

SUA REVISTA DE CULTURA GAMER

ARENA

magazine

#13 OUT.2006



DC

Toda a história da empresa no Brasil

Okami

Obra de arte no PS2

LEGO Star Wars II: The Original Trilogy

Remonte a trilogia clássica

Nekomajin

Dragon Ball felino

Uwe Boll

Todas as nojeiras do diretor



editorial

Opa opa!

Quem disse que 13 dá azar? Com uma edição lançada próxima do Dia das Bruxas, nada melhor que o tal número 13 para acompanhar. Afinal, mesmo que a gente comente o quadrinho da Morte, isso não significa que não temos motivos para celebrar.

Inclusive, a festa é de um monte de personagens, estúdios e desenvolvedoras de games, todas completando 20 anos. Já passaram pela fase Teen. (hehehe)

Okami deu à indústria de games um monte de motivos para celebrar. Não é sempre que se vê game-arte por aí.

Ainda vibramos com .Hack, um mangá com cara de MMO, e compramos a edição comemorativa de Watchmen.

Pra terminar o mês em alto astral, é só olhar os próximos lançamentos.

=***,

Flávia Gasi

expediente

Contato:
falae@hive.com.br

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

Redação
Edição:
Flávia Gasi
Redação:
Alexei Barros e Claudio Prandoni
Colaboradores:
Bruno Vasone, Marcus Vinicius Rolim de Oliveira, Renato Nascimento, Thiago Assumpção

Arte
Projeto Gráfico:
Angelo Tripodi
Diagramação:
Angelo Tripodi e Roberta Mellone

Novos Projetos:
PH Monteiro

Comercial:
Clóvis Padilha

Administrativo:
Leiko Koga

Conselho:
Charles Betito Filho
Mitikazu Koga



índice

ANIMÊ E MANGÁ

- 03 **NOTAS DO SAN:** *Curiosidades do Oriente*
- 04 **SAMURAI 7:** *Samurai 7, nota 5*
- 06 **.HACK //A LENDA DO BRACELETE DO CREPÚSCULO:** *MMOMangá*
- 08 **NEKOMAJIN:** *Dragon Ball debochado*
- 10 **MAIS:** *Notícias que não podiam faltar*

CINEMA E DVD

- 11 **UWE BOLL:** *As peripécias de um "diretor" de cinema que tenta adaptar games*
- 16 **ASTERIX:** *Aventura Modernizada*
- 18 **CASTELO ANIMADO:** *Fantasia Múltipla*
- 19 **FULLMETAL ALCHEMIST:** *Em busca da pedra filosofal*
- 20 **MAIS:** *Notícias que não podiam faltar*

GAMES

- 21 **OKAMI:** *Arte em forma de game*
- 25 **LEGO STAR WARS II:** *Remontando uma galáxia muito distante*
- 28 **VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA:** *Duas pessoas, uma valquíria*
- 31 **E-SPORT:** *Quem está por trás do e-sport nacional*
- 36 **ESPECIAL 20 ANOS:** *Quem se faz presente desde 1986*
- 41 **DICAS:** *Códigos e segredos*
- 43 **MAIS:** *Notícias que não podiam faltar*

HQ

- 44 **ABSOLUTE WATCHMEN:** *Vigiar os vigilantes, 20 anos depois*
- 45 **MORTE:** *Tempo de conhecer*
- 47 **DC NO BRASIL:** *Trajatória mostra nascimento dos quadrinhos*
- 51 **MAIS:** *Notícias que não podiam faltar*

MÚSICA

- 52 **IRON MAIDEN: A MATTER OF LIFE AND DEATH:** *Mais do mesmo com qualidade*
- 52 **FINAL FANTASY III:** *Nostalgia sem floreios*
- 53 **SYSTEM OF A DOWN: LONELY DAY:** *Testes e homenagens com personalidade*
- 53 **AUDIOSLAVE: REVELATIONS:** *Fertando com o Funk*





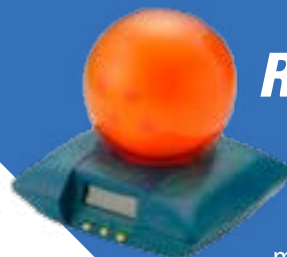
san

A partir dessa edição, o blog **Sugoi Anime News** irá invadir a **Arena Magazine** com as notícias mais curiosas e pitorescas do mundo dos games japoneses, animês e mangás. Não hesite em visitá-lo: www.igjovem.com.br/anime.



Novo filme de Robotech ganha prêmio em evento de Sci-Fi

O animê **Robotech: Shadow Chronicles** faturou o prêmio de Melhor Animação de Ficção Científica no Festival Internacional de Filmes de Ficção Científica e Horror 2006. No entanto, o público ocidental vai ter de esperar um pouco para conferir o longa, que deve sair em 2007.



Relógio é esfera do dragão em tamanho real

A loja online Ameba está vendendo um alarme-relógio feito sob medida para os aficionados por **Dragon Ball**. O aparelho consiste em uma esfera do dragão de tamanho natural.

A base da bola de 4 estrelas possui um visor no qual aparece o horário e os botões. Os sons incluem vários dos gritos da animação inspirada na obra do mangaká Akira Toriyama.

Produzido pela **Branpesto**, o relógio está à venda desde o dia 28 de setembro pelo preço de 2800 ienes, cerca de 55 reais.

Filme baseado em Dance Dance Revolution estréia na Espanha

O cineastas da Espanha apostaram em uma série um tanto quanto estranha de se imaginar em um longa-metragem: *Dance Dance Revolution*.

La Máquina de Bailar é um filme típico da Sessão da Tarde em que um garoto decide participar de um campeonato para conseguir a atenção de uma menina, que tem uma estranha atração por jogadores de máquinas de dança. Resta saber se um dia chegará ao Brasil.



Música das fases subterrâneas de SMB. é uma imitação?

Composta pelo gênio Koji Kondo, a trilha de **Super Mario Bros.** é lembrada como uma das melhores de todos os tempos. Porém o blog *all things mau* (<http://maubrowncow.com/index.php/2006/09/21/nintendo-stole-a-super-mario-theme-from-6-years-earlier>) questiona a originalidade do tema dos ambientes subterrâneos do jogo do **NES** de 1985.

De acordo com o autor, "The Real Thing" do álbum Friendship do baixista mexicano Abraham Laboriel, lançado em 1979, é parecida com a melodia de Kondo.

Tire as suas próprias conclusões com a comparação (http://maubrowncow.com/blog/wp-content/uploads/who_came_first.mp3) das duas músicas feita pelo blogueiro.

Samurai 7

SAMURAI 7, NOTA 5

Samurai 7 é um animê que balança enquanto anda numa corda bamba. Digo isso pois já parte de uma premissa arriscada: é adaptação do clássico filme *Os Sete Samurais*, do aclamadíssimo diretor Akira Kurosawa. Porém, ele ajusta a história para um universo que mescla o período do Japão feudal com robôs, naves espaciais e outras máquinas, mistura denominada *steampunk*.

Assim, situações e personagens conhecidos ganham novas formas, graças às possibilidades criadas pela inclusão de elementos futuristas. No entanto, o mote da trama é o mesmo: um pequeno vilarejo tem sua colheita de arroz todo ano roubada por maldosos guerreiros – aqui, ciborgues impiedosos conhecidos como Nobuseri. Os camponeses decidem então contratar samurais para combater os malfeitores.

Antes grandes guerreiros a serviço do imperador do Japão, os samurais vivem como nômades, migrando de cidade para cidade

e aceitando fazer serviços avulsos para ganhar dinheiro ou comida. Desse modo, a Sacerdotisa da Água da aldeia, juntamente da irmã pequena e outro habitante da vila, vão à cidade grande em busca da ajuda deles.

No mais, o animê segue de perto os eventos do filme. A principal diferença fica por conta da transformação do fanfarrão Kikuchiyo em um **forte ciborgue**.

Partindo agora para o plano técnico, **Samurai 7** é um animê de traço bem competente. O estilo adotado é bem contido e sem grandes exageros, sendo que estes ocorrem principalmente nos momentos cômicos, por exemplo, quando a pequenina Komachi reclama que está fome – um fato constante na série.





O destaque no visual fica para os belos efeitos de iluminação que combinam bem com o tom um tanto quanto apagado das cores.

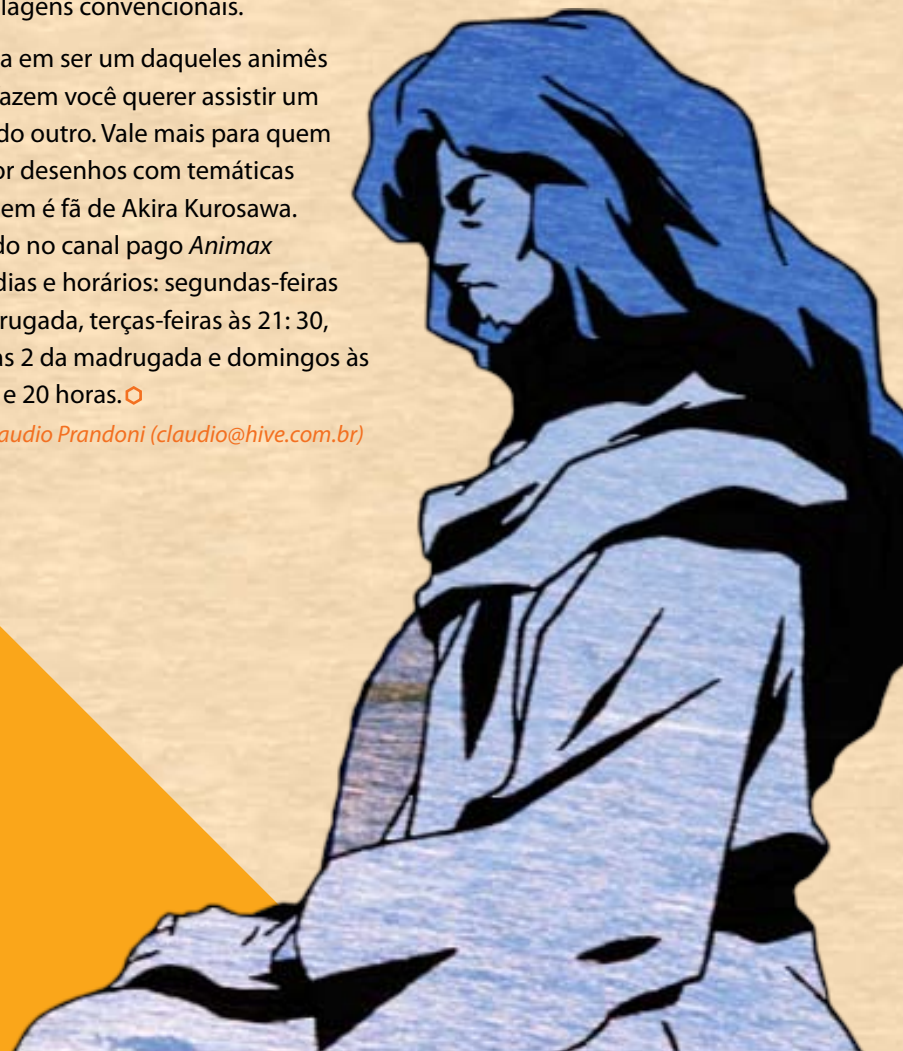
O problema maior neste quesito fica para a animação pouco fluida. **Samurai 7** parece um daqueles desenhos antigos em que vários quadros são usados apenas parados ou com poucos movimentos.

Isso até seria perdoável se estivéssemos tratando de uma saga como *Dragon Ball Z*, com centenas de episódios. Mas não é o caso, já que aqui são apenas 26 capítulos. No final, esta falha acaba se acentuando demais porque tira dinamismo da trama. Tudo parece muito monótono e sem ação.

Em contrapartida, alguns elementos em 3D limpam um pouco a barra, já que são bem modelados e harmonizam com os desenhos tradicionais. Pena que eles não são muito frequentes. No mais, o desenho é embalado por algumas trilhas de J-pop e dublagens convencionais.

Samurai 7 falha em ser um daqueles animês viciantes, que fazem você querer assistir um episódio atrás do outro. Vale mais para quem é aficionado por desenhos com temáticas orientais ou quem é fã de Akira Kurosawa. Ele é transmitido no canal pago *Animax* nos seguintes dias e horários: segundas-feiras às 1:30 da madrugada, terças-feiras às 21:30, quartas-feiras às 2 da madrugada e domingos às 7:30 da manhã e 20 horas. ◊

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



BREVE HISTÓRIA DO IMPERADOR

Akira Kurosawa foi um dos principais diretores de cinema do século XX, sendo pioneiro na técnica de utilizar diversas câmeras gravando a mesma cena para obter variedade de ângulos. Além disso, tinha como marca registrada a utilização de fenômenos naturais como chuva, névoa e vendavais para dar maior dramaticidade às cenas. Dono de um temperamento forte e detalhista, impunha aos atores uma disciplina severa o que lhe garantiu o apelido de Tenno, imperador em japonês. Kurosawa morreu em 1998, aos 88 anos.

.Hack

//A Lenda do Bracelete do Crepúsculo

MMOMANGÁ

Mais do que um mangá, *.hack* é um pretensioso projeto multimídia que ainda inclui animês e games para *PC* e *PlayStation 2* com diversas histórias paralelas. Lançada pela editora *JBC* no Brasil, a história em quadrinhos japonesa **.hack//A Lenda do Bracelete do Crepúsculo** é apenas uma dessas diferentes tramas da ambiciosa franquia da *Bandai*.

Com desenho de Rei Idumi e roteiro de Tatsuya Hamazaki, o mangá foi publicado originalmente em três volumes entre os anos de 2002 e 2004. Vale lembrar que aqui será lançado em um total de sete edições de cerca de cem páginas cada. Para quem gostar da HQ também vale dar uma conferida no animê em doze episódios correspondente a essa série, que conta com a direção de Koichi Mashimo (o mesmo de *Noir*).



Bastante original, a história tem como protagonistas os irmãos gêmeos de 14 anos, Shugo e Rena. Ambos passam a jogar o MMORPG THE WORLD, maior game online do mundo com mais de vinte milhões de usuários de vários países. Para jogá-lo, é necessário utilizar o acessório FMD (Face-mounted display), que é uma espécie de óculos com pequenos monitores.

Porém, ao começarem a jogatina, eles assumem personagens dentro do jogo. Logo no primeiro combate Shugo morre e é ressuscitado por uma enigmática garota que atende pelo nome de Aura, que ainda lhe entrega um bracelete. O artefato era de propriedade dos *.hackers*, grupo de heróis que desvendou o mistério derradeiro do THE WORLD. Na verdade, para os jogadores, essa comitiva era o maior enigma do jogo. É de conhecimento apenas que esse grupo contava com dois personagens: o líder Kite e a sua companheira, Black Rose. Nada mais. Com todos esses segredos para descobrir, Shugo e sua irmã partem para uma longa aventura naquele mundo virtual.



É inevitável qualquer comparação com a série de filmes *The Matrix*, mas a originalidade a qual me referi acima fica para o modo com que são feitas as piadas dos RPGs massivos online para múltiplos jogadores: “Por acaso é o tipo do usuário loser que...não lê as instruções, nem ouve as pessoas das vilas...não compra itens para se recuperar, nem salva o jogo...parte pra cima do chefe, morre e ainda põe a culpa no jogo?”.

Outra tirada bem bolada fica por conta de um diálogo no segundo volume: “– Lobisomem?! Existe essa carreira no jogo? – É uma carreira secreta que só foi acrescentada na versão atualizada do game”. Além disso, hexágonos mostrando os nomes e nível de experiência dos

personagens e inimigos o farão sentir dentro de um game online. E o melhor é que o mangá conta com diversas notas de rodapé com as explicações dos jargões tão comuns em jogos desse gênero, como avatar, NPC, PC Name, entre outros, para quem não é familiar com eles. O único contra ficam para os combates, que tal qual em um jogo desse gênero, tornam-se cansativos e repetitivos em demasia.

Misturando aventura, fantasia, ciência, ficção científica e comédia, **.hack//A Lenda do Bracelete do Crepúsculo** é uma excelente oportunidade de conhecer a franquia e passar a procurar pelos jogos e desenhos animados dela. Uma boa pedida para qualquer fã de MMORPG ou mangá em geral e totalmente obrigatório para quem é aficionado por ambos. ◊

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



.HACK//A LENDA DO BRACELETE DO CREPÚSCULO

Roteiro: Tatsuya Hamazaki

Arte: Rei Idumi

Editora: JBC

Formato: 12,5 x 18 cm

Páginas: Cerca de 100

Quanto: R\$5,90

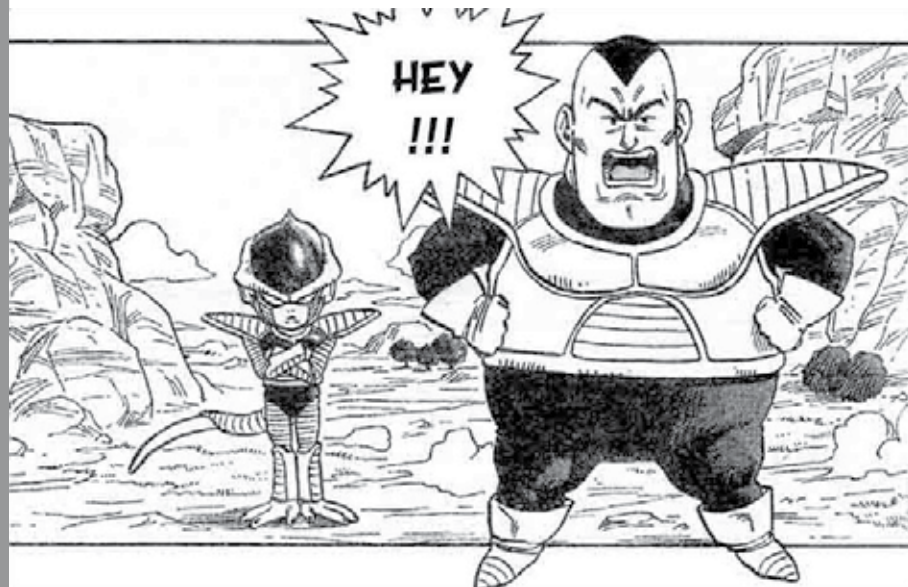


Nekomajin

DRAGON BALL DEBOCHADO

Um dos fatores cruciais para determinar o amadurecimento de qualquer artista é constatar se sua obra já tem bases calcadas na cultura popular de forma que possa ser alterada e até satirizada. No caso de *Akira Toriyama*, o fato é mais que verdadeiro. Inclusive o próprio autor decidiu brincar (um pouco mais) com a trama e os personagens de seu mais famoso mangá: *Dragon Ball*. Com isso, surgiu **Nekomajin**.

