

BAZINGA!

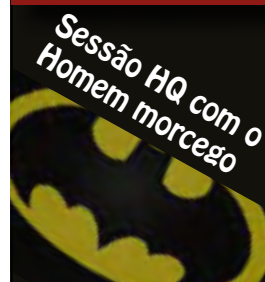
Sua publicação periódica de cunho entretenedor

Edição Especial sobre jogo,
quadrinhos e filme de:

SCOTT PILGRIM



E mais:



Sessão HQ com o
Homem morcego



Trilha
Sonora
com
Baixistas



Percy Jackson

Games
em
8 e 16
bits



FILMES
INDEPENDENTES

Índice!

Capa

03 - 16

17 - 44

45 - 56

57 - 68

69 - 74

75 - 78

Editorial...

Geeks e nerds estão atualmente num patamar muito diferente do que ocupavam há alguns anos. Quando a tecnologia se expandiu e alcançou o gosto da grande maioria dos jovens, aqueles que trabalhavam e admiravam essa área adquiriram status, e todo o apanhado de sua cultura foi elevado junto. De uma hora pra outra, filmes e jogos e livros e músicas e histórias em quadrinhos caíram na graça de mais pessoas. Para os geeks isso foi uma grande evolução, e agora, eles podem exigir um maior foco a tudo isso. A Bazinga! surge com o intuito de atender essas exigências e fazer um geek/nerd feliz; tratando de seus temas favoritos com objetividade, buscando abordar assuntos específicos, informando e entretendo. Scott Pilgrim foi o escolhido para dar o pontapé inicial, com sua grande variedade de produções em todas as áreas favoritas desse belo público. É isso e muito mais na primeira edição dessa publicação periódica de cunho entretenedor que está em suas mãos!

BATMAN: A EVOLUÇÃO

Alguns acreditam que suas primeiras aparições foram em desenhos de Frank Foster em 1932, e publicado em Maio de 1939 na revista Detective COMICS.

Batman foi co-criado pelo desenhista Bob Kane e o escritor Bill Finger.

As roupas do Héroi tem como influência a cultura vampiresca especialmente histórias ligadas ao Drácula isso explica as roupas escuras e sua semelhança a um morcego, mas com o passar de 80 anos muita coisa mudou fisicamente e esteticamente, as roupas do cavaleiro das trevas passou por diversos ajustes de tamanho, forma e cor.



Batman é uma das Histórias de quadrinhos de maior sucesso e repercussão do mundo, hoje em dia encontramos filmes, desenhos animados, peças teatral, livros, etc.. E só de pensar que tudo começou com uma revista em quadrinhos lá em 1939 e faz sucesso até os dias atuais. Além de histórias incríveis o homem-morcego nós ensina grandes habilidades cabíveis a nós: Motivação, vontade de aprender, determinação, disciplina e saber ouvir. "Às vezes, a verdade não é boa o bastante. Às vezes, as pessoas merecem mais. Às vezes, merecem ter toda a sua fé recompensada." Batman - O Cavaleiro das Trevas

O CAVALEIRO DAS TREVAS



Batman tem como identidade secreta seu alter ego Bruce Wayne, empresário, playboy, bilionário e filantropo. Segundo os quadrinhos, o fato de testemunhar o assassinato de seus pais quando criança, teria levado o jovem Bruce Wayne a viajar pelo mundo, tentando compreender a mente criminoso. Treinou todo tipo de artes marciais e técnicas de combate (o trauma de ver seus pais mortos com tiros de revólver tornou-o averso a armas de fogo), buscando a perfeição física e intelectual. Criou um uniforme baseado na figura que o amedrontava quando criança: morcego. Ele queria que os bandidos compartilhassem do mesmo temor. E assim, passou a lutar contra o crime. Diferentemente de outros super-heróis, Batman não tem nenhum poder sobre-

-humano, usando apenas o intelecto, habilidades investigatórias, tecnologia, dinheiro e um físico bem-preparado em sua guerra contra o crime.

Através dos anos, a origem do homem morcego sofreu diversas revisões. Uniformes, parceiros e até a própria personalidade do Batman passou por mudanças. Outros aspectos, como a morte de seus pais e a sua busca por justiça, permaneceram.

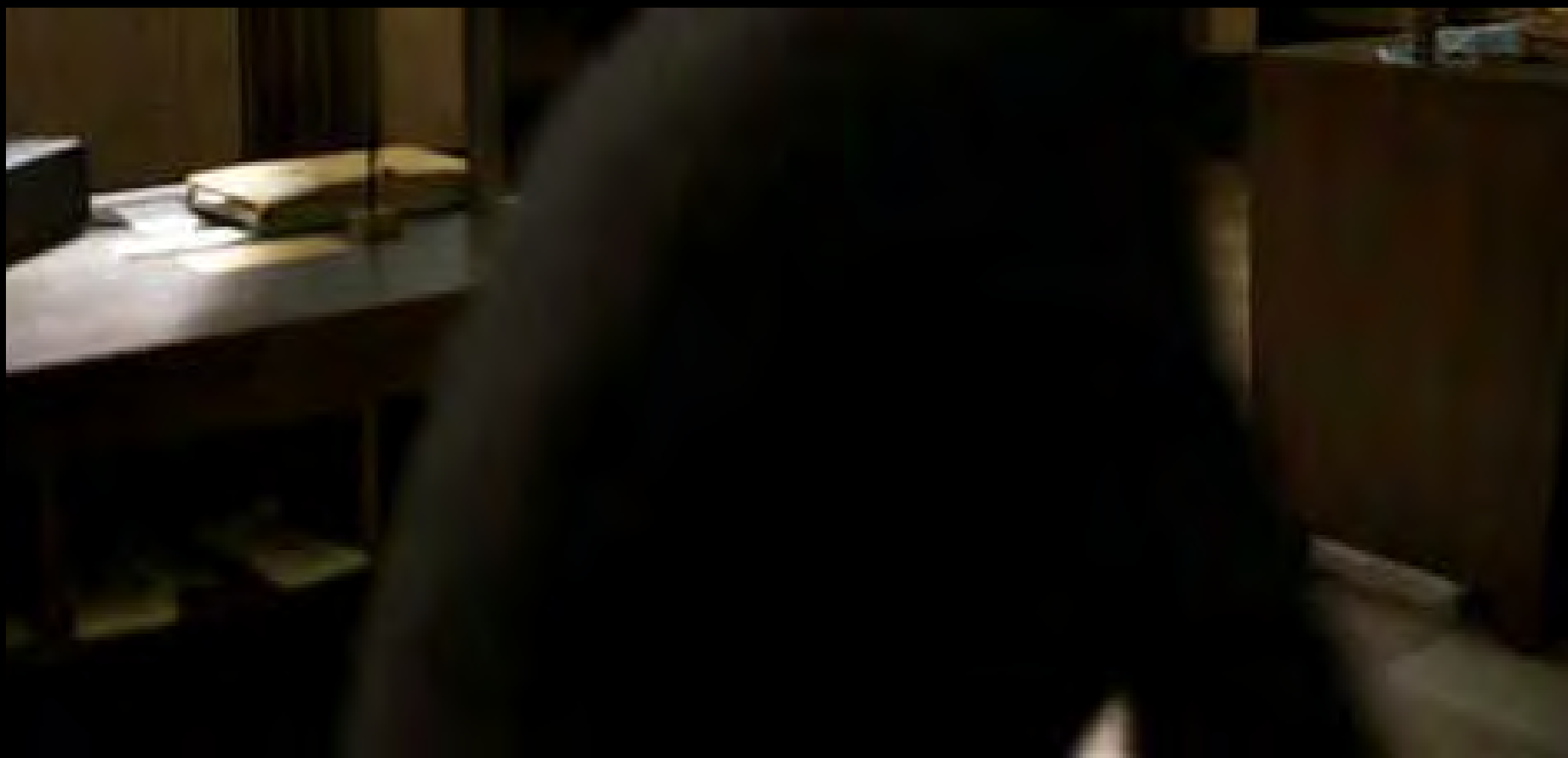
Constante em todas as versões do Batman é o seu alter-ego: Bruce Wayne. Milionário, ou bilionário (dependendo da época), playboy, empresário e filantropo que optou por combater o crime em Gotham City após o assassinato de seus pais, o médico Thomas Wayne e sua esposa Martha Wayne.

