

SUA REVISTA DE CULTURA GAMER

ARENA magazine

#12 SET.2006



Silent Hill

Terror psicológico

FF VII: Advent Children

Chegou o DVD

Cavaleiros do Zodíaco

*Especial sobre
todos os games da saga*

She-Male

Meninos que fingem ser meninas

Dinastia M

Sofram, queridinhos da Marvel!

Yakuza

Faça parte da máfia japonesa





editorial

Um ano de revista! Parabéns a todos nós! Muita gente boa ajudou a conceber a Arena, alguns deles já estão atuando em outros projetos e outros entraram para criar essa nova publicação. Tudo mudou: cara e conteúdo. E a gente está bem feliz com as alterações, afinal o foco continua sendo você: o gamer. Mas agora, a gente mostra um quê de cultura pop: animê, mangá, quadrinhos, cinema e música. Sem perder a mão das análises e das dicas de jogos, claro.

Parabéns ao Emmer, Tanaka, Wendigo, Rosana, Cláudio, Alexei, Li, Roberta, Heleno, Clóvis, PH Renatinha Honorato, Daniel Trócoli e Gustavo. E, claro, nosso obrigado a você, por nos prestigiar toda vez que baixa, lê e comenta a edição do mês.

Bem vindo à nova **Revista Arena**, continuamos recebendo suas sugestões, críticas e perguntas no falae@hive.com.br

Vamo que vamo, com serpentina e zirigidum.

=***,

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 Cláudio Prandoni

Colaboradores:

Caio "Tamagotchi" Kurosawa,
Renato Nascimento

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 VIEWTIFUL JOE:** Animação com toques de humor
- 05 SAMURAI CHAMPLoo:** Espadas e batalhas estilosas
- 06 CLOTH MYTH:** Bonecos pra lá de bem feitos
- 07 ADOLF:** Aclamada e marcante série
- 09 MAIS:** Notícias que não podiam faltar

CINEMA E DVD

- 10 SILENT HILL:** Terror com poucos sustos e muito suspense
- 14 VELOZES E FURIOSOS 3: DESAFIO EM TÓKIO:** Derrapagens na Terra no Sol Nascente
- 16 FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN:** Melhor da Square-Enix em DVD
- 17 V DE VINGANÇA: R de Revolucionário**
- 18 MAIS:** Notícias que não podiam faltar

GAMES

- 19 ESPECIAL GAMES DOS CAVALEIROS DO ZODÍACO:** Bronze, Ouro ou Aço é com a gente mesmo
- 25 YAKUZA:** Morte e complicações na máfia japonesa
- 29 ULTIMATE GHOST AND GOBLINS:** Revitalizando a série
- 32 SHE-MALE:** Será que ela é?
- 38 DICAS:** Códigos e segredos

HQ

- 40 Y: O ÚLTIMO HOMEM:** Futuro apocalíptico e muita mulher
- 41 DINASTIA M:** Mudança no cerne principal da Marvel
- 45 MAIS:** Notícias que não podiam faltar

MÚSICA

- 46 SUPERMAN RETURNS SOUNDTRACK:** Trilha sonora épica
- 46 THE FUTUREHEADS:** Indie e híbrido
- 47 VALKYRIE PROFILE: SILMERIA:** Valquíria em dois CDs
- 47 BLIND GUARDIAN: A TWIST IN THE MYTH:** Solos de guitarra e harmonias melodiosas





animê

Viewtiful Joe

ANIMANDO A MADRUGADA

Era apenas uma questão de tempo para que **Viewtiful Joe** virasse desenho animado. Criada por Atsushi Inaba, a franquia principiou em 2003 no *GameCube* e seguiu para o *PlayStation 2* no ano posterior. Os estilosos gráficos cel-shading e a frenética ação beat-’em-up do game em progressão lateral garantiram ainda uma seqüência, *Viewtiful Joe 2*, para os mesmos consoles e ainda um título para o *Nintendo DS*, *Viewtiful Joe: Double Trouble*, além de um jogo de luta à *Super Smash Bros.*, chamado *Viewtiful Joe: Red Hot Rumble* (*GameCube* e *PSP*).

Como não poderia deixar de ser, a trama do animê é a mesma do game: escrachada e bem-humorada. O personagem Joe assistia a um filme protagonizado pelo seu ídolo Captain Blue ao lado de sua namorada, Silvia, quando o vilão do filme subitamente a seqüestra para dentro da película. Logo, ele não hesita em entrar no longa a fim de salvar a amada. Então recebe de Blue o relógio VFX que concede os poderes Fast, Slow e Zoom, tornando-se o herói Viewtiful Joe. Mas antes, terá de derrotar pitorescos e hilários vilões, como o rinoceronte Hulk Davidson, o morcego Charles the Third e o tubarão Gran Bruce – todos provenientes dos games da série.





Viewtiful Joe é uma espécie de Chapolin Colorado dos live actions japoneses. Em vez de satirizar os heróis das histórias em quadrinhos norte-americanas como o seriado mexicano criado por Roberto Gómez Bolaños, **VJ** ironiza personagens como *Ultraman* e *Kamen Rider*, trajando uma estapafúrdia vestimenta escarlate acompanhada de uma chamativa capa rosa e fazendo poses extravagantes – isso para não mencionar característicos bordões, como o inesquecível “Henshin-a-Go-Go-Baby!!”, que Joe profere para se transfigurar em Viewtiful Joe. E também as séries Super Sentai, popularizadas aqui no Brasil com *Changeman* e *Flashman*. Tal qual nestes

clássicos, além de veículos aéreos, marítimos e terrestres, o protagonista ainda possui um robô gigante para combater inimigos de grande porte.

Apesar de fiel ao portentoso game, o animê de **Viewtiful Joe** durou cerca de um ano – começou em outubro de 2004 e findou em setembro do ano seguinte –, contando com 51 episódios do estúdio *Group TAC*. Para os brasileiros, ainda há um empecilho que pode causar certo transtorno. Além de o seriado chegar atrasado cerca de um ano por aqui, o desenho é transmitido no desagradável horário das 2h30 da madrugada no bloco *Toonami* do *Cartoon Network*. ◊

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





Samurai Champloo

SAMURAI MODERNOS

Lançado em 2004 nas páginas da revista japonesa *Shonen Ace*, **Samurai Champloo** é uma adaptação do animê homônimo feito por Shinichiro Watanabe, de *Cowboy Bebop*. O mangá chega ao Brasil pela *Panini Comics* até o final desse ano.

Assim como a clássica série de ação futurista, as histórias geralmente são contidas em apenas um volume, como se fossem contos à parte com começo, meio e fim. A trama gira em torno de três personagens – uma garçonete, um mercenário e um guerreiro – que partem em busca de um misterioso samurai que tem odor de margaridas.

Além do trio principal, o mangá possui apenas alguns coadjuvantes. Dessa forma, o caráter dos personagens é aprofundado e, portanto, eles se tornam cada vez mais carismáticos e envolventes no decorrer da jornada.

A comparação com o traço do animê é inevitável. A primeira coisa que se nota é a simplicidade usada pelo ilustrador Masaru Gotsubo. Em vez dos tons de cinza para traduzir a salada de cores do desenho animado, o autor alcançou um resultado convincente ao utilizar um forte contraste entre branco e preto. Com isso, o visual ficou suave e fácil de ser apreciado, mas sem perder o carisma.

Tendo isso em mente, nota-se que esse não é um mangá que vai fazer você enlouquecer só de folheá-lo, com cenas de ação que parecem pular de cada página. O desenho de Gotsubo cumpre seu papel, mas o melhor de **Samurai Champloo** está na forma como a trama é contada, nas entrelinhas nos closes nos olhos dos personagens e nas histórias de samurais com ritmo moderno. ◯

Por Renato Nascimento (renatonascto@hotmail.com)



mangá

Título:

Samurai Champloo

Roteiro:

Shinichiro Watanabe

Arte:

Masaru Gotsubo

Editora:

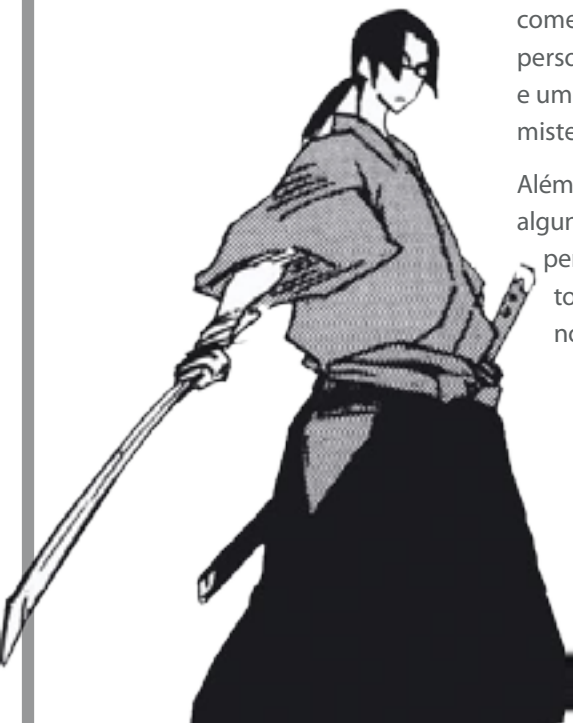
Panini Comics

Preço:

Indefinido

Lançamento:

Quarto trimestre de 2006



Cloth Myth - Siegfried

A PRIMEIRA ESTRELA POLAR

Em dezembro de 2003, a Bandai do Japão lançou os primeiros bonecos dos Cavaleiros do Zodíaco da linha Cloth Myth. Eram eles: Seiya de Pégaso e Shiryu de Dragão com a segunda versão de suas respectivas armaduras, usadas na Saga de Poseidon e na Fase Santuário da Saga de Hades.

O plano inicial era lançar apenas os cinco guerreiros principais de bronze – Pégaso, Dragão, Cisne, Andrômeda e Fênix. Porém, o grande sucesso dos primeiros modelos incentivou a Bandai a produzir posteriormente os doze Cavaleiros de Ouro, que representam os signos zodiacais. Tradicionalmente, é lançado no mínimo um Cloth Myth a cada um ou dois meses.

O boneco que sai em setembro em território nipônico é **Siegfried** da estrela Alpha de Ursa, mais forte dos Guerreiros Deuses de Asgard que aparecem em uma saga exclusiva do animê. Ele também marca a estréia destes personagens na linha **Cloth Myth**.

Como já virou padrão nesta linha de brinquedos, o modelo de corpo usado será o G3, que inclui diversas

melhorias em relação aos guerreiros de ouro. Entre elas está maior articulação no torso do boneco e nos pulsos.

A armadura de **Siegfried** representa o dragão de duas cabeças Fafner, que pode ser montado com as peças da vestimenta. Além disso, a caixa do brinquedo incluirá também uma capa para a armadura (como ocorre também nos Cavaleiros de Ouro), uma das sete Safiras de Odin e também um suporte no qual apoiar o boneco.

Digno de menção também é o elmo do guerreiro que pode ser montado de duas maneiras distintas: totalmente aberto na frente ou fechado no queixo.

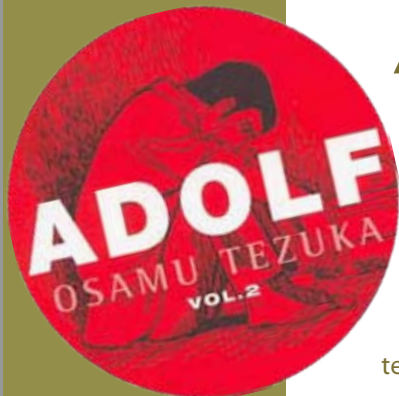
No mês que vem o guerreiro de Atena contemplado com versão **Cloth Myth** será o Cavaleiro de Bronze Geki, de Urso. ◯

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



animê





Adolf

HISTÓRIA EM QUADRINHOS, COM H MAIÚSCULO

A Segunda Guerra Mundial é um tema revivido por diversas mídias, em especial filmes e jogos. Porém, é raro ter a oportunidade de entrar em contato com uma releitura feita por um dos países derrotados no conflito bélico.

Por isso que, mais do que um mangá de Osamu Tezuka sobre a Segunda Guerra, **Adolf** se configura como uma obra que merece ser lida por se tratar de uma narrativa feita a partir do ponto de vista de um japonês. No segundo volume – de um total de cinco – a história engrena de vez, mesclando passagens com conversas e explicações cruciais para a trama e seqüências de ação frenética.

O jornalista Isao Toge finalmente põe as mãos nos documentos confidenciais obtidos

pelo irmão na Alemanha, que podem dar um fim ao nazismo já que revelam um terrível segredo de Hitler, e deve arcar com as conseqüências de possuí-los. Isso proporciona à história diversas reviravoltas interessantes que obrigam Toge a utilizar muito bem as habilidades atléticas que possui (incluindo uma excepcional resistência física) e também explicam o funcionamento do exército e da própria sociedade japonesa no período pré-guerra.

Fatos explicados em livros de história ganham vida nos desenhos de Tezuka, aqui feitos no estilo gekigá, mais realista que nos mangás tradicionais, mas ainda assim retendo um traço característico do mangaká, como olhos imensos, detalhadíssimos cenários e formas arredondadas.