O novo mangá, lançado pela *Editora Conrad* aqui no Brasil, conta a história de uma raça de gatos



FALA AÉ: falae@hive.com.br



 mangá

que pode andar e falar, sabem fazer um tanto de mágicas, gostam de comer e são experts em artes marciais. **Nekomajin** pertence a essa série e é especialmente guloso e cômico. Lógico, a graça está apenas para os leitores, quem porventura encontra o **Nekomajin** por aí deve cair em um dos seus truques ou ser feito de bobo. Um ótimo exemplo é como esse personagem nos é apresentado: dois homens estão perdidos no deserto, um deles não consegue achar sua moto, até encontrar nosso herói que passeia com seu veículo. Assim que o dono da moto percebe que um gato gordo anda com a sua condução, ele exige que esta seja devolvida e ainda escuta: se você gostou tanto assim, posso vender pra você.

Esse tipo de humor ingênuo e infantil (no melhor sentido da palavra) permeia toda a narrativa e fazem as 200 páginas da edição nacional passarem num piscar de olhos. Certamente um dos melhores momentos do gato é quando ele encontra o destemido e muito sério Vegeta. Lógico que eu não vou contar o que acontece, mas pode acreditar: é nonsense.





As referências mais claras a *Dragon Ball* estão nos personagens da série, que fazem passagens rápidas durante todo o mangá. Estão lá Freeza, o malvado Vegeta, o adorador de biscoitos Majin Buu e até Son Goku, considerado o “mestre” do personagem principal. Na verdade, é tão clara a inserção que o próprio autor comenta para quem não entende a piada: leia *Dragon Ball*.

E se você achou que o próprio **Nekomajin** possui muitas características de Son Goku, não está errado. Digamos que o novo protagonista é só um tanto mais sarcástico. Inclusive, quando se concentra o suficiente, o gato pode se transformar em um Supersavajin e seu golpe secreto é o Kenoham-há. Pegou? Kaaaameee-hameee-Haaaaaa pra você.

Também não se pode deixar de comparar a passagem de tempo. Em *Dragon Ball*, Goku começa a aventura criança e a segunda parte do mangá acompanha um Goku adulto. Em **Nekomajin**, o gato dorme demais, e isso quer dizer mais de trinta anos, e acorda depois das coisas mudarem bastante, como uma versão “Z”.

Se você ainda não leu *Dragon Ball*, pode parar tudo que está fazendo e comprar a saga inteira, afinal os mangás passam tão rapidinho que você não vai sentir que já está no vigésimo oitavo quadrinho. Quando acabar e ficar com aquele gostinho de quero mais, se delicie com **Nekomajin**, tão engraçado quanto a saga de Goku, mas muito mais debochado. ◊

Por Flávia Gasi (flavia@hive.com.br)



NEKOMAJIN

Autor: Akira Toriyama

Editora: Conrad

Formato: 14x21 cm

Páginas: 200

Quanto: R\$24,90





SEQÜÊNCIA DE NASU ANUNCIADA PARA ANO QUE VEM



O animê de ciclismo *Nasu* ganhará em 2007 uma continuação. Intitulado provisoriamente apenas como **Nasu 2**, o longa-metragem ocorrerá desta vez no campeonato nacional de ciclismo do Japão.

A produção ficará novamente sob responsabilidade do estúdio *Madhouse*.



ANIMÊ MUSICAL IDOLM@STER CONTARÁ COM ROBÔS GIGANTES

Pode parecer estranho, pegadinha ou lorota, mas é verdade: o animê **Idolmaster Xenoglossia** terá mechas.

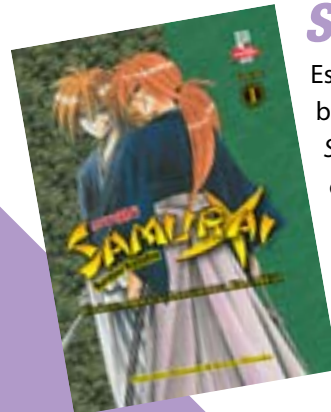
Apesar de ele ser basicamente uma história sobre singelas garotinhas com uniformes colegiais que desejam se tornar estrelas da música pop, o desenho animado - e talvez até o game, que sai ainda neste ano para *Xbox 360* - terá robôs gigantes. Junichi Akutsu será o artista responsável pelo design das máquinas.

PANINI LANÇA MANGÁ DE LODOSS WAR



Neste mês chega às bancas o primeiro volume do mangá **Crônicas da Guerra de Lodoss - Lodoss War - A Lenda do Cavaleiro**.

O enredo tem arte de Masato Natsumoto e é continuação da popular série de OVAs *Record of Lodoss War* e terá seis edições, que serão lançadas mensalmente pela *Panini*. O preço do mangá ainda não foi divulgado.

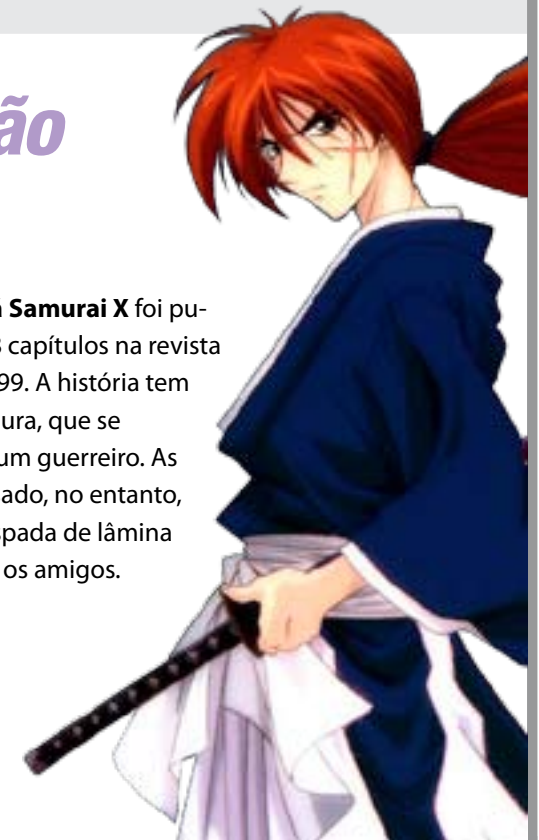


Para sua Coleção

SAMURAI X

Escrito por Nobuhiro Watsuki, o mangá **Samurai X** foi publicado no Japão originalmente em 28 capítulos na revista *Shonen Jump* entre os anos 1994 e 1999. A história tem como mote o dilema de Kenshin Himura, que se tornou um homem pacato após ser um guerreiro. As reminiscências das batalhas do passado, no entanto, não se dissiparam e ele carrega a espada de lâmina invertida Sakabatou para proteger os amigos.

Editora JBC
11,4x17,7 cm
Cerca de 100 Páginas
R\$ 4,90





especial



Uwe Boll

AS PERIPÉCIAS DE UM “DIRETOR” DE CINEMA QUE TENTA ADAPTAR GAMES

Quem ousou assistir às adaptações de *House of the Dead*, *Alone in the Dark* e *Bloodrayne* no cinema conhece muito bem essa personalidade às avessas do universo dos games. Afinal, quem alugou algum desses vídeos não deve ter visto até o desfecho, a não ser rodeado pelos amigos, fazendo piadinhas e atirando tomates podres na tela. Se bem que... ninguém em plena consciência faria isso com a própria TV.

Uwe Boll começou sua relação com os gamers quando apareceu como diretor desconhecido e empenhado em emplacar a adaptação de *House of the Dead*. Logo de cara afirmou sua paixão por games e comparou sua primeira película com *Resident Evil*. Assim, a comunidade nerd deu vivas ao novo diretor. Até o lançamento do filme, lógico.

Com falhas de roteiro, de continuidade e cara de trash – mas bem a fim de ser sério – *House of the Dead* foi o primeiro lixo cinematográfico produzido pelo **Sr. Boll**. Infelizmente ainda vieram mais depois desse. O último, inclusive, deu tanto prejuízo que o “diretor” teve que botar a culpa no estúdio, no game em si, e por aí vai.

Depois de muitas críticas na imprensa especializada de games e cultura nerd, **Boll** resolveu colocar as mangueiras e os puinhos de fora. Primeiro, afirmou em entrevista que falar mal de sua pessoa era modismo, que ninguém realmente parava para assistir à película antes de escrever bobagens. Lógico que **Uwe** não contou que arrecadou apenas 1,2 milhões de dólares com *Bloodrayne* (mas que gastou 25 milhões).

O golpe derradeiro foi convidar seus críticos mais ferrenhos para subir ao ringue de boxe e ver quem apanha mais, além de transmitir a porrada via internet. É verdade, a atitude *mui macho* de **Boll** já rendeu alguns olhos roxos – afinal, o cara é pugilista amador... pobres nerds – e muita aparição na mídia.

Aparentemente, é isso que **Uwe Boll** quer: publicidade para divulgar seus próximos três assassinatos a roteiros de games. Então, a **Arena Magazine** decidiu fazer algo: vamos falar de **Uwe Boll**. A gente analisa os seus filmes e mostra o que vem por aí. Talvez se todo mundo fizer isso, ele pare de roubar a merenda dos colegas gamers.

AS ABERRAÇÕES PRODUZIDAS POR BOLL



especial

House of the Dead (2003)

Lançado em 2003, o aterrorador longa inspirado na franquia de tiro da *SEGA* foi o primeiro filme baseado em game de **Uwe Boll**. A história da película se dá antes dos eventos do primeiro capítulo da série que iniciou no fliperama e seguiu com versões caseiras para *PC* e *Dreamcast*. Na costa de Seattle, nos Estados Unidos, um grupo de estudantes estereotipados decide se aventurar pela Ilha da Morte. Lá, encontram hordas de zumbis ávidos por sangue. Para derrotá-los, eles se refugiam numa casa que possui um vasto arsenal e iniciam então uma caçada aos mortos-vivos.

O roteiro clichê dá uma idéia do quão o filme é dantesco. Mas, acredite, **House of the Dead** é ainda pior do que se comenta. O roteiro apresenta diversos furos, erros de continuidade e eventos sem nexos imperdoáveis para um longa-metragem

com orçamento de 12 milhões de dólares. Por exemplo, uma história muito mal contada é a presença de um padre espanhol do século XVIII que realiza experiências para ressuscitar os mortos – um suposto vilão cujo paradeiro é desconhecido.

Diferentemente do gênero trash, em que a sátira é feita de maneira proposital, neste filme de **Uwe Boll** tudo é encarado como se fosse uma obra séria. O resultado é um espetáculo grotesco, que questiona os limites da negligência humana. Ainda por cima, em uma tentativa fracassada de deixar a adaptação fiel ao jogo, foram incluídas cenas do próprio game **House of the Dead** – uma idéia absolutamente abominável. O mais incrível é que o filme ganhou uma continuação no começo deste ano. Felizmente, sem **Uwe Boll** e com Michael Hurst na direção. ◊

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





especial

Alone in the Dark (2005)

Quando saiu em 1992 para PC, **Alone in the Dark** trouxe várias novidades marcantes, como o uso de gráficos vetoriais (um tipo mais simples de visual tridimensional) e um enredo sombrio e macabro numa época em que imperavam games para crianças.

Com o filme, a intenção de **Uwe Boll** era dar continuidade ao quarto capítulo da série que, apesar dos gráficos bacanudos, não é lá dos melhores. O problema começa no próprio enredo que não é muito convincente, já que o jogo amarrava bem a história dos monstros da dimensão paralela e sombria.

Além disso, os protagonistas Edward Carnby e Aline Cedrac – interpretados por Christian Slater e Tara Reid, respectivamente – não tem nada das suas contrapartes digitais, seja em aparência ou personalidade.

Erro grotesco: nos finais da aventura uma das criaturas malvadas ataca o casal de heróis em plena luz do dia, apesar de não poder entrar em contato direto com ela ou morreria. Desculpa esfarrapada: em entrevista no DVD do filme *Alone in the Dark*, **Uwe Boll** diz que o final é “Lynchiano”, referência ao diretor David Lynch, célebre por cenas surrealistas e pelo seriado *Twin Peaks*. ◊

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



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

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

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



Bloodrayne (2005)

No ano passado, o infame “diretor” de cinema **Uwe Boll** resolveu que iria adaptar um game mais simples, quer dizer, para ele uma película com temática vampiresca certamente teria um apelo mais chamativo ao grande público.

Logicamente, apesar de se tratar do mesmo personagem do jogo da *Majesco*, a trama não podia ser mais diferente: enquanto no game a heroína trava batalhas contra nazistas, o filme coloca **Bloodrayne** em plena Idade Média. Aqui surgem os primeiros problemas: o visual moderninho e de cabelo pintado e curto da heroína não combina nada com a Idade das Trevas. Até onde eu sei, o cabelo estilo chanel iria virar moda só apenas em 1920. Além disso, a roupinhas de couro apertadas também se perdem no espaço-tempo. Para resumir: **Bloodrayne** é uma dhampir (meio vampira e meio humana) que sai em busca de vingança contra seu pai sugador de sangue, ajudada por caçadores de vampiros.

Se, por um lado (ou vários deles), **Boll** erra muito feio, até consegue arranhar algum sucesso. A pós-produção do filme, responsável pelos efeitos especiais não é de todo ruim, inclusive são poucos, mas aparentemente bem cuidados.

Os problemas aqui são de outras espécies: em primeiro lugar, os atores foram escolhidos duas semanas antes do início da gravação. Assim, eles não tiveram muito tempo para aprender a manejar

espadas, ensaiar coreografia. Inclusive, as cenas de batalha não são coreografadas. Para entender o efeito que isso dá em **Bloodrayne** você deve se imaginar dentro de um evento de animê, quando um monte de gente pega espadas de mentira e começa a batalhar no meio do pátio de um colégio.

As atuações são lastimáveis e podemos restringir todas em uma única frase: Ben Kingsley, que faz o papel do malvado e é um ator de peso, tentou salvar a película, mas morreu na praia; Kristanna Loken, a dhampir, é linda, mas devia permanecer calada o filme todo; dizem os boatos que Michael Madsen (o irmão de Bill em *Kill Bill*) permaneceu bêbado por toda a filmagem. Bonito né? Precisa comentar mais?

Vale a pena comentar que existe uma bizarra cena de sexo, em que Loken (**Bloodrayne**) diz que não tem sede por sangue humano, porém se levanta na madrugada para atacar um dos seus futuros amiguinhos e o tal consegue parar a quase vampira dizendo apenas “não”. Daí eles mandam ver nas barras. Sério...

Boll culpou o estúdio pelo fracasso da película já que não é nem parecida com o videogame e nem satisfatória sobre vampiros. Filme bom é o primeiro *Anjos da Noite* e tenho dito. ◊

Por Flávia Gasi (flavia@hive.com.br)



VOCÊ AINDA IRÁ SOFRER COM



Far Cry

O direito de filmagem sobre o FPS da CryTech é a aquisição mais recente do diretor alemão e tem estréia prevista apenas para 2008. Por isso mesmo, é do qual se tem menos novidades.

Mesmo assim, já se configura como um prato cheio para Boll aprontar mais traquinagens com os gamers: ilha paradisíaca, guerrilheiros, tiroteios desenfreados e, claro, muita morte e destruição.

Quando saiu em meados do ano de 2004 **Far Cry** se tornou uma das principais de como se deve fazer um bom game de tiro em primeira pessoa. Cruzemos os dedos para que não se torne cartilha também para produzir péssimos filmes, como tem acontecido com todas as películas baseadas em jogos nas quais **Uwe Boll** coloca as mãos. **CP**

Dungeon Siege

A primeira parte da adaptação de **Dungeon Siege** estréia nos Estados Unidos em primeiro de dezembro. Talvez essa seja a data que eu pague por minha língua... ou não. Por enquanto, deu pra dar uma espiada nos dois trailers liberados de **In the name of the King: A dungeon siege tale**.

O segundo é... bonzinho. Fiquei até impressionada. Afinal, não pode-se esperar menos de um elenco formado por gente muito boa como **Burt**

Reynolds, Ron Perlman (*Hellboy*), **Ray Liotta** (*Identidade*), **Claire Forlani** (*Encontro Marcado*) **Leelee Sobieski** (*A Casa de Vidro*) e **John Rhys Davies**, (*O Senhor dos Anéis*). E espero realmente que o filme tenha mais a cara do segundo trailer.

Mesmo porque o primeiro era simplesmente brega. Tinha letras bregas, enquadramento brega e música brega. Concordo que muitos filmes épicos sensacionais quase beiram o

brega, mas é importante saber onde parar, algo que o **Boll** provou que não tem muita experiência.

