

SUA REVISTA DE CULTURA GAMER

# ARENA

magazine

#19 ABR.2007

# 300

***Assista 300 vezes a obra-  
prima de Frank Miller***

***Jaspion***

***Relembre a epopéia do Tarzan da galáxia***

***Especial: Mario x Sonic***

***A realização de um sonho dos 16-bits***

***Sandman: Vidas Breves***

***Vidas efêmeras como a areia sob o vento***

***Hikaru Utada***

***A graciosa cantora J-Pop que conquista corações***



**editorial**

Final da década de 80, começo dos anos 90. Nessa época que muitos dos jogadores adultos de hoje passaram por suas infâncias. Tempos de NES, Master System, Super Nintendo, Mega Drive regados a Jaspion, Tartarugas Ninja, Cavaleiros do Zodíaco...

De tudo isso um pouco você encontrará nessa edição da revista Arena – não há nada dos Simpsons porque em breve virá o filme. Todo esse saudosismo não é por acaso, já que a maioria das pessoas que participa da revista invariavelmente presenciou aqueles anos.

E quem vivenciou tudo isso sabe muito bem o quanto representa Mario & Sonic at the Olympic Games. Até parece mentira um mesmo jogo com as mascotes da Nintendo e Sega. Aproveitando o ensejo, o game life aborda as inverdades de primeiro de abril no mundo dos games – felizmente Mario e Sonic juntos não é uma delas.

Alexei Barros

## expediente

### Contato

#### Redação:

falae@hive.com.br

#### Comercial:

comercial@hive.com.br

Visite o site Arena Turbo

**www.arenaturbo.com.br**

### Redação

#### Editor:

Alexei Barros

#### Redator:

Claudio Prandoni

#### Colaboradores:

Camila Tanabe, Fabio Bracht, José Leite Siqueira Jr., Ming Vinícius Ko, PH Monteiro e Roberta Silva

### Arte

#### Projeto Gráfico:

Angelo Tripodi

#### Diagramação:

Roberta Mellone

### Dentista pop seguista:

PH Monteiro

### Administrativo:

Leiko Koga

### Conselho:

Charles Betito Filho  
Mitikazu Koga Lisboa

## ANIME, MANGÁ E LIVE ACTION

**03 NEON GENESIS EVANGELION:** Valeram os três anos de espera

**05 CAVALEIROS DO ZODÍACO: O PRÓLOGO DO CÉU:** DVD celestial

**06 OTACRAZE:** Otaku + crazy = animes insanos

**08 JASPION:** Há 12 anos sem Daileon, mas ninguém se esquece

**12 SAN:** Contagem regressiva para o AnimePlay

**13 MAIS:** Twelve Kingdoms e Blood+ no Animax

## CINEMA E TV

**14 300:** Do papel para a película

**16 NÚMERO 23:** Neurose de Jim Carrey

**18 TARTARUGAS NINJA – O RETORNO:** Pizza, esgotos e ação em CG

**21 A FAMÍLIA DO FUTURO:** Conheça os Robinsons

**24 EVERYBODY LOVES RAYMOND:** Terminou faz tempo, mas todos amam

**26 MAIS:** Paranóia, Motoqueiros Selvagens e Miss Potter

## GAMES

**27 GTA: VICE CITY STORIES:** Mais histórias dos anos 1980

**29 LUMINES PLUS:** Puzzle de Tetsuya Mizuguchi agora para PS2

**31 BURNOUT DOMINATOR:** Dominado pela destruição

**33 TEST DRIVE UNLIMITED:** Armação ilimitada

**36 TMNT:** Fique com o clássico do fliperama

**39 ESPECIAL MARIO X SONIC:** Bigode e ouriço juntos em uma empreitada olímpica

**44 GAME LIFE: PRIMEIRO DE ABRIL:** A história das pegadinhas nos videogames

**48 MAIS:** O retorno de NiGHTS e as primeiras informações de GTA IV

## HQ

**49 CRISE INFINITA:** Infinitamente DC

**50 SANDMAN – VIDAS BREVES:** Vidas sucintas e sem sentido

**52 MAIS:** 300, 52 e Sete soldados da vitória

## MÚSICA

**53 J-MUSIC: HIKARU UTADA:** Tudo sobre a cantora nipo-americana

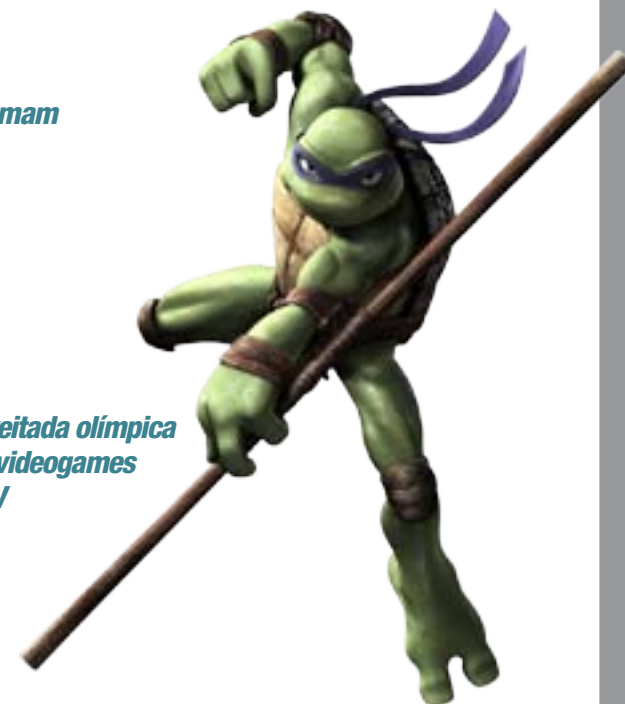
**55 KAISER CHIEFS – YOURS TRULY ANGRY MOB:** Imperadores do rock alternativo

**55 MARIE ANTOINETTE:** Guitarras na França do século XVIII

**56 GOD OF WAR II:** Estrondo dos deuses

**56 GYAKUTEN SAIBAN JAZZ ALBUM:** Solos e improvisos no tribunal

**57 MAIS:** Novos CDs do Arcade Fire e The Stooges







mangá

# Neon Genesis Evangelion

## UM RETORNO SENTIMENTAL

Um novo volume de **Evangelion** nas bancas já é tão (ou até mais) raro do que um eclipse solar completo ou um álbum novo do *Guns'n Roses*. Assim, o lançamento repentino do número 19 após quase três anos de espera (o último é de novembro de 2004) enche de expectativa os fãs que acompanham a saga da batalha dos Evas contra os Anjos desde 1994.

A trama dá continuidade à batalha contra o décimo quinto Anjo, Armisael. Kaworu tem o braço direito decepado, Rei está sendo atacada pelos tentáculos da criatura e Shinji permanece de prontidão no quartel-general da Nerv, aflito por não permitirem a ele entrar em combate. Asuka continua internada em um hospital após sofrer um abalo psicológico fulminante por conta dos ataques do Anjo anterior.

Bacana constatar que começam a rolar diferenças substanciais entre anime e mangá – algo que instiga muitos otakus a lerem a história para saberem o verdadeiro final que o criador da série, Yoshiyuki Sadamoto, planejou. Contudo, tratam-se apenas de mudanças levianas já que pontos-chave do enredo, que fazem ele seguir adiante, permanecem os mesmos ou muitíssimo próximos aos da versão animada.

Por exemplo, evitando ao máximo fazer um mega spoiler, determinado personagem morre de maneira trágica. O mesmo ocorre no anime. A única diferença fica por conta da maneira que isso acontece, dos eventos intermediários, mas os resultados são os mesmos.

Algo que ocorre de maneira símile também é o enfoque fortemente sentimental que o mangá adota. Apesar da luta que ocorre, grande parte das páginas são destinadas a mostrar a aflição das crianças que pilotam os robôs gigantes. Em vez de cenas de ação (raríssimas), se tem diálogos consigo mesmo e momentos de reflexão acerca de sentimentos íntimos. Isso destoa um pouco da ação frenética constante em **Evangelion**, mas também proporciona uma nova forma de encarar o roteiro. Isso já ocorria antes, mas creio que nunca havia sido de maneira tão acintosa – ou isso ou o tempo sem uma nova edição nos deixou mal acostumados.







mangá



Ainda assim, não espere por algo tão meloso e pueril como em *Iron Maiden*, série paralela da franquia cujo principal tema é efetivamente as relações entre os personagens.

No que se refere à parte artística, Sadamoto não decepciona, mantendo o traço firme e cheio de personalidade que o tornou tão característico. Talvez as cenas sentimentais em abundância tenham exigido um pouco demais do mangaká já que às vezes não é muito clara a expressão de alguns personagens. Pensando de outra maneira, isso também pode ser proposital de maneira a inferir que os próprios protagonistas não sabem exatamente o que sentem. De qualquer maneira, fica a dúvida.

Fica agora a expectativa pelo volume 20, que a *Conrad Editora* lançará em breve. Esta recente edição traz uma abordagem instigante a **Neon Genesis Evangelion** que carrega apenas como tristeza a certeza de que teremos de aturar muitos meses (anos?) até ler a continuação e o eventual desfecho. Mas que vale a pena esperar, vale. ◊

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

### NEON GENESIS EVANGELION

Roteiro e Desenho: Yoshiyuki Sadamoto

Formato: 13,4 x 20,2 cm

Páginas: 96

Preço: R\$ 6,90





anime



## *Cavaleiros do Zodíaco: Prólogo do Céu*

### **CELESTIAL APENAS NO NOME**

O frenesi causado pelo retorno dos *Cavaleiros do Zodíaco* ao Brasil já esfriou, mas parece que estabeleceu definitivamente os heróis por aqui com o lançamento constante dos novos produtos relacionados à marca. Cinco meses após entrar em cartaz nos cinemas, o longa-metragem **Prólogo do Céu** sai em agora em formato DVD com poucos extras que devem chamar atenção apenas do mais fervoroso dos colecionadores de bugigangas relacionadas aos Guerreiros de Atena.

A soberba qualidade de imagem e animação está intacta acompanhada pela dublagem brasileira feita para exibição em telonas. Como é de praxe em DVDs de anime, está disponível também o idioma original japonês para quem preferir acompanhar na língua nipônica. Um detalhe bacana é que também as músicas cantadas dispõem dessa duplicidade de opções: pode-se ouvi-las tanto na versão nacional como da maneira que foram concebidas.

No vocal da música-tema “Never”, que toca nos créditos da película, está Edu Falaschi, vocalista do grupo brazuca de metal melódico *Angra*. Apesar de a canção ser curta (tem apenas dois minutos), o artista consegue imprimir estilo próprio, marcado por agudos contundentes e pronúncias um tanto quanto forçadas e distorcidas de certas palavras, que casa bem com o gênero rock

cheio de guitarras da faixa. Vale lembrar que Falaschi é a mesma voz da versão em português de “Pegasus Fantasy”, abertura da primeira temporada do anime.

Além desses afrescos sonoros, o DVD conta também com um documentário que exhibe o processo de dublagem do filme, mostrando o dia-a-dia das gravações, artistas reprisando papéis antigos (como Hermes Baroli na voz de Seiya) e novatos integrando o time de guerreiros mitológicos (a exemplo de Thiago Zambrano, interpretando Tohma de Ícaro).

Ainda que estes quitutes sejam bacanas, faltou algo mais aprofundado em relação à obra. Um diário de produção do estúdio *Toei Animation* seria muito bem-vindo ou talvez entrevistas com os envolvidos na produção – além dos dubladores, obviamente. Contudo, é compreensível a ausência destes elementos, visto que teriam de ser produzidos e licenciados pela própria *Toei*, o que envolve negociações complicadas que poderiam atrasar o lançamento do DVD. Mesmo assim, fica o exemplo da versão nacional de *Final Fantasy VII: Advent Children*: ele conta com tudo isso supracitado e ainda por cima legendado em português. [🔗](#)

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






anime

# Otacraze

## ENSANDECIDA INVASÃO OTAKU

Otaku e Crazy (louco em inglês): dessa fusão nasceu o **Otacraze**. Na onda do *Toonami* do *Cartoon Network*, esse é o bloco da programação da *PlayTV* totalmente dedicado a animes adultos que está no ar desde março. Sem cortes ou censura como poderia eventualmente acontecer na TV aberta. A emissora investiu pesado na compra de seis desenhos japoneses, sendo que todos eles já foram ou são exibidos pelo próprio *Cartoon*, com exceção de *Heat Guy J*, que fora transmitido pelo canal de TV a cabo *Animax*. Sem delongas, saiba mais detalhes sobre cada um desses animes. 

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

### RANMA ½

Criado por Rumiko Takahashi (o mesmo de *Inuyasha*), **Ranma ½** é uma comédia romântica de temática bastante inusitada. Ranma e seu pai Genma fazem uma jornada de treinamento pelas montanhas de Bayankala na China. Um acidente ocorre: cada um deles cai em uma fonte diferente. Se entrarem em contato com a água fria, Ranma vira uma garota e Genma se transforma em um urso panda. Para voltar ao normal, só se molhando na água quente. Ao todo, o anime teve 161 episódios transmitidos originalmente de 1989 a 1992.



### SAMURAI CHAMPLOO

Diferentemente da maioria avassaladora dos animes, **Samurai Champloo** não é baseado em um mangá – um mangá até veio, mas depois do anime. É uma história de samurais sem se preocupar em ser fiel a eventos históricos, permeada por ação e aventura – tudo ao som de hip-hop. A trama relata a trajetória de três personagens – Mugen, Fuu e Jin – que partem em busca de um misterioso samurai com odor de margaridas. **SC** é de autoria de Shinichiro Watanabe, o mesmo do lendário *Cowboy Bebop*.

### LOVE HINA

Outro anime de comédia romântica. Keitaro Urashima é um mancebo de 20 anos que tenta ser aprovado na Universidade de Tóquio por fazer juramento a uma garota. Contudo, ele acaba se tornando gerente de um alojamento para garotas. Resultado: acaba flagrando-as em situações constrangedoras. Por isso, é frequentemente golpeado por elas. Produzido pelo estúdio *XEBEC*, possui apenas 25 capítulos.




**anime**


## HEAT GUY J

A cidade de Judoh é assolada pela organização criminosa The Vampire, cuja liderança é de Claire Leonelli, posto que assumiu após a morte de seu pai. A Divisão de Serviços Especiais da metrópole elege Daisuke Aurora e o enigmático andróide J para combater ela e outros meliantes. Também conta com o número mágico de 26 episódios.



## TRIGUN

Em um planeta desértico, vive Vash, um rapaz misterioso de passado obscuro que causa confusão onde chega. Mas ele pouco se importa: prefere comer sanduíche de salmão em vez de causar mal a alguém. Nem sempre: quando preciso, se torna um atirador frio. Com doses de comédia e ação, **Trigun**, que é criado por Yasuhiro Nightow, rendeu 26 capítulos.

## SEJA LOUCO

Confira os horários do bloco **Otacraze** no *PlayTV*. Visite [www.playtv.com.br](http://www.playtv.com.br) para mais informações sobre a grade de programação.

**SEG A SEX:** 23h30 (um episódio)

**SÁB:** 23h00 (dois episódios)

## GUNGRAVE

Se *Samurai Champloo* foge do trivial por ser uma história original, **Gungrave** vai além: é baseado em um jogo: *Gungrave: Overdose*, game de tiro desenvolvido pela RED Entertainment e publicado pela Mastiff para PlayStation 2. O entrecho relata a vida dos amigos punks Brandon Heat, e Harry MacDowell que trabalham em um restaurante e começam a entrar em litígio após ingressarem no sindicato Millenion. Também é concebido por Yasuhiro Nightow, o mesmo de *Trigun*.





**live action**

# Jaspion

## O HERÓI JAPONÊS (OU BRASILEIRO?)

Vamos nos redimir por não ter estreado a seção Live Action na edição passada com **Jaspion**. *Power Rangers* não passaria por aqui se antes não viesse **Jaspion**. E tantos outros certamente nem chegariam ao Brasil: *Changeman*, *Flashman*, *Goggle V*, *Jiban*, *Jiraiya*, *Sharivan*, *Shaider*, *Spielvan*, *Metalder*, *Winspector*, *Soulbrain*, *Kamen Rider*... Apesar de os Live Actions estarem meio sumidos atualmente, a importância de **Jaspion** é suprema. Quem nunca ouviu falar de **Jaspion**?

*National Kid*, *Ultraman* e *Ultraseven* vieram antes, mas não representaram uma fração da popularidade de **Jaspion**. Produzido pela *Toey Company*, foi exibido no Japão em 1985 e 1986. No Brasil, numa iniciativa da extinta *TV Manchete*, o tokusatsu do gênero Metal Hero **O Fantástico Jaspion** (no original *Kyojuu Tokusou Juspion*, uma mistura de Justice e Champion) chegava em 1988 juntamente com o super sentai *Changeman* e com uma avalanche de produtos licenciados: cadernos, álbum de figurinhas, brinquedos e muito mais.

Havia até um circo, o qual muitos acreditavam que era o próprio que vinha visitar as terras brasileiras por imaginação pueril ou mesmo pela entrevista que o ator do circo fez ao programa *Jô Onze e Meia* do Jô Soares em que ele foi apresentado como dublê do seriado (veja os vídeos em [www.youtube.com/watch?v=sldekHkmO4Mv](http://www.youtube.com/watch?v=sldekHkmO4Mv) e [www.youtube.com/watch?v=srGrb2V5yPo](http://www.youtube.com/watch?v=srGrb2V5yPo)).