O enredo segue o mesmo caminho, com diálogos maduros e situações violentas e bem dramáticas. Até o tradicional vilão Lamp, recorrente em várias obras de Tezuka figura aqui num papel sério e arbiloso. Isto, porém, não inibe alguns momentos cômicos, protagonizados principalmente por Toge, com posições e frases engraçadas.

Um ponto negativo deste segundo volume é que os três Adolfs que dão nome à história quase não aparecem. De fato, apenas Adolf Hitler e o garoto Kaufmann partici-

pam aqui, sendo que o judeu Kamil é deixado de lado. Mesmo assim, isso não torna as aparições menos contundentes. Ambos são mostrados em interessantes momentos que revelam detalhes das personalidades deles.

Como todo bom mangá ou história em capítulos que se preze, o final deste segundo volume é extremamente intrigante, do tipo que faz você contar no calendário os dias para a chegada da próxima edição. Caso o restante da série mantenha o excelente nível de qualidade, **Adolf** será ao mesmo tempo uma ótima história e um interessante registro histórico. ◊

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

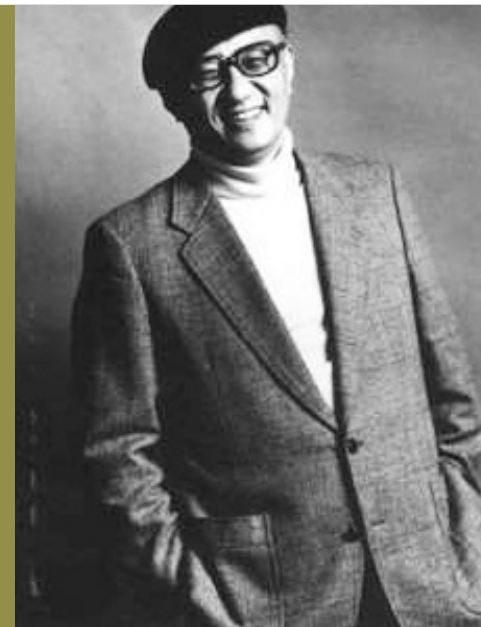
QUEM É OSAMU TEZUKA?

Se você já ouvir falar em mangá alguma vez na vida, pode dar a Tezuka o mérito por esta palavra ser conhecida mundialmente. Ele, certamente, é um dos mangakás (desenhista de mangás) que mais influenciou o estilo moderno.

E a fórmula pra todo esse sucesso é autenticidade. Seu traço sempre foi claro e simples, seu enquadramento lembra cinema e sua ação é permeada por pitadas de humor. O mais interessante é que o autor sempre se coloca em cena – você pode reconhecê-lo pela boina e pelos óculos grossos – e geralmente alguém expulsa seu personagem.

Além disso, Osamu Tezuka escreveu mais de 170 mil páginas em sua carreira e foi responsável por títulos de peso, como Astro Boy; Kimba, o Leão Branco; A Princesa e o Cavaleiro; Buda, entre outros. ◊

Por Flávia Gasi (flavia@hive.com.br)



**mais**

Pra sua coleção:

Aprenda Japonês Lendo Mangá

Curso prático de japonês, o livro desenvolvido pela dupla María Ferrer e David Ramírez, fãs confessos de mangás, ensina a complicada língua japonesa de uma forma diferente e divertida usando como base tirinhas em forma de mangá desenvolvidas especialmente para a obra.

Editora JBC **160 Páginas**
13,5x18 cm **R\$ 24,90**



ANUNCIADO NOVO FILME EM CG DO ASTRO BOY

A Imagi Animation Studios adquiriu os direitos de produção para fazer um novo desenho animado baseado no clássico animê e mangá Astro Boy. O longa-metragem será todo em computação gráfica e ficará sob a responsabilidade da mesma do novo filme em 3D das Tartarugas Ninja e de Gatchaman.



Nausicaä - Volume 2

De Hayao Miyazaki, o mesmo autor de A Viagem de Chihiro e O Castelo Animado, é uma obra de ficção científica, um quê de filosofia e muita discussão acerca da natureza humana. A história se passa em um planeta dizimado pela guerra. A humanidade sobrevive em pequenos reinos. Um desses é o Vale dos Ventos, onde vive a princesa Nausicaä.

Editora Conrad **136 Páginas**
18,2 x 25,7 cm **R\$ 29,90**



QUARTETO DE FILMES NOVOS DE EVANGELION

Estes novos capítulos terão como espinha dorsal o enredo já conhecido acrescidos de novos personagens, mistérios e algumas mudanças de personalidade nos heróis. Além disso, o quarto filme dará também um novo final à franquia, diferente daquele visto no longa-metragem The End of Evangelion.

A primeira animação de Rebuild of Evangelion chega ao mercado no segundo semestre de 2007. A seguinte no começo de 2008 e as duas últimas nos últimos seis meses do mesmo ano.



**cinema**

Silent Hill

TERROR SEM MEDO

Só de ouvir falar em um novo filme baseado em game, muitos sentem calafrios na espinha e já o tacham de ruim. Muito ruim. Tão ruim que não precisa ser nem assistido.

Exatamente estas pessoas podem acabar torcendo o nariz e ignorando **Silent Hill** que, apesar de não ser exatamente o melhor exemplo de filme de terror, convence muito bem como adaptação de um jogo de videogame.

O que mais impressiona é o respeito que o diretor francês Christopher Gans teve em relação à série. A trama de **Silent Hill** é uma adaptação direta do título original da franquia, de 1999 para PS One, mas elementos de episódios posteriores desfilam pela tela, em especial do segundo caso do vilão malvado Pyramid Head.



**cinema**

Tal dedicação reflete-se como um dos pontos mais interessantes do longa-metragem para quem apreciou os games juntamente pelo ótimo trabalho de iluminação. O clima de solidão e abandono comum na dimensão enevoada da sombria cidade foi retratado com perfeição, assim como a realidade alternativa demoníaca, com paredes enferrujadas, habitações destruídas e criaturas grotescas.

Um efeito novo é a transição que ocorre de um mundo para o outro. Soa uma sirene, como as usadas na Segunda Guerra Mundial para avisar a iminência de bombardeios, e pedaços do cenário começam a se desfazer pouco a pouco, como se fossem papel rasgado.

O elenco de moças que conduz a trama principal é apenas competente. Se por um lado a protagonista Radha Mitchell, no papel de Rose Da Silva, é bem convincente o mesmo não pode ser dito do restante. Infelizmente, isso acaba tirando um pouco da carga dramática do enredo. Dificilmente você verá o filme e se sentirá aflito ou temeroso como ocorre com frequência no game.

Isso aliado à lerdeza com que a trama se desenvolve deixam os calafrios de medo na espinha bem longe. Só lá pela metade da história ela engata e ganha um ritmo legal. Por um lado, esse ritmo mais devagar é bem fidedigno ao que ocorre nos jogos, que apresentam um terror mais psicológico em contraste com os sustos de momento abundantes em Resident Evil. O problema é que enquanto isso funciona muito bem nos consoles, o mesmo não rola na película.





cinema



O defeito reside principalmente no fato de que a experiência interativa desafia o jogador a seguir adiante. Depende apenas dele vencer o medo e seguir adiante e é ele também que encara os monstros e bizarrices de *Silent Hill*. O filme é uma experiência passiva ininterrupta na medida em que a única opção que o espectador tem é assisti-lo ou não.

Sem contar que não se vivencia diretamente os confrontos com os monstros, visto que apenas se acompanha a viagem de Rose à cova do demônio, diminuindo bastante o impacto dos acontecimentos.

Em contrapartida, os monstros são um show à parte e impressionam pelo realismo. De fato, todos foram interpretados por atores ou dançarinos reais cobertos por maquiagem e figurinos de látex para proporcionar as típicas deformadas silhuetas dos bichos de **Silent Hill**. Apenas alguns retoques foram aplicados por meio de computação

gráfica para dar maior vivacidade e dinamismo a eles. Um dos mais impressionantes é Pyramid Head, inspirado em Red Pyramid de *Silent Hill 2*, que possui um enorme capacete pontiagudo e um facão que maneja como se fosse canivete. Tais criaturas são responsáveis pelos escassos trechos em que o terror realmente aparece.

Pelo menos a história paralela com Sean Bean, fazendo o marido de Rose que procura pela mulher e a filha, é bem bacana e instigante, além de ser uma maneira interessante de colocar o espectador por dentro do passado da cidade de *Silent Hill*. Ah, e o estranho final é bem inesperado.





cinema

A trilha sonora mantém o alto padrão dos jogos. Mais do que isso, algumas músicas são as mesmas usadas nos videogames, fazendo jogadores veteranos abrirem um maroto sorriso nostálgico e injetando no insosso enredo uma pequena carga de dramaticidade.

O mesmo vale para o roteiro, que é uma espécie de combinação das histórias do primeiro e segundo **Silent Hill**. Diversos elementos do universo criado pelo *Team Silent* da *Konami* são explicados ou explorados aqui, dando traços na tela a um interessante mundo crível e complexo de fantasia.

Um detalhe bacana é que a equipe responsável pelos games, liderada pelo produtor e compositor musical Akira Yamaoka, supervisionou toda a produção da película, desde o primeiro rascunho até a pós-produção.

Apesar da marcha lenta, **Silent Hill** é um dos filmes de games mais bem feitos de todos os tempos, ficando, por exemplo milhares de anos-luz à frente das produções canastronas inspiradas em *Resident Evil*. O grande pecado é justamente não assustar, missão básica de qualquer filme de terror. Ainda assim, o respeito pela franquia e os poucos momentos de puro terror propiciados por alguns monstregos certamente valem um ingresso de cinema ou uma visita à locadora mais próxima. ◊

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



MATEMÁTICA DO HORROR

Apesar de o filme ser uma adaptação do primeiro game da franquia, o diretor Christopher Gans confessa que há influências de todos os jogos da série.



SH-1
Enredo

+



SH-2
Melancolia

+



SH-3
Diálogos

+



SH-4
Câmera

=



SH-0 FILME



cinema

Velozes e furiosos 3 Desafio em Tóquio

TUNING E MINI-SAIA

A série **Velozes e Furiosos** é, sem dúvida, uma daquelas franquias que conseguem produzir mudanças significativas nas mais diversas esferas do comportamento.

Neste caso o mundo mostrado pelo filme, no qual jovens totalmente despreocupados com as leis de trânsito e assuntos não relacionados a carros, deu um novo gás à prática de "tunar" como meio de diversão, status e competição, além de produzir inúmeros reflexos na cultura jovem atual (inclusive um número sem fim de games baseados no tema)

Velozes e furiosos 3 – Desafio em Tóquio (*The Fast and the Furious 3 – Tokyo Drift*) é competente em entregar, em uma nova embalagem, os mesmos ingredientes que fizeram desta série uma fórmula de sucesso: Uma história baseada em uma cultura real, um "submundo" no qual diversão é a palavra de lei e um monte de gente bacana que vive fazendo o que quer sem muita preocupação com o resto do mundo.

Muito cuidado na interpretação da palavra "história" aqui, porque em **V&F 3**, como nos filmes anteriores, a trama é apenas um pretexto para mostrar carros tunados, corridas insanas e garotas de mini-saia, tendo como pano de fundo as ruas de Tokyo (que, por sinal, combinam muito bem com o resto).





O filme começa com um jovem americano encenqueiro (Sim. Até em um filme com o subtítulo de **"Tokyo Drift"** o mocinho tem que ser norte-americano) que é mandado pelos pais para Tóquio para estudar e ficar longe de carros. Obviamente, eles não faziam a mínima idéia de que os carros japoneses estão entre os preferidos entre a galera que curte tuning, e por isso atiram o mocinho em uma cidade na qual a diversão principal dos jovens é uma modalidade de competição automobilística chamada Drifting (ou "deslizar", em português), na qual vence quem consegue controlar o carro durante as

derrapagens (modalidade bem conhecida para fãs de *Need for Speed Underground*).

Lógico que o nosso herói cai de cabeça nesse mundo, fica a fim da namorada do bandido, encontra um oriental que passa sua sabedoria para ele e descobre um amigo que o ajuda em sua jornada - uma série de clichês intermináveis que de maneira nenhuma atrapalham a diversão de quem vai ao cinema procurando entretenimento descompromissado, adrenalina e um visual de tirar o fôlego.

Mais do mesmo? Sem dúvida, mas se você curtiu os dois primeiros filmes pode assistir sem medo este que é o melhor da série. ♡

Por Caio "Tamagotchi" Kurosawa (caio@hive.com.br)

CURIOSIDADES DA PRODUÇÃO

- » Doações: A Volkswagen doou 4 protótipos do **R32** para as filmagens, enquanto Toyo doou 4 mil pneus para o filme. Haja derrapagem.
- » Cerca de 100 carros foram destruídos parcial ou inteiramente durante as filmagens.
- » Todas as cenas de drift foram realizadas usando motoristas profissionais da modalidade.
- » Integrantes do elenco e da equipe de produção receberam aulas de japonês.
- » Vin Diesel faz uma rápida aparição no filme.



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

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.





dvd

Final Fantasy VII: Advent Children

FANTASIA REVIVIDA E EXPANDIDA

Com projeto orçado em 137 milhões de dólares, *Final Fantasy: Spirits Within* foi uma tentativa da Square de levar a sua principal franquia para o cinema em 2001. Porém, o filme em computação gráfica foi um estrondoso fracasso de bilheteria.