Como o título de maior orçamento da carreira do diretor alemão, o filme tem previsão de gastar 60 milhões de dólares. **In the name of the King: A dungeon siege tale** tem tudo para ser uma película descuidada, com grandes cenas de batalha sem coreografia e mostrar ao mundo a faceta canastrona de grandes heróis. Isso se for considerado mediano. **FG**



especial

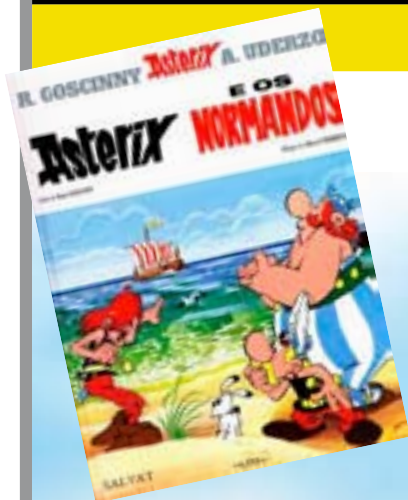


Postal

O filme **Postal** chegará às telonas ano que vem, quando será comemorada uma década do lançamento do primeiro game da franquia da desenvolvedora *Running With Scissors* para PC e Macintosh. Espera-se que a película traga violência e temas adultos, dada a polêmica que cerca a série. Além da data, também

foi definido o protagonista do longa-metragem: o baixinho ator Gary Coleman, de grande experiência em filmes e sitcoms. O público e

crítica estão no aguardo para mais uma bomba de **Uwe Boll**, que será diretor, produtor e roteirista (ao lado de Steffen Kuhr) de **Postal**. **AB**

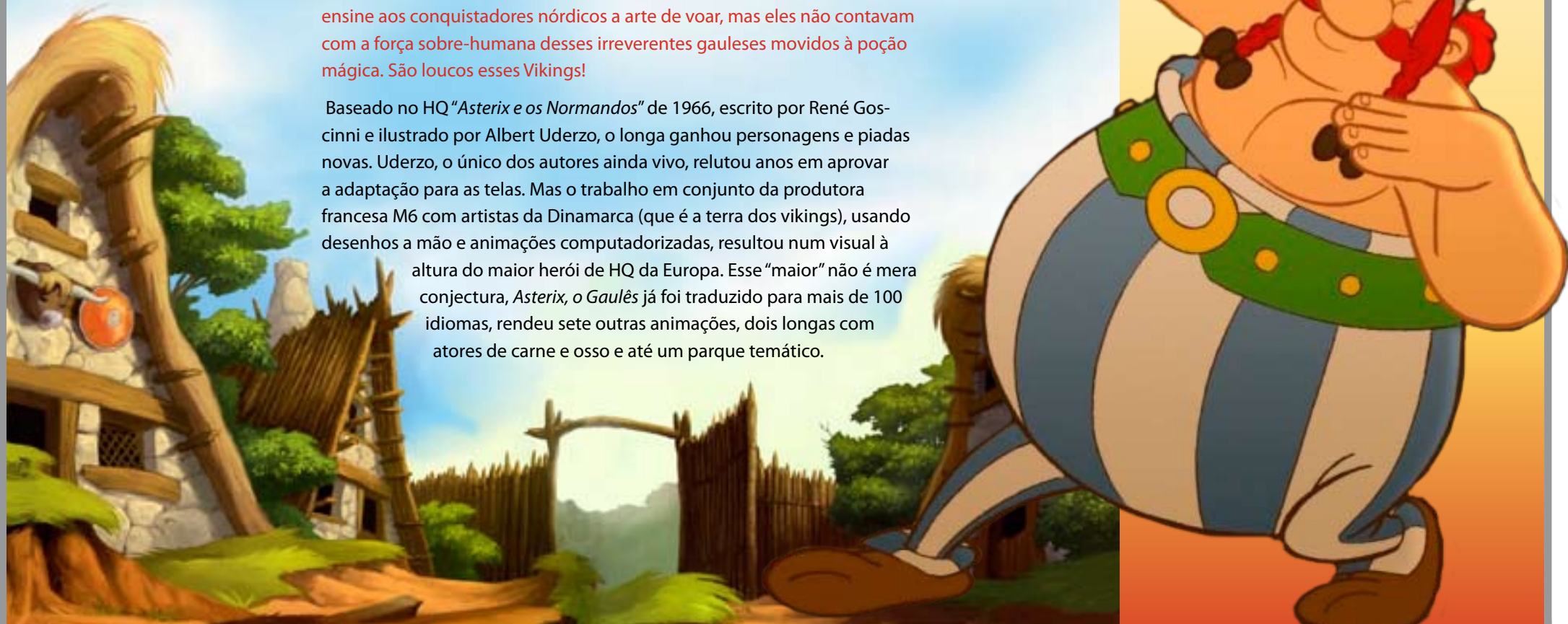


Asterix e os Vikings

AVENTURA MODERNIZADA

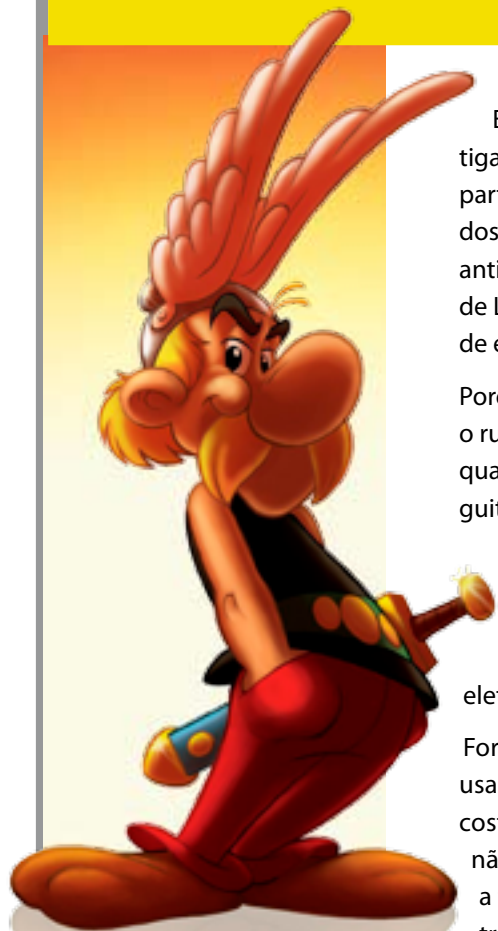
“O medo dá asas”. Um mal entendido faz com que os assustadores Vikings acreditem que o medo pode lhes fazer voar. Não é que o destino os leva direto para a aldeia dos bravos gauleses, os únicos que ousam resistir à dominação romana no ano 50 A.C. E ainda justamente quando Asterix e seu inseparável amigo Obelix treinavam Calhambix, o sobrinho do chefe da aldeia, a ser um guerreiro. O medroso rapaz é seqüestrado para que ensine aos conquistadores nórdicos a arte de voar, mas eles não contavam com a força sobre-humana desses irreverentes gauleses movidos à poção mágica. São loucos esses Vikings!

Baseado no HQ “Asterix e os Normandos” de 1966, escrito por René Goscinny e ilustrado por Albert Uderzo, o longa ganhou personagens e piadas novas. Uderzo, o único dos autores ainda vivo, relutou anos em aprovar a adaptação para as telas. Mas o trabalho em conjunto da produtora francesa M6 com artistas da Dinamarca (que é a terra dos vikings), usando desenhos a mão e animações computadorizadas, resultou num visual à altura do maior herói de HQ da Europa. Esse “maior” não é mera conjectura, Asterix, o Gaulês já foi traduzido para mais de 100 idiomas, rendeu sete outras animações, dois longas com atores de carne e osso e até um parque temático.





cinema



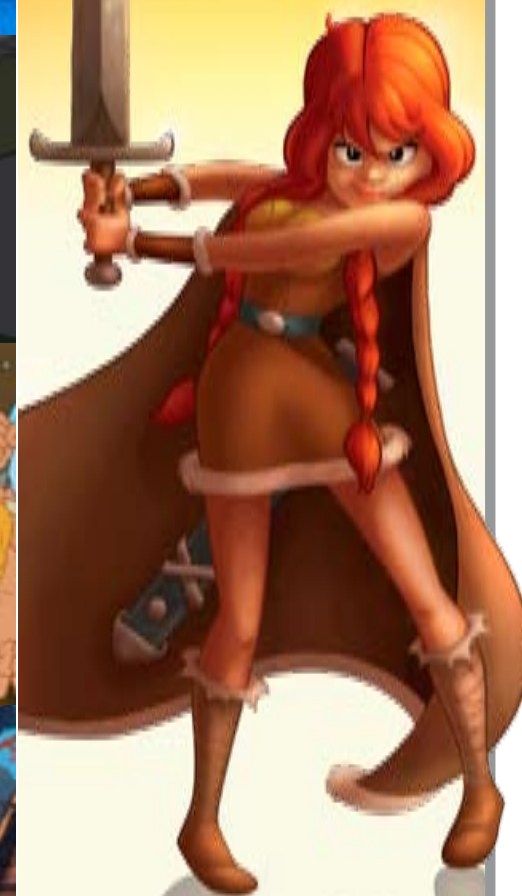
Em geral esse novo enredo segue a fórmula antiga: personagens divertidíssimos, piadas sobre as particularidades de diferentes culturas e paródias dos costumes modernos sob a ótica de tempos antigos, como quando Calhambix, recém-chegado de Lutécia (antiga Paris) exhibe seu pombo correio de estimação chamado "SMS".

Porém, em outros momentos, a adaptação perde o rumo: no HQ, o conflito de gerações é satirizado quando o rapaz toca harpa como se fosse uma guitarra, o que é bastante improvável. Porém não um absurdo como uma balada com música eletrônica, que na nova versão extrapola totalmente os limites que permitem o contexto. Vale lembrar que não existia nem eletricidade naquele tempo.

Fora de contexto também foi a escolha de usar para a versão em português, como já é de costume, vozes de celebridades da moda que não necessariamente estão qualificadas para a tarefa. As cópias dubladas contam com o trabalho dos comediantes do programa Pânico, mas locutores profissionais poderiam dar mais expressão aos personagens.

Mas, por Tutatis, a astúcia de Asterix e a inocência de Obelix continuam inabaláveis, o que é o bastante para que todo o carinho dos fãs pelos carismáticos gauleses continue irreduzível. ◊

Por Angelo Tripodi (angelo@hive.com.br)





dvd

Castelo Animado

FANTASIA MÚLTIPLA

Quando Alice aceitou desafiar a veracidade do fato que animais não podem falar, abraçar sua curiosidade e descer pela toca do coelho, ela encontrou um mundo todo novo, complexo e fora dos limites de realidade.

Talvez se o leitor assumir o papel da ingenuidade (ou pureza) de Alice, não se sinta perdido dentro no novo universo de Hayao Miyazaki (*A Viagem de Chihiro*).

O **Castelo Animado** (*Hauru no ugoku shiro*) mantém o mesmo tom surrealista dos filmes anteriores do diretor japonês, com paisagens belíssimas e cenas com traço refinado, a maioria delas desenhada de modo clássico, sem computação gráfica e outras tantas pelas mãos do próprio Miyazaki (sem sentido figurativo).



Em uma cidade imaginária, um feiticeiro tenta escapar do alistamento de uma guerra, uma garota é enfeitiçada com uma magia do envelhecimento, duas bruxas resolvem acirrar suas diferenças, um demônio do fogo tenta encontrar seu lugar e, lógico, um castelo que andante. Assim como há diversidade de personagens, não existe um alinhamento maniqueísta entre bem e mal, apenas pessoas e suas motivações.

Sutil e sedutora, a película ainda se revela uma crítica anti-guerra ferrenha, assim como outros temas já foram foco de Miyazaki – entre eles a análise da industrialização e a perda da consciência ecológica. Baseada no livro infantil da britânica Diane Wynne Jones, o **Castelo Animado** chega em DVD num pacote pra lá de especial.

Apesar de possuir apenas um extra, este é especial: traz informações detalhadas do processo de animação do **Castelo**, com direito a passo-a-passo. Para os fãs de qualquer técnica de animação, é indispensável. A embalagem também é lindinha, envolta em uma luva de papelão com o “castelo” em alto relevo. Item para a coleção. ◊

Por Flávia Gasi (flavia@hive.com.br)





dvd

Fullmetal Alchemist

EM BUSCA DA PEDRA FILOSOFAL



Como a maioria das franquias japonesas de sucesso, **Fullmetal Alchemist** nasceu no mangá, foi para o animê inspirou games para consoles populares como *Game Boy Advance*, *Nintendo DS* e *PlayStation 2* – uns publicados pela Bandai e outros pela gigante dos RPGs, *Square Enix*. Agora é a chance de ter em DVD os primeiros episódios dessa série animada do estúdio *Bones* que é atualmente exibida na *Rede TV!* e no canal de TV a cabo *Animax*.

A trama do animê é marcada por drama, coragem e superação dos personagens principais, os irmãos Alphonse e Edward Elric, que sofrem com a morte de sua mãe, Trisha. Desolados e inconformados com a perda, eles tentam trazê-la de volta por meio de uma prática proibida da alquimia, ciência que se empenhava em encontrar a enigmática pedra filosofal, capaz, entre outras coisas, de transformar todos os outros metais em ouro ou prata.

No entanto, ambos acabam infringindo a regra essencial dessa ciência: o equilíbrio. Com isso, Alphonse perde todo o corpo e Edward a perna. Dessa

maneira, Ed acaba sacrificando o braço direito para salvar o irmão mais novo de 15 anos, que agora vive encapsulado em uma armadura. Após o infortúnio, Edward acopla em seu corpo membros mecânicos e passa a adotar a alcunha de O Alquimista de Aço. Juntamente com Alphonse, parte em busca da pedra filosofal a fim de recuperar tudo o que perderam.

Somando 96 minutos de duração, o primeiro box de **Fullmetal Alchemist** cobre os 12 episódios iniciais do animê – a série conta com 51 capítulos ao todo – distribuídos em 3 DVDs. Por certo, um pacote obrigatório aos fãs do desenho inspirado na obra de Hiromu Arakawa. ◻

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



Novidades Na Telona



O SEGREDO DOS ANIMAIS

Todos os animais de uma fazenda aprontam quando os humanos não estão de olho. Escrito, dirigido e produzido pelo comediante Steve Oedekerk, o longa em computação gráfica conta com vozes de atores famosos, tais como Danny Glover (Máquina Mortífera), Courteney Cox (Friends) e Kevin James (The King of Queens).

LIVRO JAPONÊS VIRARÁ FILME DE SCORSESE EM 2007

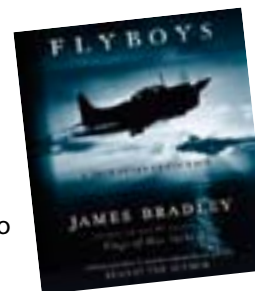
Finalmente [Martin Scorsese](#) definiu quando começará a filmar **Silence**, filme baseado no livro homônimo do falecido escritor japonês Shusaku Endo: próximo verão americano, o que corresponde à metade de 2007.

O roteiro do filme começou a ser escrito há cerca de uma década, em parceria com o roteirista Jay Cocks. A história se passa no Japão feudal do século XVII e mostra a história de um missionário cristão português.



O SACRIFÍCIO

A fim de descobrir o paradeiro de uma menina, um detetive acaba descobrindo em uma ilha uma misteriosa comunidade pagã. Remake de um filme britânico de 1973, o longa conta com grandes atores como Nicholas Cage e Christopher Lee no elenco.



FLYBOYS

Mais um longa-metragem com a aviação como temática. A história apresenta a esquadrilha Lafayette, formado por jovens norte-americanos que decidiram se juntar ao exército francês pouco antes do término da Primeira Guerra Mundial.

PEQUENA MISS SUNSHINE

Uma família que vive em conflito é surpreendida quando [Olive](#), menina gordinha e de óculos, é convidada por engano para participar do concurso Pequena Miss Sunshine. Toda a trupe então parte numa jornada de três dias para a competição na Califórnia.



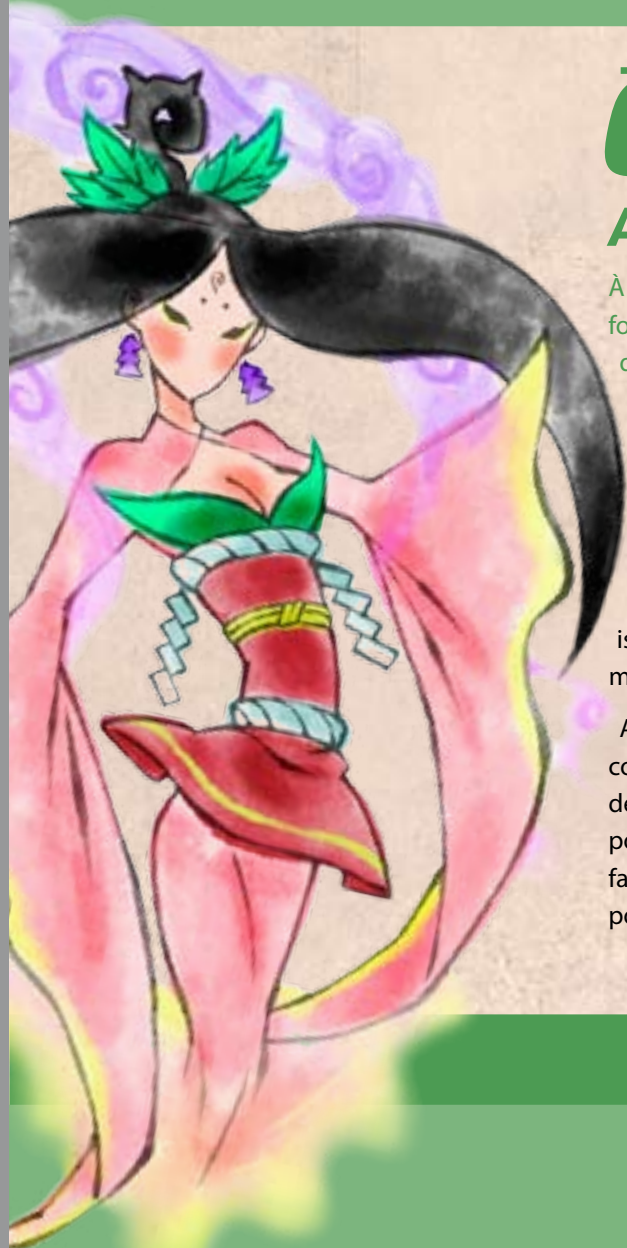
Lançamentos Em DVD

Elvis: O Início de Uma Lenda

Carros (pré-venda para 22/11)

Superman: O Retorno (pré-venda para 9/11)

X-Men: O Confronto Final (pré-venda para 8/11)



Ōkami

ARTE EM FORMA DE GAME

À beira da perfeição na conceituada revista nipônica *Famitsu*, **Ōkami**, que foi condecorado com 39/40, curiosamente teve vendagem muito aquém do esperado no Japão: cerca de 131 mil cópias. Pouquíssimo para um game que transborda criatividade e originalidade. Uma das obras-primas dessa geração. Mais que tudo isso: atesta que um jogo eletrônico também pode ser arte.