CORINGA

É inevitável falarmos do Batman sem lembrar de um dos seus piores inimigos o Coringa ou Joker. Ele é um psicótico com uma aparência similar a um palhaço ou a de um curinga das cartas de baralho, de cabelos verdes, pele branca e boca vermelha sempre sorridente, que constantemente desafia o Homem-Morcego lhe provocando grandes traumas como deixar pará-

tica a Batgirl e matar o Robin. Apesar de haver diversos relatos e histórias, a real origem do Coringa - assim como seu verdadeiro nome - ainda é um mistério, o Coringa diz que ele próprio se confunde com o que ocorreu. "Não sei ao certo o que aconteceu. Às vezes me lembro de algumas coisas, às vezes não me lembro de nada... Se é para ter um passado, prefiro que seja um pas-

sado com múltiplas escolhas!" Ele é um psicótico com uma aparência similar a um palhaço ou a de um curinga das cartas de baralho, de cabelos verdes, pele branca e boca vermelha sempre sorridente, que constantemente desafia o Homem-Morcego lhe provocando grandes traumas como deixar pará-



ALIADOS



Alfred Pennyworth O mordomo, é o mais importante aliado do Batman, parecendo, às vezes, ser o Batman do Batman. Alfred Thaddeus Crane Pennyworth é o mordomo e tutor do milionário Bruce Wayne, mais conhecido como Batman em sua identidade secreta de combatente do crime. Surgiu no gibi Batman #16 (Abril-Maio de 1943). Ele tem sido às vezes chamado de "O Batman do Batman."

Michael Caine interpretou o Alfred na trilogia de Christopher Nolan. Alfred tem sua origem muitas vezes envolta em mistério e pouco se fala de suas atividades antes dele se tornar

mordomo da rica e tradicional família Wayne. Em algumas mini-series e edições avulsas das QHs fala-se de sua distante ligação com a Scotland Yard onde ele teria trabalhado como um de seus agentes mais discretos.

Sabe-se ainda de um passado como ator competente, tendo essa experiência na dramaturgia se provado útil em diversas ocasiões. Como por exemplo tendo ensinado ao Bruce, ainda jovem, como modificar sua voz para imitar as vozes de outras pessoas. O que se provou muito útil na criação da persona do Homem-Morcego.



Comisário Gordon Maior aliado de Batman na luta contra o crime em Gotham, acionando o Batsinal sempre que julga necessária a ajuda do Homem-Morcego. É um grande aliado do Homem-Morcego na luta contra o crime, por ser um dos únicos policiais que não é corrupto na cidade de Gotham. James também é pai de Bárbara Gordon, a primeira Batgirl e atual Oráculo. Em

Batman Begins ele é mostrado em início de carreira na polícia, quando ainda era sargento. Interpretado por Gary Oldman, que em Batman - O Cavaleiro das Trevas se tornou comissário, devido a morte de seu antecessor, Loeb. No filme de animação Batman: Year One de 2011 e nos quadrinhos homônimos, também é mostrado seu início de carreira em Gotham City, vindo de Chicago.

Dick Grayson



1º Robin, Batman colocou Dick sob sua tutela, vindo a treiná-lo rigorosamente, focando-se principalmente no ensino de várias artes marciais e técnicas de detetive. Juntos, terminaram as investigações, coletando as evidências necessárias para levar Zucco à justiça. Richard John "Dick" Grayson é um personagem de histórias em quadrinhos da editora americana DC Comics. Criado em 1940 por Bob Kane, Bill Finger e Jerry Robinson, foi o primeiro ajudante de Batman, sob a identidade de Robin.[1] Mais tarde assumiu a identidade de Asa Noturna, desenvolvida por Marv Wolfman e George Perez em 1984.

Dick também foi o primeiro herói jovem a ser criado e o personagem que deu origem a criação de parceiros de super-heróis.

Após os eventos de Batman - Descanse Em Paz, Dick se tornou o novo Batman.

Jason Todd



Jason Todd era um marginalzinho de rua. Durante uma noite, Batman voltava ao Batmóvel e encontra Jason Todd, que tentava roubar as rodas do veículo. O cavaleiro das Trevas o treina e Jason se torna o segundo Robin. Peter Todd é um personagem fictício que aparece nas histórias em quadrinhos da DC Comics. Apareceu pela primeira vez em Batman #357 (Março 1983), e foi criado primeiramente por Gerry Conway e Don Newton.

Embora inicialmente popular, na sequência de uma remodelação de sua origem por Max Allan Collins, a nova versão de Jason Todd não foi bem recebida pelos fãs. Em 1988 com "Uma Morte na Família", a DC Comics realizou uma pesquisa por telefone para determinar se o personagem iria ou não morrer nas mãos do Coringa, o arquiinimigo de Batman. A votação para que ele morresse foi maior, com isso fazendo que Jason morresse. As histórias de Batman posteriormente trataram com a culpa que Batman sentia por não ser capaz de impedir a morte de Jason. No entanto, em 2005, no arco de história "Sob o Capuz", o personagem foi ressuscitado, tornando-se o segundo Capuz Vermelho e assumindo um novo papel como um anti-herói que se assemelha a Batman em muitos aspectos, exceto pela vontade de usar força letal e armas.