Quatro anos depois, o estúdio investiu em **Final Fantasy VII: Advent Children**, produção com o intuito de tirar a agrura deixada pelo primeiro longa e, principalmente, para fazer a vez dos inveterados fãs do clássico RPG *Final Fantasy VII*, lançado para o PS one em 1997.

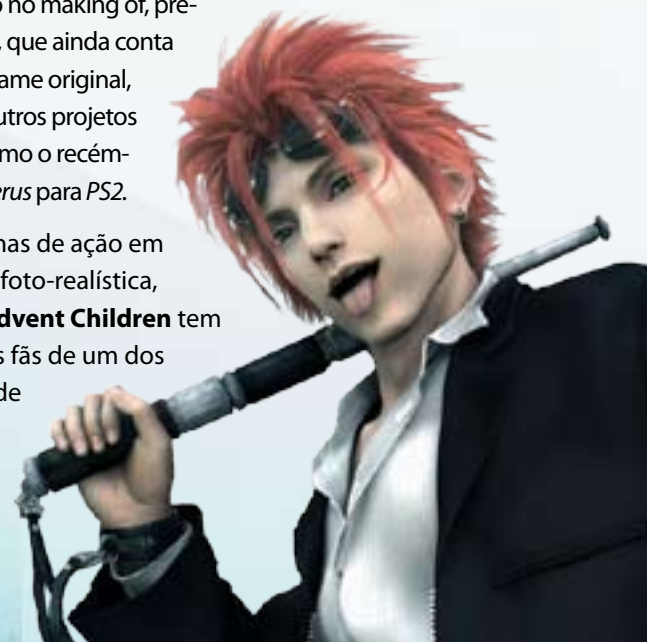
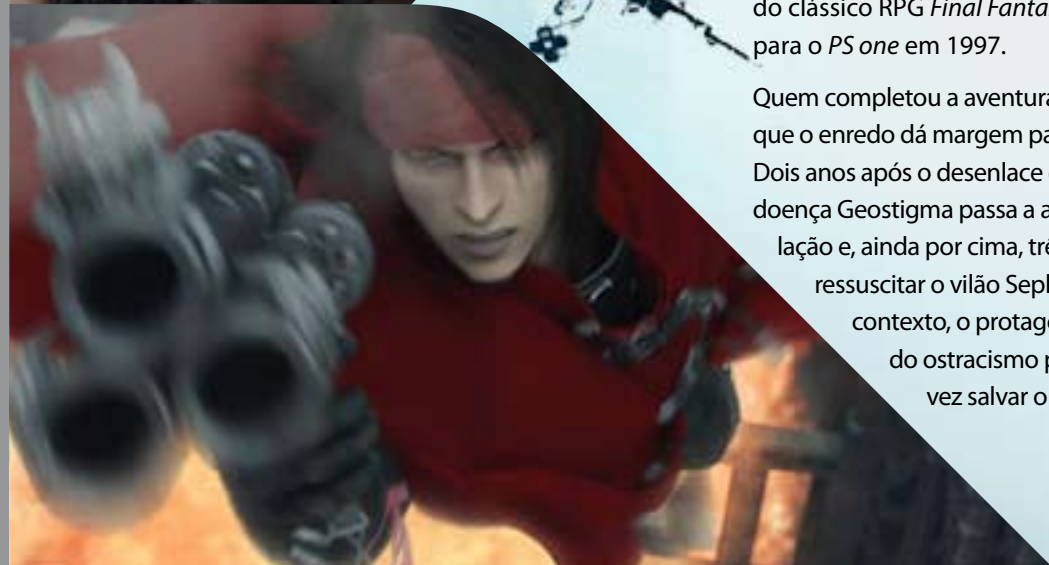
Quem completou a aventura do game sabe que o enredo dá margem para continuação. Dois anos após o desenlace do jogo, a doença Geostigma passa a afligir a população e, ainda por cima, três jovens tentam ressuscitar o vilão Sephiroth. Nesse contexto, o protagonista Cloud, sai do ostracismo para mais uma vez salvar o mundo.

O fascinante enredo é escrito novamente por Kazushige Nojima, que foi o autor da trama original do game. Também retornam do título de 1997 o diretor Yoshinori Kitase, que atua como produtor no longa, e o designer de personagens, Tetsuya Nomura, que agora foi promovido para diretor. Isso sem falar do aclamado compositor Nobuo Uematsu, uma vez que a trilha sonora é inspirada no título do PS one.

Esses bastidores estão no making of, presente no segundo CD, que ainda conta com um resumo do game original, além de trailers dos outros projetos do revival de FF VII, como o recém-lançado *Dirge of Cerberus* para PS2.

Com estupendas cenas de ação em computação gráfica foto-realística, **Final Fantasy VII: Advent Children** tem tudo para agradar os fãs de um dos mais famosos RPGs de todos os tempos. ◊

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



V de Vingança

FILME ACERTADO EM DVD MAL CUIDADO

Desde os primeiros boatos a cerca da sua produção até seu lançamento nas telas de cinema, **V de Vingança** foi centro de muita polêmica. Afinal, quando vai se adaptar uma obra de Alan Moore, é bom ter paciência para as críticas, mesmo antes de o filme ser visto. Não que as estas sejam infundadas, afinal Moore teve que assistir obras importantes que realizou para as HQs virarem lixo cinematográfico, como *Do Inferno* e a *Liga Extraordinária*.

Quando Andy e Larry Wachowski (os mesmos idealizadores de *Matrix*) afirmaram que estavam com um roteiro pronto para *V de Vingança*, foram procurar Moore, ele leu a adaptação e disse que era estúpido e cheio de buracos. Pois é, a recepção não foi nada boa.

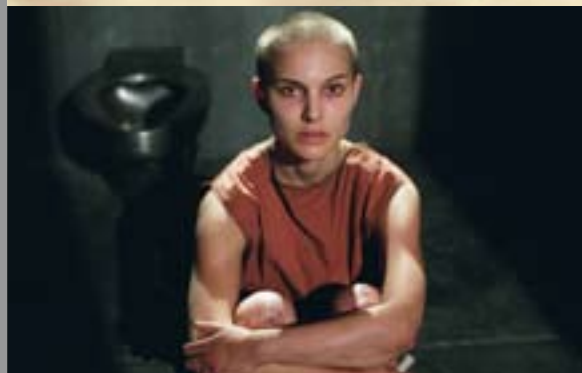
Resolvidos a enfrentar a situação, os irmãos colocaram James McTeigue (diretor assistente dos *Matrix* e do segundo episódio de *Star Wars*) no comando da película. Com uma equipe de atores bem conhecida do público nerd, o filme ainda teve que ser adiado em virtude dos atentados ao metrô de Londres – afinal, a história termina com uma explosão que envolve o metrô londrino.

Quando a história de *V* finalmente chegou ao cinema, confesso que fui assistir um tanto receosa. Não é fácil adaptar um herói terrorista e uma trama anarquista para o gosto hollywoodiano. Ainda mais quando o personagem principal usa uma máscara o tempo todo e quando as idéias devem permanecer maiores que as ações ou as lutas grandiosas.

Confesso também, que os pré-conceitos ruíram assim que os créditos finais passavam pela tela. **V de Vingança** foi bem adaptado e manteve a trama atual. Existe um quê de poesia e fica uma coceira atrás da orelha, até mesmo com relação à *V*.

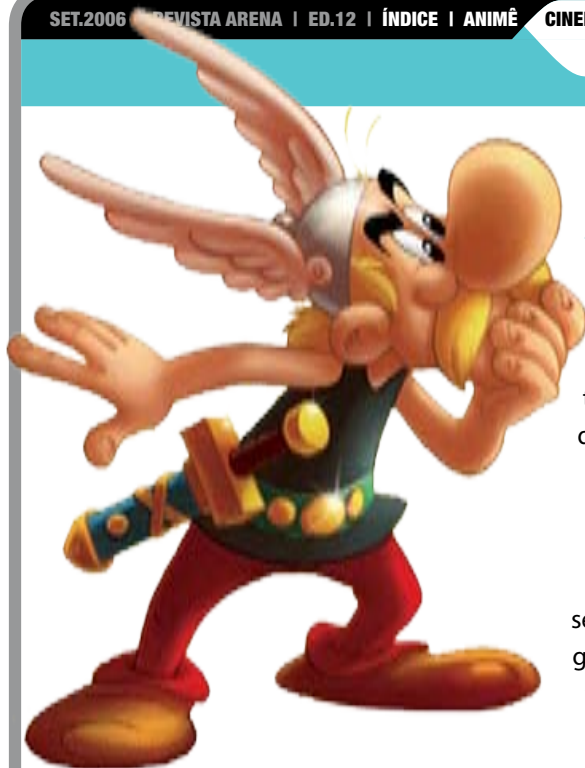
Eu não falei do DVD aqui (é um review de DVD, certo?). Mas também, não tem o que falar. O filme é bom, mas parece que o DVD foi feito às pressas, sem extras bacanas ou menus interativos. Quer mais **V de Vingança**? Compre o quadrinho. ☺

Por Flávia Gasi (flavia@hive.com.br)





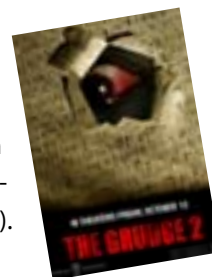
mais



Estréias bacanas

Asterix e os Vikings – Aventura na nova animação dos terríveis gauleses. Agora Asterix e Obelix tem um encontro marcado com os vikings, aqueles que desconhecem o medo. Esses vikings são loucos.

O Grito 2 – De cara, esperamos que a seqüência seja melhor. Em Tóquio, uma jovem garota enfrenta a mesma maldição sobrenatural sofrida pela irmã no primeiro filme (Gellar).



Abismo do medo – Seis mulheres e muito terror. Só o mote já vale, né? Essas seis beldades resolvem se aventurar em uma caverna que parece não ter fim. Toda vez que o caminho afunila, elas têm as sensação de que não estão sozinhas.



NOVIDADES SOBRE A ADAPTAÇÃO DE HALO

Peter Jackson (diretor da trilogia do Senhor dos Anéis) cuida da produção de **Halo** para as telas de cinema e apontou o iniciante diretor Neill Blomkamp para comandar a equipe. Para ele, o que importa não é a quantidade de filmes no currículo, mas a afinidade com o universo de games e Jackson jura de pé junto que o novo diretor é um fã da série.

A ser filmado na Nova Zelândia no ano que vem, **Halo** promete ser fiel à saga da Microsoft.

Deu a Louca na Chapeuzinho Vermelho

Animação e sátira da história original, onde policiais do reino animal investigam a casa da vovozinha, uma garota, um lobo e um machado suspeito. As acusações são várias: invasão de domicílio, distúrbio da paz, intenção de comer e carregar um machado sem permissão.



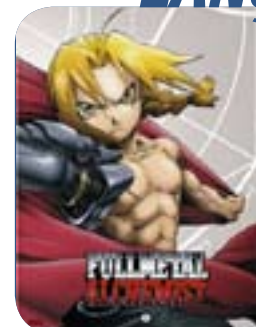
LANÇAMENTOS DVD

Grease – Nos Tempos da Brilhantina

Fullmetal Achemist – Vol. 1

O Castelo Animado

Os Cavaleiros do Zodíaco: Hades - Saga Completa + Ep. Zero



Games dos Cavaleiros do Zodíaco

A SAGA DOS SEIS JOGOS

“Os Guardiões do Universo, hão de vencer o mal! O seu destino é combater, por um mundo ideal!”. Quem tem mais de 15 anos com certeza se lembra deste trecho de uma música da dupla infantil Larissa e William para o animê **Os Cavaleiros do Zodíaco** (**Saint Seiya** no Japão).

O desenho animado estreou por aqui em 1994, dando início a uma febre entre a garotada que queria colecionar tudo que tivesse os heróis de Atena estampados: chicletes, bonés, mochilas, bonecos e o que mais inventassem. Só pareciam não existir games. Fato é que eles eram muito antigos e difíceis de serem encontrados fora do Japão.

No entanto, em 2005 e neste mês de setembro foram lançados dois novos jogos de luta com *PlayStation 2*. Mas as desventuras dos Cavaleiros são muito mais extensas do que isso. Confira aqui um retrospecto com todos os títulos dos **Cavaleiros do Zodíaco** lançados para consoles.



SAINT SEIYA – 1987 – NES

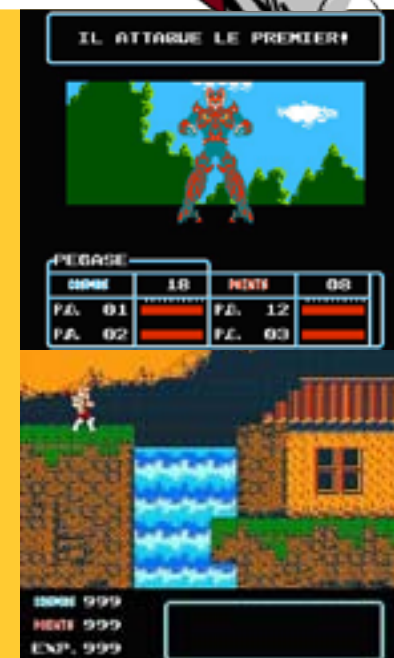
Este é um game que mistura fases de aventura com scroll lateral e batalhas de simulação estilo RPG. A aventura acompanha o herói Seiya desde o treinamento com Marin no Santuário, passando pela batalha com Cassius, a Guerra Galáctica até o final das lutas das Doze Casas do Zodíaco, no Santuário.

