

SUA REVISTA DE CULTURA GAMER

ARENA
magazine

#16 JAN.2007

The Legend of Zelda: Twilight Princess

Sete páginas do clássico da velha e nova geração

Che: uma biografia

*Vida e obra do revolucionário argentino
em manhwa*

Chaves em desenho animado

Melhor do que assistir ao filme do Pelé

Metal Gear Solid

*HQ baseada na aventura de Hideo
Kojima chega ao Brasil*

T-Square

*Conheça a banda do compositor de
Gran Turismo*





editorial

Convenhamos, a programação da TV aberta brasileira é lamentável. Abundam noticiários sensacionalistas, reality shows insuportáveis e outras porcarias. Não há o que assistir. Realmente são poucas coisas que podem ser aproveitadas. Uma delas você já confere nessa edição: o desenho animado do Chaves.

Felizmente, a situação melhora na TV a cabo, em que o leque de opções aumenta com canais de todo o mundo. Visando aproveitar o que é oferecido da rede fechada, mas sem esquecer quando algo bacana aparece na aberta, a partir desse número haverá uma seção destinada à televisão. Você gosta de algum desenho ou seriado e quer saber mais detalhes sobre ele? Mande uma mensagem para falae@hive.com.br para que possamos destrinchá-lo no próximo exemplar. Conto com a sua participação.

Alexei Barros

expediente

Contato

Redação:

falae@hive.com.br

Comercial:

comercial@hive.com.br

Visite o site Arena Turbo

www.arenaturbo.com.br

Redação

Edição:

Alexei Barros

Redação:

Claudio Prandoni

Colaboradores:

Camila Tanabe, Eddy Antonini,
Gustavo Hitzschky e PH Monteiro

Arte

Projeto Gráfico:

Angelo Tripodi

Diagramação:

Roberta Mellone

Candidato a super-herói:

PH Monteiro

Comercial:

Clóvis Padilha

Administrativo:

Leiko Koga

Conselho:

Charles Betito Filho

Mitikazu Koga

sumário

ANIMÊ E MANGÁ

- 03 **EPISÓDIO G CDZ:** Nova saga, mas com déjà vu
- 05 **CHE: UMA BIOGRAFIA:** Barba, boina e olhos puxados
- 07 **TRIGUN:** Mangá com ação e sanduíche de salmão
- 08 **RAGNARÖK THE ANIMATION:** Dos jogos online para o animê
- 09 **BLEACH:** Saiba mais da franquia fantasmagórica
- 10 **SAN:** Bombas de brinquedo de Bomberman
- 11 **MAIS:** Rebuild: Evangelion:01 nas telonas ainda este ano

CINEMA, DVD E TV

- 12 **DOA: VIVO OU MORTO:** Acredite, não é de Uwe Boll
- 14 **UMA NOITE NO MUSEU:** Enfim, uma comédia engraçada
- 16 **CLICK:** Mais um besteiro de Adam Sandler
- 17 **CHAVES EM DESENHO ANIMADO:** A mulher de quem?
- 21 **HEROES:** Heróis da vida real
- 22 **MAIS:** Rocky Balboa finalmente se aposenta

GAMES

- 23 **ESPECIAL THE LEGEND OF ZELDA: TP:** O sucessor de Ocarina of Time
- 30 **RAYMAN: RAVING RABBIDS:** Adoráveis e odiosos coelhos
- 33 **GEARS OF WAR:** A nova geração finalmente chegou
- 35 **ROGUE GALAXY:** Embarque nessa jornada intergaláctica
- 38 **CASTLEVANIA PORTRAIT OF RUIN:** Duas telas, dois protagonistas
- 40 **GAME LIFE: NOSTALGIA:** Naquele tempo é que era bom
- 42 **DICAS:** Truques para Castlevania, Rayman e NFS: Carbon
- 44 **MAIS:** Versão de Guitar Hero II para Xbox 360 com Iron Maiden

HQ

- 45 **METAL GEAR SOLID:** Das caixas de papelão para os quadrinhos
- 48 **BATMAN ANO 100:** Homem-Morcego selvagem e bestial
- 50 **MAIS:** Marvel Comics lançará XIII nos EUA

MÚSICA

- 51 **J-MUSIC T-SQUARE:** J-Fusion com Brasil, Beatles e automobilismo
- 55 **GRADIUS TRIBUTE:** Homenagem chinfrim à Vic Viper
- 58 **HIGH SCHOOL MUSICAL:** Músicas que não saem da cabeça
- 59 **MAIS:** Show dos Deftones no Via Funchal





mangá

Cavaleiros do Zodíaco Episódio G

COSMO RENOVADO E COMPLEXO

Depois de um ano de ausência, o mangá **Cavaleiros do Zodíaco Episódio G** está de volta às bancas brasileiras com dois novos volumes. Este longo tempo entre os lançamentos já se tornou uma espécie de tradição para os entusiastas dos Guerreiros de Atena que acompanham esta história, que começou a ser publicada no Japão e por aqui em 2003.

Cada mangá japonês corresponde a duas edições brasileiras. Como apenas um volume é lançado por ano no mercado oriental, sentimos o reflexo de recebermos dois, um em seguida do outro, para então ter de esperar o ano seguinte para acompanhar a sequência do enredo.

Ao menos, a paciência tem sido bem recompensada, em especial com os recém-lançados volumes nove e dez. Esta nova saga escrita por Masami Kurumada acelera ainda mais, finalmente mostrando o grande deus vilão da trama, Cronos.

Contudo, logo que ele entra em cena rola uma engenhosa reviravolta. O melhor é que, apesar de se valer de uma anomalia até certo ponto recorrente nas aventuras dos Cavaleiros – no caso a perda de memória –, ela é usada de maneira criativa, conferindo ares de novidade.





mangá

A MORADA DO INIMIGO

Outra sacada bacana foi explorar mais profundamente as motivações dos 12 Titãs, lacaios de Cronos. O Labirinto de Cronos é mostrando como um símile do Santuário, ostentando uma cidade com pessoas normais vivendo nela e até um exército de soldados.

Isso adiciona uma nova dimensão ao roteiro, levantando questões morais. Será que os Titãs são realmente maus e os Cavaleiros bons? É justo o povo de Cronos sofrer nas trevas em que vivem enquanto outros seres humanos habitam a Terra? Seria errado os Titãs lutarem por uma vida melhor?

TRAÇO COM PERSONALIDADE

Pareando esta evolução do enredo, o traço de Megumu Okada demonstra ainda mais consistência nestes dois volumes. O visual dos personagens não oscila tanto de estilo como ocorria nas primeiras histórias em que a Aiolia, o Cavaleiro de Leão, por exemplo, parecia uma menina às vezes.

Outra melhoria é na própria organização dos quadros, já que por vezes a quantidade de elementos em cena era tão que distinguir o que está acontecendo era tarefa para os olhos mais atentos. A poluição agora é menor e o tamanho dos personagens um tanto quanto maior, facilitando a leitura.

Porém, nem tudo é um mar de rosas (a menos que você leia as seqüências finais do volume 10, quando Afrodite aparece com suas Rosas Piranhas). Todas as lutas ainda alternam entre cenas impressionantes, com golpes especiais dos guerreiros e movimentos criativos, com outras que padecem de poses pouco inspiradas e utilizadas à exaustão. Em momentos, tive a impressão de que o mangaká simplesmente copiou e colou cenas de capítulos anteriores. Ainda assim, isso não compromete a narrativa, deixando apenas uma sensação de déjà vu. ◊

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



CAVALEIROS DO ZODÍACO EPISÓDIO G

História: Masami Kurumada

Desenho: Megumu Okada

Editora: Conrad

Formato: 13 x 18 cm

Páginas: 186 páginas

Preço: R\$ 12,90



mangá

CHE GUEVARA

Che: uma biografia

REVOLUÇÃO EM QUADRINHOS

Quem é essa figura barbada e cabeluda com um semblante sério que leva uma boina com uma estrela solitária em sua cabeça? Essa imagem estampa camisetas de pessoas e também é uma tatuagem do braço direito de Diego Armando Maradona. A maioria deve saber que é do falecido revolucionário comunista Che Guevara, mas as gerações mais novas geralmente desconhecem a sua trajetória em detalhes. E nada melhor do que conhecer a biografia dele em formato manhwa, espécie de mangá coreano. Diferentemente da seqüência de leitura HQs japonesas, que é feita da direita para esquerda, este é símile ao padrão ocidental convencional.

O próprio autor de **Che**, Kim Yong-Hwe, confirma que pouco conhecia a vida de Ernesto Guevara de la Serna no prefácio. "Era uma pessoa mais conhecida por sua imagem do que pelas informações propriamente ditas a seu respeito. Eu tinha muita curiosidade sobre ele, mas sempre deixara de lado essa curiosidade, por falta de tempo e enjoado dos livros intermináveis".

Além de a HQ permitir uma leitura mais dinâmica do que uma obra literária, Yong-Hwe se apropriou de elementos da cultura pop e também do cotidiano para fisgar os mais jovens. Isso fica patente no começo, em que há referências à Neo, protagonista de *The Matrix*, à extinta banda de rock norte-americana *Rage Against the Machine*, além dos bottoms e camisetas tão recorrentes no dia-a-dia em qualquer parte do mundo – até na Coreia do Sul, como mostra o manhwa.

O trabalho de pesquisa foi impoluto, já que a obra abarca toda a vida de Che, desde o seu nascimento na Argentina, luta em Cuba e morte na Bolívia. Alguns detalhes são realmente interessantes, como, por exemplo, o fato de o protagonista ter sofrido de asma durante a sua vida porque sua mãe, que gostava de natação, o levou até um rio quando mal tinha dois anos. Em decorrência disso, ele adquiriu uma pneumonia que se transfigurou em uma crise asmática, o obrigando a levar o respirador nos campos de batalha.





Esse problema de saúde fez com que ele ingressasse na medicina a fim de descobrir a cura para a sua doença. Assim que completou a faculdade, decidiu fazer uma longa peregrinação com seu amigo Alberto pela América Latina. A miséria do povo o motivou a abandonar a carreira para tornar-se um guerrilheiro. Daí em diante, se uniria a Fidel Castro na revolução cubana e até causaria um impasse político com os Estados Unidos provocado pelo enlace entre União Soviética e Cuba.

Mas não pense que os fatos históricos são apresentados de forma maçante. O entrecho é permeado com bom humor, mesmo em situações adversas. Além disso, a trama é contada em capítulos – apesar de não haver divisão formal –, uma vez que há uma pausa para uma espécie de recapitulação dos fatos mais importantes, com a adição de informações novas que, de uma forma ou outra, não foram incluídas na história principal e também elucidações acerca de figuras históricas. Curioso é que nessas páginas não há quadrinhos, apenas muito texto com os personagens em versão caricatura.

O traço mantém um padrão congruente em todo o manhwa, só é meio estranho notar que às vezes os personagens aparecem com olhos puxados, dada a origem latina das pessoas. Até John F. Kennedy, falecido presidente dos EUA, é mostrado com uma aparência oriental. Mas isso não é problema nenhum em se tratando de uma história rica, profunda e narrada magistralmente pelo talentoso Kim Yong-Hwe. ◊

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

CHE: UMA BIOGRAFIA

História e desenho: Kim Yong-Hwe

Editora: Conrad

Formato: 14 x 21 cm

Páginas: 248

Preço: R\$ 23,50





mangá



Trigun

AÇÃO ESTILOSA COM SERIEDADE E CONFUSÃO

Trigun é um dos membros da enxurrada de mangás no mercado editorial brasileiro capitaneada pela *Panini*. A exemplo do que ocorre em *Lodoss War* e *Full Metal Panic!*, o foco da história é totalmente voltado para a ação. Contudo, assim como os títulos supracitados, há peculiaridades que destacam **Trigun** de outros mangás.

A trama é escrita e rabiscada por Yasuhiro Nightow, que exibe uma maneira de ver o mundo cáustica e bem-humorada ao mesmo tempo. O cenário é um planeta desértico habitado por seres humanos e o protagonista é o estiloso loirão Vash, conhecido também pela alcunha de The Stampede (algo como estouro da boiada, segundo o próprio mangá). O passado dele é obscuro e se relaciona de alguma maneira a uma onda de destruição de cidades inteiras ocorrida anos antes da história.

Detalhe importante: Vash é pacifista ao extremo, mais preocupado em comer sanduíches de salmão do que pensar em provocar mal a alguém. O problema é que a mera presença dele nos lugares já é o bastante para causar tumulto, como o mangá mostra de maneira muito engraçada logo de início. Ainda assim, o enredo evolui de maneira a se tornar tenso, com cenas violentas

e temas sérios abordados, resultando em uma experiência mais séria do que aparenta. O herói reflete essa dualidade do entrecabo: quando necessário, torna-se um pistoleiro calculista, agindo o menos possível, mas causando grande estrago.

O traço parece conhecer apenas a faceta humorística, já que é desleixado e não apresenta muita constância no decorrer das páginas. Ainda que o estilo seja bem característico e remeta a animês, com formas estilizadas e cortes abruptos de cena, os personagens aparecem caracterizados de muitas maneiras diferentes, o que dificulta criar uma identidade visual. Outro problema do qual **Trigun** padece é o excesso de elementos por página. Não estranhe se às vezes levar minutos para entender somente um quadrinho.

A série é de tiro curto: apenas quatro volumes mensais. Isso ocorre porque, quando **Trigun** estava sendo publicado no Japão, a revista na qual saía foi cancelada. Entretanto, Nightow conseguiu terminar de contar a história em outra publicação, criando uma nova série sob o nome de *Trigun Maximum*. Felizmente, a *Panini* já prometeu que *Maximum* também aparecerá por aqui. ◊

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

TRIGUN

História e desenho: Yasuhiro Nightow

Editora: Panini Comics

Formato: 13 x 18 cm

Páginas: 176 a 192 páginas

Preço: R\$9.50



animê



Ragnarök the Animation

ANIMÊ ONLINE



Apesar de a *Level Up! Games* ter lançado oficialmente por aqui o MMORPG *Ragnarök Online* apenas em abril do ano passado, muitos jogavam em servidores estrangeiros há tempos. Demorou quase quatro anos para chegar ao país. Isso não impediu que o jogo se tornasse deveras popular – o mesmo ocorre atualmente com *World of Warcraft*, em que milhares de pessoas jogam mesmo sem a *Blizzard* ter representação no Brasil. Lançar um animê baseado no título é uma idéia mais do que natural, já que *Ragnarök Online* é inspirado em um manhwa (mangá coreano) escrito por Myung-Jin Lee.

Embora tanto a história em quadrinhos quando o game sejam feitos na Coréia do Sul, a adaptação **Ragnarök the Animation** é produzida no Japão no estúdio *G&G Entertainment*, com a direção de Seiji Kishi. No Brasil, ela foi transmitida pelo canal de TV a cabo *Cartoon Network* no dia três de julho em um total de 26 episódios. Todos os capítulos agora podem ser comprados no box da *Paramount* em seis DVDs ou adquiridos separadamente.

Diferentemente de *.hack*, em que a história se assume como um jogo online, sendo que os personagens entram e saem do mundo virtual THE WORLD, **Ragnarök** é um animê como qualquer outro. Claro que o universo do game é o mesmo, baseado na mitologia nórdica, com todas as classes de personagens e ambientes próprios, mas o elo é feito de outra forma.

O desenho é recheado de chacotas e referências ao MMORPG. Porém, quem nunca jogou *Ragnarök*, ficará perdido em meio a tantas piadas internas e tende a achar o animê muito parado e tedioso, uma vez que não há nenhum esforço da narrativa em explicá-las. Já quem joga certamente irá gostar e perceber todas as alusões, além de apreciar o belo traço do desenho. ◊

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



Bleach

A AMEAÇA FANTASMA

A história não sai muito do enredo padrão dos mangás: protagonista que é diferente em algo, uma situação inusitada que muda a vida dele, uma heroína com seus mistérios cativantes, um elenco de personagens com as mais variadas personalidades e muitos vilões poderosos.

Kurosagi Ichigo é um colegial que consegue ver espíritos. Kuchiki Rukia é uma shinigami (o equivalente oriental a um anjo da morte) que perdeu os poderes salvando a família de Ichigo. Agora ele é quem os têm e, por consequência, é a missão de Rukia até que se recupere. Esse é o início da saga.

Mesmo assim, a série de mangás **Bleach**, escrita por Tite Kubo, começou de mansinho na *Shonen Jump* em agosto de 2001 e ainda está em produção. Diferente de *Naruto* e *Dragon*

Ball, **Bleach** não teve um pico de popularidade para depois cair em roteiros desinteressantes. Só para situar, são:

- 258 capítulos semanais na *Shonen Jump*
- 25 volumes encadernados
- 109 episódios do animê, que iniciou em outubro de 2004
- Duas novelas escritas
- Duas trilhas sonoras originais
- 10 singles da série *Bleach Beat Collection*
- Rock musical encenado em palco
- Um filme animado

Sem contar os vários jogos lançados para os consoles mais modernos consistindo em três jogos para *PlayStation 2*, um para *GameCube*, quatro para *Nintendo DS* (sendo que dois são da linha *Jump Super Stars*, que mistura com outros mangás e animês), um para o *Game Boy Advance*, quatro para o *PlayStation Portable* e um para *Nintendo Wii*.

Todos esses lançamentos só podem ser explicados por uma trama bem contada e arquitetada em que até os episódios fillers do animê, aqueles feitos para a animação não atropelar o passo do mangá, contêm histórias de qualidade e bons desenhos.

Agora você já pode apresentar para seu avô Orias, uma série feita com calma, que com certeza vai fazer ele parar de ler um pouco as histórias de *Tex* para poder ver um outro lado do senso de justiça, amizade e amor. ◊

Por Eddy Antonini (ironballs@gmail.com)



Rapidinhas do SAN

Confira essa e outras notícias no blog Sugoi Anime News www.igjovem.com.br/anime.

BOMBAS-BRINQUEDO DE BOMBERMAN NO JAPÃO

Um curioso brinquedo está à venda no Japão que com certeza atrairá a atenção dos fãs de **Bomberman**.

São versões em pelúcia das bombas do explosivo herói em duas cores distintas: preto e vermelho. Além disso, elas também fazem barulho de explosão.



FILME NOVO DE POKÉMON EM JULHO NO JAPÃO

O décimo filme baseado na série *Pokémon* já tem data de estréia marcada no Japão: dia 17 de julho.