Uma das teses que podem provar o porquê de o título ter sido desmerecido no oriente é o fato de o público nipônico aparentemente não gostar de obras que utilizem o próprio folclore como temática. E isso **Ōkami** faz como nunca: a trama é baseada numa lenda japonesa e o mundo do jogo, Nippon, o faz sentir na própria Terra do Sol Nascente.

Após uma insípida introdução de cerca de 20 minutos, o jogador toma conhecimento da história. Você é Amateratsu, deusa que assume a forma de um lobo branco a fim de restaurar o bem-estar daquele local infestado por monstros malévolos. Para tanto, ela conta com o pincel celestial, artefato que é capaz de alterar o que acontece ao redor por meio da pintura de pontos, traços e outros desenhos.



NOME DO JOGO: Ōkami
PLATAFORMA: PS2
DESENVOLVEDOR: Clover Studio
DISTRIBUIDOR: Capcom
NA NET: ww2.capcom.com/okami

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



A INFLUÊNCIA DE ZELDA

Ao jogar **Okami**, a sensação que se tem é a mesma de quando se aprecia os games da série *The Legend of Zelda*, em especial, *Ocarina of Time* e *Wind Waker*. A exploração e a imersão, aliadas ao ritmo de jogo cadenciado, que progride de acordo com a conquista de novas habilidades, remetem em muito à franquia de Shigeru Miyamoto. Se não bastasse isso, há ainda side-quests, loja de itens, sistema de mapas parecido, puzzles e até um mini-game de pesca.

Ainda assim, **Okami** possui uma identidade própria que o distingue de tantos outros jogos disponíveis do mercado. Controlando o lobo, é possível pular, cavar,

atacar e também morder. Mas a parte mais divertida vem ao apertar o R1, quando é necessário manejar o pincel. A tela fica estática e então o jogador pode interagir com o cenário.

Pinte, por exemplo, uma linha horizontal e você cortará uma árvore; faça um desenho circular para que um sol nasça durante a noite e ilumine o ambiente; pincele sobre um redemoinho quebrado para restaurá-lo. E, conforme o jogador conquista novos poderes – 13 ao todo – no transcorrer do game, há a possibilidade de realizar muitas outras tarefas que comprovam a criatividade da *Clover Studio*.





PINTADO À MÃO

A escolha pelo cel-shading não poderia ter sido mais adequada. O recurso já havia sido usado com maestria na outra franquia da desenvolvedora Clover, *Viewtiful Joe*, e ombreia com *Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King* e o próprio *Wind Waker* como o melhor título a usar gráficos dessa forma. Traços com contornos pretos e bem definidos dos personagens e

cenários dão a impressão de ver uma pintura em movimento. Os ambientes são bastante variados, com áreas que ostentam vegetação abundante ou mesmo locais macabros cobertos por névoas. Os efeitos visuais, da mesma forma, foram produzidos com extrema aptidão. Tudo é feito com um senso artístico que transcende o imaginável.

A ARTE DA MÚSICA

A trilha sonora de *Ōkami* é feita por nada menos que cinco compositores: Masami Ueda (*Viewtiful Joe*), Hiroshi Yamaguchi, Rei Kondoh, Akari Grooves e Jun, que escreveu a faixa "Reset", cantada pela artista J-pop Ayaka Hirahara. As músicas são tranqüilas e relaxantes e combinam com a temática feudal japonesa. Sobre a dublagem, não há muito o que dizer: os diálogos são todos onomatopéicos à *Banjo-Kazooie*.





NEM TODA ARTE É PERFEITA

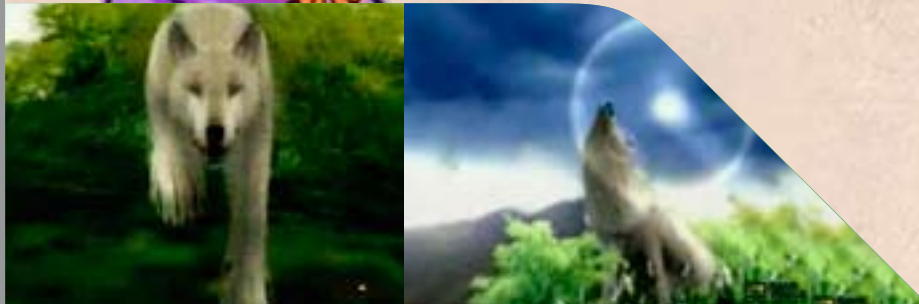
Um problema recorrente na aventura de **Ôkami** é o defeito presente na maioria dos jogos em três dimensões: a bendita câmera, que ora é manualmente controlada pela alavanca analógica da direita, ora é automática e por vezes confunde o jogador. Outra queixa é em relação à dificuldade: o desafio é mínimo. Ao menos, o jogo possui uma extensão considerável: cerca de 60 horas de duração de pura obra de arte. Os japoneses não sabem o que estão perdendo. ☹

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



A ARTE DA PALAVRA

O nome do jogo não foi escolhido por acaso. Em japonês, a palavra okami (狼) quer dizer "lobo". Mas da forma que o título do game é escrito na língua nipônica (大神), Okami também significa "grande deus". Sem dúvidas, um trocadilho bem sacado que tem tudo a ver com a história. Além disso, note que a **capa ocidental** do game traz um traço sobre o "o", que indica que deve ser pronunciado como "Ookami".



PRIMEIRO ESBOÇO

No começo, **Ôkami** seria um jogo com gráficos realistas, mas por limitações técnicas do PlayStation 2, a Clover Studio adotou o cel-shading. Uma decisão que a softhouse foi obrigada a tomar, porém acabou conferindo mais identidade ao título. Será que o game teria o mesmo impacto caso fosse lançado como mostrado nesse vídeo (<http://www.gamevideos.com/video/id/5015>) do estágio inicial de desenvolvimento?



games

Lego Star Wars II: The Original Trilogy

REMONTANDO UMA GALÁXIA MUITO DISTANTE

Quando a *Traveller's Tales* lançou no ano passado *LEGO Star Wars*, ela surpreendeu muitas pessoas com um trabalho quase perfeito, oferecendo um game extremamente divertido criado a partir de uma idéia simples. Afinal, todo o mundo gosta de brinquedos de *LEGO*, e todo o mundo também gosta de *Guerra nas Estrelas*. Como resistir então a uma combinação dos dois? Aí é que entra a parte do "quase perfeito"...

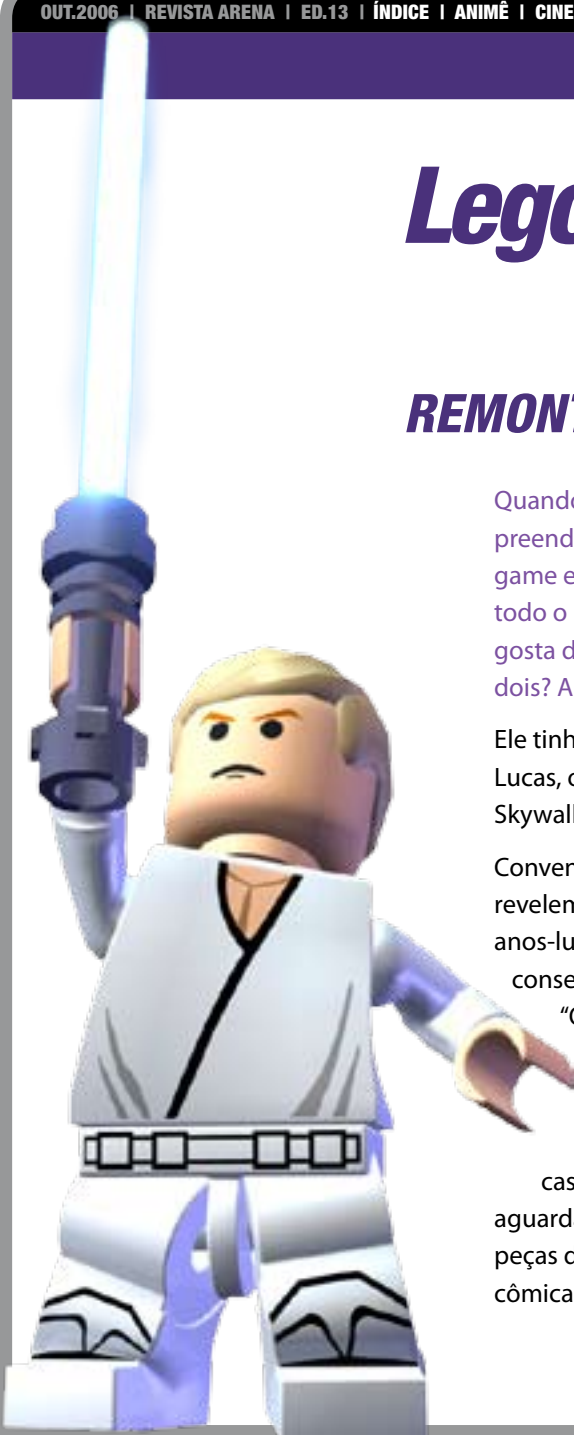
Ele tinha como base a trilogia mais recente da ópera espacial de George Lucas, ou seja, os Episódios I, II e III, que mostram a passagem de Anakin Skywalker para o lado negro da Força.

Convenhamos, por mais que as histórias destes filmes sejam bacanas e revelem muito sobre o passado de Darth Vader, a trilogia clássica está anos-luz à frente em qualidade e diversão. Assim, quando *LEGO Star Wars* conseguiu um expressivo número de vendas pipocou no ar a questão: "Quando então as películas antigas serão homenageadas?"

E aqui está a resposta. **LEGO Star Wars II: The Original Trilogy** recria os episódios IV, V e VI com os famosos tijolinhos coloridos. Se você já for um mestre Jedi de blocos passados vai se sentir em casa. Caso seja um novato Padawan, aqui vai um resumo do que o aguarda: o universo inteiro de *Star Wars* é exibido como se fosse feito de peças de *LEGO*, apresentando um visual curioso e gerando situações bem cômicas dada a natureza de brinquedo dos personagens.

GRÁFICOS:	☆☆☆☆☆☆☆☆	8,5
SOM:	☆☆☆☆☆☆☆☆	8,0
USABILIDADE:	☆☆☆☆☆☆☆☆	8,0
JOGABILIDADE:	☆☆☆☆☆☆☆☆	8,5
DIVERSÃO:	☆☆☆☆☆☆☆☆	9,0
NOTA FINAL:	☆☆☆☆☆☆☆☆	8,4

NOME DO JOGO: LEGO Star Wars II: The Original Trilogy
PLATAFORMA: PC, PS2, XBOX, XBOX 360, GC, GBA, DS, PSP
DESENVOLVEDOR: Traveller's Tales
DISTRIBUIDOR: LucasArts
NA NET: www.lucasarts.com/games/legostarwarsii



Um dos melhores exemplos ocorre logo na primeira fase que retrata o ataque do Império à nave em que a Princesa Leia está escondida. Quando ela vai colocar o disco com pedido de socorro em R2-D2 descobre que não há uma entrada própria para a mídia, já que o robzinho é apenas um simples bonequinho de plástico. Assim ela levanta a cabeça do enlatado e joga o disquinho lá dentro.

Praticamente todas as animações possuem este tipo de humor simples e inocente, o que se reflete também na própria jogatina. Não estranhe, por exemplo, se for atacado por Storm-troopers vestindo sungas. É sério!

Isso tudo é bem demonstrado por gráficos tridimensionais mais do que competentes que conseguem simular bem o efeito de plástico conferido aos bonecos e cenários. Infelizmente, às vezes acontecem quebras de polígonos muito primárias e grotescas que parecem estar ali de propósito para lembrar que isso é apenas um jogo e não brinquedos de verdade andando.

A jogabilidade consegue ser fácil de dominar sem ficar simples demais. Existem grupos de personagens com habilidades distintas. Jedis, por exemplo, conseguem manipular objetos com a Força. Ewoks e Jawas entram em corredores e entradas pequenas.

Caçadores de recompensa têm acesso a áreas restritas, e por aí vai. O interessante é que praticamente todas as fases de **LEGO SW II** possuem caminhos alternativos que não podem ser acessados numa primeira jogada, instigando você a refazer os níveis com outros personagens e procurar novas rotas e itens secretos.

Aliás, o que não faltam são segredos aqui. Há mais de 40 personagens selecionáveis para comprar, além de animações, fases extras, veículos e truques. Um dos melhores é a possibilidade de usar um arquivo salvo do primeiro *LEGO Star Wars* para habilitar os personagens dele nesta continuação. Que tal usar Qui-Gon





games



Jinn para enfrentar o Imperador? Ou invadir a Estrela da Morte com Jar-Jar Binks? Sem contar as zilhões de pecinhas que podem ser coletadas durante as jornadas nos três capítulos, usadas exatamente como dinheiro para adquirir os bônus. Existem nas fases diversos elementos de cenários que podem ser quebrados, expelindo quantidades absurdas de pecinhas para todos os lados. Parece até confete em baile de carnaval.

Pelo menos, desta vez o tortuoso caminho das pecinhas não precisa ser trilhado sozinho. Em qualquer estágio do game é possível jogar em modo cooperativo, bastando um companheiro assumir o controle do segundo personagem. O melhor é que se pode sair e entrar nesta opção a qualquer momento, não atrapalhando assim as partidas.

Uma inclusão muito bem-vinda também são as batalhas com naves, algo que não pode faltar em um título com o selo *Guerra nas Estrelas*. Apesar de bacanas, elas não são tão elaboradas como as fases a pé, destoando um pouco do conjunto.

Fora isso, a qualidade sonora faz jus ao legado da franquia, reaproveitando canções do genial John Williams e efeitos tradicionais como lasers, sabres de luz e grunhidos wookies.

Por mais simples que pareça ser, **LEGO Star Wars II: The Original Trilogy** oferece uma jornada de duração bem satisfatória: cerca de 12 horas apenas para terminar as fases principais, o que corresponde a quase 50% de tudo o que tem a oferecer. Sem sombra de dúvida, a união dos bloquinhos é forte na Força. ◊

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





Valkyrie Profile 2: Silmeria

DUAS PESSOAS, UMA VALQUÍRIA

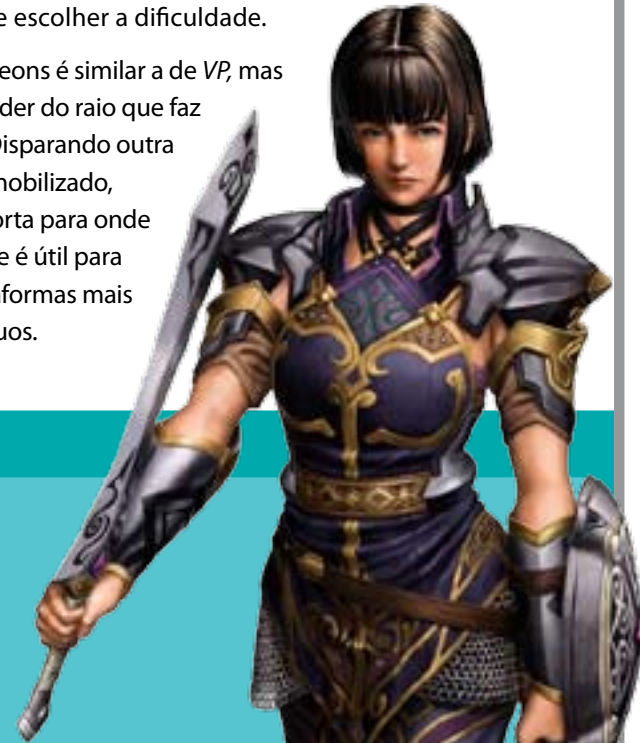
Não se deixe enganar pelo nome: **Valkyrie Profile 2: Silmeria**, é uma prequel do clássico RPG baseado na mitologia nórdica lançado para PS one há seis anos, e não uma seqüência. Ou seja, a história acontece antes do game original. Essa geração não poderia ficar sem um episódio dessa fabulosa saga da competente desenvolvedora *tri-Ace* que prima pela originalidade e excelência técnica.

O enredo gira em torno da valquíria Silmeria, irmã mais nova de Lenneth, protagonista da aventura do primeiro jogo. Após ter enfurecido Odin, a entidade é condenada a viver aprisionada no corpo da princesa do reino de Dipan, Alicia. Dessa maneira, a divindade tem a

missão de restabelecer a vida de pessoas recrutando-as para o grupo de personagens ao mesmo tempo em que tenta vingar-se de Odin.

Uma diferença em relação ao primeiro game é o fato de o jogo não ser dividido em pequenos fragmentos de história (com tempo limitado para convocar os aventureiros) ou em três níveis de desafio. Aqui, a trama se desenrola em apenas um evento, sem limite temporal e também sem a possibilidade de escolher a dificuldade.

A exploração nas dungeons é similar a de *VP*, mas com uma adição no poder do raio que faz congelar os inimigos. Disparando outra rajada em um rival já imobilizado, Silmeria se tele-transporta para onde o monstro estava, o que é útil para conseguir acessar plataformas mais altas e lugares longínquos.