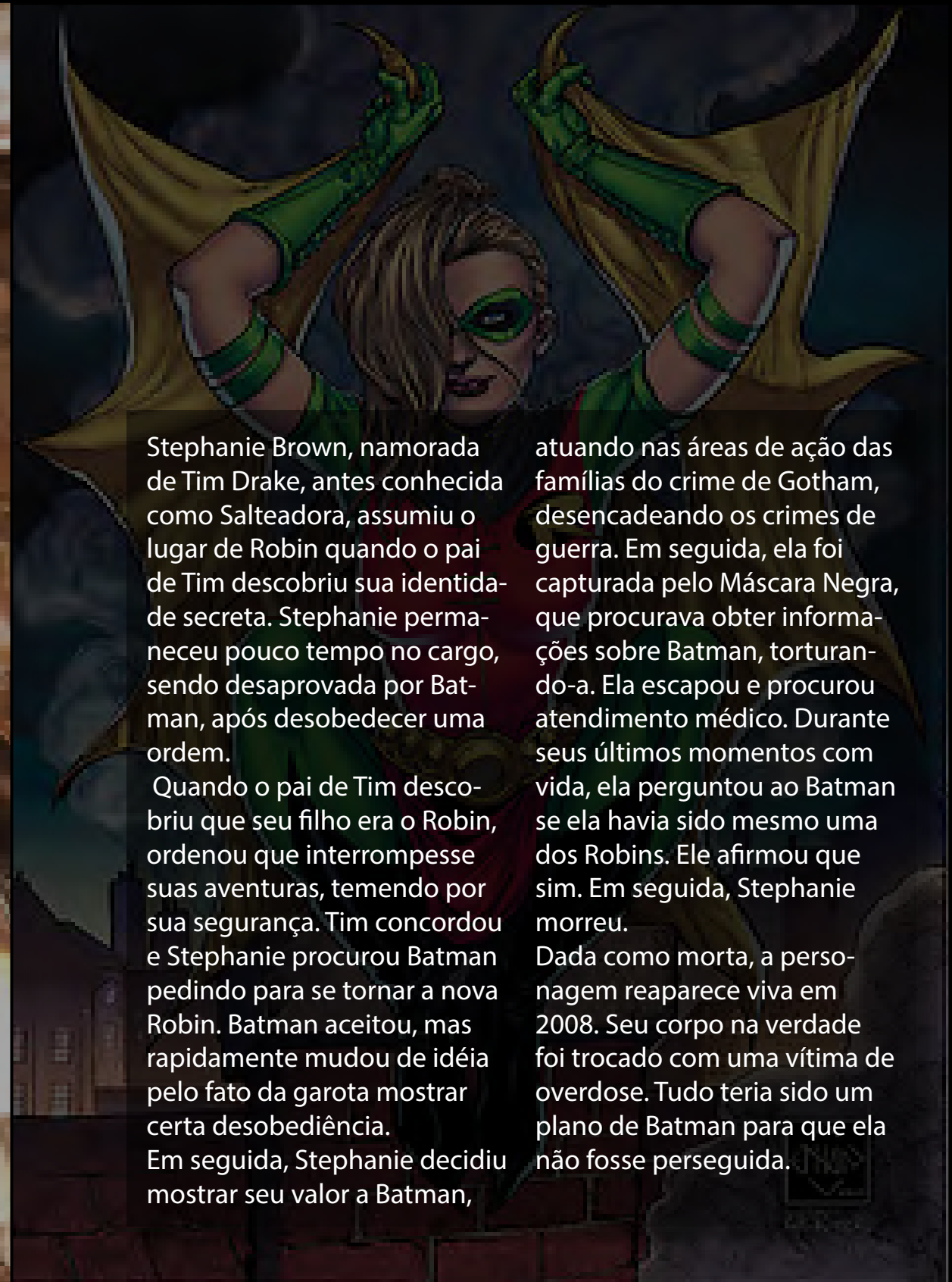
Tim Drake

Tim deduziu as identidades de Bruce e Dick através de suas habilidades instintivas de detetive e passou a acompanhar suas carreiras com uma proximidade ainda maior. Assim como Dick se promoveu para outro herói, Tim se torna o Robin Vermelho. Drake era um jovem garoto que acompanhou as aventuras de Batman e Robin desde o assassinato dos "Graysons Voadores", crime do qual ele foi testemunha ocular. Tim deduziu as identidades de Bruce e Dick através de suas habilidades instintivas de detetive e passou a acompanhar suas carreiras com uma proximidade ainda maior.

Tim, por diversas vezes, desejou se tornar "O Maior Detetive do Mundo", título pertencente ao Cavaleiro das Trevas, o qual admitiu recentemente que Tim irá superá-lo como detetive, no futuro. Apesar de suas habilidades de combate não serem do mesmo nível das de Grayson (embora sejam bem superiores às de Todd, em sua época como Robin), suas habilidades como detetive são seu ponto forte. Batman criou um novo uniforme para Tim, com proteção para as pernas e várias camadas de Kevlar. Recentemente, após a morte de seu pai no evento Crise de Identidade, Tim foi adotado por Bruce Wayne. Tim também é membro do grupo conhecido como os Novos Titãs.



Stephanie Brown



Stephanie Brown, namorada de Tim Drake, antes conhecida como Salteadora, assumiu o lugar de Robin quando o pai de Tim descobriu sua identidade secreta. Stephanie permaneceu pouco tempo no cargo, sendo desaprovada por Batman, após desobedecer uma ordem.

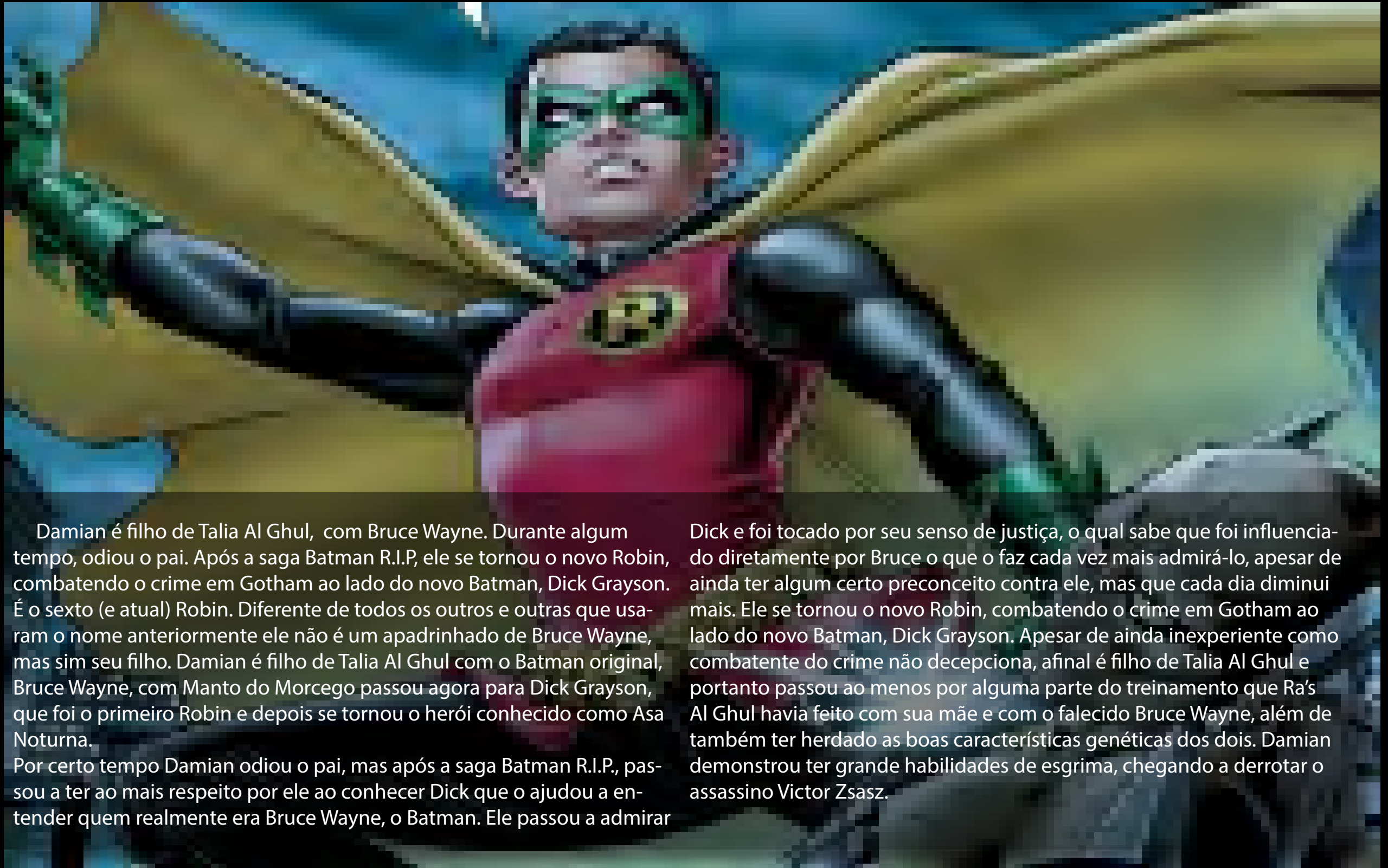
Quando o pai de Tim descobriu que seu filho era o Robin, ordenou que interrompesse suas aventuras, temendo por sua segurança. Tim concordou e Stephanie procurou Batman pedindo para se tornar a nova Robin. Batman aceitou, mas rapidamente mudou de ideia pelo fato da garota mostrar certa desobediência.