Intitulado **Pokémon Diamond & Pearl - Dialga vs Palkia**, o longa-metragem animado será baseado nos novos games, lançados em novembro para *Nintendo DS*. Nos cinemas ocidentais ainda não há previsão de estréia do animê.



ANIMÊ DE HAYATE NO GOTOKU É CONFIRMADO

A revista japonesa *Sunday* confirmou que o mangá **Hayate no Gotoku** receberá uma adaptação animada, porém sem estúdio e direção revelados.

A HQ nipônica é uma comédia romântica de autoria de Hata Kenjiro. Hayate é o protagonista dessa história, sofrendo com os seus pais, que gastam muito dinheiro em apostas. Certa vez eles acabam criando uma dívida com a Yakuza. Depois disso, o protagonista se mete em várias confusões até se tornar mordomo de Nagi, quem havia tentado seqüestrar anteriormente.

VEJA CAPA DO VOLUME UM JAPONÊS DE SAINT SEIYA: LOST CANVAS

Já saiu no Japão o primeiro tankohon (volume encadernado) do mangá **Saint Seiya: Lost Canvas**, que mostra a Guerra Santa que os Cavaleiros do Zodíaco travaram contra Hades antes de Seiya e companhia enfrentarem o Senhor do Submundo.





mais



ANIMÊ VICTORIAN ROMANCE EMMA GANHARÁ CONTINUAÇÃO

Estréia em abril no Japão a segunda temporada do desenho animado japonês **Victorian Romance Emma**, que será chamada *Second Act*. A história é baseada na segunda edição do mangá.

O mote da trama, ambientada no século XIX, é o romance de Emma, uma empregada doméstica, com Willian Gentry, um homem da alta sociedade. O problema surge quando o pai do segundo não aceita o namoro.

ANIMÊ KISSDUM É ANUNCIADO

Sem previsão de lançamento, o desenho animado japonês **Kissdum** é a uma produção em parceria do *Bandai Visual* e do estúdio *Satelight*.

Tendo a aviação como temática, o animê se dá em 2031, quando a organização N.I.D.F. é fundada para combater a raça Hardian, que ataca as pessoas indiscriminadamente.



REBUILD: EVANGELION:01 CHEGA ÀS TELONAS EM NOVEMBRO DE 2007

O site *Eiga* revelou as datas de lançamentos dos filmes **Rebuild Evangelion**. Com uma hora e meia de duração, a primeira parte será lançada em novembro do ano que vem. Já a segunda, com a mesma duração, no final do primeiro semestre de 2008 e a terceira e quarta no começo da segunda metade daquele ano, com 45 minutos cada.

Para a sua coleção

FULLMETAL ALCHEMIST

A produtora Focus Filmes lançará em 17 de janeiro o segundo box do famoso animê **Fullmetal Alchemist**. O pacote será vendido por R\$89,90.

CAPTAIN TSUBASA – ROAD TO 2002

A produtora *Focus Filmes* também lançará no mesmo dia e com o mesmo preço o box do animê **Captain Tsubasa – Road to 2002**, conhecido aqui no Brasil como *Super Campeões*. Tal qual o pacote de *Fullmetal Alchemist*, já está disponível em algumas lojas da internet.



DOA: Vivo ou Morto

TÃO RUIM QUE É DIVERTIDO

Lembra do antigo desenho animado *Super Amigos*, da *Hanna-Barbera*? Isso mesmo, aquele que mostrava as desventuras e traquinagens de um grupo de heróis formado por medalhões como Batman, Superman, Mulher Maravilha e outras excentricidades como os Super Gêmeos. Recorde todos os elementos daquela série tosca e engraçada: cenas de ação genéricas, personagens rasos como piscina para crianças e, fundamental, consciência de que é tudo isso.

Agora copie e cole no longa-metragem **DOA: Vivo ou Morto**, vagamente inspirado na franquia de jogos de luta *Dead or Alive*, da *Tecmo*. Esta produção dirigida por Corey Yuen ainda adiciona uma dose generosa do tempero que caracteriza a série interativa: moçoilas de medidas generosas e situações de batalha que exaltam tais atributos.

Dito isto, é bom ressaltar que **DOA** falha como adaptação de game. O enredo mal arranha o roteiro original desenvolvido nos jogos e personagens são descaracterizados. Contudo, não significa que seja um filme ruim. Pelo contrário, o caminho trilhado é similar ao de terror em *Silent Hill*, no qual o resultado final é quase uma hora e meia de diversão descontraída e sem complexidade.

A chave para aproveitar a ação da telona é não levar a sério e aceitar os eventuais absurdos e viradas frívolas de roteiro. A película é bem clara neste convite, já que apresenta a todo momento situações ridículas. Exemplo: nos primeiros treze minutos a japonesinha Kasumi, interpretada por Devon Aoki, pula duas vezes de pára-quedas. Vamos subir de nível. Na apresentação da loirinha femme fatale Christie ela dá uma sova em três policiais ao mesmo tempo em que põe um sutiã. Sim, é sério.

Alguns momentos são dignos de várias risadas, como nas breves intermissões de piratas chineses do mar, curiosamente capitaneados pelo ator Robin Shou – para muitos gamers o eterno Liu Kang do filme baseado em *Mortal Kombat*. Os combates protagonizados por Tina (e seu encaracolado cabelo loiro totalmente diferente da mega chapinha do game) também se destacam, em especial quando ela enfrenta o próprio pai, Bass Armstrong, em cima de jangadas ao som de música country, ou quando entra em colisão com Zach, num embate com pouquíssima técnica, cenas que parecem tiradas de um episódio de *Looney Tunes* e intensa utilização de cabos para gerar pulos sensacionais e chutes voadores que desafiam a gravidade.





Aliás, isso é uma constante no filme, ao contrário da gravidade, que pena para aparecer em cena. As lutas são empolgantes e bem coreografadas, mas deixam de lado a utilização criativa e esteticamente bela das artes marciais e apelam para este artifício dos cabos para tentar criar cenas impressionantes. O resultado, infelizmente, beira a comédia pastelão. Por exemplo, quando a ninja de cabelo roxo Ayane enfrenta Kasumi no bambuzal parece que se trata na verdade de um pastiche mal resolvido de *O Tigre e o Dragão*.

Algo parecido rola na seqüência em que Tina, Kasumi, Christie e Helena jogam vôlei de praia (alusão clara a *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*, game desse esporte com as musas da série). Para criar boa parte das jogadas e rallies da partida foi inserida uma bola feita em computação gráfica. O problema é que ficou tão tosco e feio que eu custaria a fingir acreditar que se tratava de uma bola real mesmo se me pagassem dez reais.

Ao menos, os saques e cortadas são intercalados por generosas panorâmicas das moças de biquíni e também trechos da invasão de Hayabusa (isso mesmo, o *Ninja Gaiden*) ao prédio do vilão Donovan, um dos raros momentos em que golpes marciais são usados criativamente.

Porém, como fiz questão de ressaltar no início do texto, são falhas que em nenhum momento comprometem a diversão, a menos claro que você aceite as brincadeiras. As meninas são muito belas (ressalva pessoal apenas à protagonista Devon Aoki, de + *Velozes + Furiosos* e *Sin City: A Cidade do Pecado*, que não é exatamente um dos rostinhos mais bonitos do cinema), as batalhas empolgam mesmo sem apresentarem lá muita técnica e até o enredo é empolgante, em especial na seqüência derradeira, apesar dos previsíveis clichês. ◊

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





cinema



Uma Noite no Museu

TUDO GANHA VIDA

Desde 1869 o Museu de História Natural de Nova Iorque inspira admiração nos amantes de museus, história, paleontologia, zoologia, taxidermia, dioramas... Ou simplesmente porque tem esqueletos de dinossauros logo na entrada. Agora os amantes de cinema também podem admirá-lo.

Vamos encarar os fatos: nem toda comédia é engraçada. Por isso, perdoe a redundância: essa é uma comédia engraçada. **Uma Noite no Museu** cumpre seu papel sem cair no besteiro, peca um pouco pela previsibilidade, mas agrada a qualquer um sem restrições. O enredo remonta a saga do homem comum numa atualidade desajustada, carimbado pela incerteza, que deve escolher entre fugir e agir. Ah, e também é um filme sobre um vigia noturno de um museu onde todas as coisas ganham vida à noite.

A idéia original veio de um ilustrador croata residente em Nova Iorque, responsável por trabalhos na *Time*, *Heavy Metal* e no *The New York Times*, entre outros. Milan Trenc publicou **Uma Noite no Museu** em 1993, como livro infantil e, com o sucesso, vendeu os direitos para a *20th Century Fox* que expandiu a história para o filme, com Shawn Levy (*A Pantera Cor de Rosa*)

na direção e Chris Columbus (*Harry Potter*) e Michael Barnathan (*1492 Pictures*) na produção.

Tudo começa com Larry Daley (Ben Stiller), um homem com o currículo carregado por fracassos. Sua ex-mulher (Kim Raver) está prestes a se casar de novo e Larry teme distanciar-se do filho, que se frustra progressivamente ao ver o pai fracassar jornada após jornada. Como último recurso, Larry começa a trabalhar como vigia no museu para descobrir em seu primeiro dia que lá, sob a luz do luar, as coisas ganham vida: das réplicas em cera às miniaturas, dos animais empalhados às estátuas de pedra.

Até mesmo quem não gosta do humor exagerado pseudo-verbal de Ben Stiller vai concordar que ele acertou no timing cômico neste filme. Atores de peso fazem papéis secundários, como Ricky Gervais (criador, roteirista e ator da série *The Office* – a versão original inglesa), altamente subutilizado, que imprime um humor sutil, bem europeu aqui e ali na pele do Dr. McPhee, diretor do museu. Também merece destaque o grupo de vigias geriátricos interpretados pelos veteranos Dick Van Dyke, Mickey Rooney e Bill Cobbs.

Os efeitos visuais e a direção de arte brilham por não aparecerem, ou melhor, por não quebrarem a magia no cinema, como os Soldados Hídlar do *Changeman* faziam quando viravam e mostravam pra todo mundo o zíper fechando a “pele” azul. Nesse caso, contudo, os efeitos são tão realistas (salvo alguns poucos animais em computação

gráfica) que só se presta atenção na história, não nos defeitos, nem nos efeitos. Quem é bom sempre aparece, o supervisor de efeitos visuais foi Jim Rygiel (da trilogia *O Senhor dos Anéis*) e a empresa responsável, a *Rhythm & Hues*, (*As Crônicas de Nárnia* e *X-Men 2*). O orçamento estimado de 120 milhões de dólares é até que justificado. ✨

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

QUEM VIVE DO PASSADO É MUSEU

Conheça algumas das peças:

Theodore Roosevelt: 26º presidente dos Estados Unidos, historiador, naturalista, autor de mais de 35 livros, fez expedições na América do Sul e África para trazer algumas das peças hoje exibidas no Museu de História Natural, recebeu o prêmio Nobel da Paz etc...Se não fosse interpretado por Robin Williams, talvez fosse um chato.

Sacajawea: Filha de um cacique da tribo Shoshone de índios nativos americanos, que auxiliou os exploradores Lewis & Clark como guia e tradutora na expedição da Dakota do Norte ao Oceano Pacífico.

Átila, o Huno: Guerreiro que liderou um dos exércitos tidos como mais violentos e brutais da história, Rei do Império Huno que se estendia da Alemanha à Ásia Central.

Tiranossauro Rex: Grande dinossauro carnívoro do período Cretáceo.

Faraó Ahkmenrah: Faraós eram os reis do Antigo Império Egípcio, considerados reencarnação dos deuses. O faraó Ahkmenrah, no entanto, é um personagem fictício.

Otávio: Filho adotivo de Júlio César, foi o imperador Romano que estabeleceu a “Pax Romana” e esteve no poder de 31 a.C. a 14 d.C.

Jedadiah: Cowboy americano do velho oeste, interpretado por Owen Wilson, também fictício.

Moai, estátuas da Ilha de Páscoa: enormes estátuas de pedra encontradas na Ilha de Páscoa, no Chile, localizada a 3600 km do continente.

Macaco Capuchinho ou Macaco-Prego: Espécie de macaco de pequena dimensão altamente inteligente encontrada nas Américas Central e do Sul.





Click

HUMOR CRIATIVO SOB CONTROLE

Um dos comediantes mais criativos da atualidade é, incontestavelmente, o norte-americano Adam Sandler. Apesar de adepto do estilo besteiro gratuito, o ator adicionou também em suas últimas produções uma faceta de questionamento e ensinamentos morais até certo ponto superficiais, mas de grande impacto no público.


O resultado de maior expressão desta mudança é exatamente o mais recente trabalho de Sandler, o longa-metragem **Click**. Na trama, o ator é Michael Newman, um estressado executivo que dá prioridade à vida profissional em detrimento da própria família, preferência esta que faz com que o rapaz tenha problemas com a esposa.

Os efeitos negativos ganham proporções épicas quando Newman ganha de Morty, um cientista amalucado vivido pelo veterano Christopher Walken, um sinistro controle remoto que controla tudo. Simples assim. Tudo. Inclusive a vida. Assim, ele acaba programando a própria existência para rodar em velocidade normal apenas quando acontecerem certos eventos que ele almeja.

Isso acaba segmentando a narrativa de maneira interessante em saltos no tempo. A cada pulo no

fluxo temporal, mudanças ocorrem no mundo e nos próprios personagens, já que eles envelhecem. Isso gera uma mórbida curiosidade no público, uma vez que você fica curioso para ver as próximas mudanças, ainda que saiba que a existência de Newman caminha para o fundo do buraco.

No clímax do filme, o enredo toma um caminho inesperado, ainda mais se considerando que as comédias anteriores de Sandler eram bem previsíveis. Ainda assim, o final não foge muito do padrão para produções deste tipo – nem da expectativa de quem assiste.

A versão em DVD traz toda esta reflexão humorística para dentro do seu lar com os quitutes de sempre: cenas excluídas, comentários do diretor e atores e vídeos especiais de making of e similares. O disco estará disponível a partir do dia 23 de janeiro e o prospecto é de que a versão final, a ser lançada em maio, não traga nenhuma novidade significativa. Mesmo assim, **Click** vale pela trama criativa e cativante e, claro, o humor de Adam Sandler, que aqui varia de ingênuo a besteiro. 

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



Chaves em desenho animado

VIDA LONGA À CHESPIRITO

Chaves. Mais do que uma série, é um fenômeno. Exibida no Brasil pelo SBT desde 1984, é uma das principais armas da emissora para ganhar pontos de audiência. E só mesmo sendo um fenômeno para permanecer há mais de 20 anos no ar com reprise constante de episódios, piadas que todos já conhecem, mas que não perderam a graça mesmo após esse período. Um humor que não é apelativo e que também não é banal e muito menos infantil.

Afinal, a maior parte do público que atualmente assiste ao seriado mexicano é de adolescentes e jovens. Pessoas que começaram a vê-lo durante a década de 1980 e cresceram acompanhando o programa. Nesse aspecto, isso remete ao que aconteceu com os jogadores de videogames, que passaram a clamar por jogos mais adultos. A comédia de **Chaves**, porém, transcende o tempo.

Contudo, com o passar dos anos, os atores obviamente envelheceram – Roberto Gomes Bolaños, vulgo Chespirito, que interpreta Chaves, fará 78 anos em fevereiro próximo – e muitos deles faleceram. Ramón Valdés (Seu Madruga), em 1988, Angelines Fernández (Dona Clotilde) em 1994, Raúl “Chato” Padilla (Jaiminho) no mesmo ano e, por fim, o irmão de Chespirito, Horacio Gómez Bolaños (Godines) em 1999. E não é que seria absolutamente genial a ideia de transformar a série em um desenho animado, um formato que independe das circunstâncias das pessoas que fazem a série e que mantém acesa a chama de Chaves por mais décadas?



AÍ ESTÁ A SOLUÇÃO, AÍ ESTÁ A SOLUÇÃO!

Feita no *Ánima Studios*, a empreitada é produzida por Roberto Gómez Fernández, filho de Bolaños, e estreou no México no dia 21 de outubro. É de elogiar a iniciativa do *SBT* de trazer a animação tão rapidamente para o Brasil – está no ar desde o primeiro dia deste ano –, ainda mais levando em conta todo o processo de dublagem. Parece que finalmente a franquia recebeu novos episódios que possam chegar perto – porque superar é impossível – dos clássicos capítulos após duas tentativas fracassadas.

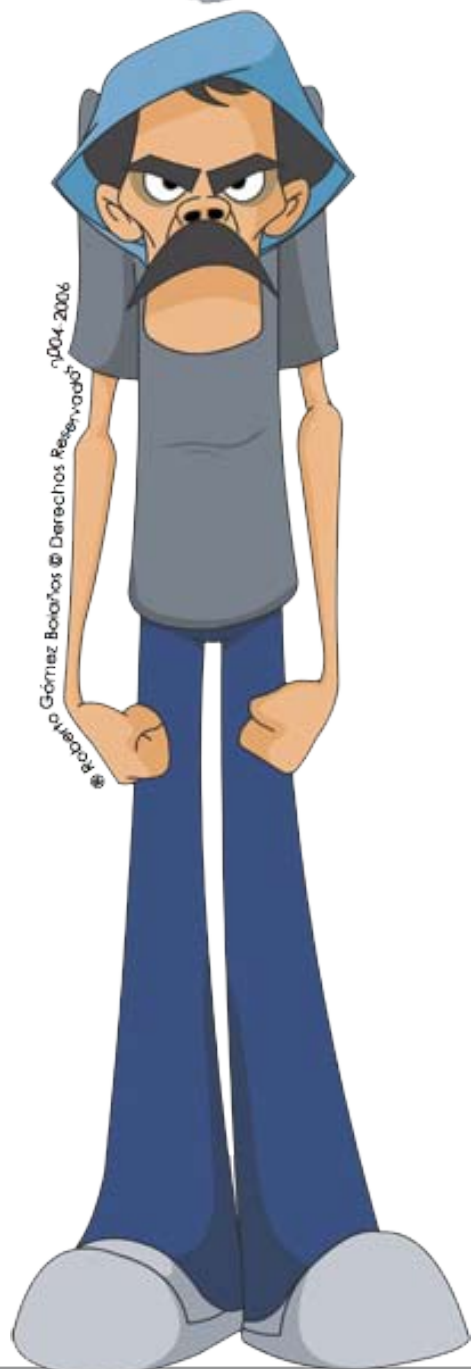
No México, o seriado **Chaves** passou por três fases. Em 1971 e 1972, o seriado era veiculado no canal *TIM* no programa *Chespirito*, que incluía pequenos capítulos de Chapolin, outra criação dele, além de Dr. Chapatin e outros esquetes cômicos sem personagens fixos. No ano seguinte, **Chaves** ganhou uma série própria de 30 minutos na *Televisa* que durou até 1979. Depois disso, *Chespirito* voltaria a ser produzido em 1980 até finalmente acabar em 1995. Todavia, **Chaves** havia parado de fazer parte do programa desde 1992.