GRÁFICOS:
☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆ 10,0

SOM:
☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆ 9,0

USABILIDADE:
☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆ 9,0

JOGABILIDADE:
☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆ 9,0

DIVERSÃO:
☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆ 8,0

NOTA FINAL:
☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆ 9,0

NOME DO JOGO: Valkyrie Profile 2: Silmeria
PLATAFORMA: PS2
DESENVOLVEDOR: tri-Ace
DISTRIBUIDOR: Square Enix
NA NET: www.square-enix.co.jp/vp/vp2/index.html

**games**

A maior novidade, no entanto, fica por conta da mecânica de batalha. Mantendo a essência do original e com a adição de novidades surpreendentes, o sistema ficou excepcional, apesar de parecer estranho à primeira vista. Ao tocar em um inimigo, o grupo de personagens entra para uma arena de combate em três dimensões.

A partir daí é possível dividir a comitiva para cercar os adversários, atacá-los rapidamente – o que dá mais pontos de experiência – ou fugir com o dash, comando que permite os aventureiros deslizarem sobre o cenário. A movimentação é determinada pela barra AP (Action Points), que se recarrega paulatinamente.

Quando os personagens finalmente chegam perto dos rivais, as lutas são como no game original, com a perspectiva bidimensional e os quatro botões da parte da direita do joystick correspondendo ao ataque de cada herói. Uma mescla inteligente entre as contendas por turnos e de ação, ainda mais que o campo de ataque dos inimigos pode ser visto no chão do cenário – caso se acenda, é certo que o jogador sofrerá um golpe. Ainda há um mapa, em que se visualiza a saída da arena de batalha caso a evasão seja necessária.



Quanto ao visual do jogo: magnífico, esplêndido, fabuloso. Inacreditável para o *PlayStation 2*. Os belos sprites do original dão lugar a detalhados personagens modelados em 3D, com uma grande variedade de detalhes e pormenores. Mas são os cenários que mais se destacam. Com diversos efeitos de iluminação, os ambientes passam uma sensação de profundidade impressionante – espere até contemplar uma imponente capela logo no início do jogo. E o melhor é que o game oferece suporte ao modo Progressive Scan e também ao padrão widescreen (16:9).

No que se refere à trilha sonora, ela está substancialmente superior à primeira, com muitas músicas inspiradas – sobretudo, os temas de combate. É

lamentável apenas o fato de as faixas não fazerem nenhuma alusão às do título de seis anos atrás, que eram marcantes. Ainda mais que o compositor do game é o mesmo: Motoi Sakuraba. Sobre a dublagem, ela não chega a ser impecável, mas não conta com falhas graves como em títulos passados da *tri-Ace*. Felizmente, tudo pode ser agraciado em Dolby Pro-Logic II caso você tenha o equipamento adequado.

Em suma, **Valkyrie Profile 2: Silmeria** se destaca em todos os aspectos: gráficos excelsos, sistema de combate inovador e funcional e músicas sublimes. Mais um RPG de alto nível para a vasta biblioteca gamística do *PlayStation 2*. ◊

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



games



ABUNDÂNCIA MUSICAL

Além da trilha sonora original em dois volumes com CDs duplos de **Valkyrie Profile 2: Silmeria** – analisada na edição #12 da ARENA Magazine –, foram lançados nada menos que três álbuns relacionados ao RPG da *tri-Ace*. O primeiro deles, *Valkyrie Profile Silmeria Arrange*, traz os mesmos instrumentistas das músicas do jogo, mas com dez faixas tocadas em arranjos diferentes. O outro que possui onze canções, *Valkyrie Profile Silmeria Voice Mix*, é um CD drama,

ou seja, conta com uma narração de uma história baseada no título ao fundo de uma melodia. Por fim, *Motoi Sakuraba Live 2006 – Valkyrie Profile 2*, é o concerto gravado ao vivo com performance em rock progressivo de dez músicas das séries *Valkyrie Profile* e *Star Ocean* do trio formado pelo compositor do game nos teclados, Toshihiko Nakamura na bateria e no baixo, Atsushi Hanegawa, integrante da banda japonesa Gerard, também de rock progressivo.





comportamento

Gamer profissional: QUEM ESTÁ POR TRÁS DO E-SPORT NACIONAL

Nos primórdios das competições de games, o cenário era um tanto caótico: desenvolvedoras baseavam sua promoção apenas em lan parties e os torneios eram escassos, quase sem nenhuma participação de grandes nomes do mercado. **Angel Munoz**, era um cara com um plano e uma visão. Decidiu colocar ordem na casa e realizou o primeiro grande torneio dos E-Sports, em 1997. Nascia a CPL (Cyberathlete Professional League).

É importante lembrar que o *Counter-Strike* não tinha nascido na época, e por isso os campeonatos usavam *Quake* para os combates. Logo logo, as primeiras celebridades surgiram e nomes como Thresh e Fatality eram conhecidos de todo o meio. Afinal, eles encarnavam uma nova possibilidade, a de ser jogador profissional. E quem não queria isso?

O CS só nasce em 1999, quando o mercado no Brasil ainda era pequeno e inexplorado. Na verdade, as lan-houses estavam começando a existir por aqui. E em abril de 2001, outro cara com

um plano trouxe uma versão da CPL para o Brasil. **Leo de Biase**, o tal cara, contou na edição número um da **Arena Magazine** como isso mudou o E-Sport nacional: *"Recebi um mail do capitão do time de CS que na época eram os grandes campeões de qualquer evento e tinham já um patrocinador apoiando suas viagens. O **Schroet Kommando - SK** - da Alemanha. Os alemães vieram para o evento e isso foi um fator decisivo para o e-sport nacional. O SK simplesmente atropelou todos os times brasileiros com um jogo sólido e em equipe, que pegou os incautos brazucas com as calças na mão. **"Meu Deus eles usam flashbang!"** dizia um jogador. **"Eles atiram através das paredes!"** dizia outro espantado. **"Cheaters!!!"** (trapaceiros) gritavam todos. Tudo, claro, dentro da regra e com isso os alemães sagraram-se campeões perdendo pouquíssimos rounds. Os brasileiros perceberam que algo não estava certo e teve início o e-sport nacional."*

O resto é história. As três maiores ligas mundiais já têm passagem no Brasil. Alguns times possuem, além de patrocínio, fama e até psicólogos. Você já ouviu falar de g3x, MiBR, PaTo, QuaChi, claro. Mas que tal: Esbagaçador? Estranho? PhoTon? Bom, esses nicks estranhos são pessoas que fazem os campeonatos rolaem. Cada um falou um pouquinho sobre si.





comportamento

DIRETOR DE TORNEIO Esbagaçador (Bruno Vasone)

Como começou?

Eu já tinha trabalhado na *Monkey Brooklin* em 2001, mas foi no ano seguinte, na *Monkey Santo Amaro*, que era de um amigo meu, que resolvi organizar meu primeiro campeonato de games. Naquela época, ainda não existiam esses mega torneios em lugares imensos, todos eram organizados nas próprias lan houses, raramente com algum patrocínio que pudesse ajudar na premiação. O torneio acabou dando super certo, desbancando até um evento concorrente que tinha sido marcado para o mesmo final de semana.

Depois de alguns meses, fui trabalhar na lanhouse *Limeroom*, com o projeto de organizar o maior torneio de *Warcraft III* do Brasil. Foi um sucesso e pra mim ainda é o melhor campeonato que eu já fiz. Logo depois fui convidado para ser Embaixador de *War3* e *Starcraft* pra *WCG 2003*.

Então virei Consultor de Games da *Marketing Cell*, que na época estava começando ainda. Em um ano e meio aprendi muita coisa e organizei muitos projetos bacanas. Entre eles as *CPL's Summer 2004*, *Winter 2004* e *World Tour 2005 Brazil Stop*, a *ATI Lethal League*, os *Champion Overmatch's* e *Girlz Only*, bootcamps com jogadores internacionais, e muitos outros.

O que tem que fazer?

Sinceramente, não tem muito segredo. Basicamente você precisa, antes de mais nada, saber ouvir as pessoas da comunidade. São eles que sabem fazer o campeonato ser bacana, e, no final das contas, é pra eles que nos dedicamos.

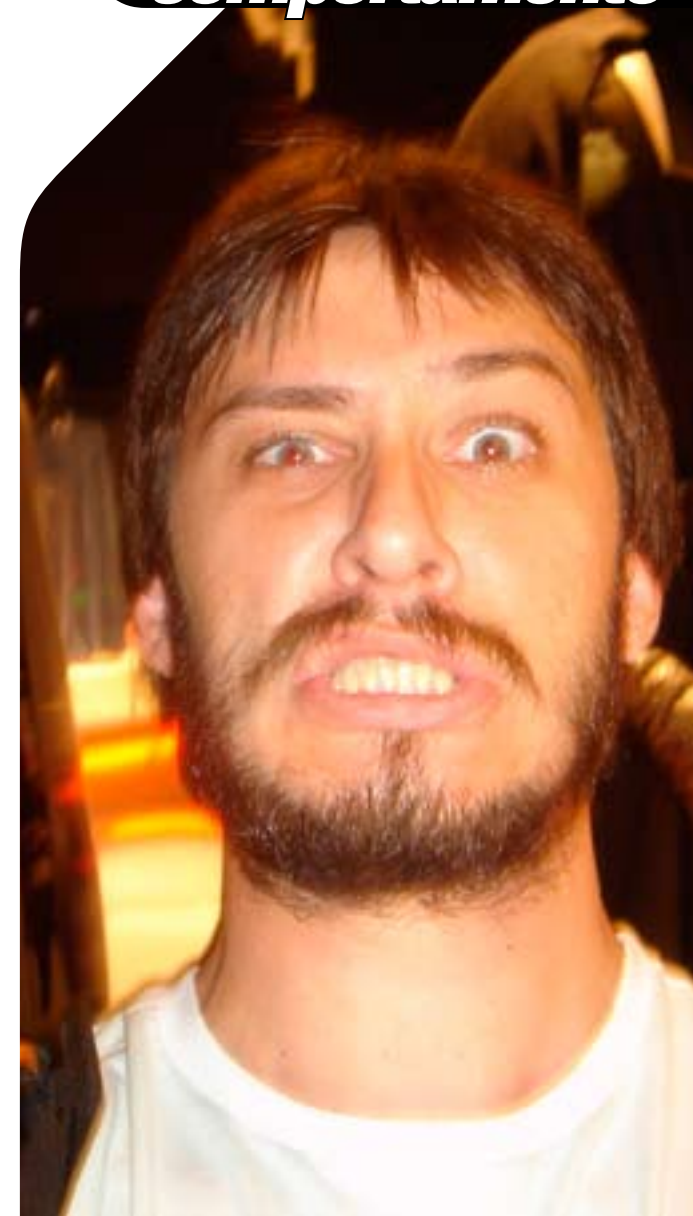
Não menos importante é saber trabalhar em equipe. Nenhum dos eventos que organizei seria um sucesso (dos que foram) sem a ajuda inestimável de equipes e pessoas muito dedicadas e responsáveis.

Tirando isso, não tem muito segredo. É só se dedicar e procurar fazer direito. Bem simples.

Algumas histórias engraçadinhas?

Quando me perguntam sobre histórias engraçadas eu sempre lembro do Titan (jogador de *Starcraft*), dava até pra escrever um livro huauha. Mas acho que já ficou meio repetitivo, então... hmmm... ^^

Ah, não tem nenhum caso específico. A partir do momento em que você começa a conviver com uma comunidade, e a conhecer as pessoas (ou figuras lol) que fazem parte dela, praticamente todo dia acontece alguma coisa engraçada. Todas elas têm seus personagens célebres, seus bobos da corte, suas confusões e intrigas.





ADMIN PhoToN.MaN (Marcus Vinicius Rolim de Oliveira)

Como começou?

Fui jogador durante um bom tempo, mas parei de me dedicar tanto ao game, por causa de outras ocupações: trabalho, faculdade. No entanto me mantive na comunidade de *Warcraft*. Estava sempre acompanhando resultados de campeonatos e ligas. Por ser mais experiente por jogar a um bom tempo, recebi o convite de ser Admin da *WCG2006*, na parte de *Warcraft*.

O que tem que fazer?

O ADMIN tem o objetivo de representar a organização para os jogadores e, ao mesmo tempo, os jogadores para a organização.

Representar a organização para os gamers, seria repassar todas as informações que a organização informa desde o início dos qualifys. Para isso uso diversos fóruns, e em comuni-

dades de orkut e servidores do jogo, Faz parte do trabalho solucionar dúvidas que aparecem, também promover torneios paralelos.

Representar os jogadores para a organização seria solucionar as reclamações o mais rápido possível, e caso não estiver no meu alcance, levar diretamente para os organizadores.

Já na final, o ADMIN fica como o responsável pelos 16 players da modalidade, qualquer dúvida, reclamação ou solicitação de algum player. Aqui cabem demandas como algum problema no computador na hora do jogo, falta de algum acessório, saber horários do evento, divulgar os resultados da forma mais rápida possível na Internet. No hotel os menores de idade são responsabilidade do ADMIN. Os menores só podem sair do hotel com a presença do ADMIN, que para administrar tudo, conta com a ajuda de dois juízes.



comportamento





Poder ao seu Alcance

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



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














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



comportamento



JUIZ Estranho (Thiago Assumpção)

Como começou:

Comecei como jogador, depois de pouco tempo percebi que tinha mais talento para o backstage mesmo. Atuei como agitador da comunidade de *Warcraft III*, virei moderador do maior fórum, na época, sobre o assunto. E junto a isso acumulei as funções de manager do Spar Gaming (o clan mais tradicional de *Warcraft*) e Admin da liga brasileira.

Recebi o convite do Bruno para ser Juiz da *ESWC 2006*, foi minha primeira experiência oficial como juiz, já tinha feito algo semelhante em eventos menores.

O que tem que fazer:

Na verdade, eu não acho o termo juiz muito adequado à função. O que fazemos é dar suporte aos players, avisar qual será o mapa inicial da disputa e qual o map pool, cuidar para que os equipamentos estejam funcionando de forma perfeita e esclarecer qualquer dúvida.

O jogos de RTS (estratégia) não dão muita margem ao julgamento.



Algumas histórias engraçadinhas:

Não sei se é a mais engraçada, ou mais surreal. Na *ESWC de 2006*, a final nacional estava valendo uma viagem para França. Um jogador (no caso o Clap) ficou realmente bem nervoso com a estratégia do adversário, que não era mesmo muito ortodoxa, e começou uma discussão ríspida pelo chat do jogo.

Quando ele atingiu o nível de questionar sobre a honra da mãe do adversário tivemos que optar pela eliminação do player por falta de boas maneiras. =(




comportamento


Liga Hive

OLHA NOSSA LIGA AÍ, GENTE!

A versão **Summer 06** da **Liga Hive** conta com a participação de campeonatos de *Warcraft III – DotA* e *Quake 3 – CPMA*. Com inscrições gratuitas que podem ser realizadas aqui no site, a **Liga Hive** possui uma grande etapa online, em que os competidores disputam por uma vaga na final, e uma final offline, que ocorrerá dia 11 de dezembro.

Para o campeonato de *Quake 3 Arena*, a premiação entrega um computador no valor de dez mil reais ao grande vencedor, além de assinatura anual da Revista Game Master. O segundo colocado leva uma

placa ATI Radeon X1900 GT. Durante o torneio, os competidores poderão disputar um torneio paralelo 2x2.

Já o torneio de *Warcraft III – DotA*, o formato adotado, 4x4 (quatro jogadores por time), tem o objetivo de tornar o campeonato mais competitivo e durante a etapa final será realizado em torneio paralelo 2x2. A premiação será de quatro placas ATI Radeon X1900 GT, além de assinaturas anuais da Revista Game Master, a segunda colocação leva quatro MP3 Players de 512 mega. 

Por Flávia Gasi (flavia@hive.com.br)

OS JOGOS

Warcraft III – DotA – Defense of the Ancients, mais conhecido como **DotA**, é um mapa para **Warcraft III** (popular jogo da *Blizzard*), em que os jogadores controlam apenas os heróis, sem se preocupar em construir unidades. O objetivo principal é destruir a base oponente. Como foi um mapa criado por fãs e não pela própria desenvolvedora do game, o **DotA** apresenta diversas variações, a mais conhecida (e jogada) é o mapa **DotA All Stars**. A Liga Hive oferece um campeonato 4x4 do mapa **DotA All Stars**.

Quake 3 Arena – é um shooter no qual o foco é exatamente a jogabilidade multiplayer. Apesar da versão quatro da série já estar disponível, a **Liga Hive** optou por fincar bases na especialidade de **Quake 3 Arena**, que ainda é considerado o FPS (First Person Shooter) individual mais jogado do mundo.

PARA SE CADASTRAR? WWW.LIGAHIVE.COM.BR

**especial**

20 Anos

QUEM SE FAZ PRESENTE DESDE 1986

Por algum motivo misterioso, o ano de 1986 foi marcado pelo nascimento de diversas franquias, empresas e consoles que ficaram eternizados na história dos videogames. Não resta outra opção senão a de comemorar vinte anos dessas marcas que os fãs guardam as mais nostálgicas lembranças. Confira:

SQUARESOFT

Criada como uma subsidiária da produtora nipônica de softwares *Den-yuusha*, a **Square** começou perdida na vida produzindo conversões apenas medianas de games de PC para *Nintendinho*.

Quando a empresa estava à beira da falência eis que surgiu um jovem rapaz bigodudo com uma ótima idéia na cabeça. Assim criou-se *Final Fantasy*, que se tornou sucesso absoluto de vendas e reergueu a **Square**. Nestas últimas duas décadas o estúdio criou inúmeras outras franquias de sucesso, quase todas de RPG, tornando **Square** sinônimo de qualidade de ponta no gênero.