## ENTRE EXPLOSÕES E SONHOS

Levando o seu filho recém-nascido, o casal de exploradores Kelly e Ana decide cruzar o universo a fim de descobrir novas raças e planetas. Porém, um infortúnio acontece na parte elétrica de sua nave e ela acaba colidindo em um planeta inóspito. Kelly e Ana morrem. Por sorte, lá habitava o velho Edin, que salvou a criança. Remanescente de uma milenar estirpe de sábios que foi extinta após a queda de um cometa, o ancião então transfere parte de seu vasto conhecimento e o habilita para que o menino se torne intrépido guerreiro. O treinamento viria em tempo: ao decifrar as escrituras da Bíblia Galáctica, percebeu a iminência da eclosão de uma entidade malévola que atende pelo nome de Satan Goss, que “tem o poder de enfurecer os seres e transformá-los em monstros incontroláveis”. Assim, ele almejava instaurar o Império dos Monstros, em que os humanos serviriam de escravos para os mutantes. Apenas um poderia derrotá-lo: o fantástico Jaspion!







# live action



Contudo, o herói (dublado por Carlos Takeshi, atual apresentador do canal de vendas *Shoptime*) não estava sozinho. Ele é acompanhado por Anri, andróide que transmitia informações importantes via rádio, Miya, alienígena prestativo que prepara diversos tipos de alimentos e Boomeran, que se une à Jaspion após ter seu irmão assassinado. E também não está totalmente desarmado. Por meio do pensamento, Jaspion ativa a armadura Metaltex, que lhe concede maior proteção e velocidade nos combates. A vestimenta especial é equipada ainda com a pistola Turbo Magnus e a espada Spadium Laser, com a qual ele desfere o golpe mortal Cosmic Laser.

Além disso, Jaspion também conta com o auxílio do Gaybin, que se subdivide em Gaybin Jet, avião que atinge grande velocidade e resistência, e no Gaybin Tank, tanque que permite perfurar o solo com duas brocas localizadas na parte dianteira e assim atingir regiões subterrâneas. A lépida Alan Moto Space, por sua vez, é capaz de transitar tanto na terra quanto nos céus. Todos esses veículos ficam comportados em sua nave-mãe, que pode se transfigurar na arma mais poderosa de Jaspion, o Gigante Guerreiro Daileon, robô de mais de 60 metros de altura que é a única arma capaz de enfrentar os monstros quando enormes.

As bestas ensandecidas não serão os únicos desafios que Jaspion terá de enfrentar. Também dotado de uma armadura – de cor negra – e uma espada, além de possuir a habilidade de liberar rajadas de energia, MacGaren é filho de Goss que comanda o séqüito que tentará propagar o horror: Goryu, que traja uma indumentária preta e vermelha e que tem o poder de ludibriar

as pessoas por meio da ilusão, Purima, que veste roupa branca e prateada e possui a capacidade da clarividência, e, por fim, Bruxa Kilza, convocada por Satan Goss para ressuscitar MacGaren e traz maldição à Jaspion com os dizeres “Berebekan Katabamba” e a finalização “Kikerá!”. Não por muito tempo: no decorrer da série ela é morta pelo herói, que tempos depois tem que enfrentar a sua irmã não menos traiçoeira Kilmaza, que aparece para vingá-la.

A partir do episódio 15 – do total de 46 –, “Sonho ou ilusão? – A imagem dourada”, há uma reviravolta na trama. O professor Kenichiro Nambara descobre a existência de uma lenda obscura sobre o Pássaro Dourado, que mais tarde se revelaria fundamental para destruir Satan Goss. Entretanto, para conjurá-lo era necessário reunir seis crianças que tivessem sonhado com a ave – duas delas eram filhos de Nambara. Jaspion então parte em busca delas; a única maneira de descobrir quem de fato vivesse essa experiência era colocando um fragmento da Bíblia Galáctica na mão da criança – caso ela tivesse sonhado, a pedra se transformaria no pássaro milenar, daria um vôo pelo ambiente e voltaria à forma de rochedo.

Olhando a série atualmente, tudo parece muito tosco, mas na época não havia nada igual no Brasil. Ao relembrar a história hoje em dia, não há como negar que ela transmitia empatia, combinando ação, drama e comédia em uma dosagem congruente que angariou milhares de fãs à época. Apesar disso, é patente como **Jaspion** traz diversos clichês e influências de outros seriados. Para começar, Satan Goss. Seu formato do capacete bem como a cor preta da armadura é a cópia xerox de Darth Vader.



## live action

Ainda falando de *Guerra nas Estrelas*, quando a Spadium Laser é usada por Jaspion para desferir o Cosmic Laser, a espada é reluzente como o sabre de luz de um jedi. O fato de Jaspion ter os seus pais mortos na infância remete à *Super-Homem* e Edin é a própria figura estereotipada de um profeta sábio de barbas longas, tal qual o Mago Merlin – hoje seria comparado com Gendalf de *O Senhor dos Anéis*.

Grande parte do sucesso do seriado se deve à inesquecível trilha sonora, facilmente uma das melhores – senão a melhor – de todos os tempos quanto o assunto é tokusatsu. Mesmo quem raras vezes viu **Jaspion** reconhece as músicas – e que músicas. A voz do falecido Ai Takano se ouvia no empolgante temas da abertura “Ore Ga Seigi Da! Juspion”, no meloso final “Space Wolf Juspion” e também na faixa das batalhas “Nefuu Yarou Juspion”. Akira Kushida, por sua vez, cantava a animada “Ginga no Tarzan”, “Powerful Fighter Jaspion” (ambas também de combate), “Mabushii Aitsu” (em parceria com um coral de crianças) e a memorável

“Chou Wakusei Sentou H. Daileon”, tocada quando Jaspion invocava seu robô. Todas realmente sensacionais, com guitarra, sintetizador, baixo e com ênfase em metais, muito metais. Difícil mesmo é eleger a melhor deste excepcional trabalho do compositor Michiaki Watanabe.

Quem viu **Jaspion** na década de 1980 sabe a importância dele – foi o grande responsável por abrir as portas dos live actions para o Brasil – graças ao seu sucesso estrondoso. Curioso é perceber que atualmente não há nenhum seriado do gênero sendo transmitido na TV aberta ou fechada – adaptações americanas da *Saban* não contam. A bem da verdade, **Jaspion** foi reprisado reiteradas vezes, mas ainda é pouco levando em consideração o gigantesco portento da série. Felizmente, existe o *Youtube*, no qual é possível rever quase todos os episódios de **Jaspion**, a série que tanto marcou nossas infâncias. ♡

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

### “““JASPION 2”””

A fim de tentar prolongar o sucesso de *Jaspion*, a *TV Manchete* comprou o seu sucessor, **Spielvan** (*Jikuu Senshi Spielban*), que é de 1986. A emissora o transmitia como se o tokusatsu fosse, de fato, a seqüência direta, batizando de *Jaspion 2*. Isso acabou gerando a expectativa de que aparecessem personagens de *Jaspion* em **Spielvan**, o que fez com que muitos deixassem de vê-lo – exceção feita ao próprio personagem principal, interpretado por Hiroshi Watari, que era o Boomeran de *Jaspion*. Sem dúvidas, quem perdeu foi o público nacional, já que era um ótimo seriado que trazia um elemento inusitado: Diana, uma heroína que acompanhava o protagonista e também trajava uma armadura.

**Spielvan** foi reprisado poucas vezes e ainda por cima seus quatro últimos episódios nunca chegaram a passar por aqui. Se não bastasse isso, a imagem do seriado foi denegrada mais com o hediondo *VR Troopers* que, assim como o *Power Rangers*, era uma adaptação de live actions japoneses da *Saban Entertainment*. A versão americana possuía também cenas de *Metalder* (*TV Bandeirantes*) e *Sheider* (*Rede Globo* e *TV Gazeta*). Inacreditável era a qualidade deplorável da armadura ocidental de **Spielvan**, que parecia correr o risco de se desmanchar cada vez que o dublê corria – cosplayers certamente a fariam melhor.







# live action

## PEQUENO GUERREIRO, DAILEON

Quem vivenciou o pináculo da série há de se lembrar da avalanche de traquitanas licenciadas, como o disco em vinil com versões em português das músicas, além dos produtos da *Glasslite*. Contudo, um brinquedo, possivelmente o mais sensacional de todos, nunca foi lançado oficialmente no Brasil. Trata-se de uma miniatura da nave de Jaspion que se transforma no robô Daileon exatamente da mesma maneira do seriado. Fantástico.



## BASTIDORES DO SUCESSO

Confira essas fotos tiradas entre uma gravação e outra de **Jaspion**:



Mas não era gigante? O dublê Noriaki Kaneda como Daileon



Quem é verdadeiro Jaspion? O dublê Noriaki Kaneda e o ator Seiki Kurosaki



Quarteto fantástico: os dublês Noriaki Kaneda, Takanori Shibahara (atrás), Seiki Kurosaki e o outro dublê Kazuyoshi Yamada à frente



Por trás das câmeras: o primeiro episódio "O Planeta de Edin"



Goryu, Bruxa Kilza e MacGaren – note que o ator Junichi Haruta dispensava dublê

# AnimePlay

Nos dias 26 e 27 de maio acontecerá o **AnimePlay**. Confira abaixo alguns dos atrativos do evento. Para mais informações entre em [www.animeplay.com.br](http://www.animeplay.com.br).

## EXIBIÇÃO DE ANIME NO CINEMA

Durante todos os dias do **AnimePlay**, o cinema [Magic Motion](#) passará as melhores produções nipônicas em uma gigantesca tela. Nada como conferir os momentos mais emocionantes de suas séries favoritas com uma imagem de alta qualidade e som cristalino



## TOKUSATSU REVIVAL

Não é porque os tokusatus andam meio sumidos no Brasil que o **AnimePlay** irá ignorar os lendários seriados japoneses que tanto marcaram nossas vidas. No evento você poderá reviver momentos inesquecíveis das séries antigas em uma sessão de nostalgia!

Heróis combatendo o mal, robôs enormes lutando contra monstros igualmente gigantes, explosões e muita ação ao som das músicas não menos memoráveis – tudo isso no *Tokusatsu Revival*.

## CARAVANAS

Caravanas de todos os cantos do Brasil, já estão se organizando para invadir o *Playcenter* durante os dois dias de **AnimePlay**!

Organize você também sua turma para curtir toda a diversão do evento, ganhar várias vantagens bacanas e ainda concorrer a tentadores prêmios surpresa.

Haverá um sistema de bonificação que garantirá convites gratuitos para grandes grupos. Junte 10 pessoas pagantes e ganhe 2 ingressos. Chame 20 camaradas e, além do par de ingressos já citado, leve também mais um convite. Arrebanhe 30 companheiros e você leva pra casa o par, mais o ingresso bônus e ainda mais uma entrada de graça: um pacotão de 4 convites!

Caso seu charme e lábia organizem uma caravana com mais de 30 pessoas você automaticamente estará participando de sorteios de prêmios que certamente você vai querer ter em mãos.

Para saber como organizar sua caravana ou sanar qualquer dúvida mande um e-mail para [caravanas@animeplay.com.br](mailto:caravanas@animeplay.com.br). Teremos enorme prazer em ajudá-lo.







## NOVO ANIME DE BUZZER BEATER CONFIRMADO

Do mesmo criador *Sladum Dunk*, Takehiko Inoue, **Buzzer Beater** ganhará uma nova série que estreará no canal *Nippon TV* no mês de julho no Japão. A franquia chegou a ter uma primeira versão, em 13 episódios produzidos pelo estúdio *WOWOW*, que passou em 2005.

## EPISÓDIO EXTRA DE MANABI STRAIGHT EM DVD

Apesar de **Manabi Straight** ter findado esse mês no Japão, o animê agora terá um OVA em DVD a ser lançado no dia 10 de outubro. A animação que possui o ambiente escolar como temática é produzido pelo estúdio *ufotable*.



## CANAL ANIMAX ESTRÉIA DOIS NOVOS ANIMES

**Twelve Kingdoms** e **Blood+**. Esses serão os animes inéditos que irão estreiar no canal de TV a cabo *Animax*. Enquanto o primeiro será transmitido de segunda a sexta às 20 horas, o outro também passará nos mesmos dias de semana, mas às 21 horas.

**Twelve Kingdoms** conta a história da estudante Nakajima Yoko, uma garota de cabelo escarlate que parte em uma jornada sinistra após se encontrar com o misterioso Keiki. Já **Blood+** é uma prequel no longa-metragem *Blood – The Last Vampire*, revelando o passado conturbado da personagem Saya.

## CONCLUSÃO DE CODE GEASS NO SEGUNDO SEMESTRE

Os episódios 24 e 25 do anime **Code Geass**, que fecharão a primeira temporada, serão exibidos apenas na segunda metade do segundo ano. A série acabou nessa última semana no Japão.

A segunda temporada foi confirmada, mas ainda não tem previsão de lançamento.





cinema

# 300

## A HISTÓRIA EM SONHO

*Sin City* impressionou muitos fãs de cinema e quadrinhos, exibindo uma inovadora técnica de filmagem e tratamento de cena. Contudo, não é uma unanimidade. Há quem implique com o ritmo fragmentado da narrativa, a violência exagerada o próprio visual. Assim, estabelece-se como uma proposta diferente e inovadora, mas não um padrão a ser seguido.

Para dar um passo adiante neste estilo criado para adaptação da HQ de Frank Miller para o cinema, nada melhor do que outra obra-prima do artista. É exatamente isso que faz **300**: evolui tanto a técnica de maneira a consolidá-la como refinada, não apenas uma alternativa.

O visual impressionante é fruto de um lapidado trabalho de gravação usando fundo verde e substituindo-o por cenas geradas por computador. De fato, apenas três cenários foram utilizados diversas vezes

– variando apenas o ângulo para dar impressão de ser outro lugar – e uma única tomada externa foi feita, ainda que o longa trate de uma batalha épica a campo aberto. Digno de aplausos em pé o trabalho da *Legendary Pictures* e *Virtual Studios*.

Tudo isso é corroborado pela excelente atuação do reduzido, porém contundente elenco. O protagonista Gerard Butler no papel do rei espartano Leônidas transmite uma emoção intensa, traduzindo em ação e expressão o espírito guerreiro exibido por estes gregos.

Boa surpresa é Rodrigo Santoro como o egocêntrico rei Xerxes. Para nós brasileiros, acostumados a vê-lo em papéis românticos e melosos, chega a ser um tanto quanto cômico assisti-lo como vilão, imponente e malvado, cheio de brincos e jóias presos ao corpo. Além disso, há um bacana truque de câmera que o torna quase duas vezes maior que Leônidas. Bem feito, mas não deixa de ser hilário.





cinema



No restante do elenco é de se destacar também o papel de Lena Headey como esposa de Leônidas, numa atuação majoritariamente dramática, na qual ela demonstra a luta da rainha Gorgo no cenário político de Esparta a fim de angariar ajuda para o diminuto exército de 300 soldados. David Wenham, o Faramir dos filmes da série *O Senhor dos Anéis*, completa o competente elenco no papel de Diliros, um dos guerreiros que acaba sendo enviado de volta a fim de contar a história daqueles que resistiram heroicamente.

As cenas de combate apenas ajudam a engrandecer esta história. Minuciosamente coreografadas, parecem uma apresentação de dança em um videogame dado o ritmo adotado e a complexidade dos movimentos. A ação rola rápida, mas na hora de um golpe impactante rola uma pequena diminuição na velocidade a fim de destacar a pancada. Outro ponto bacana é que o foco é exatamente na técnica dos espartanos, não na luta. Dessa forma, os ângulos enquadram geralmente apenas um ou dois gregos, acompanhando-os na batalha. Ou seja, nada daquela balbúrdia épica que, infelizmente, assola os grandes confrontos nas películas de *O Senhor dos Anéis* e torna difícil entender o que está acontecendo.

A empolgante trilha sonora parece compadre da OST do jogo *God of War II*: retumbantes músicas ambientes regadas por corais que parecem lamentos e sons graves marcantes. Dentre as 25 faixas há também algumas que pendem para arranjos tribais, com barulhos de tambores e ritmos mais rápidos.

Algo a ser ressaltado é que de maneira alguma **300** procura ser um filme histórico. Pelo contrário, a proposta é fantasiar acerca de um evento real do passado – a Batalha das Termópilas – e em cima dela criar uma lenda, uma história fabulosa. Isso fica mais do que evidente, por exemplo, quando afirmam que o exército persa possuía um milhão de guerreiros, quando na verdade historiadores apuram que era de no máximo 300 mil integrantes.

Por fim, **300** é uma adaptação da graphic novel de Frank Miller, que também não tinha como meta ser documento histórico, mas uma fantasia pura acerca do fato.

Disparadamente um dos melhores filmes épicos de todos os tempos, **300** consegue mesclar apuro técnico e vanguardismo a um roteiro excelente, caracterizado por personagens marcantes e valores morais admiráveis, como a tenacidade espartana. ◊

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





cinema

# Número 23

## PSICOSE MATEMÁTICA

Mesmo famoso por Stanley Ipkiss, de *O Máscara* e *Ace Ventura*, Jim Carrey provou há tempos que é mais do que só um ator cômico. Assim como em *Show de Truman – O Show da Vida* e *Brilho Eterno de uma Mente sem Lembranças*, no thriller *Número 23*, ele deixa de lado suas caras e bocas para viver Walter Sparrow, um pai de família que encontra num livro a obsessão pelo número que dá nome ao filme.

Presente de aniversário dado por sua esposa Agatha (Virginia Madsen), o livro relata a história do detetive Fingerling, que é levado à loucura e a um assassinato por causa da sua obsessão pelo número 23.

À medida que percorre as páginas do romance, Sparrow reconhece na vida de Fingerling momentos da sua própria vida e é aí que começa o problema. Agatha bem que tenta adverti-lo de que seu doce e fiel esposo não pode ser parecido com um assassino, porém, as evidências matemáticas são mais convincentes para ele.