Já no Brasil, naquele mesmo ano que a série findou, estreava o último lote de episódios inéditos no *SBT*. Apenas cinco anos depois, episódios novos apareceriam na TV aqui por meio do canal *CNT*, que os transmitiu em 1998. Entretanto, tratava-se do programa *Chespirito* da década de 1990, com muitos remakes, atores envelhecidos, as sentidas ausências de Quico e Seu Madruga, e, a principal

falha, uma dublagem absolutamente hedionda. A maioria desses episódios voltaria em 2001 no *Clube do Chaves*, mas agora com a transmissão do *SBT*, além alguns episódios inéditos e vozes melhores do que a anterior, mas ainda assim inferior à clássica.

A principal virtude do desenho animado é justamente a presença dos imbatíveis Quico e Seu Madruga. Carlos Villagrán deixou o seriado em 1978 para fazer um programa com o seu personagem – e que até foi exibido pela *BAND* – e seguiu com apresentações ao vivo em diversos países. Vale lembrar que ele e Bolaños chegaram a ter um impasse em decorrência da autoria de Quico. Felizmente, os dois chegaram a um acordo para que a série tivesse o garoto bochechudo, mesmo porque o personagem já havia sido aposentado por Villagrán em 2003.

Ramón Valdés também saiu da série pouco tempo depois de Quico e teve um breve retorno em 1981 em **Chaves** no programa *Chespirito*. No entanto, uma personagem está ausente dos desenhos. Maria Antonieta de Las Nieves, a Chiquinha, não cedeu os direitos de imagem para a série animada. Para a segunda temporada ela aparecerá já que supostamente teria concordado em ter a sua versão cartunizada. Uma ausência sentida a princípio, mas não tanto quanto as de Seu Madruga e Quico.





VOZ DE SARGENTO APOSENTADO

De nada adiantaria a presença das duas figuras, se novamente a dublagem não fosse competente. O esforço para reunir as vozes do seriado clássico foi grande, dentro do possível. Infelizmente, Chaves não tem mais a genialidade de Marcelo Gastaldi, que faleceu em 1995. Grande parte da graça – e do sucesso – do seriado antigo se deve a ele, que não contente em traduzir as falas em espanhol para o português, adaptava magistralmente, criando novas piadas que deixavam os diálogos ainda mais engraçados que no original. Simplesmente insubstituível. No entanto, o dublador do desenho, Tatá Guarnieri (o mesmo que faz a voz de Chaves dos DVDs lançados no Brasil), se revela como o melhor pós-Gastaldi, principalmente por imitar os trejeitos dele. Muito melhor do que as vozes de Sérgio Galvão (*Chespirito* da CNT) e de Cassiano Ricardo (*Clube do Chaves*).

Outro que será dificilmente superado é Mário Vilela, que emprestava a sua voz para o Sr. Barriga e Nhonho e faleceu em 2005. Apesar de ter morrido recentemente, os personagens vividos por Edgar Vilar não eram mais interpretados por ele nas outras vezes em que os progra-

mas de Chespirito foram ao ar. Para se ter uma idéia, foi necessário chamar duas pessoas para o seu lugar: Marcelo Torreão e Gustavo Berriel, para o dono da vila do Chaves e para o seu roliço filho, respectivamente. Enquanto o primeiro decepciona um pouco pela falta de expressividade (a voz antiga fica ecoando na memória), o outro se consagra principalmente por imitar muito bem o timbre de Vilela quando este fazia o Nhonho. Excepcional.

O inesquecível Older Cazarré, que interpretava Jaiminho, é mais um dublador falecido. E foi substituído à altura: Waldir Fiori deixa o personagem simplesmente hilariante com uma voz característica de pessoas idosas. Felizmente, os dubladores restantes voltaram: é uma alegria ouvir novamente Carlos Seidl como Seu Madruga, além de Osmiro Campos (Professor Girafales), Helena Samara (Dona Clotilde) e Marta Volpiani (Dona Florinda e Pópis). Completa o time Alexandre Marconatto, que faz Godines, substituindo Sílton Cardoso do seriado antigo. O maior pecado é a falta de Nelson Machado, o lendário dublador do Quico, que foi trocado por Sérgio Stern. Uma falha imperdoável, quaisquer que sejam as circunstâncias, porque Machado ainda está na ativa.



VOCÊ, COM ESSA CARA DE BACALHAU EM CONSERVA

A maioria das versões em desenho dos personagens foi feitas com maestria, com caricaturas perfeitas que exageram as características peculiares de cada ator. Seu Madruga tem um portentoso bigode, as bochechas de Quico são de buldogue velho e Nhonho tem pança de tambor usado. Apenas Dona Clotilde carece de algumas rugas, já que ela não aparenta tanta idade como na vida real, apesar dos cabelos grisalhos. Dona Florinda, por exemplo, que é bem mais nova que ela, tem nos olhos os seus pés de galinha. Na versão desenho, também, as crianças ficaram proporcionalmente menores que os adultos, ainda que no seriado eles fossem interpretados pelo mesmo ator.

A animação do desenho é feita em flash com cenários 3D em computação gráfica. Os ambientes do seriado também foram reproduzidos com perfeição, como a escola, a vila e o restaurante da Dona Florinda, que até ganhou uma fachada nova. Além disso, é bacana que acontecem situações nunca antes ocorridas no seriado, como, por exemplo, Seu Madruga tomando café no estabelecimento da mãe do Quico. A despeito disso, todas as situações são baseadas no seriado e facilmente reconhecidas para quem assiste. Há apenas uma mistura de vários capítulos da série. Piadas velhas, mas com cara nova.

A maior novidade fica por conta dos devaneios no melhor estilo *Calvin e Haroldo* de todos os personagens. Chaves sonha comendo diversos sanduíches de presuntos gigantes, Dona Florinda tenta entender qual foi a bola que pegou uma bola e jogou a bola no Quico ou Seu Madruga projetando milhares de crianças comprando seus balões. A bem da verdade, a série clássica já possuía um quê de desenho animado. Por exemplo, no episódio em que o Seu Barriga pula em cima do Madruga e ele vira uma placa de papelão ou mesmo quando Chaves tenta entender como se joga boliche ao imaginar Seu Madruga derrubando pinhos com uma bola de boliche. Era apenas uma questão de tempo para que o sonho virasse realidade.

Em suma, o desenho animado de **Chaves** comprova ainda mais o quanto a série é fantástica. Um senão é que poderá ocorrer o mesmo problema das reprises constantes do seriado clássico, já que por enquanto há apenas 13 episódios disponíveis, que eram exibidos semanalmente no México. No Brasil, o SBT está passando de segunda a sexta. Tomara que os outros 13 capítulos novos não demorem para ser feitos e cheguem rapidamente por aqui. Mesmo assim, eles são tão sensacionais que merecem ser vistos mais de uma vez. Agora só falta um desenho animado do *Chapolin* para ficar perfeito. ☺

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

NESSA CANAL, NESSE MESMO HORÁRIO

Anote na sua agenda para não esquecer quando o SBT passa os programas de Roberto Gomes Bolaños:

CHAVES (SÉRIE)

SEG A SEX: 12:45 (somente para SP)

SEG A SEX: 14:15 (para todo o Brasil)

CHAVES (DESENHO ANIMADO)

SEG A SEX: 18:00

CHAPOLIN

SÁB: 13:45





Heroes

O PRÓXIMO PASSO EVOLUCIONÁRIO

Indivíduos com habilidades especiais começaram a surgir em todos os cantos do globo. Leitores de mente, pessoas que podem ver o futuro... Há todo tipo de anormalidade acontecendo. De acordo com os estudos de um professor indiano, a manifestação de poderes incomuns é apenas um sintoma da inevitável evolução humana. É neste mundo irreal – mas não improvável – que o enredo de **Heroes** se desenvolve.


Diferente de muitas outras séries televisivas sobre super-heróis, esta é indireta, intrigante e, por vezes, subjetiva. A começar pelo fato de que não há uma equipe propriamente dita. De uma cheerleader do Texas (daquelas com saia de prega, pom-pom e tudo mais), até um típico funcionário de escritório em Tóquio, os episódios iniciais nos levam constante-

mente de um lado para o outro ao redor do planeta, mostrando os mais diferentes tipos de personagens, com personalidades completamente díspares.

Os poderes são claramente secundários no enredo, usados de forma natural e justificável. O que captura o interesse do espectador é o formato da narrativa que, apesar de possuir um objetivo central que aos poucos interliga os personagens principais, consegue manter cada um com suas próprias motivações pessoais, dando uma sensação de que os acontecimentos na tela poderiam mesmo ocorrer no mundo real. Algo interessante na trama é que a todo o momento somos bombardados com dúvidas, incertezas e desconfianças, mas aqui, ao contrário de *Lost*, as questões levam no máximo uns poucos episódios para serem respondidas – ou inteligentemente substituídas por outras.

Não obstante os clichês absolutos, como fator de cura, atravessar paredes e viagem no tempo, a série consegue caminhar pela linha tênue que separa a originalidade do banal. Cada vez que alguém descobre que possui poderes, o mais comum é vermos um conflito emocional e estranheza por parte do novo “herói”. Praticamente todos levam algum tempo para assimilar o que está acontecendo e descobrir como usar as novas habilidades, o que nem é um processo tranquilo.

Os efeitos visuais não ficam devendo nada para outros seriados atuais, como o aclamado *Smallville*. Na verdade, em certos momentos são até mais surpreendentes, com cenas que chegam a lembrar a qualidade de acabamento vista apenas em *Matrix*.

Por enquanto **Heroes** só passa no canal norte-americano NBC e ainda não tem previsão para estreiar no Brasil, mas fique de olho na programação de seus canais por assinatura, porque é muito provável que algum deles compre a série assim que a primeira temporada terminar por lá. Acredite, vale a pena. 

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





mais

Estréias no cinema

HOLLYWOOD LAND – BASTIDORES DA FAMA

Estreando como cineasta, Allen Coulter, diretor de séries como *Sex and the City* e *Família Soprano*, apresenta o filme **Hollywood Land – Bastidores da Fama**. O longa-metragem é inspirado na biografia de George Reeves, conhecido por ter interpretado o Homem de Aço na série *As Aventuras do Super-Homem* da década de 1950. Na aventura, a morte do ator é investigada por Louis Simo, que descobre que ele não havia se suicidado como se imaginara, mas sim que seu falecimento poderia ter envolvimento com um antigo romance.

ROCKY BALBOA

Finalmente. Sylvester Stallone promete que **Rocky Balboa** será o sexto e último filme da série de longas, que foram lançados em 1976, 1979, 1982, 1985 e 1990. E aqui não será como em *Rocky V*, em que Balboa ficou afastado do ringue por problemas de saúde. Ele deverá voltar a lutar, apesar de estar aposentado há alguns anos, já que se encontra chafurdado em dívidas. Só que após derrotar uma série de rivais inexpressivos, ele é tentado a aceitar uma proposta milionária para enfrentar Mason Dixon.

À PROCURA DA FELICIDADE

Depois de *Ali*, filme baseado na vida do boxeador Cassius Clay, Will Smith provou ser não apenas um ator de comédias – como bem fazia a sua série *The Fresh Prince of Bel-Air* ou nos filmes *Men in Black* –, mas também de dramas. Em **À Procura da Felicidade**, ele interpreta um vendedor contumaz que consegue a custódia de seu filho, vivido por Jaden Smith, que na vida real é, de fato, o filho de Will Smith com sua esposa Jada Pinkett Smith.

Lançamentos em DVD



THE INVINCIBLE IRON MAN

A Paris Filmes revelou que lançará em abril em DVD a nova série animada do personagem Homem de Ferro, intitulada **The Invincible Iron Man**. Ainda não se sabe como ficará o nome do desenho na versão em português.

SILENT HILL

Chegará em DVD o filme **Silent Hill**, baseado principalmente no segundo jogo da série survival horror da *Konami*, mas também com elementos de outros games da franquia. A supervisão do longa-metragem ficou por conta de Akira Yamaoka, produtor e compositor da saga.



especial

GRÁFICOS:	10
SOM:	10
JOGABILIDADE:	10
DIVERSÃO:	10
NOTA FINAL:	10

NOME:

The Legend of Zelda: Twilight Princess

PLATAFORMA:

GC, Wii

DESENVOLVIMENTO:

Nintendo

PUBLICAÇÃO:

Nintendo

NA NET:

www.zelda.com/universe/game/twilightprincess

O LENDÁRIO PAGADOR DE PROMESSAS

Jogos que geram grandes expectativas (o chamado hype) e no final ficam muito aquém delas surgem às pencas. *DRIV3R*, *Final Fantasy X-2*, *Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII* e *Sonic Heroes* são apenas alguns exemplos deste tipo de situação. Assim, é até estranho quando um game consegue não apenas corresponder, mas também sobrepujar as esperanças.

Neste final de ano deve ter acontecido algum tipo raro de eclipse solar ou alinhamento exótico de planetas já que nós fomos brindados com dois títulos de primeira linha que conseguem ser exceção à regra do hype. Um deles é *Gears of War*, minuciosamente analisado pelo colega Alexei Barros algumas páginas adiante.

O outro é **The Legend of Zelda: Twilight Princess**. Altas expectativas pairavam sobre esta produção da *Nintendo* desde antes de ela ser anunciada oficialmente (confira o box A Princesa do Crepúsculo: Uma Novela da *Nintendo* para entender melhor) e elas foram à estratosfera no decorrer dos últimos anos, graças aos excelentes trailers e novidades prometidas, assim como a declaração da própria Big N de que este seria o melhor *Zelda* de todos os tempos, batendo até o fabuloso *Ocarina of Time*.

Felizmente, **Twilight Princess** não apenas cumpre com excelência tudo que propôs como também eleva a série a um nível de maturidade tão extremo que fica difícil imaginar um *Zelda* melhor que este adotando o mesmo consagrado sistema estabelecido desde *OoT*.



HYRULE RENASCE

Esqueça a Terra-Média, o castelo de Hogwarts ou a Matrix: o mundo fictício definitivo no universo dos videogames é o reino de Hyrule presente em **Zelda: TP**. Ausente desde *Ocarina of Time* (já que em *Majora's Mask* e *Wind Waker* foi mero coadjuvante), ele retorna esplendorosamente ostentando uma magnitude imaginável apenas em MMOs.

Para se ter uma idéia, Hyrule é dividida em seis províncias diferentes, cada uma com áreas distintas: vilas, calabouços, rios, lagos e assim por diante. Da mesma forma, os próprios espaços físicos são gigantescos, tanto que desta vez a égua Epona (ou qualquer outro nome

que você quiser, já que é personalizável) desempenha papel fundamental, facilitando as jornadas pelo reino.

A imersão nos ambientes é ainda mais convincente graças aos NPCs marcantes, com personalidades características, como é tradição da franquia. Adicione a isso uma quantia monstruosa de minigames, talvez mais do que em qualquer outro *Zelda*. A variedade é grande, incluindo jogos de sorte, snowboard, canoagem, planagem com galinhas, tiro ao alvo e uma excelente pesca, que vence com vantagem o símile presente em *Ocarina of Time* e poderia até ser um jogo próprio (eu ao menos compraria).

VISUAL HERÓICO

Ainda que **Zelda: TP** tenha sido adiado em um ano, de maneira alguma os gráficos parecem ultrapassados. O visual parece extrair até a última gota a potência do *GameCube*, rivalizando neste quesito com *Resident Evil 4* e passando a impressão de que o videogame cúbico não irá ao túmulo sem utilizar potencial pleno. O que não permite traçar uma relação mais definitiva entre **TP** e *RE4* é o fato de *Zelda* utilizar ambientes maiores – alguns têm tranquilamente área duas ou três vezes maior que o cenário da vila, logo no começo do título da *Capcom*.

Dessa forma, o game não faz feio no *Wii*, apresentando tudo da mesma maneira que se vê no console roxo, adicionando ainda a opção de visualizar em wide-

screen. Por mais que isso possa parecer uma desvantagem perante *Xbox 360* e *PLAYSTATION 3*, o contraste não é tão grande.

O trunfo da *Nintendo* é uma soberba direção de arte, que compensa a deficiência de potencial gráfico oferecendo belos ambientes e uma construção de cenários agradável. O design dos personagens tem inspiração no estilo mangá, assim todos possuem expressões faciais caricatas e bem definidas. As texturas em geral também são muito bonitas, salvo raras exceções, como pequenos detalhes borrados dos ambientes. Mas nada que faça você soltar o controle de horror.



especial



especial



EPOPÉIA LENDÁRIA

Chegamos enfim ao coração de **Twilight Princess**: o roteiro. De longe, este é o *Zelda* com desenvolvimento de enredo mais complexo e intrigante. Assim como ocorre de maneira pitoresca em *Majora's Mask*, há uma mescla interessante da inocência e magia, marcantes nos primeiros *Zeldas* e em *Wind Waker*, com um espírito e temáticas mais sombrios. Um ponto legal é que a própria ajudante da vez, a simpática e misteriosa Midna, reflete esse estilo híbrido, alternando momentos cômicos com outros mais melancólicos e assustadores.

Ademais, o game acrescenta à fórmula a parte épica de *Ocarina of Time* e *A Link to the Past*, demandando muito tempo para ser batido. Tal como ocorre em RPGs mais recentes, a exemplo de *Dragon Quest VIII* e *Final Fantasy XII*, notavelmente, **Zelda: TP** exige que você viva em função dele para se aproveitar como deve.

Veteranos da série não levarão menos que 30 horas para alcançar o epílogo da jornada, isso considerando que não se complete as

side-quests que, como supracitado, são muitas. Muitas mesmo.

A sucessão de eventos é intrigante, apesar de um tanto quanto lenta, criando gradualmente uma ambientação épica, fazendo você se sentir realmente um guerreiro predestinado em lendas antigas. O bacana é que há diversas referências a *Ocarina of Time* (único capítulo que precede **TP** na cronologia da série). Quero evitar spoilers, mas a seqüência que culmina no início do sexto calabouço é simplesmente fenomenal, capaz de fazer aparecer um sorriso de satisfação e nostalgia em qualquer um que tenha jogado no mínimo um terço de *Ocarina of Time*.