Em seguida, Stephanie decidiu mostrar seu valor a Batman,

atuando nas áreas de ação das famílias do crime de Gotham, desencadeando os crimes de guerra. Em seguida, ela foi capturada pelo Máscara Negra, que procurava obter informações sobre Batman, torturando-a. Ela escapou e procurou atendimento médico. Durante seus últimos momentos com vida, ela perguntou ao Batman se ela havia sido mesmo uma dos Robins. Ele afirmou que sim. Em seguida, Stephanie morreu.

Dada como morta, a personagem reaparece viva em 2008. Seu corpo na verdade foi trocado com uma vítima de overdose. Tudo teria sido um plano de Batman para que ela não fosse perseguida.

Damian Wayne



Damian é filho de Talia Al Ghul, com Bruce Wayne. Durante algum tempo, odiou o pai. Após a saga Batman R.I.P, ele se tornou o novo Robin, combatendo o crime em Gotham ao lado do novo Batman, Dick Grayson. É o sexto (e atual) Robin. Diferente de todos os outros e outras que usaram o nome anteriormente ele não é um apadrinhado de Bruce Wayne, mas sim seu filho. Damian é filho de Talia Al Ghul com o Batman original, Bruce Wayne, com Manto do Morcego passou agora para Dick Grayson, que foi o primeiro Robin e depois se tornou o herói conhecido como Asa Noturna.

Por certo tempo Damian odiou o pai, mas após a saga Batman R.I.P., passou a ter ao mais respeito por ele ao conhecer Dick que o ajudou a entender quem realmente era Bruce Wayne, o Batman. Ele passou a admirar

Dick e foi tocado por seu senso de justiça, o qual sabe que foi influenciado diretamente por Bruce o que o faz cada vez mais admirá-lo, apesar de ainda ter algum certo preconceito contra ele, mas que cada dia diminui mais. Ele se tornou o novo Robin, combatendo o crime em Gotham ao lado do novo Batman, Dick Grayson. Apesar de ainda inexperiente como combatente do crime não decepciona, afinal é filho de Talia Al Ghul e portanto passou ao menos por alguma parte do treinamento que Ra's Al Ghul havia feito com sua mãe e com o falecido Bruce Wayne, além de também ter herdado as boas características genéticas dos dois. Damian demonstrou ter grande habilidades de esgrima, chegando a derrotar o assassino Victor Zsasz.

O tom grave da música!

Seguindo a onda da nossa matéria principal, Scott Pilgrim, sua sessão musical preferida dessa revista abordará alguns dos mais expressivos nomes quando se fala num divino instrumento de 4 ou 5 cordas: O Baixo!

Não seja o cara chato que diz a frase "Nossa, porque a guitarra daquele cara tem menos cordas?"

O baixo ou contrabaixo, é um instrumento musical melódico, destinado especificamente a executar a parte grave de uma linha musical, podendo ser acústico ou elétrico.

Muito explorado e muito bem trabalhado especialmente no Blues e no Jazz.



Victor Wooten

Victor Lemonte Wooten, nascido numa base aérea militar em Boise, Idaho, no dia 11 de setembro de 1964 é um baixista norte-americano caçula de 5 filhos. Assim que nasceu, sua família mudou-se para o Havaí, onde Victor e seus irmãos formaram uma banda.

Com Regi na guitarra, Roy na bateria, Rudy no sax, Joseph nos teclados, e Victor no baixo, a banda "Wooten Brothers" surgiu.

Com um talento precoce, começou a tocar baixo com 3 anos, e aos 5 já se apresentava com os irmãos. Aos 6, estava em turnê com os Wooten abrindo shows para o lândario músico de Soul, Curtis Mayfield.

Antes de se formar no ensino médio, Victor e seus irmãos já haviam dividido palco com nomes como Stephanie Mills, War, Ramsey Lewis, Dexter Wansel, e The Temptations.





Wooten, bateu o cenário mundial em 1990 como membro fundadore do Bela Fleck e os Flecktones.

Recebeu diversos prêmios, incluindo dois Nashville Music Awards e três para o melhor baixista do ano atribuídos pela Bass Player Magazine. Ganhou 5 Grammys.

Ouça a magnífica “Higher Law” de Wooten:

Jaco Pastorius

John Francis Anthony Pastorius III, nasceu em Norristown, Pensilvânia em 1951, e morreu em Fort Lauderdale, Flórida, no dia 21 de Setembro de 1987.

Filho de um baterista, Pastorius foi um talentoso baixista de jazz norte-americano e é considerado por muitos como um dos mais influentes baixistas de todos os tempos.

O apelido "Jaco" tem origem em sua ligação com o esporte.

Como o apelido de seu pai era Jack, começaram a chamá-lo de Jacko, em referência ao jogador de beisebol, Jocko Colon.



Quando o pianista francês Alex Darqui escreveu um recado para Pastorius, utilizou a grafia JACO. Pastorius gostou dessa forma de soletrar seu apelido e o adotou a partir de então. Além de seguir os passos de seu pai como baterista, Pastorius era fã de esportes, e jogava beisebol, basquete e futebol americano desde jovem.

Em uma partida de futebol americano, sofreu um acidente onde quebrou seu pulso esquerdo, comprometendo a agilidade como baterista.

Nessa época, tocava bateria no conjunto Las Olas Brass. David Neubauer, então baixista do Las Olas, saiu do grupo, permitindo então que Pastorius assumisse sua posição, por volta de 1970.

Segundo o próprio Pastorius, suas principais influências musicais foram: " James Brown, The Beatles, Miles Davis, e Stravinsky, nessa ordem."

Além desses, Jaco cita outros nomes: Jerry Jemmott, James Jamerson, Paul Chambers, Harvey Brooks, Tony Bennett, Sinatra, Duke Ellington e Charlie Parker.



Esse era o modelo do baixo que Jaco usava, um Fender Jazz Bass 62.



Jaco utilizava um baixo Fender Jazz Bass 62, que foi roubado em 1986, criando-se um mito a respeito do desaparecimento do "Bass of Doom" (como ficou conhecido). Recentemente foi recuperado pelo baixista Robert Trujillo que ainda está com o instrumento

Certo dia, Jaco resolveu arrancar os trastes de seu baixo elétrico. Não inventou o baixo fretless, mas foi o primeiro a tocar com a precisão de um violoncelista, inovando a técnica e ampliando as possibilidades.