Os gráficos eram bem avançados para a época,

apresentando personagens bem definidos e coloridos, e o som era apenas competente, com alguns efeitos sonoros de golpes especiais um tanto irritantes.

Um recurso interessante é que antes de começar a partida era necessário digitar sua data de aniversário, revelando assim seu signo ao game, o que conferia diferentes atributos iniciais a Seiya.

O cartucho da *Bandai* recebeu também uma tradução para francês.





especial

SAINT SEIYA 2 – 1988 – NES

Um ano depois do primeiro game, saiu a continuação da jornada dos Defensores de Atena exclusivamente para o *Nintendinho*. O enfoque aqui é o desfecho da Saga do Santuário, na qual os cinco Cavaleiros de Bronze enfrentam os doze Cavaleiros de Ouro.

A fórmula de fases de aventura 2D com batalhas à la *Dragon Quest*

foi mantida, com leves melhorias gráficas. Um atrativo era a possibilidade de alterar o enredo original do animê e mangá, utilizando personagens diferentes para vencer os guerreiros dourados. Ainda assim, seguir fielmente a história rendia vantagens nas batalhas como mais força e energia vital.



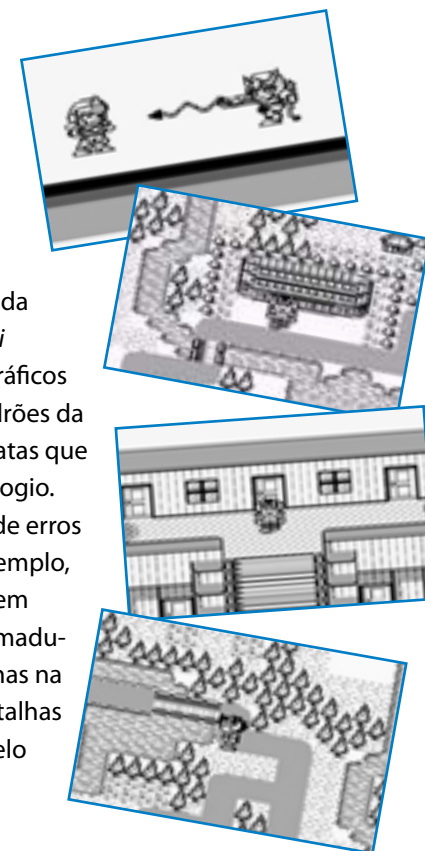
SEITOUSHI SAINT PARADISE 1982 – GAME BOY

O primeiro e, até agora, único RPG estrelado pelos **Cavaleiros do Zodíaco** é o game mais abrangente da franquia. A história começa na Guerra Galáctica e vai até o epílogo da batalha contra Poseidon e os Generais Marinas.

A fórmula por sua vez é totalmente chupada de *Final Fantasy*, que na época já despontava com uma das principais franquias de RPG ao lado de *Dragon Quest*. O mapa consistia numa

visão aérea sem escala, ou seja, seus personagens eram grandes em relação às cidades, montanhas e florestas no mundo. Batalhas aleatórias pontuam excessivamente as caminhadas e dentro dos combates as ações escolhidas em menus e realizadas em turnos. A principal diferença e única real novidade de **Seitoushi Saint Paradise** é o sistema de cartas que auxiliam tanto no combate como em pontos-chave do enredo – algo similar ao esquema utilizado anos depois em *Baten Kaitos*, da *Namco*, para *GameCube*.

Porém, nem mesmo bebendo da fonte de *Final Fantasy* a *Bandai* conseguiu acertar a mão: os gráficos são toscos mesmo para os padrões da época e as músicas são tão chatas que chamá-las de irritantes seria elogio. Sem contar que o título sofre de erros bobos e anacronismos. Por exemplo, no mapa os Cavaleiros aparecem desde o início trajando a 2ª armadura de bronze, conseguida apenas na Saga de Poseidon, mas nas batalhas estão usando o primeiro modelo de armadura usado no animê.





especial



SEITOUSHI SEIYA: OUGON DENSETSUHEN PERFECT EDITION 2003 – WONDERSWAN

Quando o primeiro *Saint Seiya* apareceu no *Nintendinho* poucas pessoas tiveram oportunidade de jogá-lo. Assim, a *Bandai* decidiu lançar um remake do game, atualizando gráficos, som e alguns detalhes nos controles.

Ao mesmo tempo, esta versão, que recebeu o ambicioso subtítulo **Perfect Edition**, serviria para alavancar as

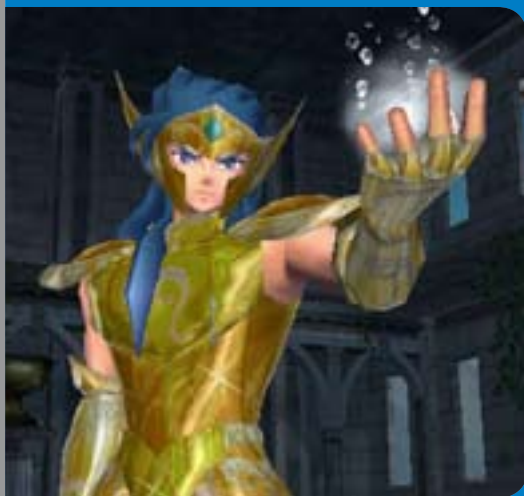
vendas do *WonderSwan*, console portátil da empresa idealizado em 97 por Gunpei Yokoi, pai do *Game Boy*, que estava vendendo muito mal.

De fato, o cartucho trouxe melhorias drásticas no visual e no departamento sonoro, se assemelhando muito a bons jogos da geração 16-bits. O desenrolar da aventura também

foi ajustado, tornando as batalhas menos enfadonhas (mas não muito).

Ainda assim, o fracasso do *WonderSwan* relegou ao esquecimento o que poderia ser a chance de redenção dos games baseados nos **Cavaleiros do Zodíaco**.

SAINT SEIYA: CHAPTER SANCTUARY – 2005 – PLAYSTATION 2



Os Guardiões do Universo só viriam a ganhar uma nova chance no mundo dos jogos eletrônicos após o sucesso dos novos episódios em animê da Saga de Hades, transmitidos há três anos no Japão.

Nesta nova empreitada, os heróis foram transpostos para um universo tridimensional num game de luta, que seria também o primeiro título da série a ser lançado fora do Japão. Como o nome entrega, o centro das atenções é a batalha das doze casas do zodíaco,

parte final da Saga do Santuário, a primeira do mangá e do animê.

A tarefa de trazer os cavaleiros à atual geração de consoles foi delegada à *Dimps*, produtora que obtivera êxito recente em tarefa semelhante: adaptar a série *Dragon Ball Z*, que veio sob a forma da franquia *Budokai*.

O resultado, porém, não foi dos melhores. A velocidade dos combates é excessivamente baixa, irritando jogadores acostumados com o frenesi



**especial**

de títulos da *Capcom* como *Street Fighter Zero 3* e *Marvel vs. Capcom*. Por outro lado, o ritmo cadenciado não trazia um sistema de batalha profundo e interessante, a exemplo do que ocorre em *Tekken*, *Soul Calibur* e *The King of Fighters*. Some a isso tudo também a inexplicável ausência da possibilidade de pular.

Mas nem tudo é um mar de rosas demoníacas. Os golpes especiais foram retratados com perfeição em seqüências animadas que aparecem durante os embates quando são aplicados com eficiência. O visual, mesmo sendo bem simples, era o bastante para agradar gamers ávidos por um título dos **Cavaleiros**.

Como se tentasse compensar antecipadamente pelo baixo nível técnico de **Chapter Sanctuary**, a *Dimps* lotou o disco de jogo com extras. A lista de lutadores já dá mostra disso: além dos cinco principais guerreiros de bronze, estão disponíveis também todos os doze Cavaleiros de Ouro, alguns Cavaleiros de Prata e até os obscuros Cavaleiros de Aço – criados especialmente para o animê. Galerias de imagens e vídeos completam o pacote.

Outro grande atrativo era a própria apresentação das lutas no modo história, visto que aparecem como se fossem episódios do desenho animado.

Para cada uma, rola a apresentação clássica impecavelmente refeita na íntegra em três dimensões, tela com o título do episódio e até cutscenes em tempo real recriando cenas e diálogos. Por fim, alguns breves trechos de ação e porrada gratuita, como no bom e velho *Final Fight*, dão um pouco mais de crédito a este fraco game de luta que todo fã de Cavaleiros deve pelo menos experimentar um dia.

+ sobre *Saint Seiya: Chapter Sanctuary*

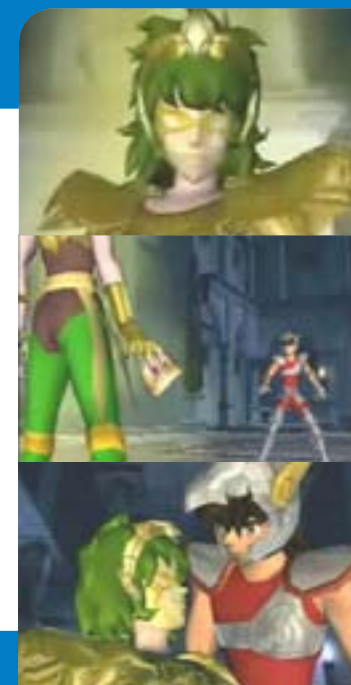
13ª CASA DO ZODÍACO

Os doze signos do zodiaco foram escolhidos por serem as constelações localizadas na eclíptica, a rota aparente que o Sol traça ao redor da Terra em um ano. Porém, há astrônomos que afirmam a existência de um décimo terceiro signo do zodiaco solar: Ophiucus, representando por uma serpente

Os produtores de **Saint Seiya: Chapter Sanctuary** aproveitaram a polêmica e criaram uma décima terceira casa no Santuário.

Ela aparece na última das fases extras habilitadas no modo *Alternative Stories*. A guardiã da casa é ninguém menos que Shina, a Amazona de Prata rival de Seiya, aqui trajando uma armadura de ouro.

O signo de Ophiucus aparece também no RPG estratégico *Final Fantasy Tactics*, de 1997 para *PS one*. É possível obter uma pedra da constelação enfrentando uma criatura que a representa no labirinto mais difícil de todo o jogo.





SAINT SEIYA: THE HADES 2006 – PLAYSTATION 2

Mais do que uma versão melhorada de *Chapter Sanctuary*. Esta foi a promessa da *Dimps* para **Saint Seiya: The Hades**. O pessoal da produtora deve ter realmente queimado o cosmo até alcançar o sétimo sentido – ou quase isso – já que esta continuação realmente está anos-luz à frente do predecessor.

Um dos principais problemas foi resolvido aqui: a lentidão. Esqueça aquele ritmo banho-maria do primeiro game dos heróis para *PS2* e dê olá a um novo e alucinante. De fato, agora as lutas do videogame realmente lembram os emocionantes confrontos do animê. Grande parte do crédito pelo feito é

devido ao sistema de *dash* reformulado, que agora pode ser usado ininterruptamente para se mover não apenas para frente e trás, mas também para os lados nas arenas. Não, infelizmente ainda não é possível fazer seu Cavaleiro favorito pular.

Um novo detalhe bacana também é a inclusão de golpes especiais acionados por combinações de movimentos no direcional e botões de ação, como acontece em *Street Fighter*, dando maior variedade às batalhas. Pena que tal dedicação não foi aplicada também aos cenários, que apesar de numerosos não tem muitos detalhes ou mesmo diferenças práticas entre si, fora minúcias visuais. Quase não há elementos interativos neles, o máximo que se vê são algumas colunas destrutíveis que não afetam em quase nada a batalha.

Ao menos, os gráficos sofreram uma merecida plástica. Segundo a *Atari*, que distribui o jogo, a *Dimps* utilizou em **The Hades** o dobro de polígonos usados





nos lutadores em *Chapter Sanctuary*, resultando em modelos mais semelhantes aos vistos no animê e movimentos mais naturais, já que ganharam diversos pontos novos de articulação.

Repetindo o que foi feito anteriormente, e vem se tornando regra em jogos baseados em animações japonesas, a quantidade de extras é obscenamente grande. Para se ter uma idéia da grandeza do conteúdo do DVD, ao terminar o

game pela primeira vez habilita-se apenas cerca de 20% de tudo o que há para ver. Dentre os quitutes cósmicos estão mais de 40 personagens

jogáveis, incluindo gratas surpresas. As já tradicionais galerias de vídeos e imagens também figuram aqui, juntamente com diversos modos extras, a exemplo do Saint Legend, que é uma espécie de Survival Mode, e até lutas bônus no modo para um jogador que disponibilizam guerreiros e revelam um tantinho mais do enredo.

Os únicos dois defeitos que impedem **Saint Seiya: The Hades** de ser um jogo muito bom, mesmo para quem não curte o desenho animado (existe alguém que não gosta de **Cavaleiros**?), são a ausência de um sistema de combo elaborado, que envolvesse mais do que apertar continuamente um só botão de porrada, e o fato de as dezenas de lutadores não terem lá grandes diferenças entre os golpes e estilos. Escolher seu guerreiro é mais questão de afinidade e gosto estético do que efetivamente conhecimento das vantagens e fraquezas dele. ◊

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



especial





nes

Yakuza

A MÁFIA JAPONESA COMO VOCÊ NUNCA VIU

Jogos de qualidade duvidosa como *Shadow the Hedgehog* e *Sonic Riders* fizeram com que a SEGA fosse tachada de uma empresa falida e em decadência, ainda mais se comparado ao passado glorioso da companhia, principalmente quando ela ainda produzia consoles. E o que dizer de **Yakuza**, um ambicioso projeto de três anos com valor orçado em 21 milhões de dólares?