O plano alternativo do Twilight se assemelha à idéia do Dark World de *LTP*, sendo uma versão dark do próprio mundo normal, mas consegue ter personalidade já que possui tratamento gráfico diferenciado inusitado, valendo-se de efeitos de partículas para criar uma ambientação sombria e um tanto quanto aterradora.

PARTITURA MESTRA

Como de praxe na série *Zelda*, a trilha sonora é assinada pelo genial Koji Kondo, que carrega nas costas também a culpa de ter criado todas as músicas dos jogos de plataforma *Super Mario*.

Assim como ocorre no enredo, as referências musicais são muitas (confira o box A Triforce Está Nos Detalhes para ver algumas delas bem curiosas). Faixas antigas voltam rearranjadas com novos instrumentos (como ocorre no tema de Hyrule Field), canções antigas retornam intocadas e mesmo as novas composições se harmonizam bem com as

demaís, não esboçando inovações, mas também não errando na medida. Apenas jogando seguro.

Cabe aqui, porém, uma das poucas críticas a **Zelda: TP**. A despeito de outras empresas que tem utilizado amplamente trilhas orquestradas em games desta magnitude, a Nintendo optou por utilizar o formato MIDI, que reduz consideravelmente a qualidade sonora, ainda mais nas músicas orquestradas que, aliás, são novidade nos jogos da série.

**especial**

CONTROLE COM BOLA DE CRISTAL

Na jogabilidade não espere encontrar a reinvenção da roda, mesmo na badalada versão para *Wii*. O controle sensível a movimento do videogame se adaptou bem aos tradicionais comandos de *Zelda*. Brandir o Wiimote para dar espadadas parece natural e usá-lo para mirar flechas e outros projéteis é simples e prático. De fato, é até mais rápido do que na maneira tradicional. No minigame de pesca, o inovador joystick é brilhante, oferecendo uma experiência divertidíssima e inigualável. Puxar o controle e rebobiná-lo como um carretel de vara de pescar é tão simples quanto engenhoso.

No GC nada de inovações. O esquema aqui é praticamente o mesmo de *Wind Waker*, salvo um ou outro detalhe. Por exemplo, agora só X e Y são usados para itens, ao passo que o Z serve para outras ações. Contudo, o cubo oferece uma vantagem substancial sobre o *Wii* já que permite controlar a câmera usando o controle analógico C.

Pelo lado dos itens angariados durante a jornada, há uma mistura de novidades e tradição. Equipamentos antigos foram repaginados, a exemplo do bumerangue, as bombas e a própria Hookshot (chamada aqui de Clawshot). Já os novatos são criativos, mas sofrem do mal de serem pouco usados no decorrer do jogo. Não estranhe, por exemplo, se lá pelas 30 e tantas horas sua arma preferida for o arco-e-flecha, uma das primeiras obtidas.

Já as dungeons são verdadeiros quebra-cabeças gigantes. Todos possuem mecanismos únicos de funcionamento e desafios engenhosos. Pena que tudo é meio previsível. Como comentei no início do texto, a fórmula *Zelda* aqui é maturada ao extremo, assim que acompanha a evolução da série não terá grandes problemas em sobrepular os desafios. Todavia, é muito satisfatório vencê-los, principalmente quando se utiliza os novos itens.

Os combates contra chefes permanecem divertidos e grandiosos, também com estratagemas específicos para derrotá-los. Uma lástima que a maioria é ainda mais fácil do que os de *Wind Waker*, ou seja, nenhum deles é lá muito memorável como Phantom Ganon, de *Ocarina of Time*, ou o embate derradeiro de *WW*.

A única novidade aqui também não soa muito original. Nos segmentos em que Link se transforma em lobo a jogabilidade remete diretamente à *Okami*, excelente jogo de aventura da Clover para *PS2*. Os controles são fluidos e fáceis de serem dominados e são incluídas sessões de pulo auxiliadas por Midna e momentos em que se deve usar as habilidades nativas do animal, como olfato apurado e capacidade de cavar.



especial

HISTÓRIA SEM FIM

Poderia continuar escrevendo sobre **The Legend of Zelda: Twilight Princess** por linhas a fio que jamais conseguiria captar todos os aspectos essenciais. A profundidade do universo criado pela Big N, o prazer que se tem ao explorá-lo e maneira com que o enredo cativa são apenas alguns dos muitos aspectos desta épica jornada.

Aquilatar o real valor deste título é algo quase inconcebível, já que não se deve levar em consideração apenas os aspectos técnicos. Mais do que uma forma de en-

tretenimento, **Zelda: TP** é uma experiência que deveria ser vivenciada por qualquer gamer que se preze, assim como o é com *Ocarina of Time*.

Por mais que a previsibilidade das dungeons e a falta de maior esmero na reprodução das músicas pudessem reduzir pontos da avaliação, é difícil imaginar não dar nota máxima para **Twilight Princess**. Se *Ocarina of Time* precisava de um irmão de sangue no panteão dos jogos imortais, acaba de encontrar um. ◊

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



A PRINCESA DO CREPÚSCULO: UMA NOVELA DA NINTENDO

A história que culmina com o lançamento de **The Legend of Zelda: Twilight Princess** começa no século passado, no ano 2000, para ser mais exato. Na ocasião, a *Nintendo* ainda promovia a Spaceworld, feira de games exclusiva da empresa que teve a última edição realizada em 2001. Para demonstrar o poder do *GameCube*, que ainda viria a ser lançado, foi exibido um pequeno trailer mostrando Link e Ganondorf num duelo de espadas. O visual era baseado nas versões dos personagens vistas em *Ocarina of Time*, ou seja, com estilo realista.

A impressionante demo levou a mídia especializada e gamers em todo o planeta acreditarem que aquilo se tratava de uma prévia do próximo jogo da série *Zelda*. Contudo, apenas um ano depois o sonho veio por terra abaixo.

A *Nintendo* revelou na Spaceworld 2001 a nova incursão da franquia, *Wind Waker*, ostentando gráficos cartunizados com uso de filtro cel-shading. Fãs ficaram revoltados, revistas e sites escoraçaram a escolha visual, apontando-a como um equívoco. Desnecessário dizer, mas todas estas críticas viraram pó assim que o título foi lançado e todos comprovaram que se tratava de um excelente jogo, angariando elogios e boas notas de diversos veículos especializados. Conseguiu,



especial



por exemplo, o cobiçado dendo de platina da *Famitsu*, obtido ao receber nota 40 pela publicação. Até então, apenas outros três jogos tinham conseguido a proeza – *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, *Soul Calibur* e *Vagrant Story*.

A poeira assentou, mas a *Nintendo* não havia desistido ainda de fazer um *Zelda* realista como o vídeo de 2000 parecia prometer. Assim, ao final da apresentação pré-E3 da Big N em 2004, ela surpreendeu: o game designer Shigeru Miyamoto, criador de *Mario* e da própria série *Zelda*, entrou no palco do evento brandindo cópias exatas da Master Sword e o escudo Hylian usados por Link. Logo em seguida, um trailer mostrando o herói orelhudo combatendo moblins e cavalgando por planícies verdejantes em Hyrule. A platéia ficou eufórica. O novo *Zelda* para *GameCube* não tinha nome ou mesmo data de lançamento, mas a expectativa pelo verdadeiro sucessor de *Ocarina of Time* já fora colocada na estratosfera.

Um ano sem novidades se passou e o game fez nova aparição na E3 2005. Foi confirmado o título oficial **Twilight Princess**, a data de lançamento fixada para novembro do mesmo. Foi também revelado o fato que Link se transformaria em lobo no decorrer da jornada. Outros trailers e demos jogáveis no pavilhão da feira exibiam outros aspectos como a primeira dungeon, a vila em que se inicia a aventura e alguns itens. **Twilight Princess** tornou-se o grande destaque da feira, levando pra casa os prêmios de Melhor Jogo para Console, Melhor Jogo de Ação/Aventura e Melhor Jogo Jogável, concedidos pelos próprios organizadores da E3.

Porém, três meses depois veio o balde de água fria:

Twilight Princess havia sido adiado para “algum dia depois de 31 de março de 2006”, como anunciou Reggie Fils-Aime, então vice-presidente de marketing, atual presidente da Nintendo of America.

No final de 2005 começaram a pipocar boatos alegando que o novo *Zelda* seria compatível com o próximo videogame da *Nintendo*, conhecido na época como *Revolution*. Dizia-se que ao inserir o disco de jogo no aparelho seria possível selecionar entre jogar com controles clássicos ou então utilizar o inovador joystick sensível à movimentos.

A Big N desmentiu tudo até a E3 2006, quando **Zelda: TP** apareceria pela terceira, e última vez, como um futuro lançamento. O rumor sobre o *Revolution*, agora já sob a alcunha de *Wii*, foi esclarecido: seriam lançadas duas versões do game, uma projetada para o controle com sensor de movimento e outra com comandos tradicionais para *GameCube*. Além disso, foi revelada a data definitiva de lançamento do jogo. Melhor dizendo, das duas edições do jogo: o *Wii* seria agraciado com o novo capítulo da lenda em 19 de novembro, enquanto o pessoal do cubo aguardaria um pouco mais, até 11 de dezembro.

Finalmente, o game chegou ao mercado, mas não sem antes mais um percalço como epílogo. Foram produzidas poucas unidades da versão *GameCube* de **Zelda: TP**, jogada da *Nintendo* para incentivar jogadores a optarem pela versão de *Wii*, obviamente levando uma unidade do novo videogame para casa. Ainda assim, com persistência épica digna do herói de longas orelhas do jogo é possível obter uma cópia e aproveitá-lo com comandos tradicionais.



especial

A TRIFORCE ESTÁ NOS DETALHES

Twilight Princess impressiona tanto pela grandeza épica tolkiana como pela atenção e reverência a pequenas minúcias. Confira abaixo alguns dos detalhes que podem passar despercebidos na jornada, mas que denotam total esmero da *Nintendo*. Se quiser evitar possíveis spoilers, leia tudo apenas quando terminar o jogo:

- Nas primeiras demonstrações públicas da versão *Wii* de **Zelda: TP**, Shigeru Miyamoto percebeu que a maioria das pessoas usava a mão direita para empunhar o Wiimote e brandi-lo controlar a espada. Assim, a equipe de produção decidiu fazer Link segurando a espada com a mão direita, contrariando a tradição de ele sempre ser canhoto. Além disso, todos os mapas foram espelhados para refletir esta mudança no herói. Vale lembrar que isso só vale para a nova geração, no *GameCube* o sagaz herói orelhudo continua segurando a espada na mão esquerda e os mapas não foram invertidos.
- A geografia de Hyrule na versão GC remete diretamente ao mundo exposto em *Ocarina of Time*. A única mudança radical é em relação à localidade de Zora's Domain: antes ficava ao lado de Kakariko Village e Death Mountain, agora está ao norte do castelo de Hyrule, uma área antes não explorada.
- Quando Link está em forma de lobo a misteriosa Midna cavalga nele o tempo todo, mesmo que você não perceba. No Twilight Realm ela é visível nas costas de Link, já no mundo normal (antes dos eventos que fazem-na aparecer nesta dimensão também) é possível perceber Midna pela sombra, que mostra ela em cima do lobo.

• Sabe as Howling Stones, aquelas pedras com um buraco no meio com a qual você pode uivar com Link lobo e conjurar o espírito de um antigo guerreiro? Então, algumas das canções uivadas podem soar familiares caso tenhas jogado *Ocarina of Time* e *Majora's Mask*, os dois episódios de *Zelda* para *Nintendo 64*. Algumas são tiradas diretamente destes jogos. São elas:

- Oath to order (*Majora's Mask*)
- Song of Healing (*Majora's Mask*)
- Nocturne of Shadow (*Ocarina of Time*)
- Prelude to Light (*Ocarina of Time*)
- Na breve animação que mostra o castelo de Hyrule sendo invadido por Zant e as criaturas do Twilight Realm, a música que toca de fundo é uma versão daquela que toca logo no começo de *The Legend of Zelda: A Link to The Past*, quando Link deve ir até o castelo.
- Repare nas fotos dentro da cabana de pesca. A última à direita retrata o dono da casinha de pesca presente no Lake Hylia em *Ocarina of Time*. Mais do que isso. O rapaz na imagem ainda exhibe a Hylian Loach, uma espécie de enguia que só podia ser capturada usando a isca secreta e no exato momento da passagem de noite para dia no antigo de jogo de *N64*. Claro, como se trata de uma foto tirada dezenas de anos antes da aventura de **Twilight Princess** a imagem está em preto e branco.





games



INSANO, ENGRAÇADO E DIVERTIDO

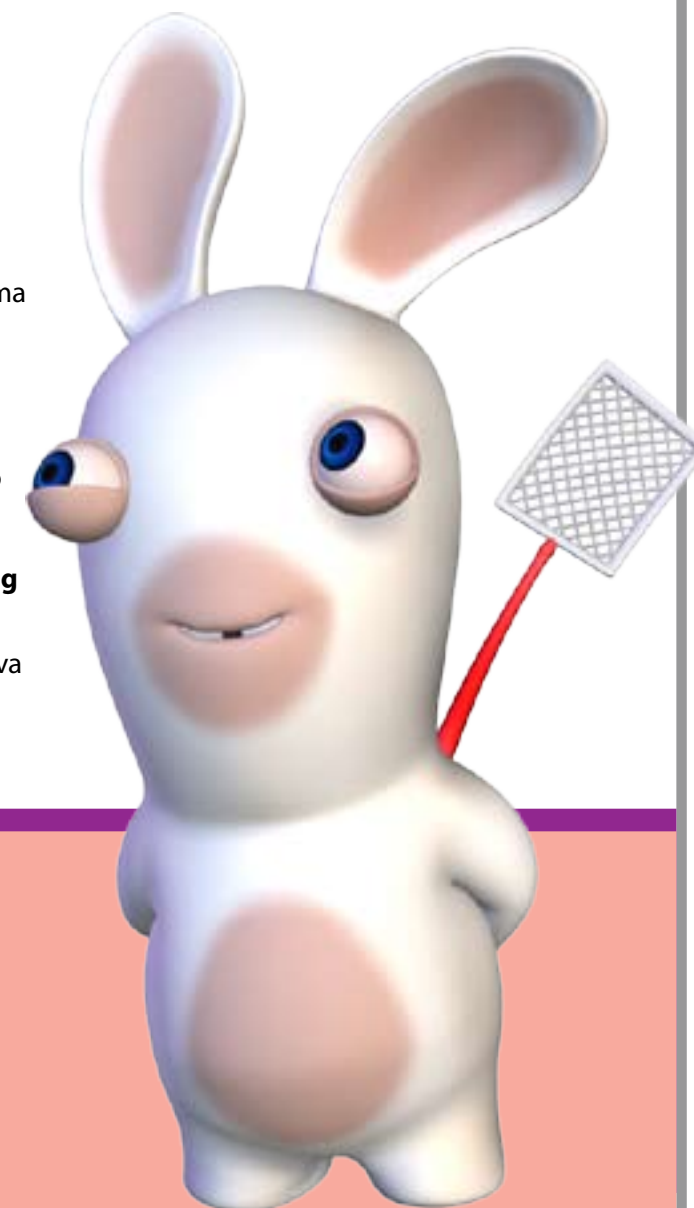
Super Mario, Sonic, Mega Man, Solid Snake. Todos esses são exemplos de personagens de videogame que são mascotes de primeira linha das empresas que representam – *Nintendo, Sega, Capcom e Konami*, no caso. Heróis que sempre são lembrados com carinho pelos gamers que possuem um punhado de jogos de alta qualidade incontestável no currículo.

O pobre Rayman, da francesa *Ubisoft*, não era um deles. Criado em 1995 por Michael Ancel, o curioso ser ausente de pernas, braços e pescoço

chamou atenção com a primeira aventura de plataforma 2D com visual coloridíssimo e animações fluidas que remetiam a desenhos animados.

Ainda assim, a temática ultra infantil e a ausência de boas continuações relegaram o personagem ao banco de reservas dos mascotes de jogos eletrônicos.

Isto tudo, porém, deve ficar no passado. **Rayman Raving Rabbids** é o tipo de jogo que consagra um herói. De maneira simples, mas extremamente competente, a nova investida da *Ubisoft* com Rayman é um dos títulos mais divertidos e cativantes dos últimos meses.



GRÁFICOS:



8,0

SOM:



8,5

JOGABILIDADE:



9,5

DIVERSÃO:



10

NOTA FINAL:



9,0

NOME: Rayman Raving Rabbids

PLATAFORMA: PC, PS2, Wii

DESENVOLVIMENTO: Ubisoft

PUBLICAÇÃO: Ubisoft

NA NET: <http://raymanzone.us.ubi.com/ravingrabbids/index.html>



games



ORELHUDOS MULTIUSO

O game é uma coletânea de minigames dos mais variados tipos para uma ou até quatro pessoas. Você irá arremessar vacas à distância, entregar presentes-bomba, atirar desentupidores em coelhos, remover minhocas de dentes, dançar, correr, pular, enfim, uma miríade de atividades.