Na metade da década de 80, Pastorius começou a apresentar problemas mentais e sintomas do distúrbio bipolar, síndrome de pânico e depressão, relacionada ao uso excessivo de drogas e álcool.

Esse distúrbio tornou-o mundialmente famoso por seu comportamento exagerado e excêntrico, para não dizer bizarro. Certa vez, quando se apresentavam em Tóquio, foi visto completamente nu e aos gritos sobre uma moto em alta velocidade.

Suas performances como instrumentista também mudaram, seu gosto pelo excêntrico e pelas dissonâncias, se tornou exagerado e de certa forma incompreensível.

Jaco passa a tocar em clubes de jazz em Nova York e na Flórida, tendo caído no conceito popular e transformado-se na "ovelha negra" do meio musical-jazzístico da época.

O trágico fim de John Francis Anthony Pastorius III inicia-se em 11 de setembro de 1987.

Após um show de Carlos Santana, se dirige ao Midnight Bottle Club, em Wilton Manors, Florida. Após ter um comportamento exibicionista e arrogante, entra em uma briga com o segurança do clube, chamado Luc Havan. Como resultado da briga, sofre traumatismo craniano e entra em coma por dez dias. Depois que os aparelhos foram retirados, seu coração ainda bateu por três horas. A morte do mais ilustre baixista de todos os tempos data de 21 de setembro de 1987, faltando 10 semanas para completar 36 anos. Foi enterrado no cemitério Queen of Heaven, em North Lauderdale.

Uma das maiores homenagens prestadas a ele, foi registrada pelo trompetista Miles Davis, que gravou a música Mr. Pastorius, composição do baixista Marcus Miller, lançada no álbum Amanda.

Conheça mais sobre Jaco no site:

Myung

John Ro Myung, nascido em 24 de Janeiro de 1967 em Chicago, Illinois, é um baixista norte-americano e membro fundador da banda de metal progressivo Dream Theater.

Nascido de pais coreanos, John Myung cresceu em Long Island, Nova York. Tocava violino aos 5 anos de idade, até ser chamado para tocar baixo em uma banda local quando tinha 15 anos. Permaneceu com o baixo daí para frente.

Se matriculou na Berklee College of Music juntamente com o seu amigo John Petrucci, onde encontraram Mike Portnoy (bateria). Esses três formaram a banda Majesty junto com o tecladista Kevin Moore e o vocalista Chris Collins. Mais tarde a banda ia se tornar o Dream Theater.



DREAM THEATER

Abaixo, a fera de olhos puxados tocando um baixo de 6 cordas!



31



As suas maiores influências são Chris Squire, Steve Harris, Geddy Lee e Cliff Burton e as respectivas bandas: Yes, Iron Maiden, Rush e Metallica.

Dizem que esse baixo 6 string de Myung te leva ao site oficial do Dream Theater...

32

Cliff Burton



Clifford Lee Burton nasceu em Castro Valley, 10 de fevereiro de 1962, e morreu em Ljungby, Suécia no dia 27 de setembro de 1986. Foi um baixista americano que ficou conhecido por seu trabalho no Metallica, de 1982 a 1986.

Como instrumentista ele era conhecido por seu estilo, que fazia uso de distorção e outros efeitos mais comuns usados em guitarras, como em sua canção mais característica, “(Anesthesia) Pulling Teeth”.

Na adolescência, o interesse de Cliff pela música clássica foi direcionado para o jazz, seguindo depois para o heavy metal.

Começou a tocar baixo aos 13 anos, após a morte de seu irmão Scott. Segundo seus pais, Cliff disse que “seria o melhor baixista por seu irmão.” Ele praticava cerca de seis horas por dia.

Cliff juntou-se à sua primeira grande banda, Trauma, em 1982, e realizou um show no Whisky a Go Go, onde na plateia estavam James Hetfield e Lars Ulrich, membros do Metallica. Após ouvir um dos solos de Cliff, os dois foram atrás dele e persuadiram para que entrasse no Metallica. Após um certo tempo relutando, Cliff aceitou.

O primeiro álbum do Metallica, Kill ‘Em All, traz o famoso solo de Cliff, a faixa “(Anesthesia) Pulling Teeth”.

As habilidades de composição de Cliff vinham crescendo, e ele foi creditado como compositor em seis das oito faixas do Ride The Lightning, álbum subsequente de Kill ‘Em All.

No 3º álbum, Master Of Puppets, Cliff compôs inteiramente “Orion”, uma música excepcional, que nunca teve a oportunidade de tocá-la num show.

Ao fundo, “Fade To Black”

A última apresentação ao vivo de Cliff foi na cidade de Estocolmo, Suécia, em 26 de setembro de 1986.

Durante a parte européia da turnê Damage Inc., que promovia o álbum Master of Puppets, a banda percebeu que dormir em cubículos de seu ônibus era desconfortável.

Como uma solução, os membros tiravam a sorte nas cartas todas as noites para que um deles dormisse no beliche de cima, mais confortável.

Na noite de 27 de setembro de 1986, Cliff ganhou nas cartas com um ás de espadas.

O jogo foi a última conversa de Cliff.

Ele estava dormindo quando, de acordo com o motorista, o ônibus da banda derapou no gelo acumulado na pista e capotou na grama na comuna de Ljungby, perto de Dörarp, numa região rural do sul da Suécia.

Cliff, no beliche de cima, foi jogado para fora do ônibus, que ao capotar caiu em cima dele, matando-o.

Um pedaço do ônibus que o estava suspendendo parcialmente ainda cedeu, fazendo com que o ônibus se movesse em cima do corpo de Cliff novamente.

**Você está ouvindo:
Sad But True**



Ouça "Orion"

Cliff Burton citava baixistas como, Geezer Butler, Phil Lynott, Geddy Lee, Lemmy Kilmister e Stanley Clarke como suas influências.



E "(Anesthesia) Pulling Teeth"

Flea

Michael Peter Balzary, nascido em Melbourne, Austrália em 16 de Outubro de 1962, mais conhecido pelo seu nome artístico Flea.

Flea, que também toca o trompete é mais conhecido como baixista, co-fundador e um dos compositores da banda de rock alternativo Red Hot Chili Peppers.

Também é o co-fundador da Silverlake Conservatory of Music, uma organização sem fins lucrativos de educação musical fundada em 2001.

Em "Behind The Sun" nota-se muito bem que Flea consegue destacar o baixo, que em muitas outras bandas, às vezes passa despercebido.



Aprendeu a tocar baixo na escola secundária, com seu amigo íntimo (e futuro guitarrista do Red Hot Chili Peppers) Hillel Slovak, que precisava de um baixista para sua banda Anthym.

Flea passou a integrar o grupo, porém abandonou-o alguns meses depois para tocar na banda de punk Fear. Logo juntou-se novamente a Slovak para formar uma banda destinada a apenas uma apresentação, com seus colegas de escola Anthony Kiedis e Jack Irons.

A colaboração inesperada acabaria dando origem aos Red Hot Chili Peppers.



Atualmente considerado como um dos melhores baixistas de todos os tempos, seu trabalho com a banda incorporou diversos estilos musicais, e abrangem, tecnicamente, desde o slap mais agressivo a métodos mais melódicos.