Na verdade, o detetive faz um tipo bem diferente de Sparrow. Sombrio, vive no submundo em meio a suicídios, assassinatos e explosões de carros. E, após mergulhar de cabeça nas alucinações por causa de sua obsessão, acaba de forma trágica. Enquanto isso, Sparrow é o mais pacato dos homens comuns. É um caçador de animais urbanos, e seus problemas se resumem em fazer terapia porque foi mordido por um cachorro que escapou da sua carrocinha.

Mas, por causa do livro, Sparrow está certo de que a rua onde mora, a cor da parede da sala de sua casa, e seu primeiro nome com o nome do meio, tudo soma 23. Por meio de cálculos malucos, é levado a acreditar que precisa matar sua esposa.

Num suspense denso e intrigante, ele tenta encontrar a solução do mistério do livro, buscando, por exemplo, o nome do seu autor em quebra-cabeças espalhados pela obra, e terá de desenterrar seu próprio passado a fim de mudar o que parece ser seu destino e salvar a vida daqueles que ama.

A neura pelo número 23 percorre os 97 minutos do filme e, em alguns momentos, a paranóia chega até a ser cômica, como no momento exato que Sparrow acorda, o rádio relógio na cabeceira de sua cama marca 11:12. Porém, o mau presságio trazido pelo número não nasceu deste roteiro. Há uma crença, conhecida como discordialismo, que prega que ele está diretamente ligado a tragédias e outros eventos.



**cinema**

Essa espécie de religião, desenvolvida pelo autor futurista Robert Anton Wilson, mostra que tudo é culpa do bendito numeral. O ser humano recebe 23 cromossomos de cada progenitor, e é justamente o 23º que determina o sexo do bebê. Além disso, o sangue demora 23 segundos para percorrer todo o corpo.

O tal enigma é amplamente difundido na web, em que é possível encontrar bem mais de vinte e três casos de catástrofes, teoricamente, ocasionadas por causa ele.

Quem não se lembra de Jack e Rose de *Titanic*? Pois é, na vida real o navio afundou no dia 15 de abril de 1912 (somando:  $1 + 5 + 4 + 1 + 9 + 1 + 2 = 23$ ). Mas só o fato da divisão de 2 por 3 resultar na dízima 0,666, ou seja, o número da besta, é o suficiente para acreditar que se trata de algo bem sinistro.

Foi justamente daí que o roteirista britânico Fernley Phillips tirou a idéia do filme. Ele queria que o público pensasse como isso poderia fazer sentido em sua própria vida. E deu certo. Pelo menos conseguiu vender seu primeiro roteiro.

A direção é de Joel Schumacher que, ao ser convidado, achou a idéia bastante original. O diretor de *Batman Eternamente* e *Por um fio* não conhecia nada sobre o culto do número 23 mas, para ele, a história é mais do que isso, e trata como qualquer obsessão pode ser bastante destrutiva.

A trilha sonora foi produzida por Harry Gregson-Williams, um dos mais requisitados compositores de Hollywood que, além de já ter trabalhado com Schumacher em *Por um Fio*, foi responsável pela trilha de *Shrek*.

Todo mundo sabe que Jim Carrey não gosta de se prender a um único gênero. Ele mesmo diz que prefere alternar. Só isso já seria motivo suficiente para interpretar Walter Sparrow. Porém, diferentemente de Schumacher, com quem havia trabalhado em *Batman Eternamente*, o ator conhecia muito bem a história entorno do 23 e se interessou imediatamente pelo papel. O próprio confessou ter idéia fixa pelo número e, há alguns anos, mudou o nome de sua produtora para JC23.

Em sua primeira fez protagonizando um suspense, o ator convence bem, principalmente quando atua na pele do detetive Fingerling. Ele soube como se desvencilhar do estereótipo de comediante e provou não só que gosta de variar, mas que pode fazê-lo tranquilamente.

Apesar disso, nos EUA, o filme foi considerado um fracasso de bilheteria, já que faturou 35 milhões de dólares, muito menos do que costuma render as estréias estreladas por Jim Carrey, como a comédia *O Todo Poderoso*, que obteve 240 milhões, em 2003. ◊

Por Roberta Silva (falae@hive.com.br)





# Tartarugas Ninja - O Retorno

## A RESSURREIÇÃO DO TURTLE POWER

A partir da metade da década de 1990 as *Tartarugas Ninja* pareciam relegadas ao limbo. Ao esquecimento total. O terceiro filme dos heróis, *Tartarugas Ninja III*, de 1993, não havia sido grande sucesso. A série animada também não era mais produzida, os jogos da *Konami* deixavam de resplandecer o brilho que ostentavam no final dos anos 1980 e até mesmo os brinquedos já não eram mais tão bacanas, apelando para versões alternativas insensatas, como tartarugas roqueiras, pré-históricas, do Velho Oeste e por aí vai.

Tentativas de ressuscitar o quarteto eram sempre malfadadas, fosse por meio de HQs, seriados televisivos ou desenhos animados com propostas mais sérias.

Quando a produção de um quarto longa-metragem foi anunciada em 2005 o ceticismo foi enorme. Ainda mais pelo fato de que seria feito em computação gráfica. Parecia novamente mais um tiro na água. Felizmente, os cétricos não poderiam estar mais enganados...



### CASCOS RENOVADOS

Intitulado simplesmente **TMNT** (sigla para *Teenage Mutant Ninja Turtles* ou *Tartarugas Adolescentes Mutantes Ninja* em português), o filme de pouco mais de uma hora e quinze minutos consegue trazer os cascudos de volta aos holofotes com classe e estilo.

O esmero gráfico por parte do *Imagi Studios*, responsável pela produção, é mais do que evidente. Rivaliza com projetos de ponta em CG a exemplo de *Carros*, da *Pixar*, e *Final Fantasy VII: Advent Children*, da *Square Enix*. As principais competências ficam por conta dos efeitos de iluminação e as recriações tridimensionais das tartarugas.

As sombras, brilhos e feixes de luz são extremamente verossímeis, valorizando os modelos 3D, conferindo a eles uma sensação crível de volume e textura. Parece que estamos vendo os mesmos bonecos de borracha de quase vinte anos atrás, só que fazendo acrobacias impossíveis de serem realizadas com toda aquela espuma.







Justamente nesta última característica reside uma das principais virtudes do filme. Ele justifica ser feito em CG na medida em que as tartarugas se movem com agilidade e realizam piruetas e truques impossíveis de serem executados por pessoas vestindo fantasias. Acompanhá-los lutando e pulando por telhados, nas parcas cenas em que isso ocorre, é um verdadeiro deleite que remete a games da série *Prince of Persia*. Um show visual.

Bacana também que esse artifício também é usado para proporcionar ângulos inusitados que dificilmente apareceriam em uma produção com atores reais. Movimentos aéreos e rápidos de câmera por sobre cidades e a acompanhar a visão de Raphael em um dado momento da trama são alguns exemplos de uso deste macete.

O único elemento contestável no departamento gráfico é a representação de seres humanos. Todos são bem caricatos, lembrando *Os Incríveis*, da Pixar. Ainda assim, as expressões são delineadas de maneira impressionante e o jeitão meio boneco de massinha acaba harmonizando com o visual das tartarugas. Não fica estranho ou artificial.

## ROTEIRO EM EQUIPE

A outra grande qualidade de **TMNT** é saber valorizar os heróis. Uma vez que a história dá continuidade à cronologia oficial, o vilão e arqui-rival Destruidor já foi derrotado (destruído?) e as tortugas não tem mais motivos para lutar e têm agora de arranjar um lugar no mundo. Uma abordagem inteligente que ainda é utilizada de maneira a ressaltar a personalidade de cada ninja.

Leonardo se exilou para se tornar um líder melhor. Donatello ganha a vida oferecendo assistência técnica para computadores. Michelangelo é animador de festas infantis e Raphael não consegue desistir da luta contra o crime e assume a alcunha de Nightwatcher, um vigilante noturno que traja armadura metálica e combate bandidos. Ou seja, cada um arranjou uma vida própria o que entristece o pai deles, o rato mutante sensei Mestre Splinter.

Contudo, a trama se amarra de maneira coerente a esse problema, colocando em foco questões como o que forma uma família e o valor do trabalho em equipe. Eventualmente, Raphael e Leonardo tornam-se os principais motores da história, deixando Michelangelo e Donatello nos papéis de respiro cômico (no que Mich realmente se supera com piadas bem sacadas e trejeitos muito engraçados).



cinema



Claro que há vilões. Muitos até. Nenhum deles acaba sendo muito marcante e servem apenas como mera desculpa para as tartarugas quebrarem tudo. Mesmo assim, há uma história de pano de fundo deveras criativa, que envolve lendas antigas da América pré-colombiana e monstros de outra dimensão. Pode parecer sem sentido, mas, acredite, tudo se encaixa de maneira convincente.

A jornalista April O'Neill (agora não mais uma coitadinha) e o agora namorado dela, o atrapalhado vigilante com máscara de hóquei, Casey Jones, figuram como ajudantes essenciais, ainda que sejam pouquíssimo explorados.

Ah, o Clã do Pé – eternos sacos de pancada do quarteto – também tem papel crucial na aventura, protagonizando uma inusitada reviravolta e deixando um gancho enorme, gigante, imenso (do tamanho do Technódromo?) para a produção de uma sequência de **TMNT**.

## VALE UMA PIZZA?

Sim. Até mais do que uma. O filme ainda é embalado por uma trilha sonora moderna, composta principalmente por musiquinhas genéricas de rock, rap e hip hop. Uma combinação excêntrica que no final acaba acompanhando de maneira eficiente a proposta de radicalizar ainda mais as tartarugas. A dublagem também é competente, dando uma reforçada na personalidade de cada um na história.

Aponto como defeitos apenas a curta duração do filme e o fato de a trama não ser lá muito intrincada. Em nenhum momento se tem verdadeiramente a sensação de que Nova Iorque ou o mundo estão em perigo e só os mutantes ninja podem salvar o dia. De fato, a tensão maior é a respeito da unidade da família composta pelo quarteto e Splinter.

Mas essas falhas passam despercebidas perante a diversão que o longa proporciona. Despretensioso e extremamente polido e bem acabado, **TMNT** habilita as *Tartarugas Ninja* a terem uma outra chance de brilhar, desta vez em uma nova década e para um novo público. ◊

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







# Meet the Robinsons

## A Família do Futuro

### KEEP MOVING FORWARD

A Disney lançou alguns dos melhores filmes de animação de todos os tempos. No passado, foi responsável por clássicos como *Fantasia*, *Os 101 Dálmatas* e a *Pequena Sereia*. Recentemente, a *Walt Disney Feature Animation*, divisão de animação da empresa, passou por reformulação, que incluiu mudança de direção, a compra multibilionária da *Pixar Animation Studios* (responsável pela produção de *Procurando Nemo* e *Os Incríveis*) e a mudança de nome para *Walt Disney Animation Studios*. A fim de acompanhar as mudanças tecnológicas e de mercado, a *Disney Animation Studios* também anunciou que iria parar com animações tradicionais e passar a fazer apenas filmes gerados por computador. O resultado, até agora, foi mediano, com *O Galinho*, de 2005, sendo a primeira produção própria da empresa (sem incluir parcerias anteriores com a *Pixar*) em CG. **Meet the Robinsons – A Família do Futuro** chega com mais novidades tecnológicas, afirmando que a reformulação não foi em vão: possivelmente é um dos melhores filmes de animação da *Disney*.

**Meet the Robinsons – A Família do Futuro** começa morno e sem graça, usando clichês e elementos visuais copiados de personagens de outros filmes de animação. Por isso, a princípio, pode parecer que os criadores de **A Família do Futuro** erraram ao não aproveitar e copiar também a formuleta infalível da *Pixar* “Protagonista Ranzinza – Sidekick Engraçado” (que sempre tem um personagem principal meio mal-humorado, como Shrek ou Sulley, de *Monstros*, e um agregado inconveniente como contraponto cômico, como o Burro, de *Shrek*, e Dory, de *Procurando Nemo*). De quebra, também parecem ter errado ao não entrar na onda dos animais falantes. **A Família do Futuro**, no entanto, inova por fugir da mesmice recente e tem um trunfo ainda melhor que só aparece ao longo do filme: uma trama muito bem construída, cheia de reviravoltas até o último minuto. Os marmanjos mais convencidos juram que todas as surpresas da história são previsíveis, mas as viradas são tantas e tão inesperadas que parece impossível não se surpreender com nenhuma delas.



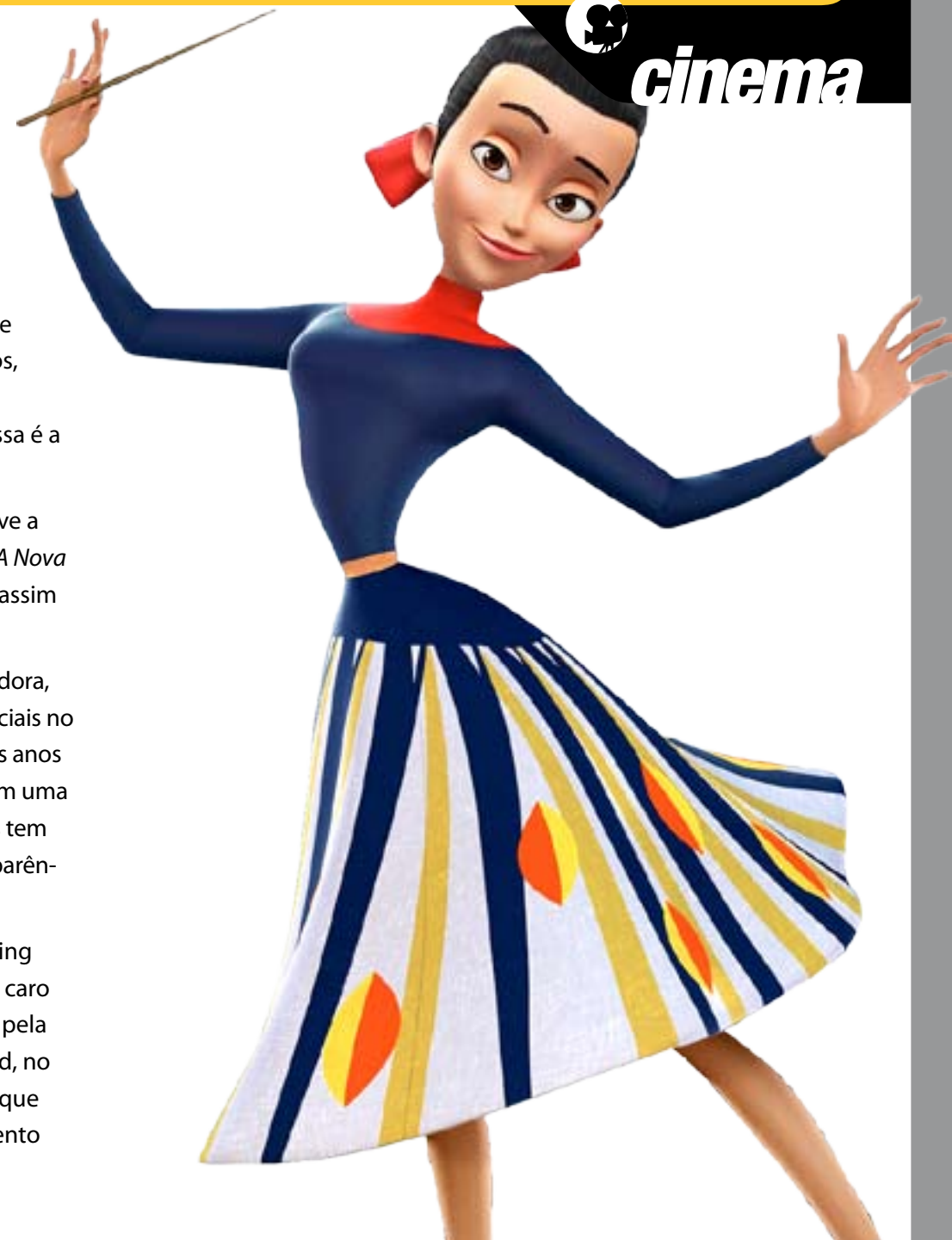
cinema

O filme tem Lewis como protagonista, um garoto órfão de 12 anos, prestes a completar 13. Com IQ de gênio, ele passa todo seu tempo livre inventando máquinas e bugigangas no orfanato em que vive, apesar delas sempre acabarem em explosões e desastres cômicos. Essa sua característica essencial é o que o impede de conseguir o que mais quer: ser adotado. Sempre que encontra um casal interessado em assumir uma criança, Lewis mostra uma de suas invenções e tudo acaba em fracasso. Quando decide participar de uma feira de ciências para mostrar sua mais brilhante invenção, Lewis causa um novo desastre, mas acaba conhecendo um garoto do futuro que pode mudar sua vida. Wilbur Robinson, acaba por levá-lo para conhecer sua família, a do título, os Robinsons. Excêntricos, divertidos e acolhedores, os Robinsons são a família perfeita que Lewis sempre quis. Mas, com o vilão Homem do Chapéu Côco em seu encalço, Lewis percebe que suas ações podem destruir o futuro dela. Complexo, confuso... Essa é a graça do filme.

Inspirado no livro de William Joyce, *Um Dia Com Wilbur Robinson*, o roteiro adaptado foi criado a sete mãos, inclusive a do diretor Stephen Anderson, que já havia trabalhado em outras funções em filmes da Disney, como *Irmão Urso* e *A Nova Onda do Imperador*. Talvez a escolha de Anderson como diretor tenha sido duplamente acertada, pois ele mesmo, assim como Lewis, foi adotado quando criança.