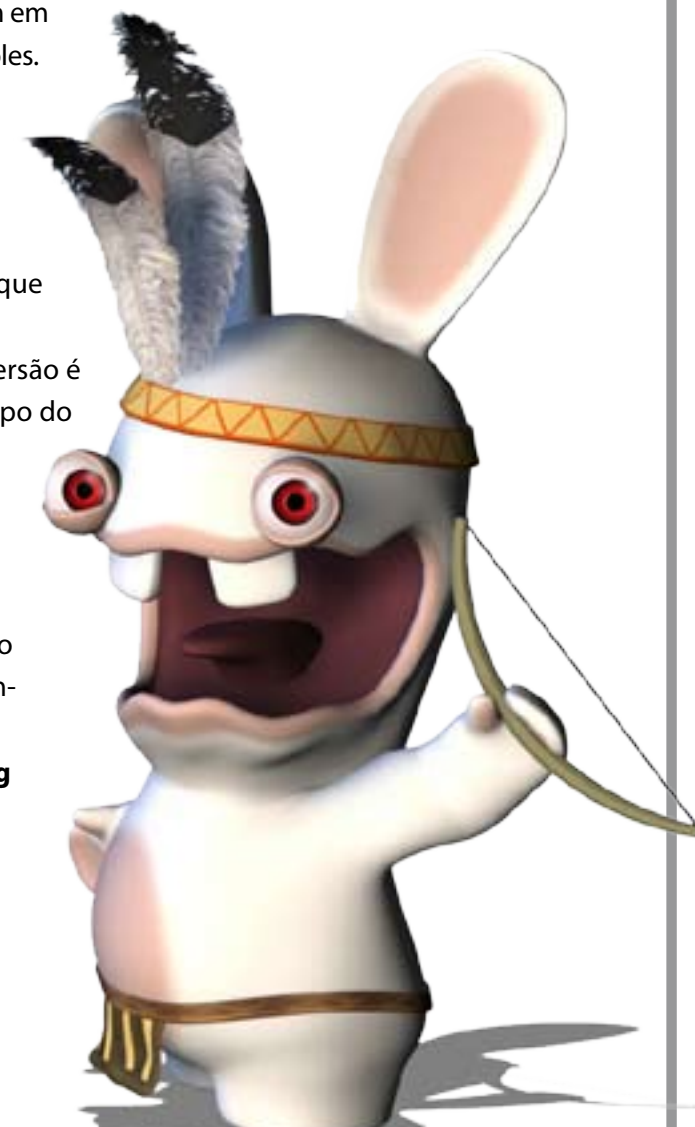
A grande sacada é que praticamente tudo é feito com o Wiimote do *Wii*, às vezes também em conjunto com a extensão Nunchuk, tirando proveito do sensor de movimento dos controles.

Vai correr? Tudo bem. Basta balançar as manetes como se estivesse efetivamente correndo. Precisa desenhar uma salsicha para o coelho comer? Ok. Segure o controle como um lápis e desenhe o aperitivo no ar. Um dos mais engenhosos com o qual me deparei é um joguinho no qual se deve usar o Nunchuk como se estivesse utilizando uma bomba de água e mirar com o Wiimote para atirar suco de cenoura nos coelhos que estão saindo do mar. Nonsense e hilário ao extremo. Cansativo também. Meus braços reclamaram por dois dias após minha sessão de arremesso de vacas. Tudo bem, a diversão é tamanha que certamente o sorriso de satisfação no seu rosto perdurará por mais tempo do que as eventuais dores musculares.

RAYMAN NOVO NA VELHA GUARDA

No *PlayStation 2* obviamente as tarefas não utilizam sensores de movimento. Contudo, o remapeamento de comandos foi muito bem configurado para o controle, utilizando amplamente as alavancas analógicas. No final, a diversão (ou os micos) acabam não sendo tão absurdos como no console da *Nintendo*, mas não se deixe enganar: **Rayman Raving Rabbids** no *PS2* é tão divertido quanto comer ovos de Páscoa.

A única outra desvantagem que o aparelho da *Sony* leva é no quesito gráfico, principalmente no que se refere à modelagem dos personagens. No *Wii* tudo é um pouco mais definido e redondinho, mas nada que comprometa a experiência, ainda mais considerando que as grandes estrelas são as maneiras de se jogar os minigames.





games

COELHOS PARA OS OUVIDOS

O departamento sonoro chama bastante a atenção não tanto pelo esmero ou qualidade técnica, mas sim pela criatividade. Rayman por exemplo, emite sons breves e divertidos a cada trejeito que faz ou situação que encara. Da mesma maneira, há algumas poucas músicas licenciadas como Misirlou, Girls Just Wanna Have Fun e La Bamba que se encaixam muito bem nos joguinhos que ilustram.

Entretanto, dedico este parágrafo aos coelhos, co-protagonistas do título. O grito que eles emitem após lançar um olhar totalmente dissimulado e perdido é simplesmente genial. Simples, até bobo, porém capaz de arrancar risos por atacado. Quem acompanha os vídeos "Bunnies Very Useful Scientific Facts", lançados pela *Ubisoft* antes do lançamento para promover o jogo, já deve estar familiarizado com este berro.

Aliás, se quiser relembrar alguns destes excertos que mostram inaptidões dos coelhos e a habilidades deles para dançar ficará feliz em saber que a seção de extras de **RRR** traz vários deles, assim como quitutes. Outros opcionais bacanas são as vestimentas que se pode liberar para Rayman. Assim como os minigames, são muito variadas e visam a agradar vários tipos de pessoas. Roupas de vovó, rapper, gótico, discoteca e Elvis Presley são algumas das muitas opções.

No final das contas, **Rayman Raving Rabbids** é a auto-afirmação que Rayman vinha buscando há anos. Muitos podem argumentar que um jogo composto apenas por minigames não pode ser considerado um título digno de ser comprado e jogado à exaustão, mas **RRR** consegue isso oferecendo humor ingênuo aos baldes e dezenas de atividades distintas e bacanas, tanto no single como no multiplayer. ◊

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

TRADIÇÃO NO BOLSO

Se **Rayman Raving Rabbids** deve angariar novos fãs para o excêntrico mascote da *Ubisoft*, ao mesmo tempo pode desagradar os fãs de longa data do personagem que sempre o acompanharam em aventuras plataforma, fossem elas 2D ou tridimensionais.

Assim, no mundo portátil a softhouse francesa preferiu jogar seguro. A versão para *Game Boy Advance* de **RRR** é um side scroller com todos os elementos tradicionais de Rayman: bolinhas coloridas para coletar, mundos criativos e coloridos e até a mãozinha dele girando para dar socos.

A mecânica de jogo também remete aos antigos títulos. Nada de minigames e jogabilidade aberta; rola aqui o esquema de mundos com diversas fases para superar um chefe malvado no final.





games

GRÁFICOS:



10

SOM:



8,0

JOGABILIDADE:



9,0

DIVERSÃO:



9,0

NOTA FINAL:



9,0

NOME: Gears of War

PLATAFORMA: Xbox 360

DESENVOLVIMENTO: Epic Games

PUBLICAÇÃO: Microsoft Game Studios

NA NET: www.gearsofwar.com

GEARS OF WAR

O MOTIVO PARA COMPRAR UM 360?

Apesar de o *Xbox 360* ter sido lançado há mais de um ano, **Gears of War** é o primeiro jogo para o console branco da Microsoft que passa, de fato, a sensação de nova geração. Graças ao alto nível da produção, o game de tiro em terceira pessoa foi considerado por muitos jogadores a razão para finalmente comprar a plataforma, que até então recebia títulos de pouca expressão ou que eram envoltos em muito hype, mas que acabaram não sendo nada de mais (a.k.a. *Kameo: Elements of Power*).

O porquê de **Gears of War** ser tão aclamado? Sem sombra de dúvidas, trata-se de uma obra bem engendrada. O título da *Epic Games* ostenta gráficos magníficos, com texturas muito detalhadas, como as do asfalto e de uma parede cimentada – absolutamente verossímeis. Destacam-se também os efeitos de poeira e de iluminação. Tudo parece saltar aos olhos. Esse efeito é conseguido pela visão que distorce levemente de acordo com a posição do personagem principal, conferindo uma sensação de profundidade impressionante. E quando ele corre (pressionando o botão A), a câmera tremula de acordo com os passos.

A imersão recrudescer principalmente quando um inimigo é morto por uma serra elétrica, em que o sangue espirra na tela. O único senão é com o líquido vermelho que sai quando alguém é atingido por um tiro – jorra uma gosma meio grotesca. Mas é apenas uma mazela que não nubla a excelência visual do game. E para desfrutar de toda essa qualidade é essencial jogar o game em 1080i, o que só pode ser feito por meio do cabo componente e uma TV que tenha essa entrada. Se você ligar em composto, saiba que faz uma diferença absurda, não apenas em **Gears of War**, como em qualquer jogo para qualquer plataforma.



games



Já o áudio não goza da mesma qualidade. A dublagem varia entre o aceitável – como a dos personagens principais – e o bisonho, tal qual pode ser ouvido nos companheiros de batalha, que soam meio canastrões. Nessa seção, também há uma bela trilha orquestrada escrita por Kevin Riepl, que fez as músicas de diversos títulos da série de tiro em primeira pessoa, *Unreal Tournament*.

Assim como o visual, a jogabilidade é muito apurada, aproveitando todos os botões do controle do Xbox 360. Enquanto o gatilho esquerdo mira, o segundo atira. O A, por sua vez, permite encostar nas paredes, o que é deveras útil no game, já que, apesar de enfatizar a ação, **Gears of War** não é um tiroteio acéfalo, mas sim muito estratégico. É necessário planejar o ataque e dosar os disparos, protegendo-se de cada saraivada de balas dos alienígenas. Porém, não há como negar que a repetição impera, mesmo com o atrativo de jogar o modo cooperativo, que igual ao da aventura solo. A diversão só aumenta um pouco mais jogando online por meio da Xbox Live, em que reside a nata do game, sendo possível jogar em até oito pessoas. Além disso, o que pode atenuar levemente a repetição são os chefes, que sempre exigem uma tática diferente para serem derrotados, e alguns puzzles, mas são bem poucos durante a aventura.

Infelizmente, a trama padece da mesma falta de criatividade encontrada em *Halo* – aquela velha história dos alienígenas que invadem a Terra. Aqui, os Locusts, que surgem dos Emergence Holes. Não que a história de um game de tiro precise ter uma profundidade de um RPG, porém isso implica diretamente nos inimigos que você irá enfrentar: extraterrestres, extraterrestres e mais extraterrestres. Falta variação de inimigos.

No final das contas, **Gears of War** não é um jogo revolucionário, mas sim muito bem produzido, destacando-se principalmente pela jogabilidade refinada e quesitos técnicos que fazem jus à nova geração. Mas é, afinal, um motivo para comprar o Xbox 360? Definitivamente, não. É apenas um game excelente para entrar no rol dos melhores jogos de tiro da plataforma da Microsoft. ◻

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





ROGUE GALAXY

EM UMA GALÁXIA MUITO DISTANTE

Certos estúdios podem não ter a magnitude de uma *Square Enix* quanto o assunto é RPG, mas mostram competência com sucessivos bons lançamentos. Softouses como a *tri-Ace*, com as franquias *Star Ocean* e *Valkyrie Profile*, e a *tri-Crescendo*, com *Baten Kaitos* e o promissor *Eternal Sonata*, provaram suas capacidades através dos anos. Depois de **Rogue Galaxy**, não é como não incluir a *Level 5* nesse grupo seletivo, uma vez que no passado ela já havia contemplado os jogadores com a série *Dark Cloud* e com o excepcional *Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King*.

Ainda mais que **RG** leva as mesmas características dos jogos citados acima, como espetacular visual cel-shading e personagens carismáticos. Quem produz o game é Akihiro Hino, talentoso designer que cumpriu a mesma função nos dois episódios de *DC* e em *DQ VIII* atuou como diretor. Sua presença na equipe do game é garantia de uma jornada inesquecível.

E não poderia ser diferente. A influência mais perceptível na trama é de *Final Fantasy XII* e todo o seu clima *Guerra nas Estrelas*, com seres de diversas raças e longas peregrinações. O próprio protagonista, Jaster Rogue, tem um quê de Luke Skywalker por ser um jovem loiro e destemido. Seu sonho é ainda mais ambicioso que o de Vaan, protagonista de *FFXII*, que queria ser um mero pirata dos ares. O que Jaster almeja é explorar a galáxia.



games



NOME: Rogue Galaxy

PLATAFORMA: PS2

DESENVOLVIMENTO: Level 5

PUBLICAÇÃO: Sony

NA NET: www.level5.co.jp/products/new/roguegalaxy

GRÁFICOS:

☆☆☆☆☆☆☆☆

9,0

SOM:

☆☆☆☆☆☆☆☆

8,0

JOGABILIDADE:

☆☆☆☆☆☆☆☆

8,5

DIVERSÃO:

☆☆☆☆☆☆☆☆

9,0

NOTA FINAL:

☆☆☆☆☆☆☆☆

8,6



Só que seu desejo é impedido por uma guerra que assola ao seu planeta natal, Rosa, único local a ter o mineral essencial para as armas e naves funcionarem. Jaster então se une a um grupo de rebeldes, embarcando em uma aventura intergaláctica. Os personagens podem não ter o desenho de Akira Toriyama como em *DQ*, mas são carismáticos. A dublagem competente também colabora para tanto. Destaque especial para a simpática Kisala, filha do lendário guerreiro Dorgengoa.

No aspecto visual, **RG** é um primor, com os gráficos cel-shading que a *Level 5* sabe usar como poucas desenvolvedoras. Pelo fato de a trupe de personagens visitar diferentes planetas, a variação de cenários é muito grande, o que elimina a maçante impressão de nunca sair de um lugar, apesar de chegar a diversas áreas diferentes, muito como em *Final Fantasy X*, em que prepondera as zonas tropicais. Já em *RG* você verá florestas, desertos e regiões cobertas pela neve. Tudo é bem detalhado e regado de minúcias que justificam o uso de um DVD de dupla camada (com 9 GB) para comportar todo o conteúdo do jogo, a exemplo do que aconteceu com outros títulos de *PlayStation 2*, como *Metal Gear Solid 2: Substance*, *Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut and Bose*, *God of War* e *Gran Turismo 4*. É espantoso perceber como há pouquíssimos tempos de loading com aqueles cenários gigantescos e como eles são perfeitamente camuflados a fim de que você tenha a sensação que tudo roda em apenas um só tapa.

O sistema de combate, por sua vez, é totalmente voltado para a ação. A despeito de não haver transição entre o cenário e a arena de batalha, os inimigos aparecem aleatoriamente, mas podem ser evitados se afastando deles. Para adicionar um pouco de estratégia, há uma barra que limita o uso de ataques sucessivos, da mesma forma que acontece em *Secret of Mana* do *Super Nintendo*. Caso você não pare de realizar ações, o aventureiro fica inerte e deve esperar certo tempo para voltar à ativa. As pelejas contra os chefes exigem tática no estilo *The Legend of Zelda*, sendo que é necessário atingir o ponto fraco dele.





Composta por Tomohito Nishiura, que fez as músicas da série *Dark Cloud* e foi um dos produtores sonoros de *Dragon Quest VIII*, a trilha sonora é bem agradável e combina bem com cada momento do jogo, mesmo sem ter nenhuma memorável. A única que pode marcar um pouco mais é a *Dreaming My Way Home*, que leva a voz de Barbara Kessler, cantora americana que já lançou três discos solo.

Vale lembrar que o ditado “Quem come apressado come cru” nunca foi tão adequado para **Rogue Galaxy**. Embora a versão americana tenha chegado apenas em janeiro desse ano – enquanto a nipônica

aportou em dezembro de 2005 –, ela traz uma miríade de progressos em relação à edição japonesa. Se não bastasse o planeta inédito Alisita, a desenvolvedora ainda presenteou os jogadores ocidentais com melhorias nos gráficos, desenhos das dungeons, qualidade das cutscenes e animação dos personagens, além de novos itens, inimigos, armas e golpes especiais. Definitivamente, um jogo essencial enquanto Level 5 não lança outros títulos promitentes, como *White Knight Story* para PLAYSTATION 3. ◊

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



O SOM DA GALÁXIA

No Japão é comum não apenas o lançamento da trilha sonora de um jogo, como também de CDs com novos arranjos, como aconteceu com um álbum lançado um ano atrás baseado nas músicas do RPG da Level 5. **Rogue Galaxy Premium Arrange** traz dez faixas, sendo que há um arranjador diferente para cada uma. Grandes nomes da game music participaram, a saber, Yasunori Mitsuda (*Chrono Trigger* e *Cross*), Shinji Hosoe (*Ridge Racer*, *Xenosaga II*), Kenji Ito (*Romancing SaGa* e *Sword of Mana*), Takayuki Aihara, Nobuyoshi Sano (ambos de *Drakengard*), Yoko Shimomura (*Kingdom Hearts* e *Legend of Mana*), Norihiko Ibino, (*Metal Gear Solid 2* e *3*), Motoi Sakuraba (*Star Ocean*, *Valkyrie Profile* e *Tales*), Hishotaka Hirota (*Shadow Hearts*) e, finalmente, Noriyuki Iwadare (*Lunar*, *Grandia* e *Radiata Stories*).



Castlevania

Portrait of Ruin™

DUPLO RETRATO

O que *Sonic* e *Castlevania* têm em comum? Ambas são séries clássicas de plataforma que ainda não se firmaram no formato das três dimensões – *Sonic the Hedgehog* (Xbox 360, PS3) e *Castlevania: Curse of Darkness* (PS2), os episódios mais recentes dessas franquias, comprovam isso. Quando o assunto é o 2D, entretanto, o resultado é bem diferente, como atestam *Sonic Rush* e *Castlevania: Dawn of Sorrow*. Nesse contexto, os portáteis *Nintendo DS* e *PSP* vêm se mostrando como um reduto perfeito para esses jogos nostálgicos que nada têm de antiquados.

E para aumentar ainda mais a sessão de saudosismo, a Konami resgatou o longínquo *Castlevania: Bloodlines*, lançado em 1994 para *Mega Drive*: há um elo com **Portrait of Ruin**. A começar pela história. O caçador de

vampiros Jonathan Morris é filho de John Morris do game dos 16-bits. Acompanhado pela sagaz feiticeira Charlotte Aulin, ele então deve derrotar o vampiro Brauner, bem como as suas filhas Stella e Loretta.

Dessa forma, a ligação com *Bloodlines* é ainda mais perceptível, uma vez que **PoR** também traz dois protagonistas. É possível trocar entre eles a qualquer momento da aventura, já que cada um tem habilidades distintas e que se complementam. Basicamente, enquanto Charlotte é perita em mágica, Jonathan sabe manejar armas de grande porte. Também dá para usar os dois simultaneamente com o intuito de provocar ataques avassaladores ou para resolver puzzles. Apenas um senão é que a stylus fica guardada na maior parte da aventura, dado o pouco uso dela em relação ao predecessor *Dawn of Sorrow*.

GRÁFICOS:

★★★★★★★★★

9,0

SOM:

★★★★★★★★★

9,0

JOGABILIDADE:

★★★★★★★★★

9,5

DIVERSÃO:

★★★★★★★★★

9,0

NOTA FINAL:

★★★★★★★★★

9,1

NOME: Castlevania: Portrait of Ruin**PLATAFORMA:** DS**DESENVOLVIMENTO:** Konami**PUBLICAÇÃO:** Konami**NA NET:** http://www.konami.jp/gs/game/dracula_ds2/



games



Assim como os recentes predecessores, **PoR** traz jogabilidade não-linear, amplamente inspirada em *Super Metroid*, sendo que é necessário ir e voltar a lugares já visitados a fim de chegar a locações diferentes. Como em todo jogo de plataforma, o design de fases deve ser feito com muito esmero, pois estágios sem muita inspiração deixam o jogo facilmente tedioso. Não obstante a fastidiosa primeira parte do game, os níveis melhoram consideravelmente depois dessa seção, todos com belos gráficos. Ao longo do cenário, há ainda diversas pinturas que permitem o tele-transporte para outras áreas do recinto.