Tem influências do funk e da música punk rock, seu estilo é primordialmente centrado na simplicidade e no minimalismo, não dispensa a complexidade como um recurso a ser utilizado quando necessário.

Além dos Chili Peppers, Flea colaborou com diversos outros artistas, incluindo o Jane's Addiction, The Mars Volta e Alanis Morissette. Em abril de 2011, a revista Rolling Stone fez uma lista dos 10 melhores baixistas de todos os tempos, com Flea em segundo.

Flea exibiu uma grande variedade de técnicas ao longo dos anos, que vão desde o seu uso inicial do slap com os métodos mais tradicionais por ele utilizados desde o Blood Sugar Sex Magik.

Dois vídeos para fechar a sessão! Basta clicar em cima e curtir!

Tentei não ser tendencioso, mas como um grande fã dos Peppers, não teve como não deixar Flea em destaque.

Sinta a energia e animação do baixo do Flea neste solo!



"Around The World" mostra o peso que ele consegue impor com seu baixo.



Site Oficial da banda:
www.redhotchilipeppers.com

SCOTT PILGRIM

ganha o mundo!

Bryan Lee O'Malley nasceu em London, Ontario, Canadá. Ele morou no norte. Morou em Toronto. Morou na Nova Escócia. E agora ele mora nos Estados Unidos.

Tem desenhado quadrinhos para si mesmo e algumas outras pessoas desde muito cedo. Os quadrinhos tornaram-se sua vocação de uma vida quando percebeu que eles eram a única coisa que ele continuou fazendo enquanto constantemente desistia de tudo mais (faculdade, trabalhos, amigos, ser um nerd, não ser um nerd, etc).

Em sua cultuada série em quadrinhos Scott Pilgrim (publicada no Brasil com Scott Pilgrim contra o mundo) combina elementos dos universos do videogame, do mangá, dos filmes de kung fu, da música e do cinema às grandes questões do amor jovem e do início da vida adulta, criando um mundo vibrante, com um humor tão particular - e desconcertante - quanto os personagens que o habitam. O'Malley abre um divertido e interessante comentário sobre sua geração, e uma visão original sobre a natureza dos relacionamentos, da amizade e do amor. Sem as angústias carregadas dos dramas adolescentes, mostra como o caminho para a felicidade pode ser alcançado com uma espadada, doze litros de café e algum rock'n'roll canadense.





Um Novo Ícone Pop Nos Quadrinhos e Cinemas

Scott Pilgrim, o filme e a história em quadrinhos no qual se baseia, resume muito bem o espírito da atual época de acesso ilimitado a informação, ao entretenimento e variados referenciais culturais inseridos na vida do jovem. Por isso é justo dizer que, por se apropriar de e misturar várias linguagens – cinema, quadrinhos, música, videogame, seriados de TV e animação –, a obra representa um marco na cultura pop recente.

Lançado em 2004, a obra de Bryan Lee O'Malley começa como uma história de amor desenhada com influências

de mangá e a partir do momento em que Scott precisa lutar para ter Ramona ganha aspecto de videogame com as batalhas disputadas por moedinhas características dos games.

Seis anos e um milhão de exemplares vendidos nos Estados Unidos depois, Scott Pilgrim foi adaptado para o cinema pelo diretor Edgar Wright. Na tela, as referências se congregam de tal forma que tornam o filme um exemplar acabado do que os especialistas chamam transmídia ou multiplataforma: uma história em quadrinho que virou filme, depois base para um

jogo de videogame, cujo protagonista tem uma banda de rock com músicas autorais, trilha sonora dos comerciais de TV e teasers de animação. É preciso fôlego: há muita coisa para dar conta e, provavelmente, não se aprende a lidar com tanto do dia para a noite. Sintetizar é um dos méritos da obra de O'Malley.

O tradutor do quadrinho no Brasil, Erico Assis, diz que "o diferencial de Bryan Lee O'Malley é manejar com muita habilidade narrativa, música indie, games, quadrinhos underground americanos; mangá, moda, sitcoms e comédia romântica". Por manejar,

entenda-se narrar uma história com inúmeros elementos diluindo-se naturalmente, sem parecerem jogados no enredo.

"O'Malley é viciado em videogame, rock e internet. Scott Pilgrim foi o modo que ele encontrou para dialogar com a própria geração. Isso faz dele o primeiro cara que cresceu mergulhado na cultura dos anos 2000 a ter uma obra bem sucedida. Ou seja, não tem receita. Ele é fruto de uma época e domina esses códigos", teoriza o editor André Conti, responsável pela publicação da obra no Brasil.

Enquanto isso, o cineasta Guillermo Del Toro, que sempre elogiou o filme de Wright publicamente, recebeu o inusitado pedido de que autografasse um DVD que não é de sua autoria. Cheio de bom humor, Del Toro deixou a seguinte mensagem: "Qualquer um que não tenha assistido esse filme é um fdp."



Ken Katayanagi é o 5º ex-namorado de Ramona. É um dos gêmeos japoneses com o curioso poder de usar o som de seus teclados para atacar Scott.

Matthew Patel é o 1º ex-namorado de Ramona. Seu poder é o de invocar garotas demônios estranhas.

Todd Ingram é o 3º ex-namorado e baixista da banda da ex-namorada de Scott, Natalie. Seu poder é chamado de "poder vegan".

Gideon Gordon Graves é o sétimo e último ex-namorado de Ramona. Numa linguagem bem de gamer, o "final boss". Ele é empresário de bandas, e o mentor de toda essa história da Liga dos Ex-Namorados. Ele usa uma katana para lutar e é extremamente habilidoso.

Lucas Lee é o 2º ex-namorado. Seu poder é o de ter diversos dublês.

"Roxy" Richter é a 4ª ex-namorada de Ramona, quando essa estava numa fase lésbica. Seu poder é ser ninja e sua um tipo de cinto que usa como chicote.

Kyle Katayanagi é o sexto ex-namorado de Ramona. É o outro gêmeo japonês. Na HQ, envia um robô para lutar com Scott, por ser narcisista demais.

Ramona Victoria Flowers é uma americana que morou em Nova Iorque e a trabalha como uma "entregadora ninja" para a Amazon. Ela tem 24 anos e é o maior interesse amoroso de Scott. É bem cautelosa e fala muito pouco sobre seu passado antes de mudar-se para Toronto. Ela é capaz de viajar através do Subespaço e tem sete ex-namorados do mal que desafiam Scott pela sua afeição. Ao lutar, normalmente usa uma marreta como arma. Muda o estilo de seu cabelo frequentemente e fica ansiosa sempre que Gideon é mencionado. Atualmente, Ramona é a proprietária da velha espada de Scott, o "Poder do Amor".

Scott Pilgrim, 23 anos, canadense levemente excêntrico, desempregado voluntário. Scott Pilgrim tem esse nome graças a uma das canções favoritas de O'Malley: Scott Pilgrim, do Plumtree. Seu hobby é jogar vídeo games. Ele mora em Toronto, na província canadense de Ontario e é baixista da banda de indie rock Sex Bob-Omb, tocando um Rickenbacker 4001c64.

Scott Pilgrim e um super jogo!