Em 2003 fundiu-se à antiga rival *Enix* – negociação que ajudou a sanar o rombo causado pelo fracasso do filme *Final Fantasy: The Spirits Within* – e prepara-se para um desafio inédito na nova geração de consoles: pela primeira vez irá produzir jogos para os três principais videogames do mercado, no caso *PLAYSTATION 3*, *Wii* e *Xbox 360*. ◊

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



BETHESDA, MAJESCO E UBISOFT

Além da *Square*, outras três empresas de games completam duas décadas de existência. Atualmente, a que está em alta é a produtora francesa **Ubisoft**, que conta com franquias fortes, como *Prince of Persia*, *Rayman*, *Tom Clancy's Splinter Cell* e *Ghost Recon* – isso sem falar das injustamente esquecidas como *XIII* e *Beyond Good & Evil*.

Já a **Bethesda Softworks**, pode não ter tantas séries de peso, mas recentemente lançou um excepcional RPG para PC e Xbox 360: *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. Ela ainda lançará o RPG *Fallout 3*, um projeto que havia sido cancelado pela *Interplay*.

A **Majesco Entertainment**, por sua vez, é focada na publicação de títulos feitos por diferentes desenvolvedoras.

Por exemplo, *Psychonauts* (*Double Fine Productions*), *Bloodrayne* (*Terminal Reality*), *Advent Rising* (*GlyphX Games*) e *Jaws Unleashed* (*Appaloosa Interactive*). ◊

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



especial



ALEX KIDD

Pode acreditar, antes de *Sonic* a *Sega* tinha outro mascote. Ele era **Alex Kidd**, um orelhudo garoto príncipe do reino de Radactian e mestre na arte marcial do Shellcore, que o permitia desferir grandes socos. Até hoje a primeira aventura do molecote, *Alex Kidd in Miracle World* é considerada por muitos jogadores a melhor das seis que estreou.



Uma grande qualidade do herói era sua versatilidade: protagonizou jogos estilo adventure, aventura e até corrida. A última aparição de Alex é de certa forma melancólica e nostálgica ao mesmo tempo: no game *Segagaga*, um simulador de empresas no qual se administra a própria *Sega*, ele é um ajudante do jogador. Durante a história, ele comenta como foi abandonado pela empresa que o criou e trocado pelo ouriço azul-cobalto *Sonic*. **CP**

MASTER SYSTEM

Quando parecia que a *Nintendo* dominaria com tranqüilidade o mundo dos videogames eis que surgiu a *Sega* com o **Master System**. Uma das grandes apostas da empresa desafiante era o hardware mais poderoso do videogame, que conseguia processar muito mais cores simultaneamente do que o *NES*.

Mesmo assim, o console da Big N tinha um processador mais rápido, o que o permitia rodar jogos com complexidade maior do que no **Master**, ainda que fossem menos vistosos, garantindo a liderança na geração 8-bits.

No Brasil a disputa foi mais acirrada, já que em parceria com a *Tec Toy* a *Sega* conseguia distribuir jogos em grande quantidade e preço acessível por aqui. Isso até rendeu algumas exclusividades interessantes. Por exemplo, os jogos da *Turma da Mônica* (basicamente clones de *Wonder Boy*) são considerados raridades em outros países, assim como *Street Fighter II* que também foi totalmente produzido em estúdios nacionais. **CP**



apresentam



QUAKE III
+ WARCRAFT III
DOTA

A nova edição do maior campeonato de games do Brasil chega com tudo neste final de ano. Participe e mostre que é bom para ganhar placas de vídeo de última geração, assinaturas de revistas de games e um computador insano.

INSCREVA-SE JÁ! | WWW.LIGAHIVE.COM.BR

apolo:



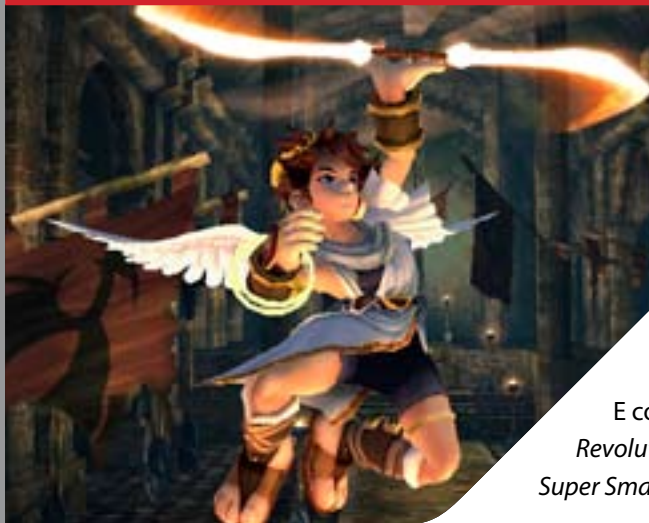
Marketing Call

realização:





especial



KID ICARUS

Concebido por Gunpei Yokoi, inventor também de *Metroid*, do *Game Boy* e do direcional em cruz, **Kid Icarus** saiu apenas para *Nintendinho* e contava com uma história inspirada na mitologia grega.

Partilhava da mesma engine do jogo da heroína Samus e sua caça aos Metroids, mas teve um destino bem diferente da prima caçadora de recompensas. A aventura do anjo guardião **Pit** rendeu apenas uma seqüência, lançada para o saudoso *Game Boy* tijolão, e uma ou outra esporádica homenagem em games da *Nintendo*, como *Kirby Superstar* e *Super Smash Bros. Melee*, mantendo a chama da série queimando, mesmo que fosse bem fraca.

E como onde há luz há esperança, cada vez mais boatos apontam para um novo **Kid Icarus**. Desde o anúncio do *Wii* – ainda como *Revolution* – rumores falam sobre uma aventura de Pit no console. Para completar, a inclusão do personagem no rol de lutadores de *Super Smash Bros. Brawl* só faz o burburinho aumentar. Com certeza, seria uma ótima maneira de completar duas décadas de vida. **CP**

CASTLEVANIA

A série de caça aos vampiros da *Konami* nasceu, na verdade, com outro nome: *Vampire Killer*, título para *MSX2*, computador caseiro muito popular na Europa, Brasil e Japão. Mas foi na trilogia para *NES* que a franquia de plataforma 2D ganhou notoriedade, seguindo com magníficos episódios para *SNES* e *Genesis*.

Sem dúvidas, o auge da saga foi o game bidimensional para *PS one*, *Castlevania: Symphony of the Night*, em que foram incorporados elementos da jogabilidade não-linear da série *Metroid*. Em seguida, dois catastróficos jogos em 3D para *Nintendo 64*. **Castlevania** retomaria o rumo com a trinca de títulos do *Game Boy Advance*, que inspirariam dois episódios – *Portrait of Ruin* ainda será lançado – para *Nintendo DS*. A franquia, que tem em suas virtudes músicas de alto nível, ainda teve uma dupla de capítulos para *PlayStation 2*. **AB**



OUTRUN

A clássica série de corrida da *SEGA* é mais uma das criações do genial Yu Suzuki, idealizador de diversas franquias como *Space Harrier*, *Hang-On*, *Power Drift*, *Virtua Cop*, *Virtua Racing*, *Virtua Fighter*, e, ainda por cima, *Shenmue*.


No game para fliperama, o jogador dirigia uma Ferrari Testarossa conversível em cenários paradisíacos acompanhado pela namorada. Mantendo essas características o jogo seguiu com versões caseiras e diversas seqüências como *Turbo OutRun*, *OutRunners* e o recente *OutRun 2006: Coast 2 Coast*.

Não há como falar de *OutRun* e não mencionar a inesquecível trilha sonora do lendário Hiroshi Miyouchi, que conta com músicas que ficarão para sempre guardadas na memória, como "Splash Wave", "Magical Sound Shower" e "Passing Breeze". **AB**

PHANTASY STAR

Se o *Master System* foi uma resposta ao *Nintendo*, **Phantasy Star** foi réplica direta a *Final Fantasy*. Para combater a épica aventura medieval da *Enix*, a *Sega* criou uma complexa jornada espacial que incluía viagens interestelares para três planetas diferentes e a busca por um trio de guerreiros lendários.

Um das características mais impressionantes do primeiro **Phantasy Star** para *Master System* eram os labirintos de visão em 1ª pessoa com dezenas de corredores iguais e armadilhas traiçoeiras. De lá pra cá, a série mudou bastante, oferecendo roteiros mais elaborados – em especial no terceiro e quarto capítulo, ambos de *Mega Drive* – gráficos tridimensionais e um universo totalmente online, transformando-se em um MMO.


Ainda assim, a temática espacial permanece viva e forte, assim como outras tradições, a exemplo do exótico nome da moeda de **Phantasy Star**: mesetas. A franquia completa duas décadas apenas no ano que vem, mas a *Sega* já começou as comemorações neste lançando *Phantasy Star Universe*, que reúne elementos das incursões online e offline.  CP



DRAGON QUEST

Dragon Quest ficou conhecido como **Dragon Warrior** no Ocidente até 2001, com o lançamento do sétimo game da série. Os personagens foram concebidos pelo mesmo criador de *Dragon Ball*, Akira Toriyama e a música ficou a cargo de Koichi Sugiyama. Em seu início, os jogos foram divididos em trilologias – do número um ao três acompanhamos a jornada de Roto (Erdrick para os EUA), os títulos quatro ao seis foram baseados em um reinado nos céus, intitulado Zenithia e os dois jogos seguintes são aventuras únicas.

Em seu primeiro episódio, o herói devia salvar uma princesa e matar um chefe draconiano. E, na sua última versão, mostrou personagens quase vivos de Toriyama pulando da tela, por meio da técnica *cel-shading*.

O RPG deu impulso à recém-formada *Enix* e inspirou o surgimento da saga *Final Fantasy*. Seu último game lançado, *Dragon Quest Rocket Slime* para *Nintendo DS* coloca o jogador no papel do monstro-mascote da série: a Slime. 

Por Flávia Gasi (flavia@hive.com.br)



METROID

Criada pelo falecido criador do *Game Boy*, Gunpei Yokoi, a franquia **Metroid** é atualmente uma das principais da *Nintendo* ao lado de *Mario* e *Zelda*. Na época de lançamento do primeiro game, chamou a atenção não apenas pela jogabilidade não-linear, mas também pelo fato de o protagonista da aventura ser uma mulher, a caçadora de recompensas, Samus Aran.

A seqüência do título para *GB* viria somente cinco anos depois do original, mas a série atingiria o apogeu em *Super Metroid*, inesquecível título para *SNES*. Depois disso, a franquia passou despercebida no *Nintendo 64*, ficando oito anos no ostracismo.

Nem os otimistas poderiam imaginar que a redenção poderia ser em melhor estilo: um jogo de aventura em primeira pessoa para *GameCube*, *Metroid Prime* feito por um estúdio americano, cujo nome não podia ser mais sintomático: *Retro Studios*. Além de uma continuação e dois jogos para *GBA*, a série agora terá o terceiro capítulo da trilogia *Prime* para *Nintendo Wii*. **AB**



ZELDA

A série teve seu primeiro game lançado para *Nintendinho*. Foi o primeiro título da empresa que ultrapassou a marca de um milhão de cópias vendidas e o primeiro a possuir uma bateria interna para salvar jogo. Sem contar na famosa fita dourada, objeto de desejo até hoje em dia.

Criada por *Shigeru Miyamoto*, o pai de *Mario* e *Donkey Kong* e "O" cara dos games, o protagonista de toda a saga é **Link**, que sempre tem como missão salvar a terra de Hyrule e a *Princesa Zelda*, além de proteger a Triforce (símbolo deixado pelas deusas).

Em comum entre os títulos também está a jogabilidade: muitos puzzles, calabouços e aventuras, com pitadas de RPG.

Para criar o mundo de **Link**, *Myamoto* se inspirou em suas próprias aventuras quando criança e nas mitologias nórdica e japonesa. No ademais, vale ressaltar que a maioria dos jogos da série já se tornaram mangá e que o novo game de **Zelda** será o protagonista da próxima geração de consoles da *Nintendo*. **FG**



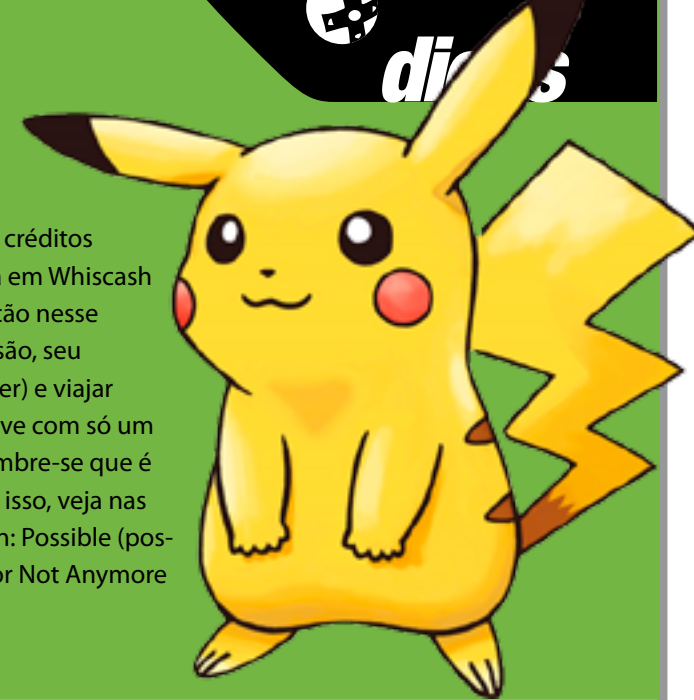


dicas

Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team NDS

EVOLUIR SEU POKÉMON

Para evoluir seu Pokémon, você deve derrotar Rayquazza. Espere os créditos passarem e você terá acesso a Luminous Cave, que é encontrada em Whiscash Pond, logo ao norte da Pokémon Square. Haverá uma comoção nesse lugar. A próxima vez que você tentar sair e fazer uma missão, seu parceiro do time explicará como trocar de "leader" (líder) e viajar com somente um Pokémon. Entre na Luminous cave com só um Pokémon que você deseja evoluir e pronto. Lembre-se que é preciso verificar se é possível evoluí-lo. Para isso, veja nas informações gerais debaixo de Evolution: Possible (possível evoluir), Not Now (não agora), or Not Anymore (não mais, já está evoluído).



Okami PS2

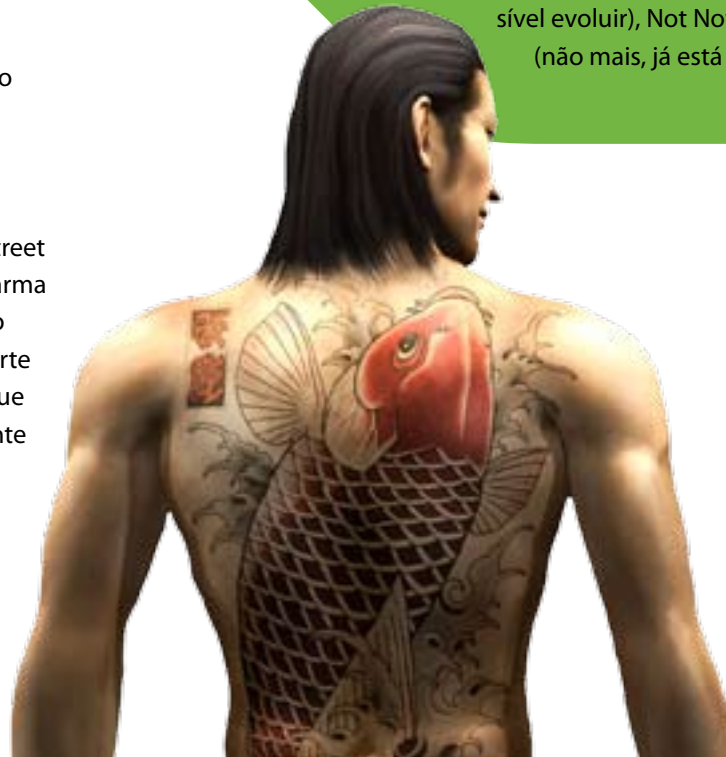
JUKEBOX

Para ouvir todas as músicas do jogo, basta terminá-lo e a opção jukebox estará disponível.

PILÃO GIRATÓRIO

Para desferir esse ataque à la Street Fighter, use seu refletor como arma secundária. No exato momento em que um inimigo atacar, aperte triângulo para defender o ataque e caso consiga, automaticamente irá contra-atacar com o pilão giratório.

Esse ataque é muito forte e mata a maioria dos inimigos instantaneamente.



Yakuza PS2

MODOS EXTRAS

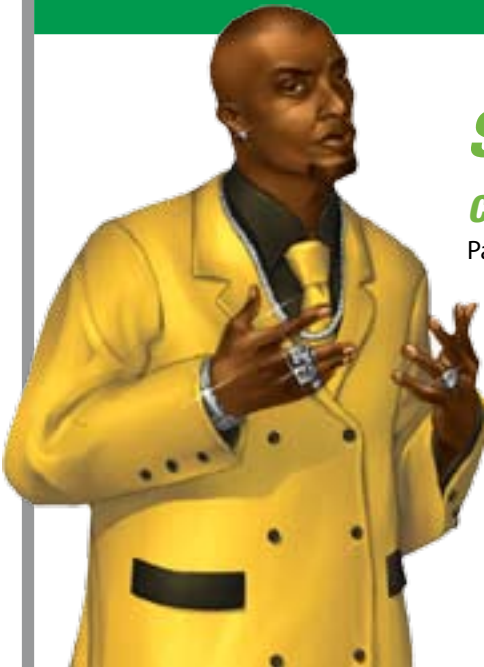
Termine o jogo para desbloquear os seguintes modos: Premium Box, Movie Viewer, Adventure Review Mode and Battle Review mode.

CHEFE SECRETO

Complete todas as side-quests no jogo. O inimigo aparecerá em frente ao cinema (Movie Theater). Converse com ele e a luta começará. Esteja preparado!



dicas



Saints Row PS2/X360

CÓDIGOS

Pause o jogo e pressione L ou R até que apareça seu telefone. Selecione DIAL para discar um dos números em seguida e então pressione CALL.