A pretensão já pode ser notada na história. Conhecido como *Ryu ga Gotoku* no oriente, o game baseado na máfia japonesa tem o roteiro escrito por Seishu Hase, insigne ro-

mancista nipônico conhecido por diversos livros sobre o tema. Por conta disso, o enredo é adulto, permeado por assassinatos, crimes e prostituição.

O protagonista do jogo é Kazuma Kiryu, que ingressou na Yakuza juntamente com seus amigos de infância Akira Nishiki e Yuri Sawamura após terem sido convidados por Shintaro Fuma, dono do Orfanato Sunflower que viu naquelas crianças um futuro auspicioso. Kiryu rapidamente ganhou notoriedade dentro da organização, recebendo a alcunha

de Dragão de Dojima. No entanto, seu antigo companheiro Nishiki assassinou o chefe da corporação. Como prova de lealdade, o personagem principal assume a responsabilidade do homicídio. Logo, a polícia o detém e ele é mantido em prisão por dez anos. Ao sair da cadeia, Kiryu deve averiguar o desaparecimento de Yuri Sawamura e ainda responder por um roubo de dez bilhões de ienes da Yakuza.

NOME DO JOGO: **Yakuza**
PLATAFORMA: **PS2**
DESENVOLVEDOR: **Amusement Vision**
DISTRIBUIDOR: **Sega**
NA NET: www.sega.com/gamesite/yakuza

GRÁFICOS:



9,0

SOM:



8,5

USABILIDADE:



9,0

JOGABILIDADE:



9,0

DIVERSÃO:



8,0

NOTA FINAL:



8,7



Apesar de comparada com as séries *Grand Theft Auto* e *Shenmue* (outra dispendiosa produção da SEGA, só que de 50 milhões de dólares), a mecânica de jogo difere-se por não ter nas mesmas proporções a sensação de liberdade da franquia da *Rockstar* e a ênfase em elementos de RPG da obra de Yu Suzuki.

No início, a exploração na cidade de Tóquio é bastante restrita, sendo que mais áreas são liberadas no transcórre do jogo. As missões do game consistem, basicamente, em acirradas pelejas em que Kiryu deve sobrepujar um ou mais adversários. Para tanto, o protagonista possui uma grande variedade de golpes simples, especiais, acionados de acordo com a barra Heat no canto superior esquerdo da tela, e combos, que são realizados seguindo uma seqüência de botões, muito como em *God of War*.

Além disso, é possível pegar objetos dos cenários, como cadeiras, tacos de golfe e lixeiras, e também se equipar precavidamente de faca, porrete e até guarda-chuva. Embora a tônica não seja como nos RPGs, o game ainda oferece a opção de melhorar as habilidades de Kiryu de acordo com a preferência o ganho de pontos conquistados a cada êxito nas batalhas. Ainda assim, os combates tornam-se repetitivos ao longo do tempo. Para compensar, há uma série de eventos paralelos, tais como ajudar personagens secundários e capturar meliantes. Basta explorar as cercanias e interagir com as pessoas.

Um dos grandes trunfos do jogo é o visual, apesar da aplicação de um filtro na imagem que dá a impressão de embaçá-la. Os modelos humanos dos personagens não chegam



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 logos são marcas registradas de Wizards of the Coast Inc. nos Estados Unidos e outras jurisdições, usadas com a devida permissão.




games



a ser do mesmo patamar de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, mas são melhores que a média. Mas é na ambientação dos cenários que a desenvolvedora *Amusement Vision* se superou. Nas imediações, transeuntes passeiam de maneira convincente e verossímil. Se não bastasse isso, a rotina deles também altera segundo o clima. Caso esteja chovendo, você verá menos movimento nas ruas e pessoas se protegendo da água. Por fim, sobre termos técnicos, **Yakuza** traz suporte ao formato widescreen (16:9), mas não ao modo progressiv scan.

O áudio é feito com a mesma competência. Na cidade, ressoam composições de suspense à *Metal Gear Solid* e, quando acontece uma briga, é possível ouvir ao fundo uma música agitada levada por guitarras. A dublagem, por sua vez, levou uma atenção especial do estúdio.

Em suma, **Yakuza** não é apenas uma oportunidade de conhecer o submundo da recôndita máfia japonesa, mas também é uma prova que a SEGA ainda pode fazer produtos de alto nível. 

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



O CÉREBRO POR TRÁS DA MÁFIA JAPONESA

O extravagante produtor de **Yakuza**, Toshihiro Nagoshi, é quem encabeça o competente estúdio *Amusement Vision* da SEGA. Lembrado pelo trabalho na divertida série *Super Monkey Ball*, ficou notório pelo game de corrida futurista lançado para GameCube em 2003, *F-Zero GX*, uma empreitada que uniu os rivais de outrora SEGA e Nintendo. Atualmente, está envolvido na produção de *Super Monkey Ball Banana Blitz* do Nintendo Wii.





games

ELENCO ESTELAR

Não contente em pagar a bagatela de 21 milhões de dólares, a *SEGA* ainda escalou famosos atores para a dublagem da versão norte-americana de *Yakuza*. Conheça um pouco mais sobre os principais:



RACHEL LEIGH COOK (REINA) - Conhecida pelo papel de Laney Boggs no filme *Ela é Demais* (*She's All That*), Leigh Cook participa da dublagem nas produções da *Square Enix* de longa data. A atriz dubla Tifa Lockhart nos games *Kingdom Hearts II*, *Dirge of Cerberus: FF VII* e também no longa-metragem *FF VII: Advent Children*.



ELIZA DUSHKU (YUMI) - Atriz desde criança, Dushku ganhou papéis de destaque na comédia sobre cheerleaders *As Apimentadas* (*Bring It On*) e no filme de terror *Pânico na Floresta* (*Wrong Turn*). Já nos seriados *Buffy, A Caça Vampiros* e *Angel* fez algumas aparições. E na extinta série *Tru Calling*, foi a protagonista Tru Davies.



MICHAEL ROSENBAUM (NISHIKI) - Fã de hóquei no gelo, Rosenbaum ganhou notoriedade pelo papel do antagonista careca Lex Luthor no seriado *Smallville*. No desenho animado *Liga da Justiça*, o ator ainda fez a voz de Flash. Também participou de filmes como *A Casa Caiu* (*Bringing Down the House*) e *Amaldiçoados* (*Cursed*).



MARK HAMILL (MAJIMA) - Conhecido por ter interpretado o Luke Skywalker na trilogia clássica de *Guerra nas Estrelas*, Hamill ainda cedeu a voz para o Coringa no desenho de *Batman*. Nos games, além de interpretar o Coronel Cristopher Blair em jogos da franquia *Wing Commander*, atuou na dublagem de *Full Throttle* e *Grandia Xtreme*.



MICHAEL MADSEN (SHIMANO) - O ator, que possui uma extensa filmografia, foi marcado pela atuação de Mr. Blonde em *Cães de Aluguel*, película em que estreou o cineasta Quentin Tarantino. Não é apenas nos filmes que Madsen possui experiência. Ele dublou o policial Tanner em *DRIV3R* e o mafioso Toni Cipriani em *Gran Theft Auto III*.

Ultimate Ghosts'n Goblins

A REDENÇÃO DA VELHA ESCOLA

**NOME DO JOGO:****Ultimate Ghosts'n Goblins****PLATAFORMA:****PSP****DESENVOLVEDOR:****Capcom****DISTRIBUIDOR:****Capcom****NA NET:****www2.capcom.com/ugng**

Em 1985, a *Capcom* lançava para fliperama o jogo de plataforma em progressão lateral *Ghosts'n Goblins*. Criado por Tokuro Fujiwara, o game protagonizado pelo cavaleiro de cuecas Arthur não chamava atenção apenas pelos gráficos ou pelas músicas pegajosas, mas também por ser um dos títulos mais difíceis de todos os tempos. Eis que vinte e um anos depois, a produtora decide fazer um capítulo inédito da clássica franquia para *PSP*. Será que mesmo após tanto tempo a série é capaz de cativar os jogadores como fazia nos tempos áureos dos arcades?

É claro que muitas mudanças transcorreram nesse interregno. A sequência, *Ghouls 'n Ghosts* chegaria para o fliperama três

anos depois do game original e, assim como o predecessor, recebeu diversas adaptações para outras plataformas, como o *Master System*, *Mega Drive*, *ZX Spectrum* e *Commodore 64*. Em 1991, era a vez da série estreitar diretamente num console caseiro, no caso o *Super Nintendo*, com o game *Super Ghouls 'n Ghosts*. Desde então, a franquia manteve-se apenas em conversões, compilações, remakes e até tramas paralelas – como *Maximo: Ghosts to Glory* e *Maximo vs. Army of Zin* do *PlayStation 2* – mas nunca um jogo novo havia sido lançado até agora. **Ultimate Ghosts'n Goblins** é um game totalmente inédito com um sabor de nostalgia.

GRÁFICOS:**9,8****SOM:****9,5****USABILIDADE:****8,5****JOGABILIDADE:****9,0****DIVERSÃO:****9,5****NOTA FINAL:****9,2**



games

A fim de conservar a essência da franquia, quem encabeçou o time de desenvolvimento da *Capcom* foi ninguém menos do que o próprio Tokuro Fujiwara, que cumpriu a tarefa com êxito. O título é revitalizado, mas todas as características que consagram a série estão aqui.

A começar pelo desafio – totalmente insano. É possível escolher entre três níveis de dificuldade: Novice, Standard e Ultimate.

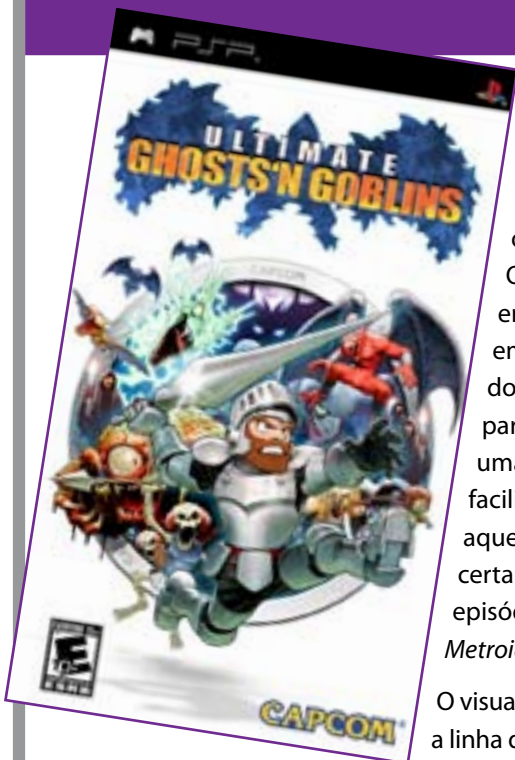
No primeiro, que corresponde ao mais fácil, ao morrer Arthur volta para uma plataforma mais próxima e com a arma no máximo. No outro, os armamentos não voltam como estavam e a quantidade de vidas é menor. Por fim, o último e mais difícil exige muita paciência, esforço e dedicação, chegando a beirar o impossível, já que é como os games antigos: ao ser tocado por um inimigo, o personagem perde a armadura e fica de cuecas, bastando ser atacado mais uma vez para morrer e voltar para o início do estágio. Um atrativo é que cada nível oferece um final diferente.

Como não poderia deixar de ser, a história de **Ultimate Ghosts'n Goblins** segue a simplicidade dos predecessores. O cavaleiro Arthur tem

a sua amada raptada por um monstro nefasto e deve salvá-la das garras dele. Para tanto, precisa derrotar hordas de bestas horrendas, tais como caveiras e fantasmas e ainda desviar de serras cortantes e líquidos nocivos. Entretanto, o protagonista agora é munido de uma quantidade gigantesca de itens.

Se você coletar uma armadura, a sua vestimenta básica ficará azul e se pegar outra se tornará dourada, aumentando progressivamente o nível de mágica – em dez variações, entre poderes ofensivos e defensivos – e a resistência do personagem. Há ainda diversas indumentárias especiais, que fazem Arthur voar pelos cenários. Da mesma forma, existem diversos escudos, que permitem planar por um período curto de tempo ou recuperar o poder mágico, e armas novas. Além das tradicionais lança, artefato explosivo e faca, Arthur conta com foice e até um chicote.





Por último, os itens especiais. É só coletando as alianças douradas, por exemplo, que o jogador consegue entrar na última fase. O problema é que alguns desses anéis estão em lugares inacessíveis naquele momento em que você passou. Por isso, você é obrigado a jogar, ao menos, duas vezes o game. E para retornar de fase é necessário encontrar uma chave determinada para cada estágio, facilitando quando você visitar novamente aquela fase. Dessa forma, o jogo adquire uma certa dose de exploração, tal qual nos títulos dos episódios bidimensionais das séries *Mega Man*, *Metroid* e *Castlevania* (pós-*Symphony of the Night*).