Para a composição da trilha sonora de **PoR** a Konami reuniu dois célebres músicos que nunca trabalharam juntos: Michiru Yamane e Yuzo Koshiro. Depois que fez *Castlevania Bloodlines*, a talentosa Yamane virou nome recorrente na série. Já Yuzo Koshiro, que estréia na série *Castlevania*, é um dos maiores gênios da game music, já que tem a aptidão de fazer canções memoráveis em qualquer estilo, seja clássico, gótico, dance, trance ou pop. Seus trabalhos mais lembrados são *Actraiser*, *The Revenge of Shinobi*, *Ys* e *Streets of Rage*.

Obviamente, uma obra memorável que deve ser agraciada com fones de ouvido para melhor contemplação das músicas. Entretanto, não representa o melhor trabalho de ambos os compositores, mesmo Koshiro que é capaz de fazer canções com qualidade impressionante com todas as limitações da plataforma. Afinal, as faixas estão comportadas em cartucho e não em um CD ou DVD, que permitiria deixá-las em melhor qualidade.

O produtor e atual mentor da série *Castlevania*, Koji Igarashi, vulgo IGA, chegou a afirmar em certa entrevista que estuda a possibilidade de lançar um episódio bidimensional para um console de mesa de próxima geração. Muito promissor. Games em portáteis são bacanas, mas se **PoR** fosse um jogo que lograsse do potencial de hardware das novas plataformas com visual transcendente em 2D e trilha sonora com qualidade de áudio em DVD, fica a certeza que seria um game implacável. Porém, mesmo do jeito que está, **Portrait of Ruin** é excelente e supera o seu antecessor *Dawn of Sorrow* em todos os sentidos. ◻

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

Nostalgia

QUANDO A NOVA GERAÇÃO NÃO SIGNIFICA NADA

Por mais que apresentem idéias originais, certas produtoras insistem em coletâneas, compilações e antologias. *SEGA*, *Capcom*, *Namco* e *Konami*, de ampla experiência no mercado, lançam com frequência pacotes com vários jogos antigos. Além disso, as três empresas que fabricam consoles atualmente – *Sony*, *Nintendo* e *Microsoft* – oferecem, de uma forma ou de outra, a retrocompatibilidade – recurso que alvoreceu no *PSone* e foi levado adiante pelas plataformas seguintes. O porquê disso se o que está em voga atualmente são jogos online e games para celular?

Por que elas sabem que há pessoas que não esquecem os títulos velhos. Indivíduos que ignoram o avanço dos videogames em favor de lembrar clássicos, trazendo assim não as memórias à baila, mas também os momentos em que essas obras eram aproveitadas.

Pessoas como Daniel Reenlsober, 23 anos. “É legal jogar um game antigo e pensar ‘jogava isso no meu tempo de escola’”, diz. Ou ainda Renato Noviello, 20, que criou aos 13 o site *NES Archive*, com conteúdo dedicado ao glorioso console de 8-bits da Big N. “Porque eles marcaram época – e num momento da minha vida que eu mais gostava de jogar

videogame. Como qualquer coisa que marca nossas vidas, temos a vontade de revivê-la”, fala.

Mas então por que os jogos de hoje não entretêm da mesma forma? Afinal, o visual é muito mais bem-feito que antigamente e eles são capazes de oferecer narrativa cinematográfica. Só que nem todo mundo gosta, como é o caso de Wesley, 17 anos, que tem diversas coletâneas para o seu *PlayStation 2*. “Jogatina rápida: é só ligar e jogar, sem CGs gigantes, nem frescuras”, fala. “O problema é que eles tomam muito tempo. E isso eu não tenho mais de sobra”. Daniel compartilha a mesma opinião. “Hoje em dia as coisas são muito ligadas ao realismo dos gráficos e venho da época em que um conjunto de pixels já era suficiente para divertir”, comenta.

Além dos jogos retrocompatíveis e das coletâneas, uma opção encontrada por muitos gamers é a emulação por meio de programas que permitem rodar os títulos antigos no *PC*. Vale lembrar que o recurso é absolutamente lícito se você tiver o cartucho ou mídia original. É uma boa maneira de preservá-los, caso tenha o intento de colecioná-los. Porém, obviamente, não é a mesma sensação. “Os emuladores não conseguem simular a jogabilidade da maioria dos jogos”, explica Daniel.



game life





game life



Claro que também há aqueles jogos decididamente nostálgicos, que servem para resgatar as lembranças do passado, a exemplo de *Dragon Quest VIII*, ou qualquer games das séries *Mario*, *Zelda* ou *Metroid*, sempre carregam inúmeras referências, seja pelas músicas, ambientes conhecidos ou pelos próprios personagens. Mas será que a graça é a mesma de antes? Para Daniel, games bons transcendem o tempo. "Jogos nascem de uma boa idéia e de uma boa execução, independente do hardware do console".

Renato idem. "Os novos jogos ainda continuam nascendo com certo charme. Só que para mim, não têm a mesma magia, o mesmo encanto. Não consigo jogar *PlayStation 2* ou *Xbox* com o mesmo entusiasmo que jogava *NES*, *SNES* ou *Mega Drive*", fala. É certo que aqueles joguinhos que tanto deram alegria no passado nunca se esvaíram de nossas memórias quaisquer as circunstâncias, sendo lembrados por emuladores, coletâneas ou retrocompatibilidade. Como diz Renato: "a verdadeira diversão e o espírito do videogame está nos jogos clássicos".

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

OS PILARES DO SAUDOSISMO

Algumas páginas na Internet oferecem excelente conteúdo para os jogadores que não abandonam os games do passado. Confira alguns deles:

THE OPCFG

<http://hg101.classicgaming.gamespy.com/opcfg/>

Com o pomposo nome **The Organization for the Preservation of Classic Forms of Gaming**, esse site possui capas de jogos antigos bem como análises. O maior atrativo são os artigos, como, por exemplo, *2-D Games On 3-D Systems*, que elenca títulos bidimensionais nas plataformas atuais, e um Top 100, com a seleção dos melhores de todos os tempos na opinião de Rob, editor do site. Só não leve em conta a seleção dele dos games superestimados.

NES ARCHIVE

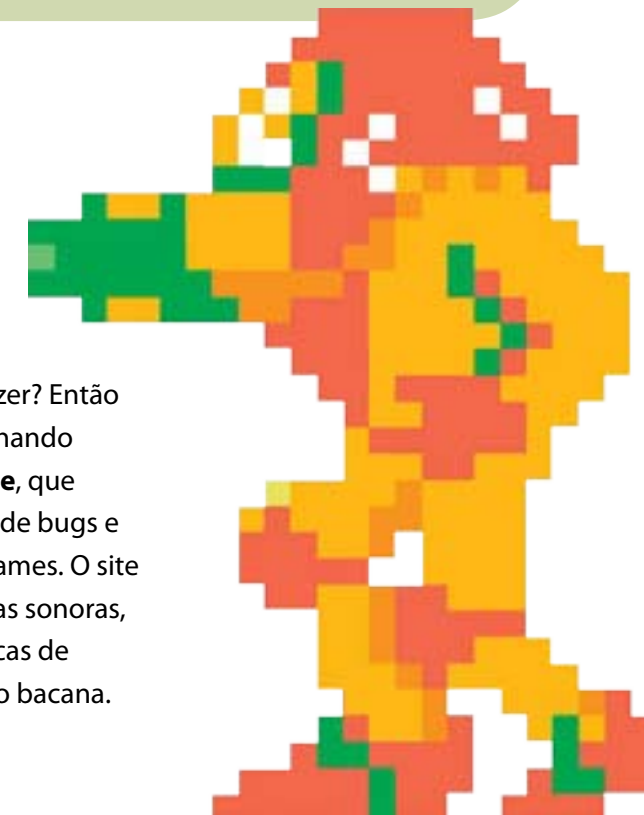
www.nes.com.br

Criado por Renato Noviello, a página mantém o lema "Onde o NES ainda vive". Aqui o saudoso console de 8-bits da *Nintendo* é lembrado por meio de artigos, reviews, detonados e também um fórum. Pena não ser atualizado com tanta frequência.

FLYING OMELETTE

www.flyingomelette.com

Sem nada interessante para fazer? Então perca uma tarde inteira vasculhando cada canto do **Flying Omelette**, que traz reviews, além de listagem de bugs e outras esquisitices dos videogames. O site tem ênfase em artigos de trilhas sonoras, como o rol das melhores músicas de encerramento de games. Muito bacana.





dicas

Need for Speed Carbon

PS2

Aperte no menu principal:

Speedbreaker infinito



Crew Charge infinito



Habilita piloto Vinyl



Habilita piloto Vinyl e o cardboard box



Nitro infinito



Rayman Raving Rabbids Wii

BÔNUS

Para habilitar os bônus do game, é necessário ganhar certa quantidade de pontos no modo Score. Confira quantos você deve ter para conseguir destrancá-los.

48000 Coelhos nunca podem invadir a Games Convention

57000 Dia da Bastilha

84000 Coelhos nunca podem cozinhar ovos

93000 Galeria de artes conceituais 2

111000 Coelhos nunca podem fechar as portas

165000 Dia da Independência dos EUA

138000 Coelhos nunca podem jogar futebol

5000 Galeria de artes conceituais 1

9000 Coelhos não vão gostar de tomar banho

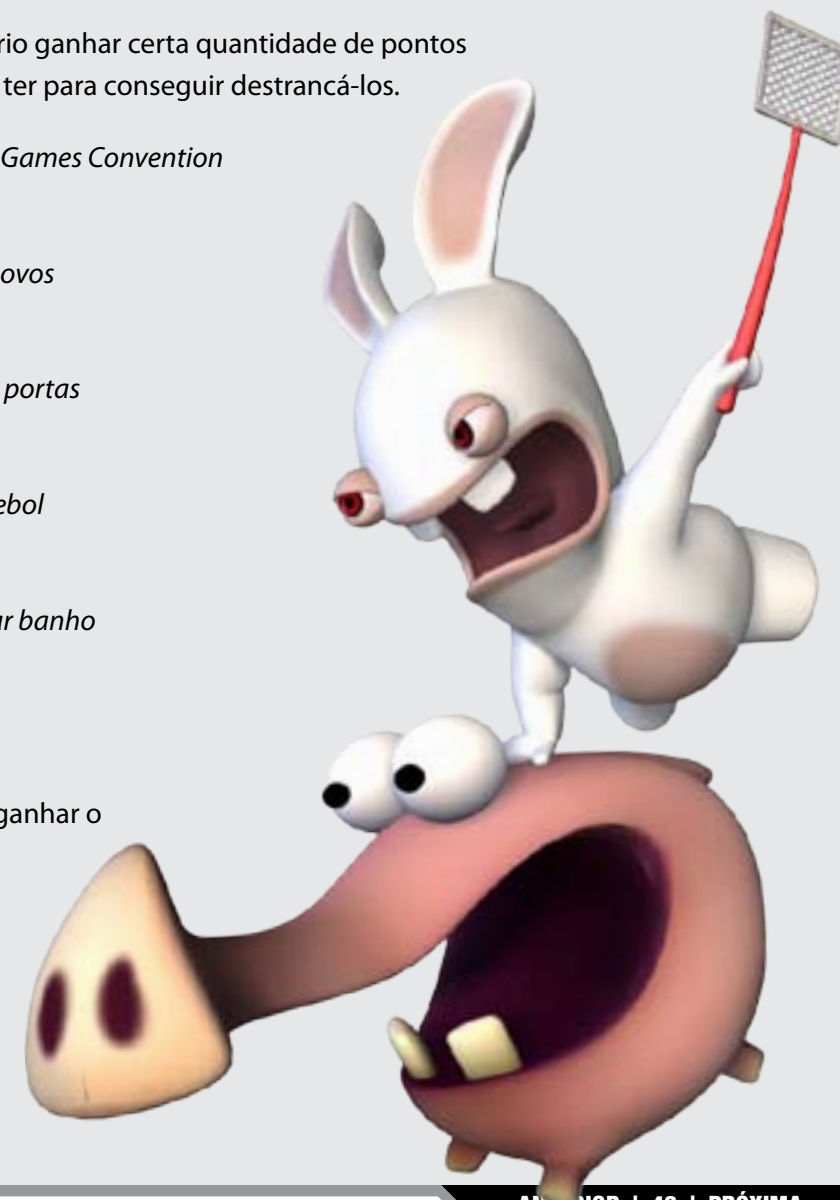
21000 Coelhos não usarão aspirador

TROFÉU DA VACA DOURADA

Complete todos os desafios do game para ganhar o Troféu Vaca Dourada na sua sala.

MODO CHALLENGE

Para habilitar o modo challenge, complete o modo história.



**dicas**

Castlevania Portrait of Ruin DS

DUBLAGEM AMERICANA OU JAPONESA

Para ouvir as vozes japonesas na versão americana e vice-versa, aperte A enquanto segura L em qualquer opção do menu principal. O personagem Jonathan dirá "showtime" para confirmar a mudança de dublagem.

Capcom Classics Collection Vol. 2 PS2

HABILITE EXTRAS

Para habilitar artes conceituais, menu de sons teste e outros bônus para qualquer jogo da coletânea, aperte na tela título Esquerda, Direita, Cima, Baixo, L1, R1, L1 e R1. Você ouvirá um som característico de confirmação.

JOGUE COM AKUMA EM SSTF II TURBO

Para poder lutar com Akuma em Super Street Fighter II Turbo faça a seqüência na tela de seleção de personagens, permanecendo 3 segundos em cada lutador: Ryu, T. Hawk, Guile, Cammy, Ryu, Start, e aperte rapidamente todos os botões de soco.

HABILITE TRUQUES ESPECIAIS

Para habilitar truques especiais em todos os jogos da compilação, selecione a opção Extras no game Quiz and Dragons com o botão círculo. Cada vez que você responder cinco questões certas de uma só vez, você desbloqueará um novo bônus em cada game da coletânea. Para habilita-los, basta carregar o jogo escolhido e ativar a opção Enable Cheat.





mais



IRMÃOS STAMPER DEIXAM A RARE

Após a saída da equipe responsável por *GoldenEye 007* (Martin Hollis, David Doak, Stephen Ellis, Karl Hirlton e Graeme Norgate, duas figuras importantes abandonaram a *Rare*, que viveu o seu período de glórias no final dos 16-bits e na época do *Nintendo 64*. Chris e Tim, os irmãos Stamper, deixaram a empresa britânica, que atualmente está sob o domínio da *Microsoft*.

A importância da dupla é incomensurável, uma vez que foram eles os responsáveis pela ascensão da produtora, quando usaram os computadores *Silicon Graphics* para fazer o visual *Donkey Kong Country*, clássico de plataforma do Super Nintendo. Tanto um como o outro não revelaram se irão migrar para um estúdio já existente ou se vão fundar uma softhouse nova. Apenas disseram que procuram oportunidades novas.

ANUNCIADAS TRÊS COLETÂNEAS PARA PSP

Boas novas para os fãs do quase esquecido gênero de tiro espacial: a *Konami* anunciou não apenas uma, nem duas, mas três compilações para o *PSP*. Confira:

Parodius Portable:

- *Parodius* (1990)
- *Gokujou Parodius* (1994)
- *Jikkyou Oshaberi Parodius* (1995)
- *Sexy Parodius* (1996)
- *Parodius: Tako Saves Earth* (1998)

Salamander Portable:

- *Salamander* (1986)
- *Lifeforce* (1987)
- *Salamander 2* (1996)
- *Xexex* (1991)
- *Gradius 2* (1992)

TwinBee Portable:

- *TwinBee* (1985)
- *TwinBee Da!* (1990)
- *Detana! TwinBee* (1991)
- *Pop'n TwinBee* (1993)
- *TwinBee Yahho!* (1995)

VERSÃO DE GUITAR HERO II PARA 360 TERÁ IRON MAIDEN

Não será apenas na guitarra, que será cinza claro e sem fio, que a versão de *Guitar Hero II* para *Xbox 360* será diferente da edição do *PlayStation 2*. O simulador de guitarra para o console da *Microsoft* terá dez músicas novas, com as estréias das bandas *Pearl Jam* e *Iron Maiden*. Veja a lista das canções inéditas:

- *Billion Dollar Babies* (*Alice Cooper*)
- *Dead!* (*My Chemical Romance*)
- *Hush* (*Deep Purple*)
- *Life Wasted* (*Pearl Jam*)
- *Rock N Roll Hoochie Koo* (*Rick Derringer*)
- *Possum Kingdom* (*Toadies*)
- *Salvation* (*Rancid*)
- *The Trooper* (*Iron Maiden*)





Metal Gear Solid

SOLID SNAKE VOLTA AO ALASCA

Em 1998, surgia um jogo para PSone que iria definir paradigmas e estreitar as relações entre games e cinema. Uma narrativa densa, permeada por reviravoltas e elementos do mundo real mesclados à fantasia e que proporcionou momentos de tensão, êxtase, espanto. Sentimentos extremos e fortes, conspirações, terapia genética, vingança, todos estes temas abordados e tecidos em uma fina teia que só poderia ter sido costurada pela mente de um gênio. A partir de *Metal Gear Solid*, Hideo Kojima, que aquela altura já era conhecido por títulos do naipe de *Snatcher* (1988) e *Policenauts* (1994), passou a ser uma das figuras mais idolatradas e admiradas na indústria.

O sucesso advindo com as seis milhões de cópias vendidas gerou um remake para GameCube (*Metal Gear Solid: Twin Snakes*), uma HQ e a Digital Graphic Novel para PSP. A história em quadrinhos, publicada pela IDW Publishing, aportou nos Estados Unidos em setembro de 2004, e foi dividida em doze capítulos – posteriormente, os norte-americanos foram brindados com duas edições com capa mais resistente.