#money - \$1000 bônus

911 - Ambulância (renova o life)

#778 - Conserta seu carro

#rocket - Habilita bazuca.

#sunny - Céu limpo

Mega Man ZX NDS

ARCADE MINI-GAMES

Há arcade perto do transerver na Area C-2 onde Vent ou Aile podem jogar mini-games. No início, nenhum desses jogos está ativo, mas é possível habilitá-los. Você poderá jogá-los pressionando cima perto de uma tela acesa.

Jogo

Crusher-F

Mega Crusher-F

Como Habilitar

Derrote quaisquer 2 inimigos

Quebre o record em Crusher-F (100 pontos)



Naruto Clash Of Ninja 2 GC

GRANA BÔNUS

Se você tiver um save data de Naruto Clash Of Ninja no seu memory card, você vai ganhar um bônus de \$10000 no shop.

PERSONAGENS SECRETOS

A maioria dos personagens podem ser comprados no Shop. Para que eles comecem a aparecer, termine os primeiros 20 estágios (scenes) do story mode.

Para liberar todos, simplesmente continue comprando até que eles parem de aparecer. Os personagens que você pode comprar são indicados por uma silhueta branca e um ícone azul. O único personagem que precisa de algo especial além de comprar os personagens que aparecem antes dele é o "Extra Sasuke". Para obtê-lo você deve ter comprado antes orochimaru e a décima batalha extra do story mode (Battle 30). Isso vai fazer "Extra Sasuke" aparecer no Shop. ◊

Por Renato Nascimento
(renatoscto@hotmail.com)





mais

Próximos lançamentos



FINAL FANTASY XII PS2

Depois de diversos atrasos, o décimo segundo capítulo da saga de RPGs da *Square Enix* finalmente irá aportar em território ocidental. O game ficou sob os cuidados de Yasumi Matsuno – a mente por trás de *Vagrant Story* –, que se afastou do projeto no fim do desenvolvimento. Isso não impediu, no entanto, que o jogo fosse agraciado com a nota máxima na revista *Famitsu* (40/40).

GUITAR HERO II PS2, XBOX 360

A seqüência do aclamado simulador de guitarra trará não apenas um repertório novo como também nuances inéditas. Além da guitarra-solo, na continuação será possível tocar a guitarra-base e também baixo. **Guitar Hero II** também chegará ao 360, mas os donos do console terão de esperar até o ano que vem para espancar a guitarra.



YOSHI'S ISLAND 2 DS

O clássico game de plataforma bidimensional lançado para *SNES* em 1995 retorna mais de uma década depois no portátil *DS*. Como novidade, as versões baby de Princesa Cogumelo e Donkey Kong como personagens jogáveis, devidamente acompanhadas do dinossauro Yoshi.

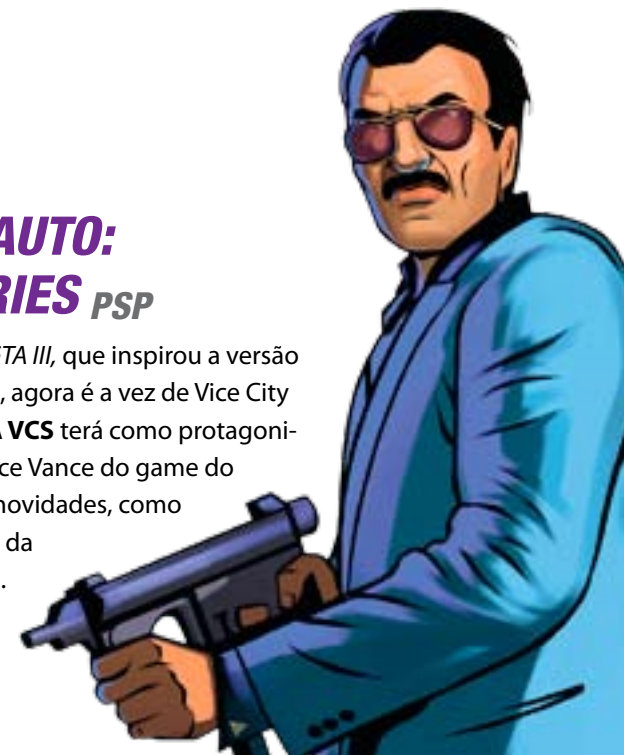
Capcom anuncia fim da Clover Studio

A criativa e competente desenvolvedora **Clover Studio**, responsável pelas franquias *Viewtiful Joe*, *Okami* e *God Hand* irá encerrar as atividades em março de 2007. De acordo com a *Capcom*, apesar da qualidade irrefutável das obras, os games não venderam o esperado. Dos cerca de quinze funcionários da sothouse, alguns serão relocados para a produtora e outros já deixaram a empresa.



GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES PSP

Assim como aconteceu com *GTA III*, que inspirou a versão portátil *GTA Liberty City Stories*, agora é a vez de *Vice City* ganhar a edição para *PSP*. **GTA VCS** terá como protagonista Victor Vance, irmão de Lance Vance do game do *PlayStation 2*, e trará diversas novidades, como áreas inéditas da cidade, além da possibilidade de pilotar jet-ski.

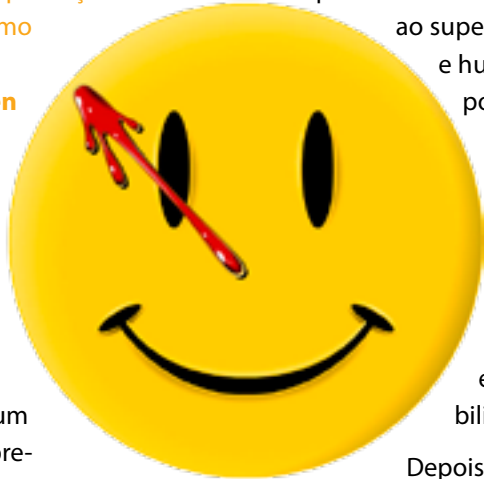


Absolute Watchmen

VIGIAR OS VIGILANTES, 20 ANOS DEPOIS

Originalmente lançado como um arco de 12 edições, **Watchmen** foi escrito por Alan Moore (*V de Vingança*, *A Liga Extraordinária*) e ilustrado por Dave Gibbons (*Batman x Predador*). Depois de seu lançamento, diversas mudanças iriam escoar no cerne da produção de HQs. Como você pode ler aqui mesmo na **Arena Magazine**, a trajetória da editora DC, que publicou **Watchmen** provocou discussões e alterações na maneira de pensar e escrever sobre super-heróis.

Há quem diga que **Watchmen** matou os super-heróis. Dessa forma, a coerência nos ordena a afirmar que Alan Moore criou um novo herói, ou ao menos, instituiu um novo conceito. A história parte da premissa de que os heróis existem, ou existiram. Logo após a ascensão de Nixon ao poder e a vitória na guerra do Vietnam, eles não eram mais necessários, a não ser que trabalhassem para o governo. A maioria deles vive de mídia, alguns optaram por manter a máscara e trabalhar para o Estado e outros decidiram viver na marginalidade, mas preservar seu senso de justiça.



Um super-herói é assassinado e por meio desse crime, Moore traça diversos paralelos que vão questionar os maniqueísmos e perceber sutilezas de cada personagem. Lógico que para entender a magnitude de uma história que coloca ao supers como assassinos, assassináveis, falhos e humanos é necessário compreender um pouco da história dos quadrinhos.

Além de gerar fãs incondicionais e críticos ferrenhos, o trabalho de **Watchmen** anunciou uma nova leva de escritores e desenhistas e que todo o universo das HQs tinha que se expandir, ficar um tanto mais adulto. Afinal, que mais se espera de uma narrativa onde “responsabilidade moral” é um dos temas principais?

Depois de toda a atenção, prêmios e trabalhos acadêmicos baseados em **Watchmen**, a DC fez o que manda o protocolo: edição especial de vinte anos, com muitas e muitas páginas extras, que contam o nascimento dos personagens e mostram parte do roteiro original. **Absolute Watchmen** ainda ganhou capa dura e encarte de luxo. Item pra reler e ter na estante da sala. ◉

Por Flávia Gasi (flavia@hive.com.br)



Morte

TEMPO DE CONHECER

Uma das personagens mais carismáticas e complexas de *Neil Gaiman*, **Morte** é um dos Perpétuos. O mais conhecido de seus irmãos certamente é **Sonho**, pelas inúmeras séries publicadas em seu nome (*Sandman*, em inglês). Além dele, os Perpétuos são: Destino, Destruição, Desejo, Desespero e Delírio, que um dia se chamou Deleite.

O papel de **Morte** é simples e óbvio: recolher as almas dos mortos. Quando o Universo findar, ela estará lá para acabar o serviço e trancar as portas. A primeira imagem que nos vem à cabeça é de um esqueleto trajando uma veste preta, foice na mão e cara de poucos amigos. Talvez um dos grandes trunfos para o sucesso de *Gaiman* seja exatamente a concepção de **Morte**. Ela é uma garota amorosa, sagaz e encantadora, nada parecida com as imagens aterrorizantes e sombrias que temos em mente. Além disso, ela é atraente e tem um visual meio punk, meio gótico.

Adicione a isso um amor incondicional por todos os humanos, o entendimento de todas as nossas fraquezas e o reconhecimento das nuances do

comportamento. Essa é **Morte**. Pode até ser considerada o Perpétuo que mais nos conhece e reconhece. Isso porque a cada cem anos ela passa um dia entre os vivos e deve experimentar todas as sensações humanas, inclusive a de falecer, para então ter maior compreensão da sua tarefa. Ela encontra todo ser também na hora do seu nascimento e conversa com cada um, embora ninguém possa se lembrar desse encontro.

A personagem apareceu pela primeira vez na revista número oito de *Sandman*, quando seu irmão se liberta de uma prisão de mais de cem anos. O alvo, na verdade, era ela, mas Sonho fica em cativeiro e perde seus símbolos de poder para seus algozes. Logo de cara a natureza espirituosa de **Morte** transparece. Desde então, ela se tornou sucesso absoluto e acabou ganhando duas minisséries próprias.

A *Conrad* lançou os dois arcos em uma mesma edição: *O Alto Preço da Vida* e *O Grande Momento da Vida* e com relação ao material nacional é importante ressaltar que a editora vêm produzindo TPs de alta qualidade, tanto gráfica, como editorial. As edições de luxo de *Sandman* e **Morte** são itens essenciais para qualquer apreciador de quadrinhos.



A JORNADA INTERIOR

Os dois arcos de história foram colocados no mesmo especial por tratarem de um tema em comum: a jornada do autoconhecimento. Em ambos também existe um encontro com a morte, mas de maneiras diferenciadas e, como todo Graphic Novel de *Gaiman*, os personagens estão interligados.

Em **O Alto Preço da Vida**, um rapaz chamado Sexton Furnival decide que vai encerrar a sua vida, mas é enxotado para fora de casa antes de terminar seu bilhete suicida. Encontra-se com Didi, uma garota de 16 anos, encarnação da **Morte**, exatamente no dia em que ela veio a terra. A jornada de **Morte** e Sexton pelo conhecimento passa por muitas etapas, desde uma senhora de 250 anos que perdeu seu coração, ao primeiro show de uma cantora desconhecida chamada Foxglove até o encontro com o Eremita cego, que pretende capturar a **Morte**.

No segundo arco, **O Grande Momento da Vida**, Foxglove já é uma cantora famosa e tem que lidar com sua homossexualidade não assumida para o grande público, seu relacionamento que não anda muito bem e com a morte de seu empresário – ele ainda traz uma mensagem do além. Aparentemente Hazel, sua companheira, está nos domínios da **Morte**, tentando barganhar pela vida do seu filho.

Qual a lição nessas histórias? Bom, pra saber disso, só lendo; afinal como diria a **Morte**, quando “se é humano vem um monte de coisas no pacote. Olhos, um coração, dias e vida. Mas são os momentos que iluminam tudo. O tempo que você não nota que está passando... é isso que faz todo o resto valer”. Mas de uma coisa você pode ter certeza, o tempo toma outra forma quando se lê *Gaiman*. ◊

Por Flávia Gasi (flavia@hive.com.br)

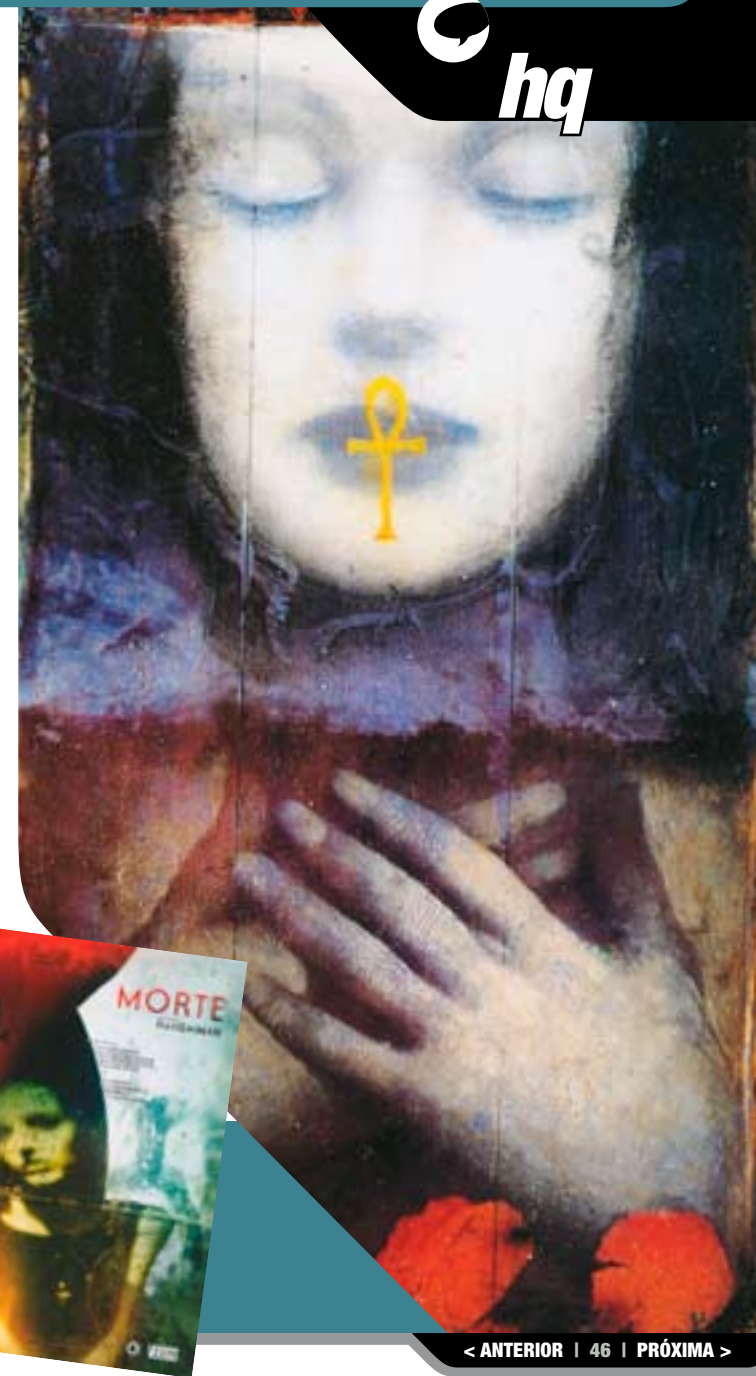
MORTE

Autores: Neil Gaiman

Editora: Conrad

Formato: 19x28,2 cm, 208 págs.

Quanto: R\$ 60,00



DC No Brasil

TRAJETÓRIA MOSTRA NASCIMENTO DOS QUADRINHOS

A **DC Comics** é uma das maiores empresas no ramo de HQs e também é responsável por muitas das revoluções que ocorreram nos quadrinhos. Primeiro, ela é a criadora de *Batman* e *Superman*, personagens que dispensam apresentações. O nome DC, inclusive, veio de uma publicação que até hoje traz histórias do *Batman*, a *Detective Comics*.

Foi também a primeira editora a se especializar na produção de quadrinhos e os pioneiros em alterar a história dos seus heróis, para se tornarem mais modernos e plausíveis. O *Lanterna Verde*, por exemplo, passou de um cara comum que levava uma lanterna mística a membro de uma polícia intergaláctica.

Durante a década de 80, a **DC** proporcionou duas grandes mudanças, a primeira era o ambicioso projeto: *Crise nas Infinitas Terras*, um imenso crossover de todos os universos da editora, que limpou personagens desnecessários e colocou as histórias na mesma temporalidade e na mesma trilha. Mas certamente a maior revolução foi o lançamento de *Watchmen*, de Alan Moore, e *Cavaleiro das Trevas* de Grant Morrison (por meio de sua subsidiária, a *Vertigo*), HQs que arredondaram os personagens de quadrinhos, alteraram tanto arte quanto roteirização e embutiram profundidade às histórias que costumavam ser apenas de bem versus mal.

Aqui no Brasil, a **DC** já passou por dois suplementos juvenis em jornais e três editoras. Agora deu nome pra sua próxima casa: *Pixel Media*. Por isso mesmo, é hora de avaliar o passado e imaginar o que podemos esperar da nova editora.



OS PRIMÓRDIOS DA DC NO BRASIL

A história da **DC** se confunde com o nascimento de uma indústria de HQs nos Estados Unidos e também por aqui. Para traçar esse percurso, contamos com a ajuda de [Sidney Gusman](#), especialista no assunto e editor do site *Universo HQ* (www.universohq.com.br).