O visual de **Ultimate Ghosts'n Goblins** segue a linha de games como a trilogia *Donkey Kong Country* do Super Nintendo, *New Super Mario Bros.* do Nintendo DS, *Contra: Shattered Soldier* e o vindouro RPG *Valkyrie Profile 2: Silmeria*, ambos do PlayStation 2. Ou seja, o chamado 2,5-D, em que os personagens, inimigos e cenários são modelados em três dimensões, mas com a clássica perspectiva bidimensional. Apenas alguns elementos, como armas e armaduras são feitos em sprites no jogo da Capcom.

Dessa forma, o time de produção conseguiu superar todas as outras softhouses que desenvolveram títulos para o PSP, fazendo de **Ultimate Ghosts'n**

Goblins o game mais belo jogo do portátil da Sony até o momento. Rodando a 30 frames por segundo e sem nenhum *slowdown* aparente, a tela brilhante e definida do console de bolso exhibe chefes gigantescos, monstros em abundância e, ainda por cima, diversos efeitos no cenário, como uma chuva intensa ou um mar de sangue.

Para completar a sessão de nostalgia, a Capcom manteve as melodias originalmente compostas por Ayako Mori, mas remixada de forma magistral. O inesquecível tema da primeira fase, por exemplo, recebeu um sensacional arranjo de cordas para deleite dos fãs.

Com cerca de oito horas de duração, **Ultimate Ghosts'n Goblins** é um dos melhores jogos já lançados para o PSP e mostra que é possível resgatar franquias clássicas sem perder a essência e, ao mesmo tempo, adicionar novidades bem-vindas, como exploração e utilização de itens. Além disso, é uma prova que ainda há lugar no mercado para jogos absurdamente difíceis e desafiantes. Um título old-school, enfim. ◊

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





comportamento

She-Male

SERÁ QUE ELA É?

Seus amigos falam que MMORPGs são legais. Você começa a jogar por curiosidade. Logo de cara se encanta com aquele fabuloso mundo virtual. Passa a se divertir. Tenta conversar com as pessoas. Procura por personagens femininos. Quer conhecê-las. Quer interagir com elas. E, por que não, dar início a um relacionamento. A um romance. A um namoro. Flerta com palavras melosas. Fornece itens e agrados. Você recebe uma foto dela. Mas estranha – será que realmente é ela? Acha esquisito o fato de nunca te dar o MSN, telefone, e-mail ou até mesmo o finado ICQ. Quer um encontro na vida real, cara a cara, frente a frente, mas não, isso não ocorre. E provavelmente nunca vai acontecer. Pronto, você acaba de encontrar um she-male.

No jargão de games massivos, she-male é um homem que joga com personagem feminino. Tudo bem, você não deve achar isso nenhuma novidade. Grande coisa. Afinal, há tempos escala montanhas com Lara Croft em Tomb Raider, dá porrada em valentões com Chun-Li e Cammy em Street Fighter ou ainda mata zumbis com Jill Valentine e Claire Redfield em Resident Evil? Ah, então você é do tipo que não procura conteúdo, quer apenas estímulo visual? Joga games de qualidade duvidosa, do naipe de Rumble Roses ou Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball somente para ver garotas voluptuosas em trajes diminutos? Não, diferente dos títulos citados, nos MMOs você tem não apenas a liberdade de criar e interpretar personagens fictícios, como também de bater-papo e interagir com outras pessoas.





comportamento

Por conta disso, muitos jogadores se aproveitam dessa liberdade e criam avatares (imagens virtuais) de mulheres em títulos online por puro entretenimento. "Sempre tem bobo pra tudo, acabo me divertindo quando alguém que eu não conheço no jogo me trata de maneira diferente, acabo tirando onda com o cara até ele cair na real. É hilário", diz Julio César de Salvo, 19 anos, que joga diversos games conectados à internet mas só em Ragnarok Online mantém um personagem feminino. Apesar disso, ele diz não se aproveitar de outros jogadores para obter benefícios no jogo. "Alguns ainda abusam mais, chegam a enganar pessoas o tempo todo e conseguir itens desse jeito e ainda tem bobo que cai. Eu não sigo esse rumo", afirma.

Rafael Van Grol, 14 anos, que também é she-male em Ragnarok Online, diz ser assediado por outros jogadores. "Não posso aprofundar meus relacionamentos, todo mundo que pede MSN, telefone e tal, eu nego, digo que não tenho". Jogador do MMORPG da Level Up! desde

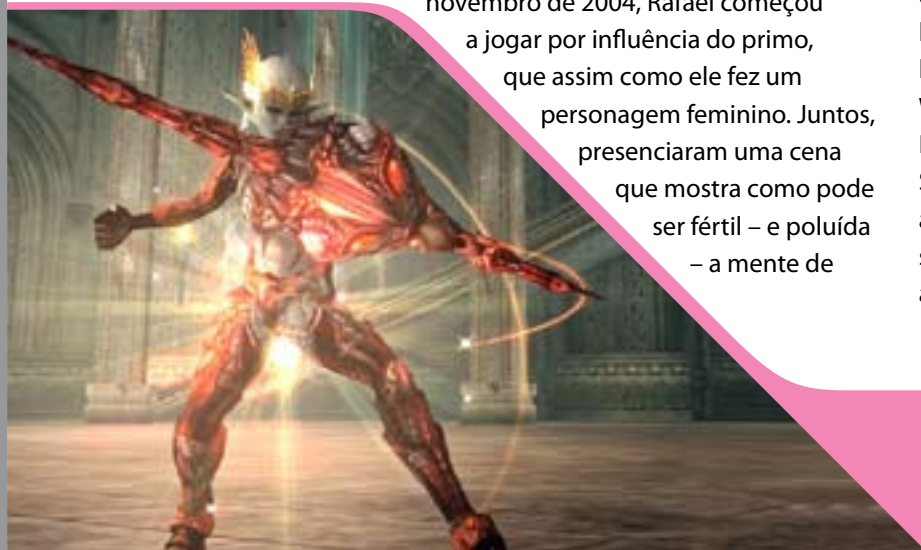
novembro de 2004, Rafael começou a jogar por influência do primo, que assim como ele fez um personagem feminino. Juntos, presenciaram uma cena que mostra como pode ser fértil – e poluída – a mente de

certas pessoas. "Um cara chegou na gente pra conversar e nós nos fingimos de lésbicas. O cara saiu alguns minutos depois dizendo que ia ao banheiro se masturbar", conta.

Como saber então se o personagem é ou não she-male? Nos Estados Unidos, por exemplo, 38% dos jogadores são mulheres, segundo a Associação de Software de Entretenimento. Na prática, é impossível descobrir o sexo do usuário. Portanto, fique atento: nem tudo é que o aparenta ser – ainda mais no mundo dos MMOs.

Nessa reportagem a gente vai mostrar exatamente porque é melhor tomar certas precauções. Primeiro, um dos nossos repórteres foi macho o suficiente para vestir a carcaça de menina virtual e se embrenhar no mundos dos massives para arrancar algum dinheiro e ajuda de pobres gamers ingênuos.

Depois, a gente mostra casos reais, com pessoas que poderiam ser você – ou aquela coleguinha virtual e bonitinha que você conheceu em Priston Tale, Ragnarok, Guild Wars, World of Warcraft, Fly for Fun, Rose Online, Everquest, Lineage... Sim, são muitos games destinados à jogatina online e todos eles têm suas meninas de mentira (mas as de verdade também).





comportamento

A GENTE TESTOU: MOÇA GUERREIRA VIRTUAL DESEJADA POR UM DIA

A idéia era apenas registrar em vídeo como é fácil enganar pessoas em um MMO. Mostrar como um cara pode se passar por menina em um jogo online e assim faturar diversas regalias dos tolos marmanjos.

No final das contas, levei não apenas equipamentos bacanas para minha avatar feminina como também fui agraciado com uma foto de um adolescente norte-americano por e-mail.

Explico melhor. O game era **World of Warcraft**, RPG massivo sensação já há um bom tempo, criado pela excepcional *Blizzard*. Eu, pelo fato de na época ter experiência praticamente zero em MMOs, fui escolhido pra participar de um vídeo com o propósito supracitado. Mesmo nunca tendo sido menina em nenhuma parte de minha vida (nem mesmo no baile da Dorotéia) topei a empreitada e criei uma linda avatar menina humana de cabelos curtinhos. A memória me falha, mas creio que o nome dela era algo como The Pussycat.

Ao meu lado, no suporte técnico, estava nossa ilustre editora Flávia Gasi que, além de

jogadora inveterada de **WoW** (apelido íntimo para **World of Warcraft**), é menina há muito mais tempo do que eu, definitivamente.

Minha busca por um pretendente virtual começou bem. Em poucos minutos um cara já grudou no meu pé perguntando o que eu estava fazendo, por onde andava e tal. Devido a alguns problemas técnicos no PC que estava usando, tive de sair do jogo por um tempo. A desculpa inventada foi que meu pai tinha de checar os e-mails dele. Obviamente, o cara engoliu sem questionar e ainda disse que esperaria eu voltar... o que de fato fez!

Minutos depois estava eu lá de novo às voltas com ele, passeando por estradas de terra batida em lindas florestas e matando monstrinhos feiosos. Isca mordida, comecei a fazer perguntas um pouco mais incisivas. Jogada errada. Foi só perguntar se o cara topava uma amizade mais colorida pela





comportamento

Internet que ele caiu fora. Tudo bem, pelo menos já tinha faturado alguns pontos de experiência, mas ainda não era o bastante para o experimento que estávamos conduzindo.

Decidi apelar. Fui para o meio da grande cidade que havia por perto, deixei minha moçoila de pixels bem à vontade em termos de vestimenta – em português claro, quase nua – e fiquei usando o inusitado comando Dance para, obviamente, dançar. O sucesso foi inevitável, ainda que muitos parassem apenas para olhar, dar risadas ou apenas gingar comigo.

Até que uma hora um personagem bem forte simpatizou comigo e começou a trocar idéias. Papo vai, papo vem, começamos a caçar monstros. Durante as conversas ele começou a desconfiar que eu não era mulher. Pior ainda, não acreditava nem que eu era do Brasil. Hora de jogar mais sério então, pedi o e-mail dele e disse que mandaria uma foto minha. Endereço virtual anotado, recorri a fotos aleatórias de belas gurias da Internet e mandei. Na volta para o game o rapaz diz que ficou impressionado com o fato e tal e pede meu e-mail o qual forneço prontamente (quer dizer, não exatamente o meu, mas sim um criado especialmente para a

The Pussycat). Aí o cara virou gelatina:

matava vários monstros pra me ajudar a subir de nível, dava itens e até equipamentos.

Com a missão cumprida, voltamos à base em segurança. Usei novamente a artimanha de que meu suposto pai tinha que ver e-mails e outras coisas no PC e saí do jogo. Como você já deve imaginar, na caixa de e-mail da nossa moça fictícia estava lá a foto do americano. Ah, todo o processo, desde criar a personagem até alguém cair na história levou pouco mais uma hora. ♦

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



Casos Reais

“ACHAVA HORRÍVEL, ATÉ COMEÇAR A FAZER E ACHAR ANIMAL”

Heitor, 23*

Heitor se interessou por Ragnarok Online e foi direto criar um personagem. Optou pela caçadora feminina, porque ela era “a mais fofa”. Meio sem querer, a estratégia funcionou sem muito esforço – imagina que ele não precisou flertar, mandar fotos, nada que o Cláudio aqui da redação teve que passar.

Para Heitor, era simplesmente necessário dar uma voltinha pela cidade e “do nada um carinho dá trade, põe dinheiro e diz pra pegar. Ou dava presentes”. Imagina se a vida real fosse assim? “Nunca nem precisei xavecar ninguém”, Heitor completa.

Ele também tinha um personagem masculino, mas esse aí não ganhava ajuda, dinheiro, nem buffs (magias que outros personagens podem distribuir e que aumentam atributos importantes no game, como agilidade ou defesa). Para ele, fazer uma personagem feminina não é nada além do que “realizar algo que você não pode fazer no mundo real”. E diz sem medo que achava a prática de muito mal gosto, “até fazer e achar animal”.

*Alguns nomes foram alterados para preservar a identidade dos jogadores



comportamento

“FORMA DE HOMENAGEAR AS MULHERES”

Marcus, 34

Para Marcus, personagem feminino é uma questão de tradição. Ele explica que começou a se aventurar nos games online desde bem cedo. “Desde Ultima Online eu jogo com o mesmo pessoal, certo dia resolvemos fazer personagens femininos só pra tirar uma onda com um dos amigos e acabou virando tradição”.

Ele parte da premissa que é sabido que a maioria das meninas no game não são realmente mulheres e até deu o

nome de uma doença para a sua mortaviva virtual. Por outro lado, Marcus afirma que seus amigos e ele fizeram um teste: quem conseguia angariar mais dinheiro em pouco tempo. Lógico que as she-males levaram.

Para ele, jogar como menina é apenas divertido, às vezes para curtir com a cara dos gringos, ou somente para “homenagear as mulheres, afinal, mulheres rulez!!”

“ASSUMI A POSTURA DE TRAVECO VIRTUAL”

Fábio, 25

Tudo começou porque as elfas do MMO World of Warcraft são bem mais bonitinhas que os homens (isso ninguém discute né?). Fábio resolveu aproveitar o gingado das orelhudas virtuais para criar uma caçadora. O problema é que, quando as pessoas começaram a se reportar a ele como “ela”, Fábio resolveu não dizer nada. Afinal, ninguém tinha perguntado.