**Meet the Robinsions – A Família do Futuro** vem acompanhado de uma nova tecnologia, não do futuro, nem inovadora, mas sim, recauchutada. Mundialmente, cerca de 700 das salas de cinema em que o filme estréia terão exhibições especiais no formato 3D Digital, uma versão re-elaborada do formato tridimensional com imagens que parecem saltar da tela. Nos anos 80, esse parecia ser um formato promissor. Nos parques de diversões assistiam-se aos filmes com óculos especiais com uma lente azul e outra vermelha. Agora a tecnologia é um pouco diferente, os óculos são quase tão feios, mas pelo menos tem lentes iguais. Claro, sua aparência usando os óculos não importa, até porque as salas de cinema são escuras, mas a aparência do filme com você usando os óculos importa. Afinal, a experiência em 3D é assim tão sensacional?

Bom, aqui no Brasil duas salas exibem o filme em 3D Digital: O Eldorado Cinemark, em São Paulo, e o Norte Shopping (UCI – Kinoplex), no Rio de Janeiro. Os ingressos custam R\$ 20,00, um pouco mais caro que o normal. Se você acha caro demais, saiba que assistir ao filme em versão tradicional não diminui a experiência. O novo formato é interessante pela qualidade da imagem e pela novidade, mas parece mera perfumaria que não adiciona tanto à aventura. Hollywood, no entanto, aposta na idéia, que é vista como a salvação da lavoura que deve levar aos cinemas a geração sedentária que prefere assistir filmes em DVD em casa. Os estúdios estão dispostos a investir US\$ 15 milhões adicionais ao orçamento





de cada filme, para poder cobrar entre 10% e 15% a mais no ingresso, aumento que o público está disposto a pagar pela experiência tridimensional. A animação *A Casa Monstro*, de 2006, por exemplo, faturou 2,5 vezes mais nas salas em que exibiu cópias em 3D do que nas salas em exibiu cópias bidimensionais. Hollywood parece tão animada com a redescoberta do formato que estúdios como a *Dreamworks Animation SKG* e a *Columbia Pictures* pretendem lançar outros títulos no cinema em live action (com atores reais, não em animação) em 3D, como *Harry Potter e a Ordem da Fênix* e *Homem Aranha 3*.

Bidimensional, 3D, em DVD, na TV a cabo, na TV aberta... **Meet The Robinsons – A Família do Futuro** vale a pena. Tanto para adultos como para crianças, o filme leva uma importante lição, difundida pelo próprio *Walt Disney*, Keep Moving Forward (algo como Continue Seguindo em Frente), a de seguir sonhos e objetivos em direção ao futuro, a despeito das dores do passado. É o que parece que a *Disney* tem feito. ◊

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



cinema



# Everybody Loves Raymond

## TODOS AINDA AMAM RAYMOND

Por certo, séries como *Alf*, *o ETeimoso*, *Caras & Caretas*, *Três é demais*, *Um Maluco no Pedaco* e outras fizeram relativo sucesso na TV aberta brasileira nas duas últimas décadas. Porém, há uma infinidade de seriados que são sinônimos de popularidade nos Estados Unidos e que jamais apareceram por aqui.

**Everybody Loves Raymond** (Todos amam Raymond) é um nome importante dessa extensa lista: são nove temporadas aclamadas pelo público. A última delas foi exibida até 16 de maio de 2005 na CBS, mas só agora está sendo exibida pelo *Sony Entertainment Television*.

O ítalo-americano que costumeiramente traja uma camisa quadriculada Raymond Barone (Ray Barone), é um jornalista esportivo odiado por muitos e amado por todos. É casado com Debra (Patricia Heaton), com a qual teve três filhos: a garota Ally (Madylin Sweeten) e os gêmeos Geoffrey e Michael (Sullivan e Sawyer Sweeten), que são irmãos também na vida real como o sobrenome em comum mostra.

O problema é que ao lado deles moram os pais de Raymond: Marie (Doris Roberts) e Frank (interpretado pelo recém-falecido Peter Boyle), que constantemente os visita, na maioria das vezes para atazanar. O esguio irmão de Ray, Robert (Brad Garrett, que mede 2,04 metros de altura), é um policial de voz gutural que também surge nesse alvoroço, embora ultimamente com menos frequência, já que se casou com Amy MacDougall (Monica Horan).

À primeira vista, **ELR** é mais uma sitcom típica que relata o dia-a-dia de uma família americana. A bem da verdade, é. Mas é diferente do trivial. Os filhos de Raymond raramente aparecem e ainda o protagonista nunca é visto em seu ambiente de trabalho – sua profissão é lembrada apenas, por exemplo, quando alguém da família precisa escrever alguma coisa e pede orientações a ele.

A série é focada na conturbada relação entre Ray, Debra e os seus sogros. Marie sempre alfineta a incompetência culinária de sua nora e Frank – ele não faz nada, a não ser clamar por comida ou para cutucar a sua própria esposa. Robert, por sua vez, sempre reclama – com razão – pela predileção – muitas vezes escancarada – que a mãe tem pelo irmão.







A fórmula de **ELR** funciona mesmo sem grandes variações de ambientes graças aos talentos dos atores: todos são engraçados sem fazer força. Até fica difícil escolher qual é o favorito do público: eles proporcionaram momentos hilariantes. Para citar alguns: Frank e Marie entram na casa de Ray de carro (quebrando a parede e tudo) ou quando Robert sai em plena chuva pela janela da residência de uma namorada que é bizarramente fascinada por sapos – ela havia degustado uma mosca no jantar. Isso sem mencionar o episódio em que Debra tem o secador de cabelo preso no cabelo e os capítulos nos quais Raymond entra em conflito com a mãe escoteira de uma das amigas de Ally.

Entretanto, o primeiro episódio da última temporada termina aparentemente com o mote da série, uma vez que Marie e Frank decidem se mudar para Nova Jersey, dando fim à proximidade que tanta balbúrdia causava. Mesmo em tom de despedida, o capítulo não pende para o drama. Muito pelo contrário: a cena em que Ray, Debra, Robert e Amy comemoram na cozinha a mudança dos dois é absolutamente hilária, sobretudo quando Ray imita em estado de êxtase o mesmo gesto que seu irmão havia feito com sua esposa ao tentar levantar Debra para colocá-la em cima da geladeira – ela acaba batendo violentamente as costas na porta.

Enfim, não é qualquer série que dura nove temporadas – começou em 1996 e, como já dito, terminou em 2005 –, rendendo nada menos que 210 episódios. Para quem não viu tudo, basta não perder um sequer dos últimos capítulos e torcer para que o canal da Sony faça o que costuma acontecer com as séries recém-concluídas: reprisar toda a série desde as primeiras histórias. ◊

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

## AME AO PRÓXIMO

Confira quando passa a última temporada de **Everybody Loves Raymond** no canal da Sony:

**QUINTA: 21h00**



**mais**

## Vem aí no cinema



### DESBRAVADORES

Releitura de Fugindo da Morte: a trama narra a vida de um menino viking que é criado por uma tribo norte-americana. Assim, ele se torna um guerreiro pronto para entrar em um embate contra os noruegueses.



### MIMZY, O ENIGMA

Filme dirigido por Bob Shaye em que duas crianças encontram uma pequena caixa. Misterioso, o artefato concede poderes especiais. Porém, tanto elas quanto seus pais e professores são levados para um mundo macabro.

### MOTOQUEIROS SELVAGENS

Comédia dirigida por Walt Becker com John Travolta, Tim Allen, William Macy e Martin Lawrence. Os quatro são motoqueiros que andam a esmo pelas estradas. A tranquilidade acaba quando eles têm que enfrentar uma gangue mexicana.



### MISS POTTER

Aqui não tem nada de *Harry Potter*. O longa-metragem é uma biografia da escritora e ilustradora Beatrix Potter, em que mostra, por exemplo, o lançamento do livro *The Tale of Roger Rabbit*.

### PARANÓIA

Kale Brecht (Shia LeBoeuf) é um rapaz que sofre com a morte recente do pai. Por isso, tornou-se uma figura taciturna. Ainda mais quando ele é condenado à prisão domiciliar e sua mãe pouco liga para ele. Assim, Kale acaba virando um voyeur, quando descobre que o seu vizinho pode ser um assassino. **Paranóia** (*Disturbia* no original) ainda conta com Carrie-Anne Moss, a Trinity da trilogia *The Matrix*.





**NOME:**

Gran Theft Auto Vice City Stories

**PLATAFORMA:**

PS2

**DESENVOLVIMENTO:**

Rockstar Leeds

**PUBLICAÇÃO:**

Rockstar Games

**SITE:**

[www.rockstargames.com/vicecitystories](http://www.rockstargames.com/vicecitystories)

**GRÁFICOS:**

☆☆☆☆☆☆

6,0

**SOM:**

☆☆☆☆☆☆☆☆

8,5

**JOGABILIDADE:**

☆☆☆☆☆☆☆☆

8,0

**DIVERSÃO:**

☆☆☆☆☆☆☆☆

9,0

**NOTA FINAL:**

★★★★★★★★

7,8



# grand theft auto Vice City Stories™

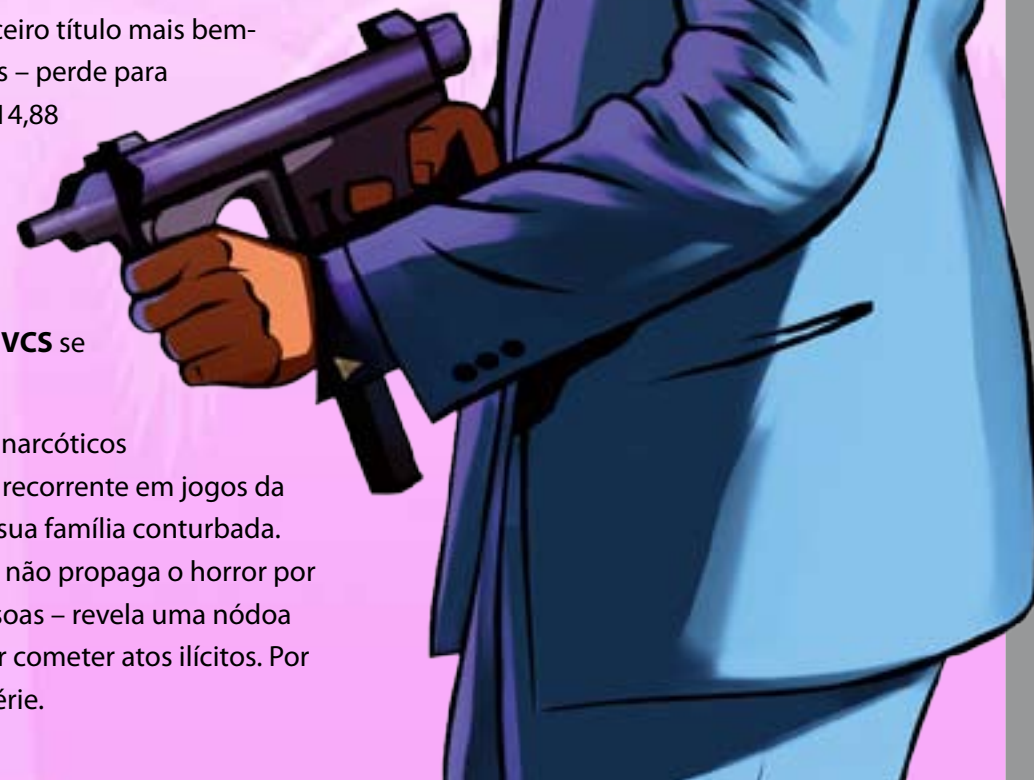
## REVISITANDO OS ANOS 80

A Rockstar negou no início, mas todo mundo duvidou: **GTA: Vice City Stories** para PlayStation 2. O jogo foi originalmente lançado para o PSP no final de outubro do ano passado e, a exemplo de *Liberty City Stories*, faz uma visita no portátil para depois chegar ao console de mesa – o que possibilita que mais pessoas contemplem esse novo episódio da série da Rockstar.

Pelo título da obra, fica explícito que **VCS** faz alusão à *GTA: Vice City*, terceiro título mais bem-sucedido comercialmente do PS2, com 14, 2 milhões de cópias vendidas – perde para *Gran Turismo 3 A-Spec*, 14, 84 milhões, e seu sucessor *GTA: San Andreas*, 14,88 milhões. Não é muita diferença, enfim.

O protagonista da vez é Victor Vance, irmão de Lance Vance da obra original, que era um dos comparsas (que mais para o fim revelava-se um pérfido) do personagem principal Tommy Vercetti. Curioso notar que Victor morre no começo da história de VC. Obviamente, a trama de **VCS** se passa antes disso: dois anos, mais precisamente em 1984.

Victor Vance é um desertor: foi expulso do exército ao ser flagrado com narcóticos e prostitutas em sua sala devido a um conluio com Phil Cassidy – figura recorrente em jogos da série. Ele então deve continuar angariando mais dinheiro para ajudar a sua família conturbada. Em especial, seu irmão, Lance. A intenção distinta do protagonista – ele não propaga o horror por ganância, como Vercetti, por exemplo, mas sim para auxiliar outras pessoas – revela uma nódoa no roteiro, uma vez que ele em nenhum momento se sente culpado por cometer atos ilícitos. Por incrível que pareça, não é a uma história com a qualidade habitual da série.





**games**

Ainda assim, o jogo não fica rebaixado ao nível de seus infundáveis clones que infestam as prateleiras, já que a essência é a mesma dos outros capítulos da franquia: total liberdade de exploração, perseguições, violência, destruição, diversas missões – agora mais longas do que *LCS* –, tudo enfim o que consagrou *GTA*. Claro, com novidades: tal qual *San Andreas*, o personagem não mais morre ao cair na água, podendo nadar sem problemas. Somam-se também ao repertório de veículos oriundos de *SA* a moto da polícia e a bicicleta. Outro ineditismo é em relação à construção do seu império, que mescla os sistemas de propriedades de *VC* com o das guerras de gangues de *SA*: é necessário conquistar cada estabelecimento e depois protegê-lo. No quesito controle, melhorias em relação ao *PSP*, sobretudo pelas duas alavancas em detrimento do bisonho disco analógico. Fora isso, a jogabilidade está semelhante ao portátil: a mira baseada no escopo de *SA*, que é muita mais precisa e competente que o dos predecessores.

Em relação aos gráficos, queixas. Nesse ponto, **VCS** é semelhante à *VC*, que possuía visual sensacional em 2002 e é competente para um portátil. Mas estamos em 2007: o que era bonito cinco anos atrás, não mais é. Texturas pouco detalhadas, modelos humanos quadrados, efeitos de luz pouco convincentes – *SA*, de 2004, não mostrava isso, pelo menos não tão explicitamente e com tanta frequência.

Felizmente, o áudio não tem a qualidade duvidosa dos gráficos. Como de praxe, a dublagem leva o selo de qualidade da *Rockstar*, que também estampa em jogos como *Manhunt*, *The Warriors* e *Bully*. A trilha, por sua vez, conta com algumas das estações de Vice City – V-Rock, Flash FM, Emotion 98.3, Wave 104 e Espantoso – e outras novas – Fresh 105 FM, Paradise FM, VCFL e Wave 103. Todas, obviamente com músicas da época. As baixas dessa versão de **VCS** são as mesmas de *LCS*: a impossibilidade de inserir novas faixas em mp3 e também o modo multiplayer. São lapsos consideráveis, mas não tão graves assim.