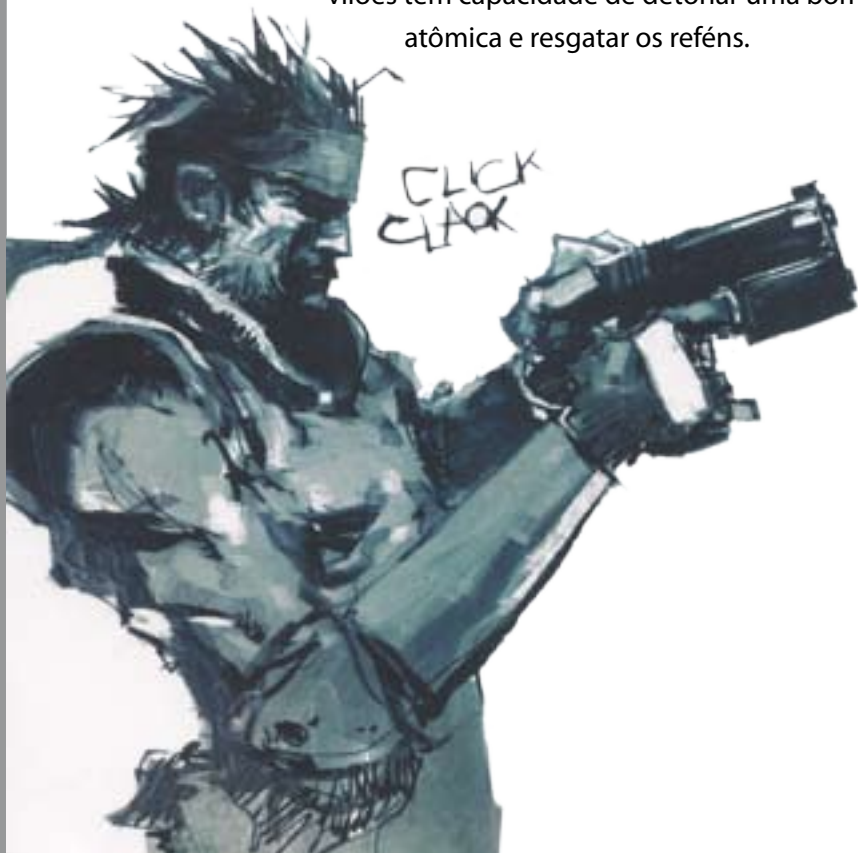
Também disponível em solo ianque está a HQ da segunda aventura – *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Felizmente, a Pixel Media teve a benevolência de presentear o público brasileiro com os quadrinhos da aventura original, trazendo logo de cara o volume um revestido com o mesmo material especial da capa gringa. Cassius Medauar, editor e tradutor da Pixel, disse que espera publicar o volume 2 até o final do primeiro semestre deste ano.





A SAGA NO PAPEL

Cabe agora situar o leitor que jamais se aventurou em *Metal Gear Solid* sobre o início da trama, porém com o cuidado de evitar spoilers. O grupo terrorista Fox Hound desembarca na ilha de Shadow Moses, no Alasca, e ameaça lançar uma arma nuclear caso as suas exigências – a aquisição dos restos mortais de Big Boss, considerado o combatente perfeito – não sejam cumpridas. Solid Snake, o lendário soldado aposentado especialista em operações de infiltração e acostumado a atuar sozinho, é enviado ao local para averiguar se de fato os vilões têm capacidade de detonar uma bomba atômica e resgatar os reféns.



“A história do jogo já é ótima e não estou tentando mudar os elementos que fizeram o game se tornar tão popular”. Tais palavras foram proferidas pelo roteirista Kris Oprisko, notório pelos trabalhos nas séries *The Shield* e *CSI*. Portanto, se alguém possuía algum receio de que o fascinante enredo fosse modificado, aí está a resposta. Oprisko, fã declarado de *MGS*, atuou ao lado do ilustrador Ashley Wood na HQ. Wood é conhecido por seu traço expressionista e por ter participado de projetos para companhias de renome, tais como *Marvel* e *DC*. O australiano é hoje um dos artistas mais respeitados do ramo e na história em quadrinhos em questão, percebemos a predominância de traços indefinidos, borrados e fortes (conferindo uma idéia de movimento aos desenhos) e o domínio da cor cinza.

Como disse Oprisko, o desenlace da HQ é análogo ao game, porém há modificações secundárias observadas. A primeira aparição do ninja após o combate com Revolver Ocelot é bem mais dramática e extensa, e já aí há uma luta entre ele e Solid Snake. Master Miller, um dos mentores do herói, entra em contato com o protagonista mais adiante na história do que acontece no título do *PSone*, só para citar dois exemplos. Reforço que nada disso faz com que o leitor veterano em *MGS* estranhe ou duvide que tem nas mãos a saga de Kojima traduzida magistralmente para uma revista.





Ademais de toda a beleza visual das ilustrações e da narrativa amplamente elogiada, a *Pixel* ganha pontos ainda pela qualidade do papel. Esqueça aquela textura tosca de jornal, pois este é um produto da mais alta qualidade digna da obra de Kojima que até mereceria ser emoldurado, com o perdão da hipérbole. Destaque ainda para a tradução de certos termos em inglês para melhor compreensão do que acontece na cena.

Porém até a bela flor é impregnada com espinhos. Para os padrões brasileiros, o preço é absurdamente elevado – não é todo mundo que pode desembolsar R\$32,90 em uma revista em quadrinhos. Vale o investimento, sem dúvida. No entanto é possível que as vendas não sejam tão expressivas no país por conta desse fator. Além disso, o nome do membro mais fabuloso da Fox Hound é grafado incorretamente às vezes – Psicho Mantis em vez de Psycho. Simplesmente ultrajante em se tratando justamente deste memorável personagem, mas nada que o fará rasgar a revista com os dentes invadidos pela cólera.

MAIS QUADRINHOS A CAMINHO?

É gratificante saber que uma HQ tão bem modelada possa chegar ao Brasil, mesmo com um preço mais do que salgado. Ler a revista faz com que você reviva os momentos inesquecíveis da história, e quem sabe será um fator de motivação para voltar a jogar. *Sons of Liberty* desembarcará em território nacional, segundo Medauar, dependendo da aceitação dos brazucas. Temos a faca e o queijo na mão – resta saber se conseguiremos fatiá-lo. ◊

Por Gustavo Hitzschky (gcampos@ig.com)

METAL GEAR SOLID

Roteiro: Kris Oprisko

Arte: Ashley Wood

Editora: Media Pixel

Formato: 17 x 26 cm

Páginas: 148 páginas

Preço: R\$ 32,90



Batman: Ano 100

HEROÍSMO ORIGINAL RESGATADO NO FUTURO

Há pouco mais de sessenta anos, super-heróis eram novidades nas histórias em quadrinhos. Com o passar do tempo, eles se tornaram ultrapassados, quase obsoletos, o que obrigou as editoras, notavelmente DC e Marvel, a reinventarem e atualizarem as origens destes personagens.

Contudo, os frutos destes esforços já não valem muito mais hoje em dia. Assim, como dar continuidade à existência deles de maneira atraente? O desenhista norte-americano Paul Pope, conhecido por um estilo artístico alternativo e narrativas marcadas por reflexões e utilização engenhosas de arquétipo, tem uma boa resposta para o *Batman*.

Ela vem na forma da minissérie **Batman: Ano 100**, lançada no ano passado em quatro edições nos EUA e agora no Brasil em dois volumes pelas mãos da Panini. Ambientada no ano de 2039, exatamente um século após a primeira aparição do Homem-Morcego, na revista *Detective Comics* #27, ela mostra um futuro fictício no qual os Estados Unidos, incluindo Gotham City, é uma nação suja e vigiada ao extremo, parecendo uma versão deturpada do universo criado no livro 1984, de George Orwell.

Neste cenário mórbido surge um Batman marcado por um retorno à essência do herói. Aqui, o Cavaleiro das Trevas, vale-se muito mais de aptidão física e intelecto privilegiado do que bugigangas mil, ainda que elas estejam presentes. O bacana é que mesmo sendo um mundo com tecnologia avançada, os apetrechos são todos rústicos, quase primitivos. Por exemplo, uma das novidades apresentadas é uma dentadura de cerâmica com dentes retorcidos que confere ao personagem uma aparência bestial.

Isto contribui para a principal característica do Batman resgatada nesta ótima minissérie: apesar de não possuir nenhum tipo de poder sobre-humano, o Morcegão é especialista em imputar medo às suas vítimas, coisa que este novato futurista faz com esmero. As cenas em que ele utiliza desta habilidade são impressionantes, carregadas de uma pitada de nostalgia por fazer recordar tão bem o motivo pelo qual este é um dos justiceiros fictícios preferidos de muitas pessoas.



“Ele é alguém com o corpo de David Beckham, com o cérebro de Tesla e a riqueza de Howard Hughes que está fingindo ser Nosferatu”, explicou Pope em entrevista à revista Wired de fevereiro do ano passado. O traço é bem detalhista e um tanto quanto disforme, beirando o feito e em certos momentos até lembrando trabalhos de Frank Miller. Felizmente, em nenhum momento é difícil assimilar as imagens dos quadrinhos.

A cor da HQ toda foi responsabilidade do espanhol José Villarrubia, que imprimiu um estilo bem marcante, lançando mão de tons escuros e ao mesmo tempo gritantes, colaborando com a intenção de Pope de criar uma atmosfera sombria e impactante.

O enredo é frenético e possui poucos momentos de reflexão que, por sua vez, são carregados de informações interessantes à trama, sendo que alguns ainda aludem a eventos passados da carreira do Batman. Sem contar que envolve o Homem-Morcego e uma situação pouco habitual para ele: acusado de matar um policial e ainda tendo que enfrentar a iminência de disseminação de uma arma biológica.

Por se tratar de uma série de tiro curto, certos personagens deixam de ser muito explorados, mas em nenhum momento isso atrapalha o enredo, pelo contrário, confere a ele mais fluidez já que assim a história lhe fornece apenas aquilo que você precisa saber para não ficar perdido.

Pena que o epílogo não seja dos mais esclarecedores, deixando muitas pontas soltas, ainda que deixe material para o leitor especular e elaborar suas próprias teorias. ◊

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

BATMAN ANO 100

Roteiro e desenho: Paul Pope

Editora: Panini

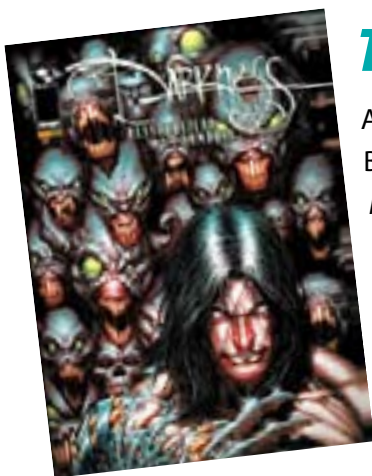
Formato: 17 x 26 cm

Páginas: 96 páginas

Preço: R\$ 6,90



Para colecionar



THE DARKNESS – SÉRIE CLÁSSICA

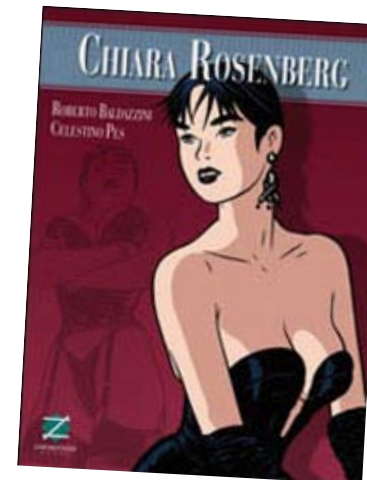
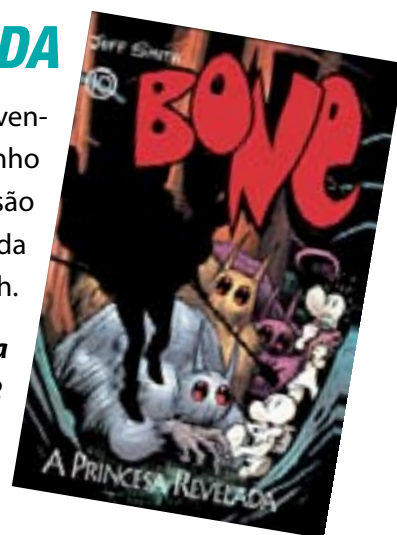
A HQ criada por Garth Ennis e Marc Silvestri já foi publicada no Brasil pela Editora Abril e também pela Mythos. Nessa reedição da Panini Comics, o mafioso Jackie Estacado retorna com as suas seis primeiras tramas. O porquê desse relançamento? É para preparar o terreno para o advento da história inédita *The Darkness: Ressurreição Sombria*, que ainda chegará por aqui.

Panini Comics **Páginas: 160** **Preço indefinido**

BONE A PRINCESA REVELADA

Nesse mês chega às bancas edição 10 das aventuras dos primos Bone, que perdem o caminho de casa ao entrarem em um deserto. Essa versão brasileira corresponde às edições 32, 33 e 34 da HQ norte-americana escrita por Jeff Smith.

Via Lettera
Páginas: 72
Preço: R\$25,00



CHIARA ROSENBERG

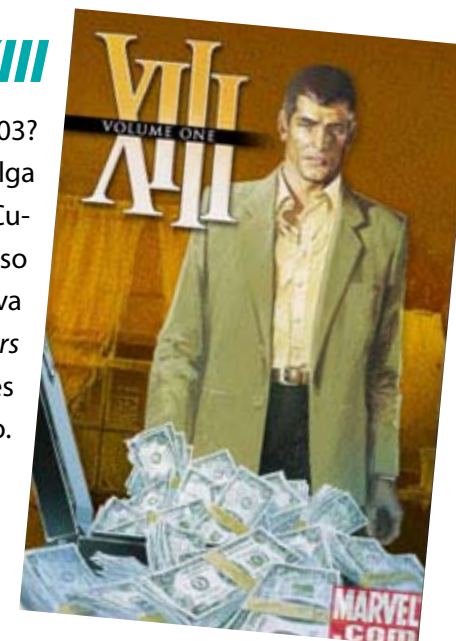
Desenhada por Roberto Baldazzini e escrita por Celestino pés, Chiara Rosenberg tem como mote a relação sadomasoquista do casal formado por uma judia e um católico. Além de muito erotismo, a história tem pitadas de drama e comédia.

Zarabatana Books
Páginas: 84
Preço: R\$39,90

XIII

Lembra daquele FPS da *Ubisoft* em cel-shading lançado em 2003? Aquele jogo é baseado em uma HQ homônima franco-belga escrita por Jean Van Hamme e desenhada por William Vance. Curiosamente, a história em quadrinhos nunca fez muito sucesso nos EUA, já que a *Alias* chegou a lançar por lá. Em uma nova tentativa, a *Marvel* lançará **XIII** em parceria com a *Dabel Brothers Productions*. Cada volume norte-americano abarca três edições européias e o primeiro sai no dia 31 de janeiro.

Marvel Comics **Páginas: 144** **Preço: US\$14,95**





T-Square

QUADRADO MÁGICO

Popular na Coreia do Sul e, claro, Japão, o grupo **T-Square** é quase desconhecido por aqui. Você já ouviu falar nele? Na ativa há 30 anos, a banda chegou a lançar um álbum intitulado *Brasil* e até um CD em tributo a Ayrton Senna. O líder do conjunto é o guitarrista Masahiro Andoh, 52, compositor das séries *Arc the Lad* e *Gran Turismo*.

Em seu período estudantil, Andoh admirava o jazz de Miles Davis e Lee Ritenour e também o rock de *The Beatles*. Conciliando os gêneros de suas referências, ele formaria em 1976 o conjunto **The Square**, que nada tem a ver com a produtora *Squaresoft*. O quarteto debutou dois anos depois com o álbum *Lucky Summer Lady*. Desde então, o grupo se consagrou como um dos maiores representantes do jazz fusion japonês ou J-Fusion ao lado do *Casiopea*, que surgiria na mesma época. Difundido por essas duas bandas, o estilo nipônico caracteriza-se por ser mais melódico do que os grupos ocidentais.

O respeito pelos *The Beatles* é tamanho que em 1983 foi inclusa no álbum *Rainbow* do **T-Square** a música *Hello, Goodbye*. E em seu CD solo, *Water Colors*, Masahiro Andoh tocou no violão *Goodnight*, também da banda inglesa, e ainda *Merry Christmas*, de John Lennon.

Todavia, o **T-Square** teve o seu maior sucesso em 1987 com *Truth*, tema de abertura do programa *F-1 Grand Prix* do canal *Fuji*, que cobre essa modalidade de automobilismo no Japão. A partir daí o grupo foi convidado para fazer canções de diversas apresentações na TV japonesa.

A relação com as corridas de automóveis é a que se mostrou mais forte. Em 1994, o grupo lançou o álbum especial *Solitude – Dedicated to Senna*, a fim de prestar homenagem ao falecido piloto de F-1 brasileiro. Três anos depois, chegava às prateleiras o disco solo de Masahiro Andoh, *Andy's*, cujo repertório foi aproveitado para a trilha sonora do pioneiro game da franquia *Gran Turismo*. A primeira faixa, *Moon Over the Castle*, então se tornou a música-tema do jogo, sendo reprisada nos títulos subsequentes da série.



É T-SQUARE OU THE SQUARE?

Curiosamente, a banda de Masahiro Andoh se chamava *The Square*, mas depois trocou o nome para **T-Square**. A mudança aconteceu em 1989, quando o grupo realizou uma tour nos Estados Unidos. O problema é que já havia na época uma banda norte-americana com a mesma nomenclatura. Não obstante, a inscrição antiga foi mantida para o álbum de aniversário *Spirits*.



Por consequência, ela também passou a ser tocada pelo **T-Square**. No CD *Blue in Red* havia uma versão da canção, mas rebatizada para Knight's Song. Os álbuns *Passion Flower* e *Blood Music* ainda incluíam duas faixas de GT4, porém com arranjos diferentes. Do primeiro advém Surfin U.S.S.R., que no game é Vette Lug e no outro, Revenge, que corresponde à Drive You Crazy.

Já a sinergia com o Brasil ficou mais patente com o álbum lançado em 2001, que leva o nome de nosso país. O CD foi gravado com diversos músicos nacionais, como o baterista Maguinho Alcântara e o baixista Pedro Ivo, e traz até uma faixa cantada em português por Laerte Marques de Almeida, A Caminho de Casa.

Porém, essa canção com vocal é uma raridade, já que o **T-Square** apresenta repertório majoritariamente instrumental. Faixas melosas aparecem na mesma medida que as contagiantes, sempre apresentando ênfase em EWI, sigla para Electronic Wind Instrument, instrumento de sopro eletrônico que é marca registrada do **T-Square**.