Os amigos ainda deram corda quando os gringos perguntaram se a “menina”

era bonitinha e o cara começou a ganhar presentes. “Como era cômodo receber presentes, dindin e ajuda fácil, assumi a postura de traveco virtual”, confessa Fábio.

A partir daí foi só festa: dinheiro rolando pra todo lado, um monte de agrados e presentinhos, sem contar com a ajuda bem-vinda dos ingênuos meninos. Até que em um determinado momento, todos os mais chegados tinham certeza que Fábio era uma bela garota.



O problema é ele fez amigos de verdade, gente que pede conselhos e conversa sem segundas intenções. Além disso, a caçadora se uniu a uma guilda e agora tem responsabilidades para com seu grupo de amigos.

Quem joga WoW sabe bem que o game não pára nos teclados, para fazer grupos maiores e ir a lugares perigosos são necessárias 40 pessoas, e o pior: elas se falam por áudio, via programas como Skype, Team Speak... E agora? Como Fábio ia se safar dessa?

"Daí cheguei ao ponto de procurar alguns softwares de modulação de voz masculina para feminina... mas existem alguns

harmônicos próprios da voz masculinas que soam estranhos se postos em uma voz feminina. Como minha irmã mora comigo, quando ela está em casa e minha guilda tem algum evento, ela assume o controle do microfone quando não, simplesmente não falo". É, o cara colocou a irmã na história.

Fábio é um bom exemplo para quem decide fazer um personagem feminino e se dar bem em um jogo virtual, afinal depois você tem que agüentar todo o tipo de coisa: "Fico puto quando um cara no Valentine's Day (dia dos namorados lá fora) me manda coraçozinho com mensagem: eu te amo. Criei um e-mail pra essa minha personagem e os camaradas me mandam fotos deles com cachorrinho, carro e exibindo bíceps pálidos americanos... e eu tenho que comentar.... Tenho até cantadas de meninas que são lésbicas com fotos e tudo. Mas confesso que é um saco se passar por mulher"

Vai encarar? 

Por Redação Hive (falae@hive.com.br)





Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest GBA

VENTO MÁGICO

Aperte start pra entrar no menu pause. Aperte select e a frase "Enter cheat code" deverá aparecer.

Aperte então:



O vento mágico mantém o vento sempre atrás, fazendo você navegar o mais rápido possível sempre (O código deve ser reativado a cada vez que você recomeça seu jogo).



FlatOut 2 XBOX

No menu principal entre em options e depois no menu cheats entre com esses códigos:

GIVEALL

Todas a pistas

WOTKINS

Carro Flatmobile

KALJAKOPPA

Carro foguete

RUTTO

Carro pimpster

GIEVEPIX

Todos os carros e 1 milhão de creds.

RAIDERS

Caminhão do sorvete

GIEVCARPLZ

Ônibus escolar

Sonic Adventure 2 Battle GC

ROUPAS EXTRAS

Consiga o ranque "A" em todas as missões com o personagem com o qual você deseja usar uma roupa secreta.

PARALIZAR A CÂMERA

Para a manter a câmera parada no Chao Garden ou em algum estágio onde você possa ficar parado, pressione L+R.

Super Monkey Ball Adventure GC

ADVANCED EXTRA STAGES (10 ESTÁGIOS EXTRAS)

Complete todos os 30 estágios do Advanced Mode sem usar continues.

BEGINNER EXTRA STAGES (10 ESTÁGIOS EXTRAS)

Complete todos os 10 estágios do Beginner Mode sem usar continues.

EXPERT EXTRA STAGES (10 ESTÁGIOS EXTRAS)

Complete todos os 50 estágios do Expert Mode sem usar continues.

MASTER EXTRA STAGES (10 ESTÁGIOS EXTRAS)

Complete todos os 10 estágios do Master Mode sem usar continues.

MASTER MODE

Complete todos os 50 estágios do Expert E todos 10 estágios do Expert Extra sem usar continues.



Tekken Dark Ressurrection PSP

THEATER MODE

Termine o Story Mode 1 vez

MINIGAME COMMAND ATTACK

Termine o Story Mode 2 vezes

MINIGAME TEKKEN BOWLING

- Termine o Story Mode 3 vezes

IMAGEM DE FUNDO ALEATÓRIA

- Alcance o rank Tekken Lord com 4 ou mais personagens. A imagem alternará entre as mãos de: Jin, Kazuya, Devil Jin e Jinpachi a cada 24 horas.

FILMES EXTRAS NO THEATER MODE

Trailer da E3 2006

- Termine o cov mand attack 5 vezes em 1 minuto e 30 segundos.

Abertura do Tekken 5 (Versão Console Parte 1)

- Termine o Time Attack

Abertura do Tekken 5 (Versão Console Parte 2)

- Ganhe mais de 5000 G no Gold rush mode.

Abertura do Tekken Dark Resurrection (Versão Arcade)

- Termine o Survival Mode



Street Fighter Alpha Anthology PS2

JOGOS EXTRAS

Street Fighter Alpha 3 Upper

Termine Street Fighter Alpha 3, salve, e no menu, segure select e selecione o Street Fighter Alpha 3 com qualquer botão.

Hyper Street Fighter Alpha

Termine todos os 6 jogos (Inclusive o street fighter alpha 3 upper) salve, e no menu, segure select e selecione o Street Fighter Alpha com qualquer botão.

OPÇÕES EXTRAS

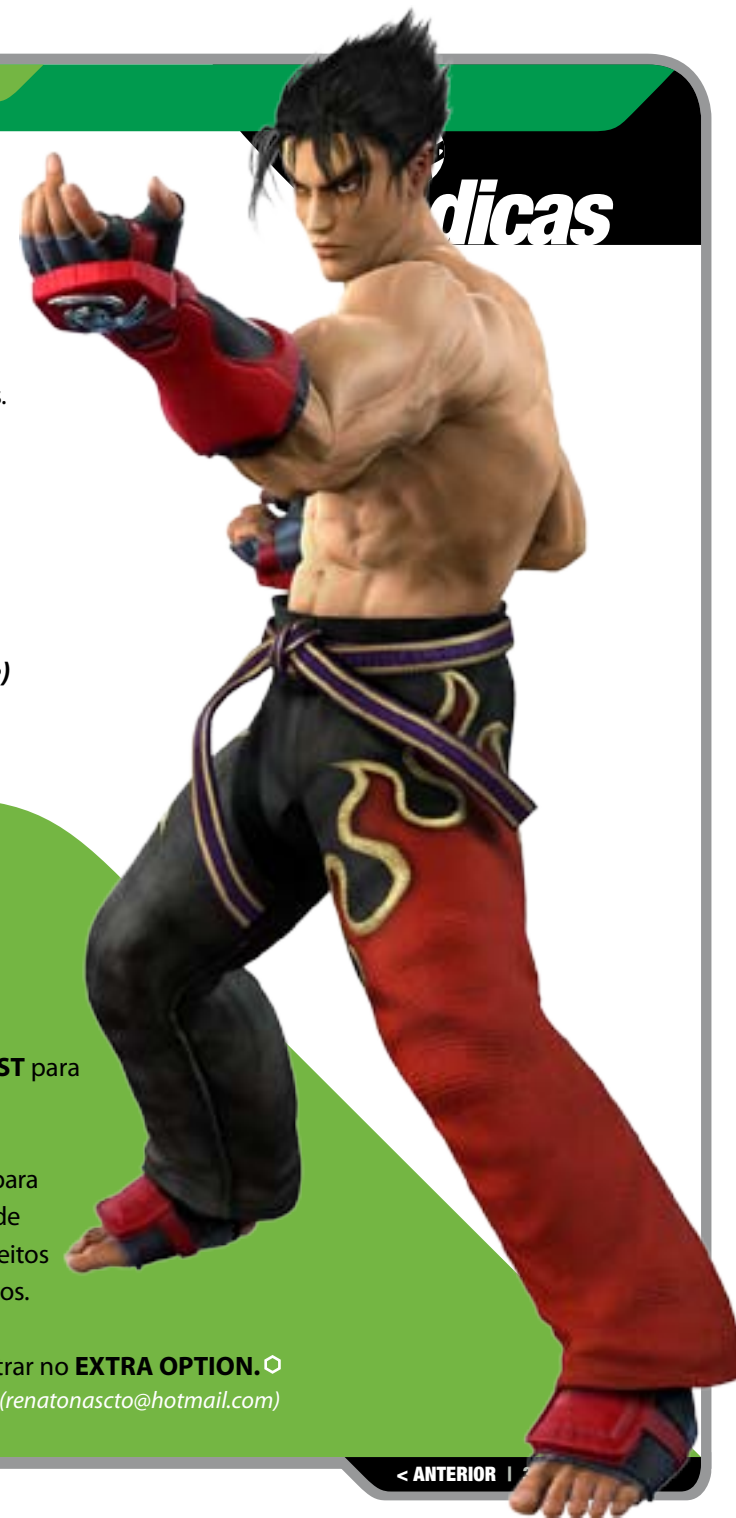
Em qualquer jogo, entre em options e:

- Segure **R1** e selecione **DISPLAY ADJUST** para entrar no **COLOR EDIT MODE**

- Segure **R2** e selecione **Game Options** para entrar no **Dipswitch edit**, onde você pode mudar detalhes da mecânica do jogo (efeitos de golpes e combos por exemplo) e outros.

- Segure **R1** em **Game Options** para entrar no **EXTRA OPTION**.

Por Renato Nascimento (renatonascto@hotmail.com)



Y - O Último Homem: Rumo à Extinção

CENÁRIO APOCALÍPTICO E HUMOR SARCÁSTICO

Imagine o seguinte: Todos os seres que carregam um cromossomo Y misteriosamente morrem. Sim, de uma hora pra outra. Conseguiu imaginar o caos? No primeiro momento, todos os carros dirigidos por homens se chocam, todo o sistema de telefonia, de energia nuclear passam por um colapso, e pesquisas biológicas conduzidas por homens também cessam.

O clima criado por Brian K. Vaughan piora com o passar do tempo, afinal começa a tal disputa pelo poder. E quem disse que as mulheres não queriam isso? Na visão do quadrinho **Y, O Último Homem**, as meninas não se tornam mais frágeis não.

Na verdade, o clima apocalíptico segue firme e forte, e ainda conta com a presença de grupos bem extremistas, seja na política ou fora dela. O cenário se transforma em um ambiente pessimista e, por que não, masculino.

Nesse contexto, apenas dois machos se salvam: um escapista atrapalhado e sonhador, juntamente com seu macaco, Ampulheta.

Yorick começa uma busca pela sua namorada que está na Austrália, além de ter que descobrir que

raios aconteceu. Lógico que a tarefa é um tanto complicada, afinal todos os estoques de sêmen foram destruídos e quem tiver controle sob o último homem do planeta também detém o futuro da raça.

Mistura correta de aventura, suspense e humor, **Y, O Último Homem** ainda conta com ótimas citações e pode embutir muita cultura para o leitor de primeira viagem. Com personagens complexos e um quê de subversão, o roteiro valeu três indicações ao prêmio Eisner de 2005 (melhor gibi, melhor arco de histórias, melhor escritor). A edição brasileira, da *Opera Graphica*, tem um acabamento bonito e luxuoso.

Mas já que nada é perfeito, encontramos problemas na revisão: algumas legendas ficaram faltando, além de um "snão" feioso na página 69 (irônico, não?). Talvez a próxima edição seja mais bem cuidada. ☺

Por Flávia Gasi (flavia@hive.com.br)

Y - O ÚLTIMO HOMEM: RUMO À EXTINÇÃO

Autores: Brian K. Vaughan, Pia Guerra e José Marzán Jr.

Editora: Opera Graphica

Quanto: R\$ 56 por volume (136 págs.)

hq



Dinastia M

MUTANTES DE PERNAS PRO AR

No mundo da *Marvel*, os cinematográficos X-Men encontram os novos – e muitos dos antigos – Vingadores. Obviamente, o tema da reunião não é ameno: uma das mutantes mais poderosas de todos os tempos e ex-integrante da equipe dos Vingadores perdeu os sentidos e implodiu sua própria equipe. O Professor Xavier cuidava de sua recuperação, mas os danos mentais são tão extensos que até mesmo ele perde suas esperanças.

O problema é que a Feiticeira Escarlata (a moçoila poderosa em questão) possui habilidades mágicas e pode alterar as probabilidades do mundo real. Para traduzir em bom português, ela pode simplesmente mudar o que quiser: territórios, objetos,

pessoas. Imaginem quais seriam as consequências de um pensamento mais sombrio da mutante...

Assim, enquanto as duas equipes decidem o futuro da Feiticeira, tudo está prestes a mudar para sempre – lógico, se não mantiveram os efeitos de “Massacre”, a *Marvel* pode muito bem desfazer os acontecimentos da **Dinastia M**, mas a gente espera que não. E as mudanças vão afetar diretamente muitos dos personagens mais queridinhos da editora.



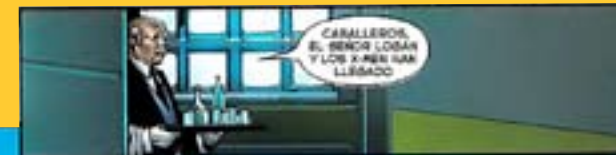
X-MEN E VINGADORES JUNTOS?