Disponível para Xbox Live Arcade e PlayStation Network, Scott Pilgrim vs. The World: The Game é um jogo no clássico esquema beat-em-up. Ou seja: você vai andando por uma fase (que geralmente representa um cenário urbano) e descendo o cacete em milhares de inimigos até atingir um chefe. Se você já jogou Streets of Rage, River City Random ou aquele jogo com tartarugas ninja, você sabe o que esperar desse estilo de jogo.

Como a série dos quadrinhos, Scott Pilgrim: The Game faz homenagem à era de ouro dos videogames. A arte do jogo é pixelizada e as músicas lembram as melodias em chiptune que nossos NES produziam.



Assim como os jogos de outrora, Scott Pilgrim não tem modo online: o único multiplayer que o jogo apresenta é aquele em que os amigos dividem um sofá. Alguns certamente devem ter se chateado com a ausência do multiplayer online, mas em minha opinião

essa carência está contextualizada.

Scott Pilgrim é uma homenagem aos velhos tempos, afinal de contas, e você não jogava Battle Toads com seus primos pela internet, não é mesmo?

O gameplay é robusto. Há bastantes combos diferentes para destravar e aprender. E há uma boa variedade nos modelos de inimigos (é meio chato enfrentar irmãos gêmeos dos mesmos vilões o tempo todo, um mal comum de jogos nesse estilo). Os inimigos soltam moedinhas que você usará mais tarde para comprar itens que abastecem sua barra de energia ou ativam um aumento temporário de força.

São sete fases, cada uma trazendo um ex-namorado da Ramona Flowers – o interesse romântico do titular Scott, mas você já deve saber disso. Os cenários seguem fielmente a história do quadrinho e é muito bacana ver as versões pixelizadas das localidades em que a história se passa.

E jogar com outros três amigos na mesma tela é exatamente a forma de que um beat-em-up deve ser jogado. Para

THE GAME
NOTA 10 - IMPERDÍVEL
1. Desenvolvedora: Ubisoft Montreal
2. Lançamento: 10/08/2010
3. Distribuidora: Ubisoft
4. Suporte: 1-4 jogadores, cartão de memória



estender a tempo de jogo, Scott Pilgrim também traz um (aparentemente obrigatório hoje em dia) modo de sobrevivência contra zumbis. Clichê nos tempos atuais, mas ainda continua divertido.

Jogos baseados em filmes são, geralmente, uma porcaria. Por isso é tão bom poder recomendar Scott Pilgrim

vs. The World: The Game. A Ubisoft fez um ótimo trabalho não apenas em traduzir o filme/quadrinho para ação pixelizada, mas também de reproduzir aquele tipo de jogabilidade que fez os gamers mais veteranos torrar a mesada inteira nos fliperamas tentando zerar clássicos desse gênero, como Turtles in Time.



Do independente ao clássico: uma trilha sonora no ponto certo

Scott Pilgrim Contra o Mundo: A Trilha Sonora Original foi lançada em 10 de agosto de 2010 pela gravadora ABKCO Records em vinil e cd. Uma versão especial da trilha Sonora foi lançada em 7 de setembro de 2010.

A trilha sonora original de "Scott Pilgrim Contra o Mundo" tem da distorção melódica do Sex Bob-Omb (a banda da qual o protagonista é baixista) às clássicas "Teenage Dream", do T-Rex e "Under My Thumb", dos Rolling Stones.

O álbum conserva o mesmo frescor juvenil do longa, com canções colaborativas de botar inveja a supergrupos caça-níquel formados por músicos deca-

Faixas

01. We Are Sex Bob-Omb
02. Scott Pilgrim - Plumtree
03. I Heard Ramona Sing
04. By Your Side
05. O Katrina!
06. I'm So Sad, So Very, Very, Sad
07. We Hate You Please Die
08. Garbage Truck
09. Teenage Dream
10. Sleazy Bed Track
11. It's Getting Boring By The Sea
12. Black Sheep
13. Threshold
14. Anthems For A Seventeen Year Old Girl
15. Under My Thumb
16. Ramona (Acoustic Version)
17. Ramona
18. Summertime
19. Threshold (8 Bit)
20. Garbage Truck
21. Threshold
22. Summertime



Vejamos: Sex Bob-Omb é formado pelo trio de atores Michael Cera, Alison Pill e Mark Webber e os músicos Beck e Brian LeBarton. Aliás, ter Beck por trás de nada menos do que cinco músicas merece aplauso. Na produção da trilha, Wright e o midas Nigel Godrich (responsável por álbuns do Radiohead, Travis, do próprio Beck, entre outros) conferem personalidade a canções que conseguem se sobressair fora do filme.

Outra banda que aparece no filme e na trilha é o Crash and the Boys, que ganha vida com os canadenses do Broken Social Scene e o ator Erik Knudsen (o Crash do filme). As músicas em questão? A inacreditável "I'm So Sad, So Very, Very Sad" e "We Hate You Please Die". Aliás o Broken Social Scene também aparece com "Anthems for a "Seventeen-Year-Old Girl".

Outra banda do filme que teve a colaboração de músicos reais é o Clash at Demonhead, da ex-namorada de Scott Pilgrim, Natalie "Envy" (Brie Larson). Os verdadeiros artistas são os canadenses do Metric. Mas a curiosidade é que, no longa, é a própria Brie quem canta "Black Sheep", enquanto a versão incluída no álbum conta com o vocal da cantora do Metric, Emily Haines.

Para completar a ótima trilha sonora de "Scott Pilgrim Contra o Mundo": Beachwood Sparks (a deliciosa cover de "By Your Side", da Sade), o líder do Pixies Frank Black ("I Heard Ramona Sing"), Black Lips ("O Katrina!"), The Bluetones ("Sleazy Bed Track"), Blood Red Shoes ("It's Getting Boring by the Sea") e Plumtree ("Scott Pilgrim", música que inspirou a graphic novel).



Delicie-se com Black Sheep, do Metric, na linda voz de Brie Larson.

E os quadrinhos ganham vida!

Scott Pilgrim vs. The Animation é um curta-metragem animado baseado na franquia de Bryan Lee O'Malley. Foi por volta da meia-noite do dia 12 de Agosto de 2010, durante o intervalo comercial do bloco de programação [adult swim] que o Cartoon Network exibiu a animação pela primeira vez.

O trabalho adapta o primeiro capítulo do 2º livro da série, usando as vozes do elenco do filme para contar a história da origem secreta de Kim Pine.

Veja:



Percy Jackson & os Olimpianos (Rick Riordan)

Percy Jackson é uma criação do escritor Rick Riordan. A saga com tem 5 livros com a história e mais um livro bônus (Os Arquivos do Semideus), que contem algumas histórias a mais, desenhos dos personagens, entrevistas com os personagens, etc. Também foi criada uma HQ com a mesma história do livro, O Ladrão de Raios (primeiro livro da saga) já foi lançado em forma de HQ aqui no Brasil, o Mar de Monstros (segundo livro da saga) está em produção.



Percy Jackson & Os Livros



Livros da Saga Percy Jackson e os Olimpianos.

Sinopse dos Livros

O Ladrão de Raios, lançado em 2008.



Primer volume da saga Percy Jackson e os olimpianos, O ladrão de raios esteve entre os primeiros lugares na lista das séries mais vendidas do The New York Times. O autor conjuga lendas da mitologia grega com aventuras no século XXI. Nelas, os deuses do Olimpo continuam vivos, ainda se apaixonam por mortais e geram filhos metade deuses, metade humanos...