Não é raro ouvir a banda acompanhada de um naipe de metais, com trompete, trombone e saxofones de diferentes tons, e até de uma orquestra completa, como nos álbuns especiais *Classics*, *Harmony* e *Takarajima*. O CD mais recente, *Blood Music*, lançado em abril de 2006, prova o quanto o conjunto está aberto para experimentação, uma vez que traz um som de guitarra mais pesado, diferente de tudo o que o grupo fez no passado. E que o **T-Square** continue surpreendendo e angariando fãs pelo mundo afora – faltam ainda mais brasileiros conhecê-lo. ◊

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

j-music





ARESTAS DO PASSADO

Quatro ex-integrantes do **T-Square** tiveram passagens marcantes na década de 1990. Em 2003, Izumi, Sutoh e Noritake regressaram ao grupo para participar do álbum comemorativo de 25 anos, *Spirits*, e também do espetacular show *Casiopea vs. The Square The Live!!*. Conheça a origem e os trabalhos mais recentes deles:



Hirotaka Izumi (1982-1998, 2003)

Piano & Teclado

Com aulas de piano desde os três anos de idade, Izumi já tocava na escola músicas com arranjos próprios. Contudo, foi na composição que seu talento pôde ser comprovado, como a memorável *Omens of Love*. Também chegou a participar das trilhas dos dois primeiros *Arc the Lad*. Atualmente forma com o baterista Akira Jimbo e o guitarrista Yuji Toriyama a banda *Pyramid*.



Mitsuru Sutoh (1986-2000, 2003)

Baixo

Influenciado por baixistas como Marcus Miller e Bunny Brune, Sutoh lançou dois álbuns solo que levam o mesmo nome, *Favor of My Friends* – um de 1997 e o outro de 2003. Forma a banda *Korenos* com Hiroyuki Noritake e o guitarrista Hirokuni Korekata. Participa simultaneamente do grupo *Trix* ao lado de Noriaki Kumagai (bateria), Takeshi Hirai (guitarra) e Hiroshi Kubota (teclado).



Hiroyuki Noritake (1985-2000, 2003)

Bateria

Um ano após ter saído do **T-Square**, Noritake chegou a participar do álbum *Groove Globe*, de 2004, mas desta vez apenas como suporte e não mais como integrante do grupo. Além do *Korenos*, ele forma com o outro baterista Akira Jimbo a banda *Synchronized DNA*, que no ano retratado gravou juntamente com o *Casiopea* o álbum *Signal* e o show em DVD *5 Stars Live*.



Masato Honda (1991-1998)

Sax, EWI & Flauta

Com aulas de piano desde os três anos de idade, descobriu a sua paixão pelo saxofone na juventude. Depois de deixar o grupo, lançou dez CDs solo. No ano passado lançou *Masato Honda with Voice of Elements*, juntamente com Sutoh, Noritake e Keiji Matsumoto, que em 1999 e 2000 foi tecladista do **T-Square**. Participou dos álbuns de game music *Mega Man X Arrange* e *Nouvelle Vague ~ G.S.M. Taito 7*.



O QUADRILÁTERO DO PRESENTE

Atualmente, o **T-Square** é formado por quatro musicistas. Não há um baixista fixo como, por exemplo, na década de 1990, quando o grupo era composto por cinco pessoas. Nos álbuns mais recentes o conjunto tem trazido um convidado para a função. Vale lembrar que entre 2000 e 2002 a banda chegou a ter apenas Andoh e Itoh como integrantes. Confira quem faz parte dela hoje:



Masahiro Andoh (1976-)

Guitarra

Único remanescente do grupo original, Andoh lançou cinco álbuns solo – o último deles, *anmi2*, em setembro do ano passado.



Takeshi Itoh (1977-1991, 2000-)

Sax, EWI & Flauta

T.K., como é conhecido, chegou a sair da banda na década de 1990, mas retornou após a passagem de Takahiro Miyazaki.



Keizoh Kawano (2004-)

Teclado

Apesar de ter se juntado ao **T-Square** há apenas dois anos, atua como músico suporte desde 2000. Aos seis já tocava piano.



Satoshi Bando (2004-)

Bateria

Com apenas 23 anos de idade, Bando é o integrante mais jovem do **T-Square**. Seu primeiro contato com a bateria foi aos oito.



KUKEIHA CLUB: O T-SQUARE DA KONAMI

A participação nos games de Masahiro Andoh não se resume a *Gran Turismo* e *Arc the Lad*. Em 1990, ele foi o produtor do primeiro álbum da banda da Konami, *Kukeiha Club*, que trazia cinco faixas remixadas de jogos da empresa, como *Castlevania II: Simon's Quest* e *Gradius*,

e outras cinco originais, assinadas pelo guitarrista do conjunto, Motoaki Furukawa. A influência do **T-Square** nas músicas é perceptível, não apenas pela preponderância do jazz fusion, mas também porque Izumi, Sutoh, Noritake e Honda participaram do CD.



música

Gradius Tribute

TRIBUTO SEM POMPA

Os álbuns tributo nada mais são do que homenagens – muitas vezes póstumas – a um músico ou uma banda. Está certo que o último jogo inédito da franquia *Gradius*, *V*, foi lançado em 2004, mas ela não ficou fadada ao esquecimento. Prova disso é o CD **Gradius Tribute**, que traz nove faixas remixadas da série de tiro em progressão lateral da Konami – a primeira até a quarta música são de *Gradius*, a quinta à sétima de *Gradius II: Gofer no Yabou*, e a oitava e a nona de *Gradius III*.

Apesar de não terem a mesma popularidade no Ocidente que de *Final Fantasy*, por exemplo, a produtora já lançou diversos álbuns da trilha sonora da saga, com arranjos em jazz fusion, como *Gradius Perfect Selection*, e também orquestrados, como *Gradius in Classic* – ambos em dois volumes. Já **Gradius Tribute** é no mesmo estilo de *Street Fighter Tribute*, em que diversos arranjadores executam interpretações alternativas das melodias originais do jogo. Confira como foi a participação de cada um no álbum:

TAKAYUKI AIHARA – 1- *Morning Music*, 9 - *Aqua*

Autor de algumas músicas de *Driving Emotion Type-S*, *Children of Mana* e da série *Drakengard*, Aihara é talentoso e, principalmente, eclético. Seu trabalho no álbum atesta a sua versatilidade. Enquanto a primeira faixa do álbum é sinfônica, a nona é eletrônica. Contudo, as composições originais já pendiam para esses estilos. Ou seja, ele não procurou ousar. Os arranjos são apenas agradáveis.

KIMITAKA MATSUMAE – 2 - *Gradius Medley*

Decepcionante. Essa é a melhor definição para o arranjo de Matsumae. Decepcionante porque a miscelânea de músicas do primeiro *Gradius* é praticamente idêntica às originais – ele apenas acrescentou uma batida techno nas melodias. Esperava-se mais de um dos tecladistas da *S.S.T. Band*, a extinta banda da SEGA, que durou de 1988 a 1993.



**música**

SHINICHI SAKAMOTO – 3 - Challenger 1985

Há alguns compositores de jogos antigos que somem misteriosamente. Shinichi Sakamoto é um deles. Responsável pela maioria das trilhas da série *Wonder Boy* e do obscuro *Panic Bomber* de *Virtual Boy*, ele aparentemente desapareceu do mundo dos videogames depois de 1995. Neste álbum retorna com uma singela interpretação no violão – e deveras diminuta, com pouco mais de um minuto – da clássica melodia da primeira fase de *Gradius*.

MOTOAKI FURUKAWA – 4 - Final Attack, 5 - Burning Heat

O álbum não poderia prestar tributo a *Gradius* se não houvesse pelo menos um arranjo de Motoaki Furukawa. Felizmente, há dois. Apesar de ele ter composto apenas algumas músicas de *Gradius II: Gofer no Yabou*, seu nome é praticamente inerente ao game. Afinal, ele era o líder da *Kukeiha Club*, a extinta banda da *Konami*, que tocava em diversos shows pelo Japão canções dessa e de outras franquias da produtora durante a década de 1990.

A faixa Final Attack, que corresponde à música da sétima e derradeira fase do primeiro *Gradius*, faz lembrar os tempos áureos do conjunto com uma guitarra cintilante. Mas o mesmo não se pode dizer de Burning Heat. Não apenas porque ela não é tão inspirada quanto a anterior, mas também porque já havia sido incluída no segundo álbum solo de Furukawa, *Under the Blue Sky*, lançado em 2005. Foi feita apenas uma pequena variação no intróito da versão de GT. Poderiam ter escolhido outra canção. Há tantas.

WATARU KOBAYASHI – 6 - Synthetic Life

Com quase oito minutos de duração, essa faixa em estilo trance é o supra-sumo da chatice. Repetitiva toda vida. Absolutamente insuportável. O autor dela é Wataru Kobayashi, que atende pela alcunha ipdrv e chegou a trabalhar em *Fatal Frame*. Deviam ter chamado alguém melhor. Por que não Miki Higashino ou Prophet Fukami, alguns dos principais compositores da série?

**música**

RYO SAKAI – 7 - *Gradius II Final Stage Medley*

Aqui sim um arranjo de verdade. Ombreia com Final Attack o título de melhor faixa do álbum. Um dos diversos compositores do RPG estratégico *Makai Kingdom* do PlayStation 2, Sakai fez um remix empolgante com guitarra, bateria e sintetizador (aparentemente simulados), passando a impressão que as músicas foram feitas para serem tocadas por esses instrumentos. Combinaram perfeitamente.

YUKIO NAKAJIMA – 8 - *Gradius III Medley*

Com trilhas de games como *Chaos Seed* e *Energy Breaker* no currículo, Nakajima cometeu o mesmo erro de Matsumae: usou os sons originais. É digno de crítica, já que se trata de um álbum tributo e não da trilha sonora do jogo. Felizmente, isso ocorre apenas na introdução. No restante da música, a canção apresenta um ritmo extasiante, mesmo porque as melodias de *Gradius III* já eram belíssimas originalmente.

O VEREDICTO DO TRIBUTO

No fim das contas, **Gradius Tribute** é um álbum aquém do que se espera de uma franquia conhecida pela sua excelência musical. Das nove faixas, apenas duas são realmente célebres – as outras não transpassam o limite da mediocridade. A série merecia arranjos melhores. [🔗](#)

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



High School Musical

SINFONIA ESCOLAR COM BOAS NOTAS

A Disney deve ter guardado em algum cofre secreto a receita infalível para o sucesso. E em certo lugar desta receita consta a instrução “use muita, muita música; muita mesmo”, seguida à risca em praticamente todos os desenhos do estúdio da metade final dos anos 80 e praticamente toda a década de 90. Neste período surgiram algumas das mais belas canções em filmes como *A Bela e a Fera*, *A Pequena Sereia*, *O Rei Leão*, *Aladdin* e vários outros.

Até quando quer jogar simples a Disney acerta em cheio. Só assim para explicar o sucesso estrondoso de **High School Musical** entre o público infanto-juvenil. Trata-se de um romance colegial água com açúcar que foi produzido diretamente para a televisão, sendo transmitido pela primeira vez no canal *Disney Channel* dos EUA em janeiro do ano passado.

De lá pra cá, as filiais do canal em outros países também passaram o longa-metragem e eventualmente ele até foi transmitido na TV aberta aqui no Brasil.


Sendo o filme um musical, obviamente a trilha sonora saiu no mercado também. De fato, ela é a grande estrela da trama, não os protagonistas Troy e Gabriella ou os colegas da escola, e afirma este posto com cerca de 3,5 milhões de cópias vendidas em todo o mundo.

O toque Disney é inconfundível. Impressionante como mesmo valendo-se de um lugar comum para elaborar canções o time musical composto por dez pessoas, alguns

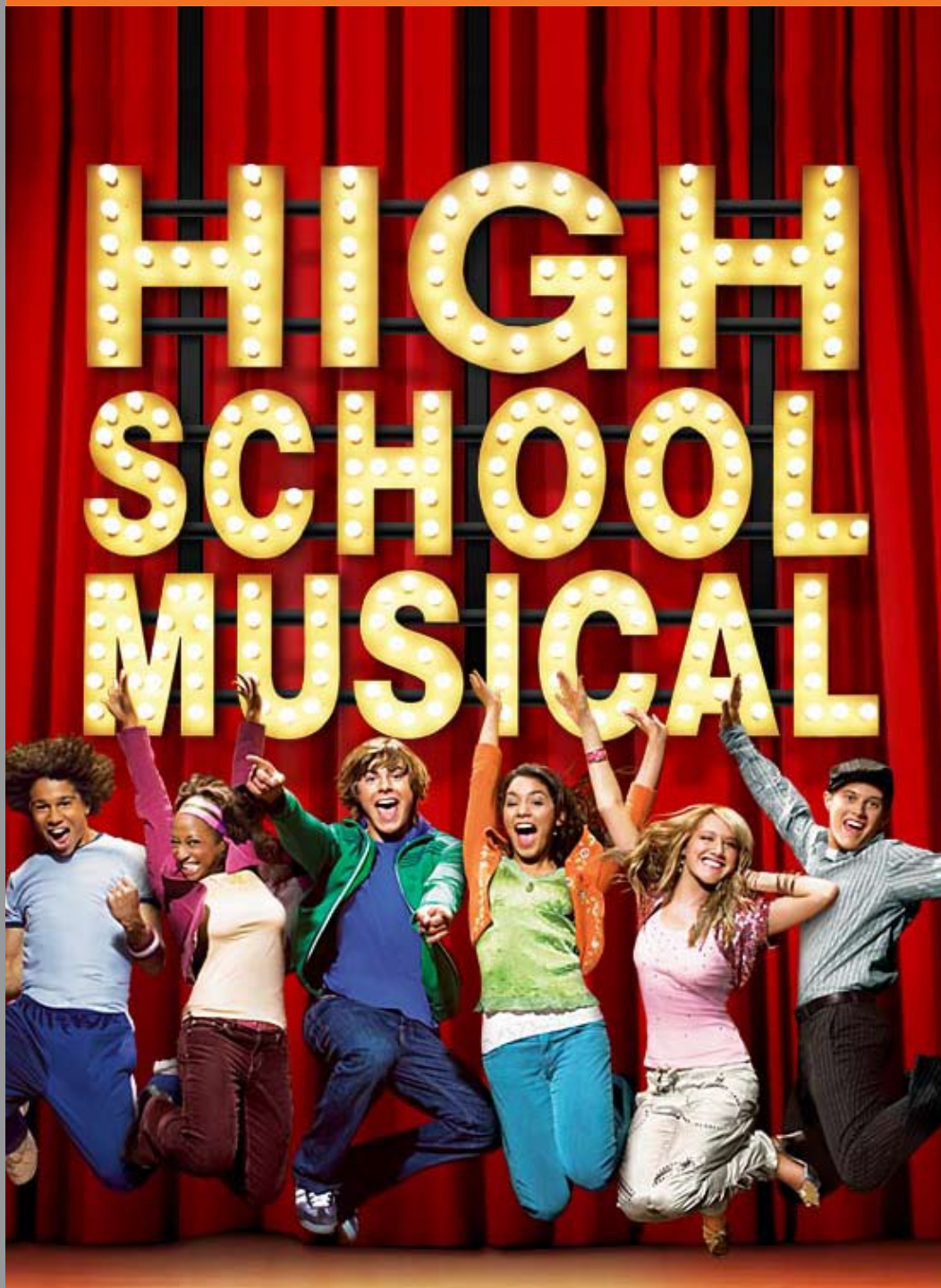
dos quais já trabalharam com pop stars como *Britney Spears* e *Backstreet Boys*, consegue criar trilhas cativantes, variadas, divertidas e, claro, grudentas. Não estranhe se sair cantarolando alguma delas ao final das onze faixas. A lista de músicas-chiclete aqui na redação foi composta por *Start of Something New*, *Breaking Free* e *Stick to the Status Quo*.

Caso você realmente continue cantando mesmo quando elas acabam, ficará feliz ao descobrir duas faixas karaokê no final do disco, com todo o acompanhamento instrumental e sem voz para você ter seu momento rock star.

A interpretação vocal dos artistas mirins é boa, agradável e acima da média para filmes deste tipo. Clichês pontuam a trilha como corais de crianças e canções esportivas, mas não chega a ser uma falha já que a intenção do filme não é reinventar a roda, mas sim oferecer diversão simples e de alta qualidade, o que faz com grande esmero.

Atualmente, é possível comprar o CD em um pacote que acompanha também o DVD do filme. Uma continuação do filme já está sendo escrita e tem previsão de estréia marcada para o segundo semestre de 2007. 

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



Próximos lançamentos



THE ATARIS Welcome the Night

Welcome the Night é o quinto álbum do conjunto de indie rock *The Ataris*, que iniciou suas atividades há treze anos. Esse será o primeiro CD com a formação nova da banda, uma vez que Shane Chickeles (bateria) e Sean Hansen (baixo) substituíram em 2005, respectivamente, Chris Knapp e Mike Davenport. Esse segundo instrumentista agora faz parte do grupo *Versus the World*.



BANDA DEFTONES CHEGA AO BRASIL

Desde o dia sete de dezembro já é possível comprar um ingresso para o show dos **Deftones**, grupo de heavy metal californiano que tocará no *Via Funchal*. Promovido pela *Mundo Entretenimento*, a apresentação será única, dia 10 de fevereiro às 22 horas. Essa é a segunda passagem do conjunto, uma vez que eles chegaram a participar do Rock in Rio 2001. Os ingressos estão na faixa dos 80 e 180 reais. Para mais informações visite www.viafunchal.com.br.

THE USED Berth

Previsto para aportar nos Estados Unidos no dia 9 de fevereiro, **Berth** é uma compilação do grupo de rock alternativo americano *The Used*, que está na ativa desde 2001. Um atrativo do álbum é que ele inclui um CD com nove faixas e também um DVD com seis capítulos.



FALL OUT BOY Infinity on High

O nome da banda pop punk americana *Fall Out Boy* é inspirado no personagem Fallout Boy (Caidaço Boy na adaptação brasileira), ajudante do Homem Radioativo na série animada dos *The Simpsons*. Curiosamente, o nome do grupo surgiu por acaso: enquanto se apresentavam no colégio, eles pediram a sugestão para o público. Uma pessoa gritou "Fall Out Boy" e então decidiram acatar a proposta. **Infinity on High** é o quarto CD do conjunto, contando com 13 faixas ao todo.

Nos EUA, o álbum chega às lojas no dia 6 de fevereiro.