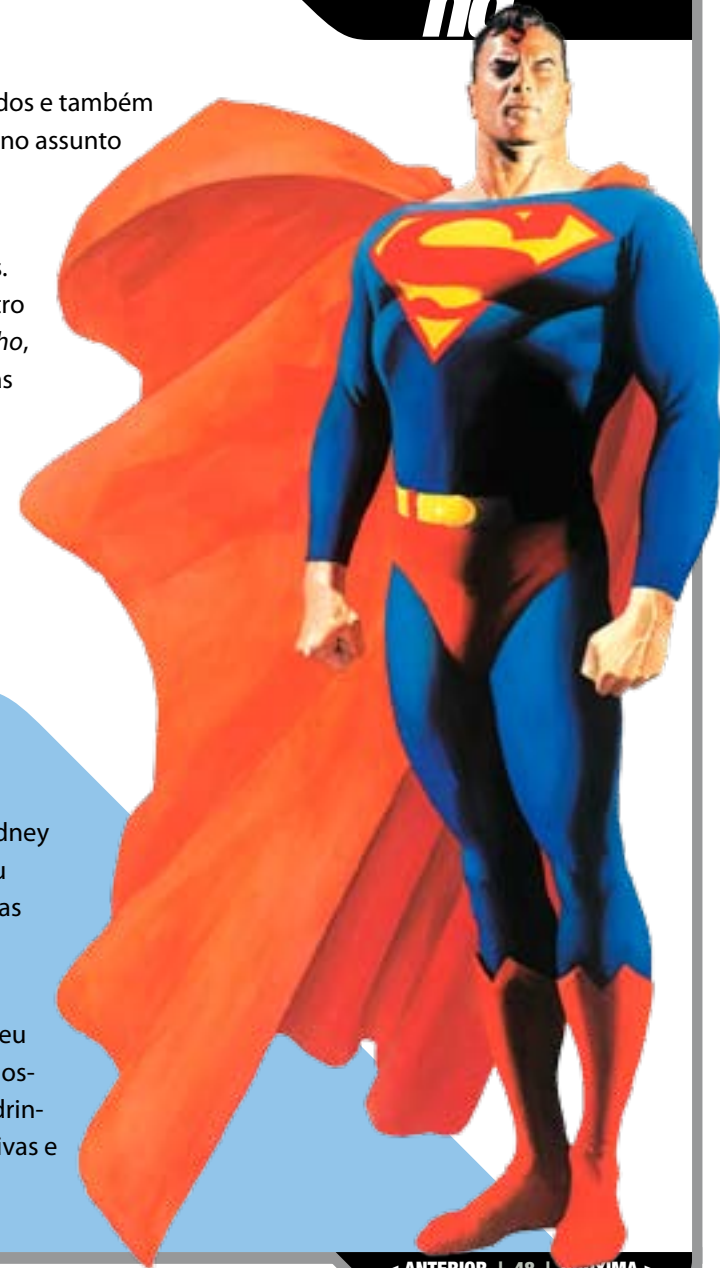
Na década de 40, um sujeito chamado [Adolfo Aizen](#) sugere ao seu chefe do jornal *O Globo* (sim, o patrão era Roberto Marinho) que crie um suplemento para histórias em quadrinhos. Marinho desaprovou a proposta e Aizen, por sua vez, resolveu levá-la à diante, mas em outro jornal (*A Nação*) e criou o primeiro suplemento juvenil que contava com histórias do *Lobinho*, ou seja, *Batman*. O jornal comprou os direitos da *Detective Comics* (que na época era apenas uma publicação) e fez um sucesso estrondoso.

Sem querer ficar mais pra trás, Roberto Marinho logo comprou os direitos do *Batman*, o personagem em si, e criou outro suplemento: *O Globo Juvenil*. O interessante deste conto é que ambas as publicações traziam histórias do mesmo herói. Assim, no *Globo Juvenil*, o *Batman* se transformou em Morcego Negro, o alter-ego do milionário Bruno Miller que defendia a cidade de Riacho Doce. Impressionante como tudo ficou com cara de novela das sete, não?

EBAL, AMADA ATÉ HOJE

“Os fãs de quadrinhos ainda consideram a *Ebal* como a melhor editora do gênero”, avisa Sidney Gusman. E não é para menos, afinal foi a *Ebal* (Editora Brasil-América Ltda) que popularizou os quadrinhos individuais e representou a **DC** por cerca de três décadas. Além de publicar as histórias de cada herói e diversificar a quantidade de personagens, a editora usou de um formato que depois foi copiado pela sua sucessora.

No entanto, ela não conseguiu se manter depois dos anos 80. Na verdade, o declínio tem seu início com a década de 60 e o golpe militar. Certamente o governo ditatorial vigente não gostava nada de HQs e perseguiu notoriamente a editora brasileira que se envolveu com quadrinhos. A *Ebal* ainda suportou quase duas décadas de pressão por produzir histórias informativas que estavam alinhadas com a vontade da direção do país.





1984 – REVOLUÇÃO NOS QUADRINHOS E NOVA EDITORA

A sucessora da *Ebal*, a conhecida *Abril*, não é vista em alta estima pelos mais fanáticos de quadrinhos, no entanto Gusman acredita que a editora “fez muita besteira, mas também produziu muita coisa boa”. Completa dizendo: “Entre os pontos altos estão as séries luxuosas e a volta do formato americano”.

É importante ressaltar que a chegada dos formatos mais viçosos não fazia parte do plano inicial da *Abril*. Na verdade, ela é conhecida por cortar páginas das revistas: se a história não coubesse no formato, algumas partes eram simplesmente retiradas. No entanto, para alavancar as vendas, o encalhe era encadernado e vendido com uma capa diferente. “Mais uma maneira de ganhar dinheiro”, argumenta Sidney.

A *Abril* publicava a **DC** num momento crucial da sua história: o lançamento de *Cavaleiro das Trevas* e, como era de praxe, encadernou o encalhe. A diferença é que, desta vez, a edição esgotou, o que fez a editora republicá-lo com mais cuidado e com uma capa nova.

Essa iniciativa iria calcar as bases para o comércio de HQs como conhecemos hoje: que pode ser feito em livrarias, com edições viçosas e encadernadas de um mesmo arco de histórias.



PANINI – ARRUMANDO A CASA

Em novembro de 2002, a *Panini* lançou sua primeira publicação das revistas da **DC**. Na opinião de Gusman, ela teve um “mérito incontestável: acertou a casa da **DC** no Brasil”. Afinal, lá fora a temporalidade das revistas já estava toda arrumada e aqui os quadrinhos ainda não haviam sido colocados numa mesma linha.

Em contrapartida, a *Panini* é a licenciante mundial da *Marvel*, editora rival da **DC**, conhecida (entre outros) pelo *Homem-Areia* e pelos *X-Men*. O que, em base, significa uma peleja. No final das contas, o objetivo da *Panini* deve ser que a *Marvel* venda mais. Mas não leve isso a mal, não significa

que a editora não tenha dado atenção à **DC**. Inclusive, muito pelo contrário.

Para os fãs de quadrinhos, porém, o ideal seria que as rivais fossem publicadas por diferentes editoras no Brasil. Aí sim teríamos um mercado mais competitivo. Inclusive, Sidney Gusman lembra que “a **DC** sempre vendeu menos que a *Marvel*, mas nos últimos anos, por causa do investimento pesado da **DC**, essa diferença nas vendas diminuiu e as editoras começaram a brigar pau a pau”. Conclui: “isso se deve ao fato da **DC** ter transformado seus heróis em personagens mais complexos e atuais.”

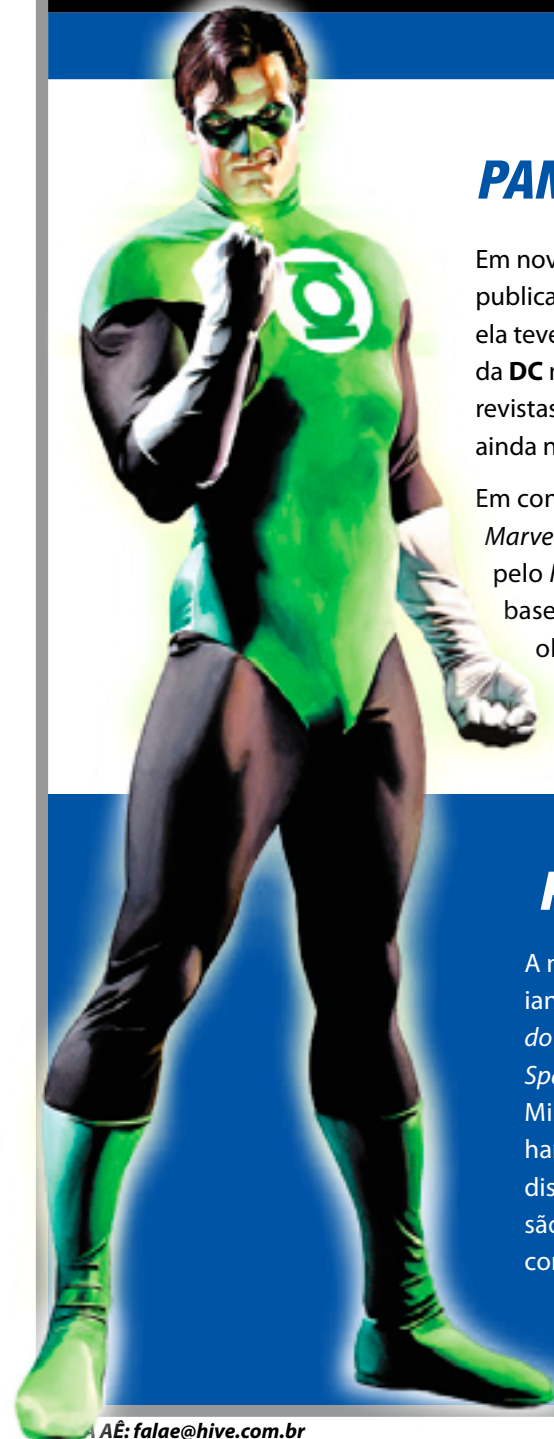
PIXEL MEDIA – “QUE VENHA A GUERRA”

A nova casa da **DC** é a editora *Pixel Media*, aliança entre a *Futuro* (das revistas *EGM* e *Nintendo World*) e a *Ediouro*, que já possui títulos como *Spawn* e nomes de peso, como Corto Maltese e Milo Manara. Para Gusman, os fãs só tem a ganhar. “A *Ediouro* é uma superpotência”, diz. “Além disso, os responsáveis pelas publicações da *Pixel* são profundos entendedores de quadrinhos e confio que farão um bom trabalho.”

Odaí Braz Júnior, editor responsável, afirma que nada ainda pode ser revelado. Agora é esperar para ver. E torcer.

Para saber mais, a gente recomenda a leitura de **Grandes Sagas da DC** de Sidney Gusman, que você pode comprar no site da revista *Mundo Estranho* (<http://mundoestranho.abril.com.br>), em Mega Loja Jovem. ◊

Por Flávia Gasi (flavia@hive.com.br)





SUPER PROMOÇÃO EM SÃO PAULO

A tradicional loja de quadrinhos, **Comix**, volta a realizar a **FestComix** em comemoração aos seus vinte anos de existência.

Durante os dias 2, 3, 4 e 5 de Novembro, no Colégio Arquidiocesano (ao lado do metrô Santa Cruz em São Paulo), mais de 200 mil títulos estarão com 70% de desconto. O evento conta com lançamentos exclusivos, sessões de autógrafos e palestras.

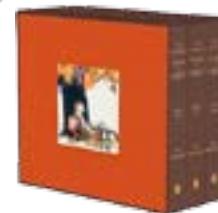
MAIS MOORE, MAS LANÇADO PELA DEVIR

Obra controversa de Alan Moore e Melinda Gebbie, **Lost Girls** demorou 16 anos para ficar pronto e narra a vida sexual de Alice, de *Alice no País das Maravilhas*; Dorothy, do *Mágico de Oz*; e Wendy, de *Peter Pan*.

Pois é, polêmica na certa. A **Devir** deve lançar os três volumes aqui no Brasil. O primeiro em março, o segundo em junho e o terceiro em setembro. A gente torce para que o trabalho editorial fique tão bom quanto o lançado lá fora.



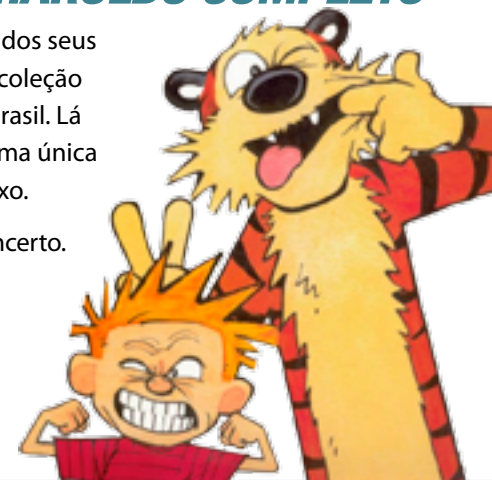
FALA AÊ: falae@hive.com.br



OBA! CALVIN E HAROLDO COMPLETO

A **Conrad** anunciou que um dos seus próximos projetos é trazer a coleção completa de **Calvin** para o Brasil. Lá fora, a compilação saiu em uma única caixa, com três edições de luxo.

No Brasil, o formato ainda é incerto. O importante é que a loucura de **Calvin** cabe em qualquer tamanho de papel.



ADOLESCENTE HERÓI

A **HQM Editora** narra as peripécias de um adolescente que deve enfrentar o final do semestre, as espinhas e o trabalho de super-herói. Lógico que as coisas complicam quando seu pai também é super (afinal, seguir os passos de um pai nunca é simples) e quando seus amigos começam a reparar que ele possui poderes estranhos.

Irreverente, de traços simples e cores que saltam da tela, **Invencível** é uma boa opção de compra: <http://www.hqmaniaks.com/>

A gente fala mais sobre ele na próxima edição. ;D



Iron Maiden – A Matter Of Life And Death MAIS DO MESMO COM QUALIDADE

Este 14º álbum de estúdio da Donzela de Ferro traz tudo aquilo que se poderia esperar da banda. Som pesado? Confere. Impressionantes solos de guitarra? Também. A ressonante e impagável voz de Bruce Dickinson? Mais do que nunca.

Mas o maior problema de **A Matter of Life and Death** – o disco mais longo do *Iron* – reside justamente nesta previsibilidade. Todas as músicas soam familiares de

alguma maneira, sem contar que faltam músicas empolgantes e bem características. Falta aqui uma *Number of the Beast*, *Fear of the Dark*, *Out of the Silent Planet* ou – até pedindo menos – uma *Rainmaker*. A faixa *Different World* até tenta, mas é muito pouco.

Parece que o disco inteiro foi feito mais na base do piloto automático, culminando no trabalho menos inspirado

da banda desde a volta de Bruce Dickinson, em 99. Sim, a qualidade técnica do sexteto continua, como de praxe, inquestionável e bem acima da média, mas é inevitável pensar que eles começam a sentir o desgaste provocado pelos muitos anos de estrada. ◊

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



 música

Final Fantasy III NOSTALGIA SEM FLOREIOS

Qualquer trilha sonora de um **Final Fantasy** é cercada de muita expectativa, por mais que seja de um remake. Isso se deve ao prestígio do compositor Nobuo Uematsu, que reservou para o terceiro capítulo da série – lançado em 1990 para o *NES* –, algumas músicas memoráveis. Agora, é a oportunidade de lembrar aquelas canções do passado, mas com uma roupagem revitalizada para a releitura do *Nintendo DS*.

Para o trabalho musical de **Final Fantasy III**, Uematsu foi incumbido de supervisionar a dupla Tsuyoshi Sekito e Keiji Kawamori, guitarrista e baixista da banda do compositor de *FF*, *The Black Mages*. Até por isso, a última faixa do CD é uma extasiante versão rock do tema da batalha final com performance do grupo. De resto, ótimos remixes, como as músicas de combate e do mapa-múndi. Fica a impressão, porém, de que os arranjos poderiam ser mais bem trabalhados. ◊

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





música

System Of A Down – Lonely Day

TESTES E HOMENAGENS COM PERSONALIDADE

Em **Lonely Day** a banda aproveitou para fazer experimentalismos. A faixa que dá nome ao disco é bem diferente de tudo o que o **System of a Down** fez até hoje, oferecendo uma calma balada com letra bem melancólica.

O EP – termo que significa Extended Play, um meio termo entre single e um álbum completo – traz também outras quatro canções, sendo uma em inusitada parceria

com o grupo de rap *Wu-Tang Clan* e dois covers. O primeiro é uma versão de *Snowblind* do clássico *Black Sabbath* enquanto a outra é *The Metro*, do *Berlin*.

Com muita personalidade, o **System** consegue imprimir estilo próprio às faixas, fazendo grande uso de acordes distorcido da guitarra de Daron Malkian (autor da música *Lonely Day*) e da voz marcante de Serj Tankian.

Destaque também para a faixa própria *Marmalade*, que fecha o disco trazendo um som típico do **SoD**. Um bônus bacana também é o clip de *Lonely Day*. Se você não comprar o EP, tudo bem, dá para assisti-lo também no site oficial da banda acessando o seguinte link www.systemofadown.com/Videos/SystemOfADown_LonelyDay_VidFull_300.asx. ◊

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



Audioslave - Revelations

FLERTANDO COM O FUNK

O **Audioslave** nasceu da fusão dos instrumentistas do *Rage Against The Machine* – Tom Morello, Tim Commerford e Brad Wilk – com o vocalista Chris Cornell (ex-*Soundgarden*). Desde 2001, a banda mescla guitarras pesadíssimas com a voz inconfundível de Cornell e demorou um pouco para soltar seu terceiro trabalho, **Revelations**.

A espera valeu a pena? Bem, para quem espera um rock mais doce e gingado, com certeza. Não leve a mal, os músicos ainda estão inconfundíveis aqui, mas a produção de Brendan O'Brien (já passou por *Stone Temple Pilots* e *Bob Dylan*) levou a música vagar por uma jam repleta de funk e barulhos em meio às melodias.

Fica a sensação de trabalho mais maduro e sem medo de flertar com outras vertentes sonoras. Além disso, existe um brado ativista e uma afronta ao governo norte-americano atual. Como não amar? ◊

Por Flávia Gasi (flavia@hive.com.br)

