, o shooter do *Xbox 360* **Project Sylpheed**, que é desenvolvido pela *Game Arts*, tem a trilha sonora feita majoritariamente pelos funcionários da gigante dos RPGs. O compositor principal é Kenichiro Fukui, de *Front Mission 5: Scars of War*, *Einhänder* e também do obscuro *Xexex* para fliperama, quando ainda era da *Konami*. Ele contou com o amparo de Junya Nakano (*Final Fantasy X*), Kumi Tanioka (*FF XI*), além de dois músicos da *Game Arts*: Takahiro Nishi (*Silpheed* para *Sega CD*) e Keigo Ozaki.

Dessa miscelânea de compositores surgiram faixas com batida techno, que tem tudo para agradar os entusiastas de música eletrônica. Algumas orquestradas (porém com sons feitos por sintetizador) também permeiam o CD. Infelizmente, a mesmice impera. Ouça apenas as melodias durante o jogo, que ainda será lançado nos EUA sem data de lançamento revelada. ◊

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



ONDE COMPRAR?

Como é difícil encontrar trilhas de games em lojas ocidentais, aqui vão sugestões de sites de venda:

www.cdjapan.com

www.animation.com

www.play-asia.com

007 Cassino Royale SEM O TEMA, MAS MUITO JAMES BOND

As trilhas dos filmes do agente britânico são tão notáveis que chegam até a caracterizar um estilo de música próprio, pontuado por metais, cordas e percussão que fomenta os momentos de suspense. Quem está acostumado com as canções das películas mais recentes do 007 certamente irá apreciar as de **Cassino Royale**, que leva todas os elementos supracitados. Também porque o compositor da mais recente aventura do espião britânico é David Arnold, o mesmo de *O Amanhã nunca Morre*, *O Mundo não é o Bastante* e *Um Novo dia para Morrer*.

Ao todo, 25 faixas que somam uma hora e 14 minutos de música no melhor jeito James Bond. Os mais atentos irão perceber que o tema do filme, *You Know My Name*, não faz parte do álbum. Quem quiser ouvi-lo fora do longa terá de comprar o single homônimo do cantor e escritor da canção principal, Chris Cornell (*Audioslave* e ex-*Soundgarden*). ◊ AB