Toda a atenção está voltada para *GTA IV*, que aporta no *PLAYSTATION 3* e no *Xbox 360* em 16 de outubro, e deve trazer diversas novidades, tendo como palco a cidade de Nova Iorque. Porém, **GTA: VCS** é mais um jogo da extensa lista encabeçada por *God of War II* e seguida por *Dawn of Mana*, *Burnout Dominator*, *Tomb Raider: Anniversary*, *Odin Sphere* e mais, que é perfeita para esse período de interregno entre uma geração e outra, quando as máquinas novas ainda são muito dispendiosas para se adquirir e os títulos da era *Xbox/PS2/GC/DC* ficam cada vez mais baratos – **Grand Theft Auto Vice Stories** custa apenas 20 dólares. ◊

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



# PUZZLE FUSION LUMINES<sup>™</sup> + PLUS

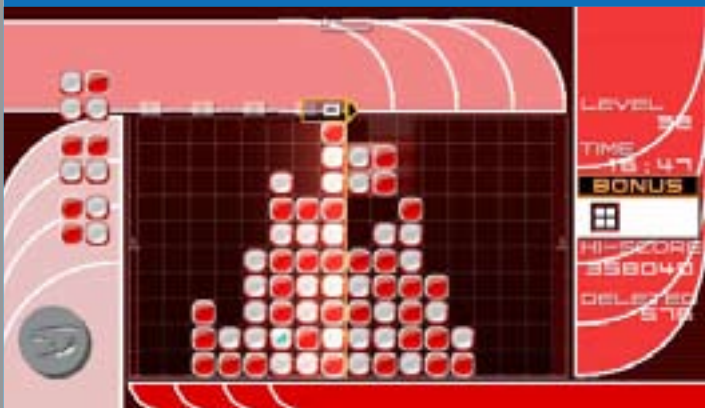
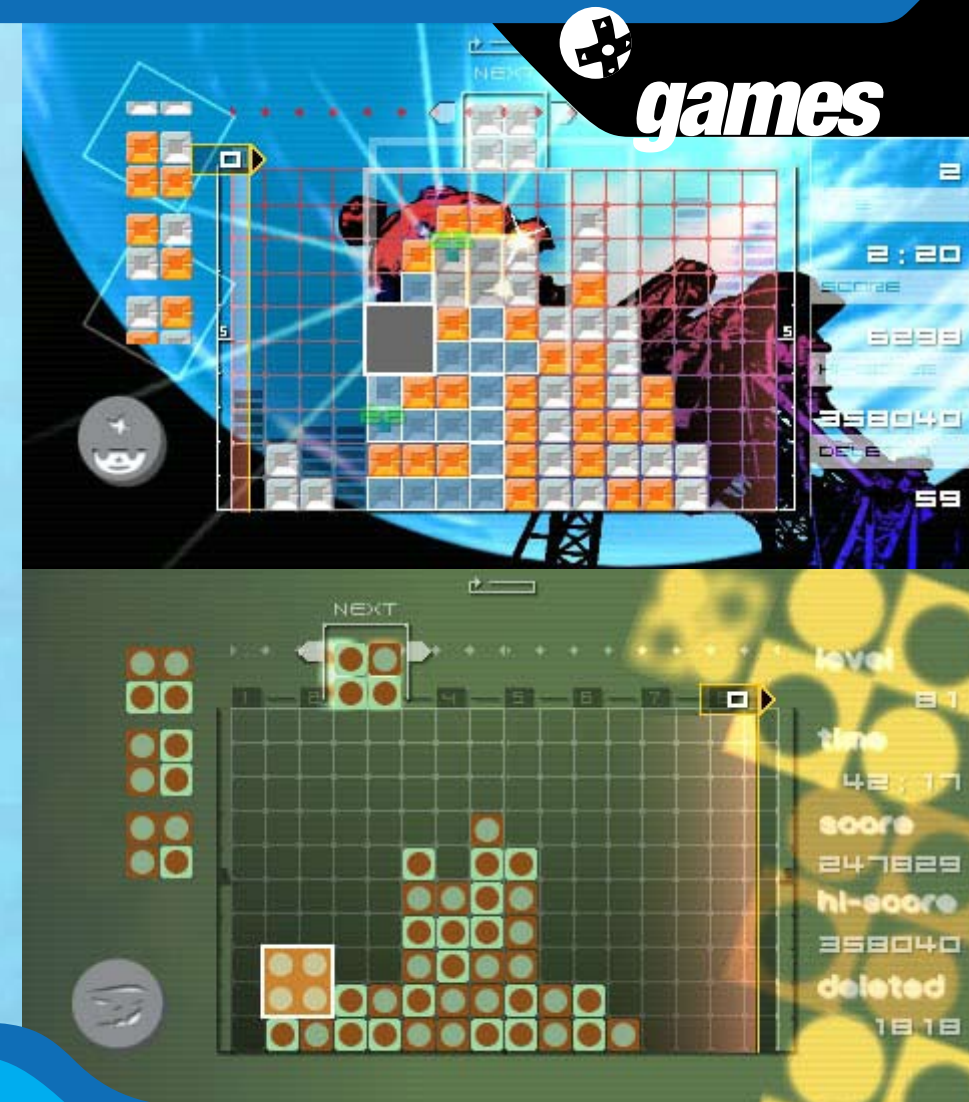
## PUZZLE DÉJÀ VU

Quando *Lumines* foi lançado para o PSP em 2005 fiquei bem ressentido pois não teria como jogá-lo. À época, o portátil da Sony era muito mais caro e encontrar games para o console era tarefa difícil, ainda mais um puzzle, estilo geralmente relegado a segundo plano no mercado.

Com esta versão vitaminada para PS2 finalmente pude aproveitar esta pitoresca proposta de Tetsuya Mizuguchi, publicada pelo estúdio dele, o Q Entertainment.

Em poucas palavras, esta é a novidade de maior relevância de **Lumines Plus**: possibilitar que um público mais amplo possa experimentar este psicodélico quebra-cabeça até então exclusivo da plataforma de bolso.

De resto o jogo é praticamente o que você já viu no PSP ou até mesmo no recente *Lumines Live*, versão exclusiva para Xbox 360 vendida apenas pela rede online do console. O objetivo continua sendo usar quadriláteros formados por quatro quadrados de duas possíveis cores para formar outras figuras geométricas compostas



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

**NOME:** Lumines Plus

**PLATAFORMA:** PS2

**DESENVOLVIMENTO:** Q Entertainment

**PUBLICAÇÃO:** Disney Interactive Studios

**SITE:** [buenavistagames.go.com/lumines/](http://buenavistagames.go.com/lumines/)





games



por apenas uma coloração. Elas então são eliminadas por um risco que cruza horizontalmente de tela, cuja velocidade varia de acordo com o ritmo da música eletrônica.


Falando francamente, **Plus** é um apanhado de tudo o que há no título original com elementos da edição *Live* e até da iminente seqüência, a ser lançada ainda neste semestre para o portátil em que nasceu.

Contudo, isso não se reflete de maneira aguda no que mais interessa: a jogabilidade. *Lumines II* não trará nenhuma inovação neste quesito, então o conteúdo extra no PS2 se resume a novos desafios no modo Challenge e alguns novos papéis de parede para partidas solo.

Outro aspecto positivo na conversão para console é o frenético e instigante multiplayer em tela dividida que, obviamente, dispensa a necessidade de outro aparelho. O bacana é que a própria mecânica destas disputas favorece a adaptação para o televisor, já que os jogadores compartilham o mesmo campo de visão.

Um ponto a ser criticado é o desleixo em relação ao visual, que não apresenta nenhum avanço. Nem uma firula, algum tipo de efeito de luz ou ao menos resolução melhorada nos avatares que continuam aparecendo meio pixelados demais quando se movimentam. Claro que não prejudicam em nada a jogabilidade ou diversão, mas considerando-se que é um título de mais de um ano espera-se certo apuro nas menores sutilezas.

Outro exemplo de preguiça nesta conversão é a ausência de mais músicas novas. São pouquíssimas, na maioria providas de outras versões de *Lumines* e demoram a ser acessadas, tornando o **Plus** do título menos tangível do que deveria.

Mas a explicação para tal depreciamento no trabalho de adaptação justifica-se na medida em que o game conserva a essência de puzzle viciante embalado por música eletrônica simples e competente – ainda que algo um pouco mais elaborado ou empolgante não machucaria o ouvido de ninguém. Não chega a ser um sucessor de *Tetris* como muitos propalaram à época em que saiu para *PSP* (de fato, duvido que isso um dia ocorrerá), mas certamente tem de figurar no seu banco de reservas ao lado de *Meteos* (que, aliás, também tem Mizuguchi como um dos designers), *Puzzle Bobble*, *Tetris Attack* e *Super Puzzle Fighter II*.

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



# BURNOUT™ DOMINATOR

## MAIS VELOZ, MENOS DESTRUTIVO

Geração próxima do fim, fica a certeza que *God of War II* exibiu o melhor visual no *PlayStation 2*. Mas através dos quase sete anos de idade do console, certas desenvolvedoras, além do estúdio de Santa Mônica da Sony, também se destacaram em explorar ao máximo a CPU Emotion Engine e o processador gráfico Graphics Synthesizer, tais como Konami, em *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, Namco em *Ace Combat Zero: The Belkan War* e Soul Calibur 3, Polyphony Digital em *Gran Turismo 4* e, indubitavelmente, Criterion Games em *Black* e em *Burnout*. **Dominator**, o mais recente jogo da franquia, chega, como de praxe, com motion blur, faíscas cintilantes no *PlayStation 2* e também no *PSP*. Dominador. Rápido, mas não tão destruidor.

Poucos se devem dar conta, mas **Dominator** é nada menos do que o quinto da série para *PS2*, que ficou realmente conhecida após *Burnout 3: Takedown*, jogo que marcou a mudança de publicadora: saiu a Acclaim, entrou a gigante EA Games. Coincidência ou não, ocorria uma alteração peremptória: a tônica passou a ser a destruição em detrimento das disputas automobilísticas. Sem dúvidas, essa alteração foi deveras significativa, fazendo com que a franquia ombreasse com grifes do naipe de *Need for Speed* (que é da própria Electronic Arts) e *Test Drive* em termos de popularidade, não em essência, obviamente. Na sequência, *Burnout Revenge*, vieram aprimoramentos gerais em favor de mais destruição.

Porém, esse senso de demolição se esvaiu em **Dominator**. O modo Crash, em que é era possível propagar o caos pelo trânsito com batidas e engavetamento de veículos, não mais existe, o que pode decepcionar os fãs dos predecessores. No lugar dele, vieram três novos: Drift Challenge, que pontua as derrapagens; Maniac, que privilegia a pilotagem perigosa, tal como andar na contramão e, por último, Near Miss Challenge, que exige que você faça finas nos carros. De resto, um mix das modalidades de



## games

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

NOME: Burnout Dominator

PLATAFORMA: PS2, PSP

DESENVOLVIMENTO: Criterion Games

PUBLICAÇÃO: Electronic Arts

SITE: [www.ea.com/burnout/dominator](http://www.ea.com/burnout/dominator)





games



*Takedown* e *Revenge*, como *Race* (corrida convencional), *Road Rage* (fechadas nos outros carros) e *Burnout Challenge* (pontos conquistados por meio do supercharge, cujos detalhes verá a seguir).

Como em toda a série, o turbo é o ponto crucial do jogo. Para encher a barra indicada na parte inferior da tela é necessário dirigir perigosamente e assim acionar o supercharge segurando de forma contínua o L1. Quanto ativado, se você conseguir não bater em ninguém, a mesma barra se encherá novamente, agora valendo pontos em dobro.

Quando estiver correndo a mais de 200 quilômetros por hora no turbo, ficará explícita mais uma vez a competência da *Criterion* quando o assunto é visual. Motion Blur, taxa de sessenta frames por segundo e texturas de asfalto detalhadas proporcionam a melhor sensação de velocidade em jogos de corrida. Raspe em outros veículos: faíscas cintilantes irão invadir a tela. Nada de slowdowns. Cenários fabulosos, enfim, tudo o que você já está acostumado na série *Burnout*.

Em relação ao áudio, também competência: os motores soam de maneira bem convincente. Sobre a trilha sonora: desde *Takedown*, a série passou a usar músicas licenciadas músicas de bandas variadas, tais como *Fall Out Boy*, *Franz Ferdinand* e *The Ramones*, abrangendo diversos estilos musicais: punk rock, hard rock, rock inde, emo, hip-hop etc. Muito por conta disso, a recepção é bastante diversificada. A OST de **Dominator** tende acontecer o mesmo, uma vez que é igualmente eclética. Ao todo, 36 faixas de 33 artistas diferentes, como *Killswitch Engage*, *The Sword*, *Army of Anyone*... Tem até da cantora canadense Avril Lavigne, com a música "Girlfriend", lançada em single e parte álbum recém-lançado *The Best Damn Thing*, cantada em quatro versões: inglês, japonês, espanhol e mandarim (?).

**Burnout Dominator** é uma grande despedida da série no *PlayStation 2* – poderia ser também do *Xbox*, caso a *Microsoft* não abandonasse o console – e uma outra opção de jogos de corrida no *PSP*. Decepção para os sedentos por destruição, mas espetacular para os que querem apenas correr em alta velocidade, desviando de caminhões e carros na contramão. ◯

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




**games**
**NOME:**

Test Drive Unlimited

**PLATAFORMA:**

PS2, Xbox 360, PC, PSP

**DESENVOLVIMENTO:**

Atari

**PUBLICAÇÃO:**

Atari

**SITE:**
[www.testdriveunlimited.com](http://www.testdriveunlimited.com)
**GRÁFICOS:**

★★★★★★★★

**8,5**
**SOM:**

★★★★★★★★

**8,5**
**JOGABILIDADE:**

★★★★★★★★

**8,0**
**DIVERSÃO:**

★★★★★★★★

**8,0**
**NOTA FINAL:**

★★★★★★★★

**8,2**

# TEST DRIVE

*unlimited*

## ROTA ALTERNATIVA TROPICAL

Um fato incontestável no mundo dos jogos eletrônicos é que *Gran Turismo* é o melhor de simulador de corridas automobilísticas. Tal posto é almejado por outras franquias de renome como *Forza Motorsport*, *Project Gotham Racing* e a veterana *Test Drive*.

Esta última parece ter percebido que se trata de uma batalha perdida e decidiu assim tentar algo novo. Não, não é uma versão *Test Drive Kart Racing Fun*, com mascotes fofinhos, bombas e cascas de banana sendo arremessadas pela pista. Com **Unlimited**, a Atari conseguiu encontrar um caminho de manter a série viva sem colidir de frente com *GT*.



## UM PARAÍSO A EXPLORAR

O grande atrativo de **TDU** não são as disputas entre bólidos, mas sim onde elas ocorrem: a ilha do Havaí. E quando digo Havaí me refiro ao país inteiro, por completo. Aqui você encontrará uma reprodução geográfica virtual feita por meio de fotos de satélite extremamente fiel à realidade – ao menos é isso que afirma a Atari; nunca fui à terra do surfe e não posso comprovar.

Parecida ou não, fato é que a ilha é a grande estrela. Passear pelas centenas de quilômetros quadrados digitais é prazeroso e, por vezes, mais atraente que as próprias corridas.

O visual não chega a ser estonteante – como se espera de consoles de nova geração – mas é competente a ponto de criar um ambiente agradável e bonito que lembre uma ilha tropical. Mesmo no *PS2*, com poder de fogo gráfico bem reduzido, o nível é mais do que aceitável, contanto que você não torça o nariz e faça outras caretas para os perenes pop ups pela estrada.





games

Espalhados estão estabelecimentos onde se pode comprar carros, casas, disputar rachas, campeonatos, personalizar seu veículo e por aí vai. O resultado dessa mecânica lembra *Need for Speed Carbon*, *Most Wanted* e *Underground 2* com essa diferença fundamental de ter como cenário o Havaí – o que na minha opinião é milhares de vezes mais bacana que uma cidade vazia e escura povoada por néon.

## DIREÇÃO EM PONTO NEUTRO

Uma vez simulador, nunca aceitarás curvas a 120 por hora. Essa é uma das muitas normas que um jogo de corridas realistas deve seguir e **TDU** se lembra desta e de todas as outras da cartilha também. Exige-se um nível de conhecimento de direção mínimo já que barbeiragens são punidas com segundos de desvantagem em relação ao oponente, acidentes feiosos e até eliminação em algumas disputas.

Contudo, não espere absurdos *Gran Turismianos* como ajuste de amortecedores, preocupação com centro gravitacional do carro e outras minúcias do tipo. **TDU** abdica disso tudo em prol de uma jogabilidade que não seja tão penosa para os novatos. Ou seja, é um simulador bem simplificado, mas sem pender para luxos de arcade, a exemplo de afundar o dedão no acelerador e esquecer que existe um breque.

Um fato curioso é que é (sub)utilizada a engine Havok – isso, a mesma de *Half-Life 2* – o que poderia significar preocupação perfeccionista com o aspecto simulador. Ao contrário, em nenhum momento se percebe aplicação prática do sistema físico, dando a impressão de que foi muito mal usado.

## UMA ILHA COM VARIEDADE

Tal qual rola em todo jogo de corrida de renome, figuram diversas montadoras reais de carros, cada qual com modelos esportivos – daqueles bem caros que não se vê aqui no Brasil. Bacana que são dezenas de estabelecimentos distintos, propiciando uma variedade de escolha absurda. O melhor é o jogo instiga você a conhecer a maioria, já que há provas exclusivas para determinadas marcas ou tipos de veículos.

Como se isso não fosse o bastante, figuram também motocicletas que, ainda que não tenham controles tão precisos como os carros, proporcionam uma experiência diferente de jogo.







games



Enquanto estiver rodando pelas praias, portos e centros urbanos do Havaí, terá à disposição uma excelente e eclética trilha sonora. Há estações de rádio para gostos díspares – desde rock pauleira até música clássica, latina e, claro, havaiana. Ainda que não conte com bandas licenciadas de renome, as faixas da trilha são, em geral, de qualidade. Não decepciona e agrada sem causar frenesi.

## MMORACE

Quando anunciado, **TDU** se gabava de que seria o primeiro MMO de corrida dos videogames. O que de fato acabou ocorrendo, mas isso não chega a ser exatamente um grande trunfo.

O modo online complementa o single player. Na realidade, é tudo igual, com a diferença de que haverá pessoas reais rodando com você pelo Havaí naquele mesmo momento. Basta encontrá-los e piscar os faróis para disputar um racha, mas se quiser seguir fazendo as corridas normais para um jogador você também pode.

Essa dinâmica funciona muito bem e como já existe uma base instalada de jogadores desde a época de testes beta não é difícil achar uma sala com potenciais desafiantes. O principal problema fica por conta do número limitado de pessoas por sala – apenas oito, seja no PS2, X360 ou PC.

## UM LEGÍTIMO NOVA GERAÇÃO

A grandiosidade da proposta de **TDU** traduz-se em um dos primeiros jogos a efetivamente justificar a chegada de videogames de nova geração. Gerar em tempo real um lugar imenso como a ilha do Havaí, aplicar uma engine física complexa (ainda que pouco aproveitada) e suportar jogatina online não é tarefa para os consoles que enfrentam o entardecer.

Tanto que no PS2 rolaram vários cortes: não há motos, nem Ferraris e Maseratis. Há também menos missões e opções de personalização, além das questões gráficas que citei acima. A impressão é clara de que esta edição se trata de um mero picote do que é visto nas outras plataformas. Mesmo assim, não deixa de ser uma das experiências de corrida mais divertidas do aparelho de 128 bits da Sony justamente pela agradabilíssima ambientação.