Esse “encontro” de personagens que podem ou não viver no mesmo “universo”, ou seja, são da mesma editora, está se tornando uma prática cada vez mais comum dos quadrinhos. Pra começar, a DC resolveu botar ordem na casa (exterminar heróis menores e colocar linearidade em todo seu universo) e realizou um dos maiores crossovers da sua história: Crise

das Infinitas Terras. Inclusive, o novo crossover, Crise Infinita, acontece exatamente para celebrar os dez anos da primeira crise.

Já era hora da Marvel colocar as manguinhas de fora. E por isso, colocou Brian Michael Bendis a cargo de destruir os Vingadores e criar a **Dinastia M**.

Se as coisas não estão muito claras, a gente explica a história desde seu início.



DINASTIA M

Autores: Bendis, Coipel, Owsend, D'Armata

Editora: Panini Comics

Quanto: R\$ 5,90 por volume (56 páginas)



BENDIS E A FEITICEIRA ESCARLATE

Contratado para revolucionar o universo da *Marvel*, Brian Michael Bendis, autor de Novos Vingadores, Ultimate X-Men, Demolidor, Powers, entre outros, tomou como ponto de partida histórias antigas dos Vingadores para conceber a destruição do grupo. Focou-se mais pontualmente na Feiticeira Escarlata, dona de uma história nada estável.

A moça é filha de Magneto e optou por se juntar aos Vingadores depois de um passado criminoso e por achar (com muita razão) que seu pai estava mais focado em exterminar os humanos do que em seus próprios filhos. Assim, ela e seu irmão gêmeo, Mercúrio, adentraram o grupo dos

mocinhos no final da década de 60, a pedido do Capitão América.

Depois de se envolver e casar com o andróide-também-criminoso-regenerado Visão, Feiticeira Escarlata usa seus poderes mutantes – de forma inconsciente – para engravidar. Sim, seu marido é um andróide e ela é estéril, portanto isso seria biologicamente impossível. Quando tudo parecia um mar de rosas, Visão é capturado e desmontado. Mesmo ao ser recuperado, o andróide perde sua parcela humana e se torna mais mecânico do que afetoso esposo (dã... ele era um robô).

Desse interm in diante, a vida de Wanda (nome real da Feiticeira) só se deteriora: ela se afasta do marido, perde os dois filhos (que, na

verdade nunca realmente existiram), vê um novo flerte morrer e assassina sua mentora e conselheira. Tudo assim, meio sem querer querendo.

Quando finalmente entra em colapso, Wanda começa a abusar do seu poder para atacar os Vingadores, o que resulta nas mortes de Homem-Formiga (Scott), Visão e Gavião Arqueiro, sendo que este se sacrifica para deter uma pretensa invasão alienígena. A Feiticeira só pára quando Dr. Estranho interfere.

Desmaiada, Wanda é levada para Genhoshá por seu pai, Magneto. Lá começa um tratamento com o Professor Xavier, que não dá muitos resultados. ◊

Por Flávia Gasi (flavia@hive.com.br)



Quem é quem Vingadores



Feiticeira Escarlata: Já fez parte da Irmandade dos Mutantes e é filha de Magneto. Depois que entrou para os Vingadores, conseguiu controlar melhor os seus poderes. Pelo menos, até *A Queda*.



Luke Cage: Ex-membro de gangue que participou de uma experiência científica e ganhou super-força e pele invulnerável. O herói de aluguel já teve série própria e hoje é um dos membros dos Novos Vingadores. Vale dizer que o ator Nicholas Cage escolheu seu sobrenome por causa do super-herói.



Homem-Aranha: Sim, o herói aracnídeo já teve passagem pelos Vingadores (agora está na equipe de novo). Em *Dinastia M* ele estará lá, fazendo piadinhas em momentos impróprios e falando o que não devia. Watch Out, Here Comes The Spider-Man.



Doutor Estranho: Mago supremo, que descobriu seus poderes devido a um acidente de carro. Ele já deu as caras e definiu a situação em *A Queda* e tem um papel reservado na *Dinastia M*. A gente sabe que ele nunca foi um Vingador, mas vale ser citado.



Homem de Ferro: Milionário e conhecedor da engenharia da automação, inventou um traje especial para enfrentar os criminosos. Virou político, mas sua carreira afundou junto com a queda dos Vingadores.



Capitão América: Criado pelos EUA para enfrentar nazistas e servir como modelo de patriotismo. Sumiu logo após o término da guerra. Muitos anos depois, o herói foi encontrado congelado em um bloco de gelo, reanimado e reintegrado aos Vingadores.



Mercúrio: Super-protetor de sua irmã gêmea, Pietro esteve presente em todos os grupos por onde Wanda passou. Pode parecer ofuscado durante a saga, mas seu relacionamento com a Feiticeira não passará em branco.

Quem é quem X-Men



Magneto: Vítima dos campos de concentração quando criança, é capaz de manipular campos magnéticos. Magneto também é pai da Feiticeira Escarlate e teve sua primeira aparição na primeira revista dos X-Men, em 1963.



Professor X: Charles Xavier é criador da organização chamada X-Men. É capaz de ler, controlar e influenciar outras mentes, além de lançar ilusões, detectar a presença de outros mutantes e se comunicar telepaticamente com os outros.



Wolverine: Um dos mutantes mais conhecidos de todos os tempos começou sua carreira na revista do Incrível Hulk de 1974 e não passava de um coadjuvante. Depois foi incorporado aos X-Men com seu poder de cura, sentidos aguçados, esqueleto inquebrável e passado misterioso. Hoje está nos Novos Vingadores.



Fera: Brilhante cientista bioquímico, Fera é o mais estável e inteligente dos X-Men. Em contraposição tem aparência bestial em ambos estágios de mutação. Ex-integrante dos Vingadores e ativista político, Hank briga por um mundo mais harmonioso entre humanos e mutantes.



Emma Frost: Já foi a vilã Rainha Branca, depois criou uma instituição para ensino. Hoje faz parte dos X-Men e mantém uma relação com Ciclope, após a morte de Jean Grey. Além de telepata, Emma pode cobrir todo o corpo com uma camada de diamante.



Ciclope: Possui feixes nos olhos que projetam energia pura. Devido a um acidente na infância, não pode controlar seu poder e deve usar óculos especiais para barrar a saída de energia. Depois da saída do Professor Xavier da equipe, Ciclope vem liderando os X-Men.



Lince Negra: Integrou a quarta formação dos X-Men, juntamente com Colossus, por quem se apaixonou. Seu namorado, inclusive, voltou dos mortos recentemente. Kitty pode atravessar qualquer objeto sólido.

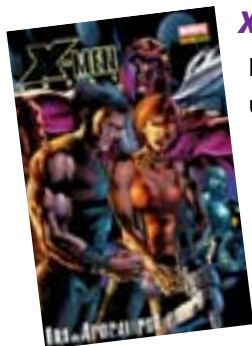


Para ter na sua coleção

Carismática Morte

Finalmente a mais simpática e carismática de todos os perpétuos ganha uma edição digna na Brasil. A Morte, de Neil Gaiman, apareceu muitas vezes como coadjuvante em muitas histórias de Sandman como: Morte - O Alto Preço da Vida, Morte - O Momento da Vida e a informativa, A Morte Fala Sobre a Vida. Todas estas, e vários extras bacanas, vão estar na publicação da Conrad.

Editora Conrad **208 páginas**
19 x 28,2 cm **R\$ 60,00**



X-Men Anual # 1: Era do Apocalipse

Edição especial comemorando o aniversário da Era de Apocalipse. Em um universo paralelo Xavier morreu e os mutantes são liderados por Magneto. Nascimento da Geração X, os primeiros encontros de Dentes-de-Sabre com Selvagem e de Wolverine com o Samurai de Prata.

Panini Comics **192 páginas.**
Formato americano. **R\$ 19,90.**



100 Balas: Parlez Kung Vous

Série imperdível, nessa edição Dizzy descobre o lado barra pesada do velho continente. Destaque para os golpes marciais.

Editora Opera Graphica **112 páginas**
17 x 26 cm **R\$ 42,00**



Tom Strong - No Final dos Tempos

Roteirizado pela lenda dos quadrinhos, Alan Moore, Tom Strong é um super-herói científico que viaja pelo passado, presente, futuro e por outras dimensões. Nessa edição ele volta ao velho oeste, passeia por selvas estranhas e encontra vulcões ativos.

Editora Devir **208 Páginas**
24 x 16,5 cm **R\$ 45,00**



DC DE CASA NOVA

Finalmente os leitores brasileiros poderão acompanhar uma verdadeira disputa entre Marvel e DC. Pra explicar: antes da produção nacional de HQs ser consideravelmente forte, não havia como se certificar da qualidade dos quadrinhos lançados no Brasil. Na verdade, tudo só

mudou com uma ação massiva da Panini que vem realizando um trabalho profissional com suas publicações (até então, a editora publicava quadrinhos das duas rivais).

No entanto, alguma coisa ficava faltando e essa "coisa" é certamente o gostinho de disputa saudável que Marvel e DC têm lá fora. Pois saiba

que tudo mudou, a editora Pixel Media (parceria entre a Editora Futuro e a Ediouro) acabou de vencer uma concorrência para trazer os títulos da DC que entra em vigor no começo de 2007.

Parabéns às duas editoras pelo trabalho. E que comece a guerra (hehehe).



música



Superman Returns Soundtrack PARA O ALTO E AVANTE

A trilha de **Superman Returns** cumpre bem a função de embalar de maneira épica e memorável o retorno do Azulão. O compositor John Ottman utilizou alguns trechos das músicas do xará John Williams, mestre responsável também pelas faixas dos filmes de *Indiana Jones*, *Guerra nas Estrelas* e os últimos três de *Superman*, e não inventou, preferindo jogar seguro sem mexer demais nelas.

As composições para cenas de ação são todas permeadas por alguns excertos épicos criados por Williams, em especial o tema principal. Dentre estas é digna de menção *Rough Flight*, que inspira tanta adrenalina quanto a própria cena que acompanha na aventura do super-herói.

Ainda assim, Ottman deu um jeito de mostrar também brilho próprio, em especial nas melodias mais singelas e de momentos de emoção do longa-metragem em que faz belo uso de instrumentos de corda e piano. Destaque para *Little Secrets / Powers of the Sun*. ◊

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

The Futureheads – News and Tributes HIBRIDISMO ÚNICO

Taí um nome que ainda não é tão discutido pelos bares a fora: **The Futureheads**. E o pior é que a banda é boa o suficiente para ganhar análises nas revistas nacionais. Além disso **News and Tributes** é o segundo disco produzido pelos ingleses. O primeiro, que leva nome homônimo ao do conjunto, teve lançamento em julho de 2004 e mostrava um tanto das influências do **Futureheads**. O rock indie está presente nos dois álbuns, assim como vocalizações ao melhor estilo Queen e batidas “sem medo de ser feliz”, a la Devo. Ainda vale dizer que os membros se dizem amantes incondicionais de Kate Bush e o nome do grupo veio de um disco do também indie: The Flaming Lips.

Ok. Você está pensando que essa salada não pode funcionar. **News and Tributes** chegou às lojas em maio deste ano para provar o contrário. Energia é o nome do meio da banda, que não tem medo de passear pelo eletrônico mais brega e o rock mais pesado. ◊

Site Oficial: <http://www.thefutureheads.co.uk/home.php>

Por Flávia Gasi (flavia@hive.com.br)




música

Valkyrie Profile: Silmeria

DUPLA PERSONALIDADE



Na trama de **Valkyrie Profile: Silmeria**, RPG da tri-Ace para PS2, a valquíria que dá nome ao jogo é condenada pelo seu superior, Odin, a viver aprisionada no corpo da princesa Alicia. Nesse contexto, a aventura tem como tônica a dupla personalidade da protagonista. Aproveitando-se do enredo, a trilha sonora do game é segregada em dois volumes – correspondentes para cada personagem – de dois CDs.

Há um grande avanço em relação ao primeiro VP. Em vez de sintetizado, o som agora é totalmente gravado com a performance de instrumentos reais. Porém, os discos trazem o principal defeito da trilha do predecessor: a repetição. Dentre tantas canções parecidas, destacam-se as inspiradas músicas de rock progressivo. Essas faixas já são motivo para conferir mais uma obra desse talentoso e prolífico compositor que é Motoi Sakuraba. ♡

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

Blind Guardian

A Twist in the Myth

ESSÊNCIA ÉPICA

Uma versão refinada de *A Night at the Opera* com toques do velho *Blind Guardian*. Este é **A Twist in the Myth**, novo álbum da banda alemã de heavy metal.

Sai aqui a fenomenal barulheira épica de *Opera*, lançado em 2002, e entram acordes progressivos com mais harmonia e leveza – sem perder a batida pesada, claro. Nem por isso as canções deixaram de ser elaboradas, a impressão que se tem agora é que elas são menos assoberbadas de instrumentos diversos e overdubs do vocalista Hansi Kürsch, que continua inigualável em estilo e talento com sua voz reverberante.

Os solos e riffs de guitarra continuam empolgantes, em especial na faixa *The Edge*. Um pouco do esplendor élfico do inesquecível *Nighthfall in Middle-Earth* aparece aqui também sob a forma de *Skalds and Shadows*.

Ainda que não traga nenhuma grande novidade, **Twist in the Myth** sintetiza o que de melhor o grupo já criou. ♡

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