Aplausos para a *Atari* por encontrar uma forma de proporcionar diversão num gênero tão saturado como este de simuladores. Esta é uma fórmula que ainda pode gerar jogos tentadores se for aumentada. Não seria nada mal incluir mais pessoas por sala no online e disponibilizar outras áreas do mundo para passear em tanta magnitude como acontece aqui. ◊

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



## NA SOMBRA DOS VELHOS COWABUNGAS

O novo filme das *Tartarugas Ninja* não marca apenas a estréia dos esverdeados no mundo dos filmes em computação gráfica, mas também o debut do quarteto em uma nova produtora de jogos. Após a fraude nas quais se constituíram os últimos games da *Konami*, a *Ubisoft* adquiriu os direitos da franquia e aproveitou a deixa do filme para lançar um título obviamente baseado nele.

## PRÍNCIPES TARTARUGAS

O estúdio responsável pela produção de **TMNT** é a sucursal de *Montreal* da *Ubisoft*, por acaso a mesma responsável pelas recentes iterações de *Prince of Persia*. Desta forma, a jogabilidade vale-se da mesma engine que alimenta as peripécias acrobáticas do príncipe asiático.

Contudo, é uma versão simplificada deste sistema já que lima o botão utilizado para realizar ações complexas como andar nas paredes. Em vez disso, basta correr e pular na direção de uma para que seu réptil caminhe por ela tal qual o príncipe. O ponto positivo desta mudança é que agiliza bastante o ato de sobrepujar obstáculos, tornando a ação mais fluida e agradável de ser vista.

Todavia, o excesso de praticidade pode acabar complicando às vezes já que pode ocorrer de você simplesmente querer pular por sobre um buraco e acabar resvalando na parede, acarretando assim numa corrida desnecessária que pode culminar num buraco ou outro tipo de armadilha.



# games

GRÁFICOS:	7,0
SOM:	6,0
JOGABILIDADE:	6,5
DIVERSÃO:	7,0
NOTA FINAL:	6,5

NOME: TMNT

PLATAFORMA: GC, PS2, Xbox 360 e Wii

DESENVOLVIMENTO: Ubisoft Montreal

PUBLICAÇÃO: Ubisoft

SITE: [tmntgame.us.ubi.com](http://tmntgame.us.ubi.com)







games

Os combates bebem da mesma fonte principesca – em especial de *Sands of Time* – primando pela repetição entediante. Os modelos de inimigos são escassos – se passam de cinco já é muito – e os métodos para vencê-los não varia. Some a isso o golpe carregado das tartarugas, que faz com que elas se desloquem a alta velocidade acertando todos os bandidos na área, e os especiais apelões em dupla e o resultado é a impressão de que há batalhas demais, uma vez que elas propiciam desafio quase igual a zero. De fato, os únicos momentos que quebram esse ritmo enfadonho são nos escassos e insossos duelos contra chefes, que desprezam qualquer tipo de estratégia, aceitando um acéfalo esmagamento de botões para serem batidos.

Outra grande falha de **TMNT** é ausência de modo multiplayer, algo pelo qual os títulos da *Konami* eram bem conhecidos. Há de se convir que, pelo fato de tudo ser baseado no recente longa-metragem, é compreensível que em algumas fases se assuma o controle apenas de um dos heróis. Entretanto, mesmo nos níveis em que o quarteto se reúne a ação continua restrita a um triste e solitário jogador. O pior é que não nem mesmo uma fase extra ou modo secreto que permita multiplayer. Lamentável, ainda mais em se tratando de uma marca cujos games sempre valorizaram o trabalho em equipe.

## NÃO TÃO MUTANTE ASSIM

Tal qual ocorre com as lutas, as fases são competentíssimas no quesito repetição. Todas se resumem a seguir em linha reta um caminho pré-determinado. Ir de um ponto a outro matando os ninjinhas malvados pela estrada à frente. Um ponto ainda mais triste é que não há interação com cenário. Nada neles pode ser quebrado, arremessado, destruído e tudo o mais que as boas receitas de beat'em ups prezam (detalhe curioso: na versão de *GBA* isso acontece).

Ao menos, alguns níveis possuem visual caprichado e acabam por distrair, atenuando um pouco as fracas lutas e falta de interatividade com o ambiente. Mas há de se destacar que são belos mais pela composição geral do que pelo esmero gráfico. O visual é fraco e denota preguiça da equipe de produção. O único elemento que se salva – com méritos – são os efeitos luminosos já uma especialidade da *Ubisoft*, ainda mais da equipe de *Montreal*. Ainda assim, efeitos de distorção por calor e suaves feixes de luz não seguram um jogo.





games



## A VOZ DOS NINJAS

O departamento sonoro é limitado, porém competente. A trilha tema é empolgante e as dublagens são realmente convincentes – claro que auxiliadas pelo fato de os protagonistas serem tartarugas, não humanos, e existirem poucas cenas animadas entre as fases.

Nas fases em si predomina uma faixa genérica com tom heróico e poucos e simples arranjos que, se não expressam genialidade e não chamem atenção pela qualidade, também não incomodam.

## PIZZA TIME IS OVER!

Alguns extras bobos (cabeças grandes não são mais engraçadas desde *007 GoldenEye...*) e alguns desafios virtuais à la *Metal Gear Solid* integram o time de extras, assim como algumas artes conceituais e vídeos do filme **TMNT** em si, constituindo-se numa das poucas boas razões para encarar esta aventura do início ao fim.

No final das contas, **TMNT** não é o tipo de jogo que se apóia num filme de sucesso, mas sim numa marca conhecida e em personagens extremamente carismáticos. São sentidas as ausências de figuras familiares como a jornalista April O'Neil, Casey Jones e até mesmo as pizzas e o grito de Cowabunga. Pelo menos, os saudosistas da *Konami* são homenageados por Michelangelo quando ele encontra a hora derradeira (experimente se jogar em um buraco para ouvi-lo falar "Oh! Shellshock!").

Muitíssimo melhor do que as porcarias que a *Konami* lançou nos últimos anos. Mas ainda bem longe de um *Turtles in Time*. ◊

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





especial

# MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES



## UNIDOS PELO ESPÍRITO OLÍMPICO

O mundo dos videogames quase parou quando foi anunciado **Mario & Sonic at the Olympic Games** para *Wii* e *DS*. Mario e Sonic juntos. Outrora rivais da era 16-bits, as mascotes da *Nintendo* e *Sega* e representantes do *SNES* e *Mega Drive*, finalmente vão aparecer em um mesmo jogo. Não é de aventura, mas sim uma coletânea de games esportivos oficial das Olimpíadas em Beijing, China, que acontecerá em 2008. Práticas esportivas variarão entre tênis de mesa, atletismo, judô e natação, com a participação de Mario, Sonic e outros personagens desses universos, como Luigi, Yoshi, Knuckles e Tales. O título será desenvolvido pela *Sega*, publicado por ela mesma nos EUA e no Japão pela *Nintendo*.

Dos criadores originais, apenas Shigeru Miyamoto participará da produção, apenas supervisionando a confecção. A equipe de Sonic, por sua vez, ninguém atuará, já que está totalmente apartada; o programador da obra original e mentor do ouriço, Yuji Naka, deixou o *Sonic Team* e fundou o estúdio *Prope*, o designer de

personagens Naoto Oshima, também saiu da *Sega* e formou o *Artoon*, e o designer de jogo Hirokazu Yasuhara se juntou à *Naughty Dog*. Mais detalhes são escassos.

Isso já poderia ter acontecido há certo tempo. Quando a *Sega* descontinuou o *Dreamcast*, em 31 de janeiro de 2001, e passou a ser uma produtora apenas de jogos, ela passou a lançar seus títulos para os consoles da *Nintendo*. A estima também era recíproca, uma vez que a Big N escalou a softhouse da *Sega*, *Amusement Vision*, para o desenvolvimento de um capítulo de uma de suas principais franquias: *F-Zero GX* do GC, em que pela primeira vez os fãs puderam ver os logos da *Nintendo* e *Sega* na mesma tela. Porém, isso não é nada se comparado com **Mario & Sonic at the Olympic Games**, em que finalmente veremos a reunião do bigode e o ouriço duas gerações de videogames – e mais de dez anos – depois da era marcada pela lendária disputa entre as duas mascotes.◊

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



## Olhar nintendista

### BIGODE SOLIDÁRIO E EMPREENDEDOR

Creio que esta empreitada esportiva do Super Mario reflete perfeitamente a atual cara da *Nintendo*: essa atitude acolhedora e aberta a experimentações que a Big N iniciou com o *DS* e assumiu totalmente com o *Wii*.

Crossovers com o bigodão já não são novidade: ele jogou basquete com atletas reais em *NBA Street V3* e personagens da série *Final Fantasy* em *Hoops 3-on-3*, andou de snowboard em *SSX on Tour* e é um dos favoritos na salada mista que é *Super Smash Bros.*.

O bacana é que desta vez não tem cara apenas de bônus ou curiosidade. O que está em jogo – literalmente – é a realização de um sonho de muitos fãs de videogames. Um acontecimento que há dez anos era simplesmente inimaginável, como se sáísse hoje um *Halo* para *PlayStation 2*.

Claro que não se pode deixar de analisar os interesses corporativos em jogo. Para a *Nintendo* é interessante aproximar *Sonic* pela (ainda) grande popularidade do ouriço. A *Sega*, por sua vez, creio que sai na vantagem maior, pois tem a chance de manter um pouco da honra da própria mascote atrelando-o ao imbatível Super Mario.

Por fim, convenhamos, por mais que seja legal ver os antigos rivais juntos em prol de nossa diversão, não era exatamente uma coletânea de jogos esportivos que os fãs tinham em mente. Mas é compreensível, dado que é um passo muito mais seguro do que se fosse feito um RPG ou game de aventura – o que, de fato, todos querem e esperam. Pelo menos, já está aberto aí o precedente. Caso se confirme a presença de Sonic em *Super Smash Bros. Brawl* (alguém ainda duvida?), será apenas questão de tempo até vermos um *New Mario & Sonic Adventure Galaxy* and *the Secret Rings*. Ou algo assim.◊

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





**especial**

## ***Olhar seguísta*** ***OURIÇO SUPERSÔNICO, MAS HESITANTE***

Pronto, é isso... Está declarado o fim dos tempos. Na teoria, o paradoxo que envolve essa improvável união tem o poder de formar buracos negros com força gravitacional incalculável. A simples pronúncia dos nomes Sonic e Mario em uma mesma sentença gera uma antimatéria capaz consumir todo tipo de vida existente no raio de cinco galáxias.

Pois, contrariando todas as leis da Física Gamer, cá estamos nós para falar de uma união que sempre permeou os sonhos mais íntimos dos jogadores desde a época dos 16-bits. Confirmou-se o jogo que, apesar da temática quase broxante, abre as portas para futuras aventuras fantásticas, situações memoráveis e overdoses de nostalgia.

E verdade seja dita: os últimos jogos da mascote da *Sega* não foram lá essas coisas. Para recuperar a honra, ou pelo menos preservar o que ainda resta dela, vale a pena reduzir a velocidade e dar uma chance para o bigodudo e sua pança; já que, em condições normais, Mario jamais teria como derrotar o ouriço em uma competição esportiva. Mesmo se Sonic estivesse com rubéola e ardendo em 41 graus de febre.

Recaídas seguístas à parte, nessa olimpíada de mentirinha todos ganham: a *Nintendo* por agradar o público permitindo que esse sonho se concretize, a *Sega* por ter a oportunidade de reerguer sua principal franquia e, claro, nós jogadores, que poderemos provar que nosso personagem favorito é mesmo o melhor.◊

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





# especial

## DEZESSEIS ANOS DE RIVALIDADE

Confira os momentos mais importantes de Mario e Sonic nos videogames:

### 1981



Inventado por Shigeru Miyamoto, Mario faz sua primeira aparição no jogo para fliperama *Donkey Kong* ainda como Jumpman.

### 1985



O salto para a fama: Mario protagoniza *Super Mario Bros.*, jogo revolucionário de plataforma 2D para NES.

### 1990



Lançamento nos EUA de *Super Mario Bros. 3*, jogo mais vendido de todos os tempos – excluindo os que vinham junto com os consoles –, com 17,28 milhões de unidades comercializadas.

### 1991



Sonic estréia – como um chaveiro – no jogo de corrida para fliperama, *Rad Mobile*.



No mesmo ano, ganha a sua própria aventura, *Sonic the Hedgehog*, para Mega Drive.



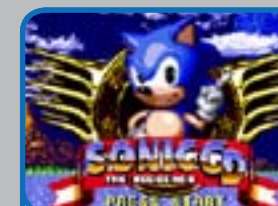
O bigode faz sua incursão nos 16-bits com *Super Mario World* do Super Nintendo, primeiro jogo do Yoshi e da Casa-Fantasma.

### 1992



Mega Drive é agraciado com *Sonic the Hedgehog 2*, jogo considerado por muitos fãs melhor do que o predecessor. Nele estréia também a raposa Tails.

### 1993



É lançada uma das melhores aventuras do ouriço: *Sonic CD*, para o Sega CD, add-on do Mega Drive.

### 1994



Aterrissa no Mega a terceira aventura do azulão para o sistema, *Sonic the Hedgehog 3*, primeiro jogo em que aparece Knuckles.





**especial**

**1995**



Mario comemora dez anos de vida voltando a ser bebê com o memorável *Super Mario World 2: Yoshi's Island* do Super Nintendo.

**1996**



O encanador ganha a voz de Charles Martinet e vira poligonal em *Super Mario 64*, revolucionando os jogos de aventura.

**1999**



Três anos depois de Mario, Sonic finalmente vira 3D em *Sonic Adventure*, jogo do Dreamcast.

**2001**



Eis uma aventura 3D digna da fama do ouriço: *Sonic Adventure 2*. Pena que a Sega parece ter esquecido disso ao fazer o meia-boca *Sonic Heroes*.

**2002**



*Super Mario Sunshine* é lançado para GameCube espirrando água para todos os lados. Não é revolucionário como *Super Mario 64*, mas muito bom.

**2006**



A bancarrota: o funesto *Sonic the Hedgehog* aporta no PS3 e 360. Aqui o ouriço falece e ainda ressuscita com um beijo da Princesa "Final Fantasy" Elise.

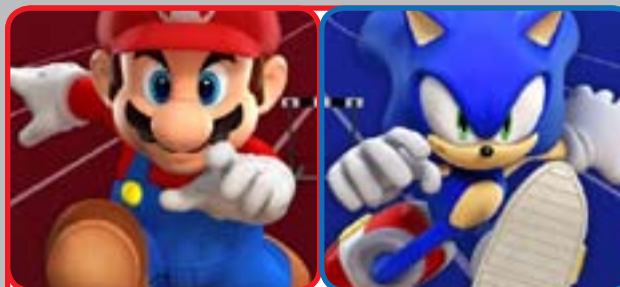
**2007**



Nem tudo está perdido: o ótimo *Sonic and the Secret Rings* é lançado para Wii usando o sensor de movimentos em uma aventura pelas Arábias.



Mario fará viagens intergalácticas em *Super Mario Galaxy* para Nintendo Wii. Claro, o jogo de aventura utilizará o Wiimote.



Pela primeira vez, as mascotes rivais da Sega e Nintendo aparecem em um mesmo jogo: *Mario & Sonic at the Olympic Games* para Wii e DS.



Mario retorna às duas dimensões no sensacional *New Super Mario Bros.* para Nintendo DS, alcançando a marca de 9,39 milhões de cópias.



game life



## Primeiro de abril BOBOS E MENTIROSO

Se você tem um mínimo de senso de humor e espírito esportivo, há de concordar comigo quando digo que enganar alguém no dia dos bobos é extremamente divertido. Ainda melhor se a brincadeira for com requintes de crueldade, sobre aquilo que a vítima mais gosta. Este ano uma página da *Official Nintendo Magazine*, da Inglaterra, trazendo um céu estrelado e a promessa do anúncio de um novo jogo na edição seguinte, atizando a desconfiança (e esperança) de muitos.

Nintendistas de plantão começaram a especular, até que um deles resolveu sobrepor no computador uma famosa ilustração de *NiGHTS* (clássico jogo do extinto videogame *Sega Saturn*), apenas para descobrir que a ilustração se encaixava perfeitamente no céu estrelado da página. Mas sendo a tal edição seguinte justamente a do mês de abril, a alegria logo deu lugar à revolta por acreditarem ter sido vítimas de mais uma cruel pegadinha de abril. Afinal, com essas coisas não se brinca. Mas isso até o editor da revista vir a público para esclarecer que eles nunca fariam isso e, embora pudesse confirmar sobre o que se tratava a página-teaser, todos poderiam ficar tranquilos pois não se tratava de uma mentira. Por que comecei com uma pegadinha que não é realmente uma pegadinha? Porque foi aí que tivemos a idéia de fazer essa matéria, seu bobo.

A história do Dia da Mentira nos games começa, passa e continua até hoje na revista americana *Electronic Gaming Monthly*, matriz da *EGM Brasil*. Com a popularização dos sites de Internet na última década é óbvio que a cultura dessa mentirinha anual se fortaleceu a ponto de ser impossível traçar uma linha do tempo com todas as enganações. Mas a *EGM* gringa continua sendo a mais memorável produtora dessas falsidades divertidas.

Em 1991 a revista publicou um código que habilitaria o personagem Simon Belmont em um jogo das *Tartarugas Ninja*. O código era simplesmente impossível de executar, mas mesmo assim muitas pessoas acreditaram. Em 1992 veio a que possivelmente é a mais famosa de todas as pegadinhas: um procedimento para enfrentar o personagem secreto Sheng Long (que muitos acreditam ter servido de inspiração para a posterior criação de Akuma). A instrução era ridícula: era preciso chegar ao último chefe sem ser acertado uma única vez e a luta final deveria ter dez rounds de empate nos quais ninguém poderia tomar nenhum tipo de dano! Então Sheng Long apareceria, detonaria o chefe e o desafiaria. Mesmo praticamente impossível, novamente muitos acreditaram.





Em 1994 a coisa rolou ao contrário: foi publicada a dica verdadeira para habilitar o movimento de Hadouken no *Mega Man X*, mas todo mundo achou que fosse piada. Em 97 a manha do Sheng Long foi reutilizada, mas dessa vez atualizada para *Street Fighter III*. Já em 98 o código falso da vez permitia no jogo *GoldenEye 007*, de *Nintendo 64*, que se usasse James Bond com aparência de todos os atores que já o interpretaram no cinema. O fato é que a *Rare* realmente modelou personagens com as características dos atores, mas somente o de Pierce Brosnan (o então intérprete do agente) foi liberado para ser usado no jogo. Para vê-las, era necessário usar o acessório *GameShark*, que modifica a programação do jogo.

Mais tarde, no ano 2000, a revista publicou uma reportagem sobre a volta do falecido console *Intellivision* em nova versão. Na mesma edição havia a notícia de que *Conker's Bad Fur Day*, antes anunciado como mais um jogo fofinho de plataforma para o *Nintendo 64*, havia tomado novo rumo e se transformado em um jogo para o público adulto. Os leitores ficaram divididos sobre qual das duas era a notícia falsa. Em 2002 a revista se antecipou cinco anos e publicou uma nota que pode estar virando verdade somente agora: *Sonic* estaria presente em *Super Smash Bros*. Em 2004

a mentira foi o bizarro anúncio do lançamento de dois jogos estilo *Mario Kart*, mas no universo de *Senhor dos Anéis*. Ambos seriam para *PSP*: um inspirado na trilogia literária e outro na trilogia cinematográfica.

No ano passado a publicação novamente acertou a notícia, mas errou a data: a *Apple* lançaria um aparelho chamado *iGame*, específico para jogos. Hoje em dia, como se sabe, a geração atual de *iPods* é capaz de rodar alguns jogos simples. E neste ano, para terminar, a brincadeira foi escancarada: um preview de um título extremamente improvável chamado *Mushroom Kingdom Hearts*. O jogo seria uma aventura inédita, para *Wii*, estrelando os protagonistas da franquia *Kingdom Hearts* (que por si só já é uma fusão da série *Final Fantasy* com os personagens da *Disney*) e da série *Mario*, da *Nintendo*. O preview até incluía uma montagem estilosa, mas estava muito na cara que era mentira.

Mas e o Brasil, fica de fora? Aqui a brincadeira ainda não pegou de vez, tendo sido executada poucas vezes. Quem conta um pouco das peripécias de primeiro de abril é Fabio Santana, editor da revista *EGM Brasil* e editor executivo do núcleo de games da *Futuro Comunicação*.

E fique atento, pois você pode cair em uma dessas brincadeiras a qualquer momento, em qualquer lugar... Boa sorte. ◊

Por Fabio Bracht (stratofabio@gmail.com)





game life

### Conte para os leitores da Arena Magazine como foram as brincadeiras de primeiro de abril de vocês.

Fabio Santana: Bom, no ano de 2005 nós fizemos três pegadinhas de primeiro de abril. Uma delas foi o lançamento da revista “*SuperDicas PolyStation*”, que surgiu a partir de uma montagem que o Mario AV [editor de arte e designer de todas as capas da editora na época] fez. O conceito inicial partiu dele, então comecei a viajar no texto, incluindo matérias sobre o *Street Fighter II* da Yoko Soft, o *Mario Fighters*, o *Sonic* para NES e mais um monte de bizarrices piratas, como se fosse um release de uma revista de verdade.

### Houve mais brincadeiras naquele ano, não?

A outra brincadeira foi a primeira imagem de *Final Fantasy XIII*. Essa quis fazer para parecer real mesmo. Inventei uma história de que o jogo estaria sendo feito pela *Square Development Division-1*, do produtor Yoshinori Kitase e diretor Tetsuya Nomura (o que acabou sendo verdade), e que eles estavam trabalhando em conjunto com o Hironobu Sakaguchi da *Mistwalker* (um sonho para os fãs, mas um cenário impossível). Então peguei uma imagem em CG bem trabalhada no Google e incluí na notícia. Se bem que as imagens do game de verdade estão mais bonitas que aquela.

E teve uma terceira, acho que era “*Sony compra Nintendo*” ou “*Microsoft compra Sony*” – algo assim. Para aumentar a credibilidade, publicamos as três notícias no dia 31 de março. O resultado foi que muita gente acreditou! Alguns desconfiaram, mas muita gente caiu. As farsas só foram desmascaradas na segunda-feira dia 4, quando revelamos a brincadeira.

### Vocês são uns maldosos (ainda que criativos). E nos anos seguintes, rolaram novas brincadeiras memoráveis?

Eu me lembro de uma do ano passado que o Gilsomar Livramento, [colaborador da editora] fez. Era uma versão de *Metal Gear Solid* para *Nintendo DS*, focado na história de Frank Jaegger, o cyborg-ninja. Ele montou a capa do jogo e até uma tela bem elaborada, com mapa em uma das telas e ação na outra. Ele fez parecer que a notícia tinha vazado da própria *Kojima Productions*, e colocou a foto de um japonês jogando, aparentemente dentro do estúdio. Novamente, muita gente acreditou.

### E esse ano, podemos ficar de guarda aberta ou é melhor manter orelhas em pé?

Recomendaria abrir a guarda. Nosso site é confiável e só dá notícias quentes.

### A Arena Magazine agradece a entrevista, senhor Santana. Mas antes de terminarmos, como está o clima na redação depois do recente anúncio de que os impostos sobre os games no Brasil serão finalmente reduzidos e tudo ficará barato?

Acho que isso possibilitará uma queda de preço do *Metal Gear Solid 4* dublado em português. Todos aqui estão esperançosos por isso!







game life



## A MENTIRA ORIGINAL

O primeiro dia do mês de abril popularizou-se como Dia da Mentira durante o reinado de Carlos IX, na França, na segunda metade do século XVI.

O monarca instaurou um novo calendário que estabelecia o primeiro de janeiro como início do ano. Contudo, o mês de abril principiava exatamente no mesmo dia em que os anos começavam pelo calendário anterior, gerando grande confusão não apenas em território francês, mas também em toda a Europa.

Como forma de celebrar a antiga passagem de ano, as pessoas pregavam peças umas nas outras contando pequenas lorotas, simbolizando assim a própria data: um Reveillon de mentira. [O](#)

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

## RESIDENT HADOUKEN EVIL

À época do lançamento de *Resident Evil 2* veio a público um dos boatos mais famigerados de todos os tempos: era possível habilitar Akuma, da série *Street Fighter*, como personagem jogável no survival horror da *Capcom*.

Como já era de se esperar, o tento era absurdamente difícil de ser obtido. O mais bizarro é que se popularizaram dois métodos diferentes para esta façanha inexistente. Um consistia em terminar o jogo quatro vezes, em todos os cenários conseguindo ranking S sempre.

Outro macete era encerrar a aventura em menos de três horas, salvando no máximo cinco vezes, sem utilizar itens para recuperar energia e usando apenas a pistola para atacar os inimigos. [O.C.P.](#)

## A SEGUNDA PARTE DE UM OITAVO

A piada do extinto site *Gaming Intelligence Agency* em 1999 brincava com algo que parecia impossível: a *Square* planejava lançar uma seqüência direta de um *Final Fantasy*.

O jogo se chamaria *Final Fantasy Gaiden* e daria continuidade ao enredo de *FF VIII*. O principal atrativo ficaria para o fato de o enredo ter como protagonista Seifer, rival de Squall Leonheart, em uma jornada em busca de redenção pessoal pelos erros cometidos no passado.

*Gaiden* viria em 2 CDs e ainda teria como personagens jogáveis Fuujin, Raijin, Laguna, Kiros, Ward e até as versões *FF VIII* de Biggs e Wedge.

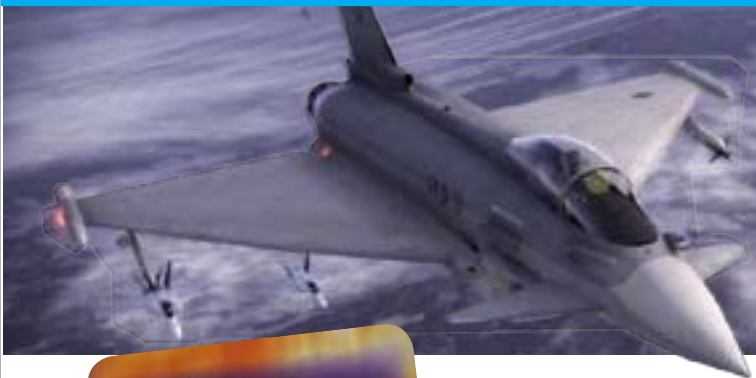
A pegadinha foi tão elaborada que fotos e até um vídeo foram forjados pelo pessoal do *Gaming Intelligence Agency*.

Mal sabiam eles que quatro anos depois a *Square* realmente conceberia uma continuação direta de um episódio numerado de *FF* sob a forma do controverso *Final Fantasy X-2*. [O.C.P.](#)





**mais**



## VÔO LIMITADO

Apesar de a *Namco* ter anunciado inicialmente o simulador de vôo **Ace Combat 6: Fires of Liberation** apenas para o *Xbox 360*, a produtora também lançará o jogo para outros consoles – aparentemente o *PLAYSTATION 3* – no futuro. Ou seja, a exclusividade será temporária, assim como acontecia com os episódios da série *GTA* no *PS2* e que depois aportava no *PC* e *Xbox*.



## O RETORNO DO PIERRÔ

Jogo lançado para o *Saturno* em 1996, *NiGHTS into Dreams...* era mais uma das diversas franquias abandonadas pela *Sega*. Pois bem, era. Depois de onze anos, a franquia de aventura retornará no *Nintendo Wii*. **NiGHTS: Journey of Dreams** chega ao mercado no final deste ano. Vale lembrar que o idealizador do game, Yuji Naka, não participará do projeto uma vez que ele saiu do *Sonic Team* recentemente para fundar o estúdio *Prope*.



## PRÓXIMA CIDADE: NOVA IORQUE

Depois de a contagem regressiva no site oficial do **GTA IV** para a revelação do trailer, finalmente a *Rockstar* liberou as primeiras informações acerca do jogo que chegará ao *PLAYSTATION 3* e *Xbox 360* no dia 26 de outubro desse ano. O protagonista da vez é Niko Bellic, uma pessoa normal que acaba sendo levada para o mundo do crime em Nova Iorque. Haverá modo multiplayer online, mas, de maneira infeliz e decepcionante, não haverá aviões para pilotar, como sem *San Andreas*.



## ZUMBIS INVADEM O WII

Depois de chegar ao *GameCube*, *PlayStation 2* e *PC*, **Resident Evil 4** também será lançado para *Nintendo Wii*. O jogo trará os mesmos extras da versão para *PS2* e, obviamente, fará o uso do sensor de movimentos do *Wiimote*. A previsão de lançamento fica para o dia 31 de maio no Japão.

Além disso, a *Capcom* revelou mais informações acerca de **Resident Evil: The Umbrella Chronicles**, jogo da série survival horror que também chegará ao console da *Nintendo*.

A perspectiva não será em terceira pessoa, como em outros da franquia, mas sim em primeira com uma trajetória pré-definida. Sobre a história, o título fará mais revelações da escabrosa organização *Umbrella Corporation* trazendo à baila acontecimentos obscuros de *RE0*, 1, 2 e 3.



# Crise Infinita

## O MUNDO EM CRISE

Depois de 25 anos do lançamento de *Crise nas Infinitas Terras*, a DC Comics resolveu comemorar o evento com uma nova megassaga que promete abalar os alicerces do Universo DC: **Crise Infinita**. Atualmente em seu terceiro número no país, traz de volta vários personagens que julgávamos perdidos e/ou mortos para a atual cronologia da editora. Vamos tentar dar um gostinho do que trata a série nas próximas linhas.

Depois dos eventos de *Contagem Regressiva para a Crise Infinita*, o mundo não anda um lugar muito bom para quem deseja ser um herói: Batman, Superman e Mulher Maravilha, entre outros, não se olham mais nos olhos a Liga de Justiça foi desfeita e um bando de andróides denominados OMAC declarou guerra aos heróis e vilões de todo o planeta.

Além disso, o Espectro enlouqueceu sob a influência da nova encarnação do vilão Eclipso, entrando em guerra contra todos os magos e feiticeiros de plantão, os vilões em geral se reuniram sob a liderança de Lex Luthor e mais alguns vilões como o Exterminador, por exemplo, para jogar segundo as regras estabelecidas pelos heróis: “Vamos nos juntar, já que uma guerra intergaláctica em andamento se avizinha de nosso planeta, ameaçando trazer mais caos e destruição do que nossos heróis acham saudáveis”. E tem gente que reclama da vida...

Escrita por Geoff Johns e com arte de Phil Jimenez, a nova minissérie da *Panini Comics* traz ainda de volta alguns personagens que não vemos há algum tempo (25 anos, para ser mais exato): O Superman da Terra Paralela e sua esposa Lois Lane, o Superboy Primordial (na versão da *Abril* ele era o Superboy da Terra 7) e Alexander Luthor, último sobrevivente da Terra U. Estes personagens retornam com a intenção de fazer com que os heróis encontrem o caminho perdido e consertar toda a bagunça que se estabeleceu no atual universo DC.

Ao todo, a minissérie **Crise Infinita** conta com sete números. Tem um bando de gente morta que volta e um bando de gente viva que morre. Está bom o suficiente? ? Pois aguarde, porque melhora...♡

Por José Leite Siqueira Jr. (thenerdmaster@gmail.com)

### CRISE INFINITA

**Roteiro:** Geoff Johns

**Desenho:** Phil Jimenez e George Pérez

**Editora:** Panini Comics

**Formato:** 17 cm x 26 cm

**Páginas:** 40

**Preço:** R\$ 5,90







# ***Sandman: Vidas Breves***

## **VIDAS SEM RUMO**

Imagino que o leitor conheça a série *Sandman* de Neil Gaiman e a sua importância para o mercado dos quadrinhos, tanto como sucesso de crítica, como material de referência para outros autores. Dito isso, seguem informações úteis sobre a nova edição encadernada de **Vidas Breves**, sétimo livro da saga. Se você já leu, algumas você provavelmente sabe... Caso não... Seja bem-vindo ao mundo de Gaiman.

Seguindo a qualidade dos livros anteriores, está impecável. Adquiri a minha assim que saiu e, ao contrário dos outros, são contos inéditos para mim e para muitas pessoas, que tiveram a dificuldade de conseguir ler a série completa quando era publicada pela editora *Globo* em revistas semi-descartáveis. Logo de cara, me surpreendi com a qualidade do editorial e design das páginas internas, que me chamou mais a atenção do que nas edições anteriores.

Nessa história temos como centro da trama Destruição, o irmão perpétuo que abandonou o seu cargo. Delírio acaba sendo a protagonista e Sonho, o seu parceiro, que resolve ajudar a irmã mais nova em virtude de um momento de decepção amorosa. Os dois então partem em uma jornada em busca do irmão sumido. Por meio dessa premissa, Neil Gaiman conta diversas histórias que envolvem os Perpétuos, que não revelarei para não estragar surpresas.

Quem são os Perpétuos? Explicarei melhor depois sobre cada um. Pense em divindades que não são deuses... Aspectos da vida. Mas acima de tudo.. Uma família.

Com o seu modo de contar excelente, sempre reflito que histórias em quadrinhos só não são literatura respeitada por culpa exclusiva da maioria dos outros autores, que não levam a sério o que escrevem como ele levou. Histórias em quadrinhos não deveriam ser em sua maioria sobre super-heróis, contos infantis ou o raio que o parta. Acima de tudo isso, são histórias. Por isso que cinema hoje em dia é levado a sério, mas quadrinhos nem tanto. Ambas são mídias praticamente iguais... A arte de contar histórias usando imagens. Uma delas animada e com som. A outra não. Retire a imagem e som de ambas e você terá literatura, o cerne de toda obra.




São poucas as pessoas jovens que gostam de ler um bom livro hoje em dia, mas *Sandman* deve ser degustado da mesma maneira. Quem sabe ajude quem nunca leu quadrinhos a encarar a mídia de outra forma, lendo todas as páginas com calma, se possível. Nenhuma informação é de se jogar fora. Referências históricas reais, mitologia grega, criatividade do autor. Tudo é montado como um excelente quebra-cabeças... Peças antigas são usadas... Mas formam um novo quadro.

Assim como toda saga de *Sandman*, **Vidas Breves** pode ser lido separado dos outros livros (e acho que esse é o motivo dos encadernados não serem numerados) mas seguem uma única história linear, formada por inúmeros contos independentes. O ideal é ler tudo. E na ordem. Merece lugar de destaque na sua estante ao lado de qualquer enciclopédia ou almanaque. Separe um dinheirinho que vale a pena ter para a vida toda. Pois é aqui que você vai ler histórias em quadrinhos com conteúdo adulto, mas que não precisa ser necessariamente com sexo, explosões, sangue, palavrões e piadas flatulentas, para ser considerado dessa faixa etária.

Pois se nos EUA e no Japão temos obras de qualidade e bem diversificadas, porque aqui no Brasil têm que ser diferente? Incentive a leitura.

Um adendo final:

Dos 7 Perpétuos – Sonho, Delírio, Destino, Morte, Desejo, Destruição e Desespero, não me lembro de Sonho sonhar, ou revelar que ele faz, apesar de ser o rei dos sonhos e pesadelos. Aliás, ele é um dos mais lúcidos personagens da série. Já todos os outros perpétuos (com exceção da Morte, que parece adorar a vida) possuem e afetam neles mesmos o que eles são. Destruição destruiu até mesmo o seu cargo. Destino está preso ao seu destino de eternamente ficar ao livro. Desejo só pensa no que ela quer e Desespero está à beira de um colapso. Já Delírio... Coitada... Preciso dizer?

Com o que o Sonho sonha? 

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

### SANDMAN – VIDAS BREVES

**Roteiro:** Neil Gaiman

**Desenho:** Jill Thompson

**Editora:** Conrad Editora

**Formato:** 19 x 28,2 cm

**Páginas:** 264

**Preço:** R\$ 66,00





## Para comprar hoje SETE SOLDADOS DA VITÓRIA

Grant Morrison (Também conhecido como O CARA nos corredores das maiores editoras do planeta) ataca novamente: desta vez ele surge com a maxissérie **Sete soldados da vitória**, em que recupera o vigor de alguns personagens de segundo (terceiro??) escalão da *DC Comics*, como Klarion o menino Bruxo, Zattana, Frankenstein e Senhor Milagre (para citar alguns). O enredo se desenvolve de maneira alucinada e descontinuada (como só o escocês maluco é capaz de conceber): foram sete minisséries independentes (uma pra cada personagem), cada uma com sete números, além de uma minissérie em dois capítulos que conta a história principal que une todos estes personagens, totalizando 51 revistas. O prazer de ter todo este material em mãos virá em oito edições. O preço ainda não foi definido.

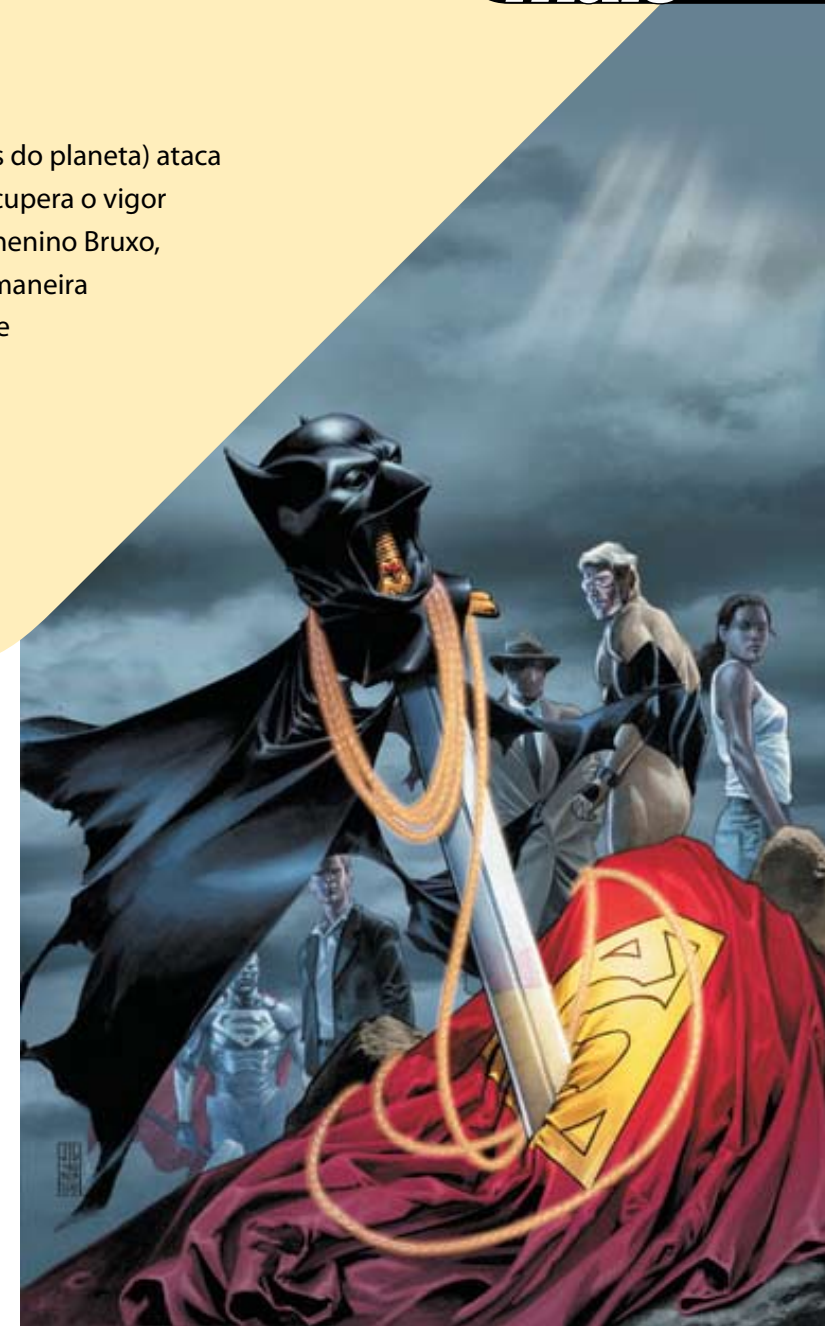
**Panini Comics****Páginas: 96****Preço: R\$ 6,90**

## Para comprar no futuro

**52**

Minissérie que dá continuidade a tudo o que for decidido durante a *Crise infinita*. Publicada originalmente em 52 capítulos semanais, a história conta tudo o que aconteceu com os heróis da *DC Comics* durante o ano seguinte à *Crise Infinita*, atualmente publicada pela *Panini* no Brasil. Tal minissérie vem para preencher o espaço deixado pelo pulo de cronologia que a editora dará ao final de *Crise Infinita*, equivalente a um ano no futuro. Os personagens estarão diferentes, alguns serão pessoas distintas (preste atenção no que acontece com o Batman e o Capitão Marvel no meio do caminho – é sensacional). A *Panini* deve publicar o material por aqui de forma mais compactada, talvez em encadernadas de três a quatro números por edição. Teremos que esperar ainda uns três meses pra ver como isso vai ficar, mas tudo bem, logo, logo as novidades estão pintando por aí...◊

Por José Leite Siqueira Jr. (thenerdmaster@gmail.com)







# Hikaru Utada

## A DEKASEGI PRODÍGIO

Cantora, compositora, gamer inveterada, garota propaganda, apresentadora de rádio, artista precoce, recordista de vendas... Utada é o maior fenômeno pop do Japão na atualidade.


Nascida em janeiro de 1983, em Manhattan, Hikaru – como os fãs japoneses gostam de chamá-la – veio ao mundo predestinada ao sucesso. Seu pai, Teruzane Utada, é produtor musical e sua mãe, Keiko Fuji, é uma famosa ex-cantora de enka (música tradicional nipônica). Por ter crescido praticamente na ponte aérea Nova Iorque – Tóquio, além do japonês, a cantora domina a língua inglesa sem qualquer sotaque perceptível.

Com pais assim, a música obviamente sempre fez parte de sua vida, logo, com sete anos de idade Hikaru já cantava em estúdio. Alguns anos depois resolveu dar um passo maior e, com seus pais, formou o grupo *Cubic U*. Gravaram o álbum *Precious*, todo em inglês, que contava com composições próprias e com “Close to You”, cover de *The Carpenters*. Devido a problemas internos da gravadora EMI, a produção nunca chegou a ser lançada nos Estados Unidos e vendeu poucas sete mil cópias no Japão.

Seguindo o conselho de um experiente produtor amigo de seu pai, Hikaru começou a criar canções em japonês e assumiu artisticamente o próprio nome, Utada Hikaru. Em 1999, com apenas 16 anos, a cantora coloca no mercado seu primeiro álbum solo, *First Love*, que em dois meses se tornou o mais vendido de todos os tempos em território nipônico e hoje já se somam mais de dez milhões de unidades a essa conta.

Logo a MTV se interessou pela artista e em 2001 foi produzido o *Unplugged Utada Hikaru*, primeiro acústico MTV da história do Japão. Propositadamente o local da apresentação foi decorado de forma a recordar os primeiros programas desse tipo gravados nos EUA. Quem viu o clássico acústico *Nirvana*, rapidamente nota semelhanças. A maior surpresa do *Unplugged UH* fica por conta da canção “With or Without You”, do U2, a pedido da própria cantora – fã declarada do grupo.

Nos anos seguintes o sucesso continuou com os álbuns *Distance* (2001) e *Deep River* (2002). Decidida a fazer uma nova incursão em terras norte-americanas, Hikaru assume apenas o nome Utada e lança em 2004 um novo trabalho totalmente em inglês, *Exodus*, que tem vendas moderadas nos EUA e Reino Unido. O Brasil também recebeu o disco por meio da gravadora *Universal Music* e a tiragem inicial (10 mil cópias) simplesmente desapareceu das prateleiras em menos de duas semanas.

De volta à língua japonesa, em 2006 Hikaru lança *Ultra Blue* e novamente atinge o topo do principal ranking de J-music. Sua canção mais recente, “Flavor of Life”, foi lançada em fevereiro deste ano no formato single e também já está na lista dos mais vendidos do primeiro semestre, provando que seu trabalho amadurece no mesmo ritmo de seus fãs. 

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



## CORAÇÕES PARA SONHAR

Não será de estranhar que, caso se confirme, o terceiro episódio da série *Kingdom Hearts* tenha o tema cantado por Hikaru Utada. Embora as composições de Yoko Shimomura sejam inspiradas, como a encantadora “Dearly Beloved” da tela-título, e as canções dos filmes *Disney*, memoráveis, quem escreveu as músicas que mais caracterizam a franquia são da cantora nova-iorquina.

Ambos os temas estão presentes tanto em versão J-Pop quanto sinfônica. “Hikari” (“Simple and Clean” na versão norte-americana), emocionante tema de *KH* que leva a performance da Orquestra Filarmônica New Japan. Sem dúvidas, o mais conhecido, já que é recorrente nos repertórios dos concertos de game music *Video Games Live* e *PLAY! A Video Game Symphony*. Foi apresentada também na edição de 2005 do *A Night in Fantasia*, que acontece todos os anos na Austrália.

O tema de *KH II*, “Passion” (“Sanctuary” nos Estados Unidos) é interpretado pela Orquestra Filarmônica de Tóquio. Pode não ser tão popular quanto o do predecessor, mas também é eminente, carregando uma essência mais sombria e, por conseguinte, condizente com a sequência. Ainda está inédita nos grandes shows de game music.

O mérito das canções também provém do responsável pela orquestração, Kaoru Wada. Aprendiz de Akira Ifukube (*Godzilla*), já trabalhou em diversos animes, como *Battle Angel*, *Samurai 7* e *InuYasha*. Fica a esperança que tanto Utada como ele voltem para o próximo capítulo de *Kingdom Hearts*. ◊

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



## HIKARU PAJITNOV

A relação entre Hikaru Utada e jogos eletrônicos vai além de *Kingdom Hearts*: a cantora é totalmente viciada em Tetris. Tanto é verdade que ela chegou a atingir 99.999.999 pontos na versão do Nintendo DS, console o qual até já fez uma propaganda com a música “Easy Breezy” ([youtube.com/watch?v=linuGu8WSZY](https://www.youtube.com/watch?v=linuGu8WSZY)).

Devido a essa fama que carrega, Utada chegou a ser desafiada, mas venceu a maioria de seus rivais. Confira em [youtube.com/watch?v=2lQ5smMZOsA](https://www.youtube.com/watch?v=2lQ5smMZOsA) e [youtube.com/watch?v=gxK1KDSvNm0](https://www.youtube.com/watch?v=gxK1KDSvNm0). ◊ A.B.






**música**

# Kaiser Chiefs – Yours Truly, Angry Mob

## IMPRESSIONANTES IMPERADORES ANIMADOS

É impressionante a capacidade de renovação do rock alternativo. Não bastassem excelentes bandas como *The Killers*, *The Strokes* e *Franz Ferdinand*, estoura no cenário agora *Kaiser Chiefs*.

O grupo britânico demonstra extrema competência e personalidade marcante neste segundo disco. Tomando como base ritmos parecidos da estréia em *Employment*, o som desta vez é muito mais animado e vibrante, com presença forte das guitarras e bateria rápida, contrastando com o baixo cadenciado – como já era no primeiro álbum.

As quatro canções de abertura são fantásticas, cheias de energia e empolgação (em especial “Ruby” e “The Angry Mob”), ao passo que o restante adota uma postura melancólica e contida, como em “Employment”, mas com evidente refino técnico. Pode anotar: se *Guitar Hero III* mantiver o excelente nível da franquia, com certeza terá uma música deste álbum do *Kaiser Chiefs*. ◊

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



# Marie Antoinette

## ECLETICIDADE EUROPÉIA

Ousada como a própria Antonieta, a trilha sonora deste filme de Sofia Coppola introduz à França do século XVIII faixas de rock alternativo britânico – *The Strokes* *Bow Wow Wow* estão lá - e muita música eletrônica. Na telona isso produz um contraste interessante na medida em que também harmonizam com as cenas. Em ouvidos isso propicia uma variedade cativante que, mesmo sem alterar muito de baladas carregadas com vocais roucos ou bem peculiares, não enjoa.

No segundo disco álbum figura uma coletânea de músicas clássicas de Vivaldi e Dustin O'Halloran, por exemplo, estas sim remetendo diretamente à época retratada no longa-metragem. Algumas coisas eletrônicas instrumentais pintam no meio como Aphex Twin, mas não quebram o ritmo mais cadenciado e monótono. No final, o pacote vale mais pela excelente seleção musical do primeiro disco. ◊ C.P.



## God of War II

### RETUMBANTE E DIVINA

Depois de “One-Winged Angel” e “Liberi Fatali”, tornou-se recorrente o uso de coral em trilhas sonoras de jogos. Contudo, o recurso que outrora era único difundiu-se sobremaneira e acabou sendo utilizado exaustivamente em diversas obras e, por que não, banalizado, sobretudo em games ocidentais, tais como *Halo*, *Advent Rising* e *World of Warcraft*. Não que as canções sejam ruins (longe disso), mas não usufruem a mesma inspiração das supracitadas e das obras-primas de Keiki Kobayashi na série *Ace Combat*, como “The Unsung War”. Assim, conclui-se superficialmente que os compositores ocidentais de game music não têm a mesma sensibilidade que os japoneses quando o assunto é músicas com coro.

Se isso é uma regra, a trilha de **God of War II** é uma exceção. A primeira faixa, a triunfante “God of War II – Main Titles”, confere uma atmosfera de suntuosidade perfeito para a proposta ambiciosa da sequência. Esse clima permeia praticamente toda a OST e não aparece em doses homeopáticas como na trilha do predecessor, que contava com muitas faixas serenas. Mesmo com vários compositores, o resultado final é homogêneo e indubitavelmente mais substancial que o antecessor. ◊

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

## Gyakuten Saiban Jazz Album

### ~Gyakuten Saiban Meets Jazz Soul~

### PROTESTOS E IMPROVISOS

Depois das músicas da série *Gyakuten Saiban* (*Phoenix Wright: Ace Attorney* no ocidente) encontrarem o sinfônico em *GS Meets Orchestra*, agora é a vez das faixas do simulador de advogado da *Capcom* receberem releituras em jazz. O resultado é surpreendente, pois as composições combinam perfeitamente com o gênero, apresentando improvisações, intervenções e solos.

O mérito não é nem tanto dos autores Masakazu Sugimori (*PW: AC*) e Akemi Kimura (*PW: AC – Justice for All*), mas sim do arranjador Noriyuki Iwadare, que também fez a trilha de *PW: AC – Trials and Tribulations* (ainda chegará aos EUA). É a mesma mente por trás das excelentes músicas da série *Grandia* e de *Radiata Stories* que já pendiam para o jazz, sobretudo deste segundo RPG. Aqui seu talento fica mais uma vez comprovado com faixas ancoradas em muitos metais. ◊A.B.







**mais**

# Lançamentos



## ARCADE FIRE – NEON BIBLE

Segundo CD da banda de rock indie canadense. Assim como o primeiro álbum, *Funeral*, que é de 2004, predomina músicas solenes e sorumbáticas. Permanece também o uso de instrumentos não muito típicos com o estilo, como violino.

## KLAXONS – MYTHS OF THE NEAR FUTURE

Álbum de estréia do trio inglês que estava cercado de muita expectativa, dado o furor causado desde o primeiro single lançado em LP. Tanto é que eles são os responsáveis por instaurar uma nova vertente: a new rave.



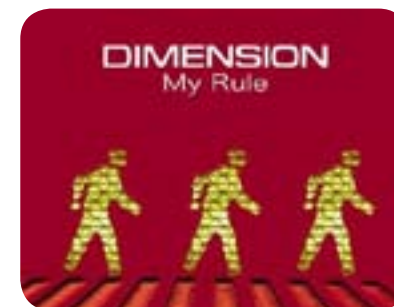
## THE STOOGES – WEIRDNESS

Depois de quase 30 anos, o retorno dos **The Stooges**. A banda norte-americana havia sido formada em 1967 e findando em 1974. Apenas em 2003 o grupo voltou e finalmente lança um novo álbum – o último havia chegado há 34 anos.



## THE MAGIC NUMBERS – THOSE THE BROKES

Segundo CD do *The Magic Numbers*, grupo inglês formado por dois irmãos e duas irmãs que revela um certo amadurecimento da banda. Mescla rock, pop e folk com o tempero dos instrumentos de sopro.



## DIMENSION – MY RULE

Décimo nono CD da banda japonesa de jazz fusion formada pelo trio Kazuki Katsuta (saxofone), Takashi Masuzaki (guitarra) e Akira Onozuka (teclado). Não possuem a tradição do *T-Square* ou *Casiopea*, mas ganharam seu espaço.