O Mar de Montros, lançado em 2009.



O Mar de Montros é o segundo volume da série Percy Jackson e os olimpianos, best-seller do The New York Times. Nessa nova aventura, Percy e seus amigos estão em busca do Velocino de Ouro, único artefato mágico capaz de proteger da destruição seu lugar predileto e, até então, o mais seguro do mundo: o Acampamento Meio-Sangue. Com o envenenamento da árvore de Thalia por um inimigo misterioso...

A Maldição do Titã, lançado em 2009.



Um chamado do amigo Grover deixa Percy a postos para mais uma missão: dois novos meios-sangues foram encontrados, e sua ascendência ainda é desconhecida. Como sempre, Percy sabe que precisará contar com o poder de seus aliados heróis, com sua leal espada Contracorrente... e com uma caroninha da mãe. O que eles ainda não sabem é que os jovens descobertos não são os únicos em perigo: Cronos, o Sr. dos Titãs..

A Batalha do Labirinto, lançado em 2010.



O Monte Olimpo está em perigo. Cronos, o perverso titã que foi destronado e feito em pedaços pelos doze deuses olimpianos, prepara um retorno triunfal. O primeiro passo de suas tropas será atacar e destruir o campo de treinamento dos heróis, filhos de deuses com mortais, que desde a Grécia Antiga combatem na linha de frente em defesa dos olimpianos.

O Último Olimpiano, lançado em 2010.



Os meios-sangues passaram o ano inteiro preparando-se para a batalha contra os Titãs, e sabem que as chances de vitória são pequenas. O exército de Cronos está mais poderoso que nunca, e cada novo deus ou semideus que se une à causa confere mais força ao vingativo titã. Enquanto os Olimpianos se ocupam de conter a fúria do monstro Tifão, Cronos avança em direção à cidade de Nova York...

Os Arquivos dos Semideuses, lançado em 2010.



Atenção jovens semideuses: preparem-se para ter acesso a arquivos altamente sigilosos. Compilado pelo escriba sênior do Acampamento Meio-Sangue, o sr. Rick Riordan, o conteúdo supersecreto apresentado em Os arquivos do semideus inclui os relatórios de três das mais perigosas aventuras de Percy Jackson, informações valiosas conseguidas em entrevistas com os mais importantes heróis da saga....

No Dia do Orgulho Nerd. Você sabia?



A nave Tardis, usada para viagens no tempo na série Doctor Who, cultuada pelos geeks. (Foto: Reprodução)

No dia 25 de maio é comemorado o Dia do Orgulho Nerd, ou Orgulho Geek. A data foi escolhida como uma homenagem à estreia do primeiro filme da saga Star Wars, o Episódio IV: Uma nova esperança, que chegou aos cinemas em 1977.

Na mesma data é comemorado o Dia da Toalha, uma homenagem à série de livros O guia do mochileiro das galáxias, do escritor Douglas Adams, e o Glorioso 25 de maio, inspirado na série Discworld, escrita por Terry Pratchett.

35 anos depois do primeiro filme, como estão hoje os atores de Star Wars?

A saga queridinha dos geeks, "Star Wars" (no Brasil, "Guerra nas Estrelas"), completa 35 anos de vida nesta sexta-feira (25). Em 25 de maio de 1977, chegava às telas do cinema o primeiro filme da série, "Star Wars Episódio IV: Uma Nova Esperança", que se tornou a maior bilheteria daquele ano.

Ai vão eles...



Mark Hamill: como Luke Skywalker

Clássico de ficção científica, *Eu, Robô* é dividido em nove contos diferentes, mas interligados; em todos eles a robôpsicóloga Susan Calvin conta a história para um repórter. Os contos mostram a evolução dos robôs em uma sociedade fictícia do futuro, desde os primeiros robôs não falantes, até a máquina controladora do mundo. Percebe-se o homem tornando-se obsoleto e escravo da própria criação.

Através da narrativa conhecemos melhor os seres positrônicos autônomos, os famosos robôs. Somos estimulados a pensar nas histórias pelo título dos contos, exemplos do infalível senso de humor de Asimov. São eles: *Robbie*, *Brincando de Pique*, *Razão*, *Pegue aquele coelho!*, *Mentiroso!*, *Pobre Robô perdido*, *Fuga!*, *Evidência*, *O Conflito Evitável*.

O livro é uma coletânea de pequenas histórias. Na primeira delas, intitulada "*Robbie*", conhecemos um robô que se torna tão amigo de uma menina de oito anos, a ponto dela não poder mais viver feliz sem ele.

Nos dois últimos contos, quando a máquina já substituiu funcionalmente os homens, um candidato à presidência é acusado de ser robô, e depois da sua eleição temos quase certeza de tratar-se de um. No enfoque final o mundo já é controlado totalmente por uma super máquina, superior às capacidades dos humanos e até dos outros robôs.

**Veja aqui o
Traile do
Filme**

A ERA DE OURO DOS VIDEOGAMES: 8 E 16 BITS

Quem não se lembra do Nintendinho de 8 bits, nunca teve um Atari 2600 ou cobitou um Master System e um Mega Drive? Pois é, estas foram lembranças inesquecíveis de anos dourados que marcaram a vida de muitos marmanjos de hoje, e só povoam a imaginação dos mais jovens.

Em um mundo onde os consoles são o estado da arte da tecnologia do entretenimento digital, e movimentam uma indústria de bilhões de dólares, nem todos se lembram ou conhecem o início de tamanho sucesso, a Era de Ouro dessa linguagem universal que traz felicidade a muitos lares em todo planeta.

Experiências foram feitas e alguns protótipos diferentes foram desenvolvidos no decorrer dos anos 60, mas somente na década de 70 que o videogame realmente deu as caras.

E foi em 1976 que a história realmente tomou forma, quando a gigante Warner Communications comprou a Atari (fundada por Nolan Bushnell) de olho no promissor mercado de entretenimento. No final do ano seguinte lan-

çaram o Atari VCS (Video Computer System), videogame que catapultou a indústria gamística, e que logo se transformou em um dos ícones culturais da década. Seus 128 bytes de memória e 1.19 Mhz de velocidade do processador e da placa de vídeo, marcavam uma nova geração nos consoles domésticos.

Com o "know how" adquirido com o Home Pong, Nolan Bushnell (presidente da Atari) encantou o mercado norte americano com as "excelentes" conversões de jogos de arcades. Desde então, o conceito de cartuchos, introduzido pelo console Channel F, nunca mais foi abandonado pela indústria gamística.

Mas, ao contrário do que todos pen-



sam, o Atari VCS (que mudou o seu nome para Atari 2600 logo depois do lançamento) não obteve vendas satisfatórias no início de sua carreira, causando um sério atrito entre o presidente da Warner e Bushnell, que abandonou a companhia. Os executivos da Warner, alarmados com o iminente fracasso comercial da nova plataforma, "forçaram" fabricantes de periféricos e softwares (entre elas a própria Atari) a inundarem o mercado com centenas de novos jogos e acessórios para o console.

A estratégia deu certo inicialmente, e

a partir do início da década de 80, as vendas atingiram níveis estratosféricos para a época. Iniciou-se uma nova onda de clones do Atari 2600, inclusive com a inclusão de módulos em outros consoles para rodar seus ótimos jogos, e pela primeira vez na história, jogos pornô. Sete anos depois de lançado, o Atari 2600 naufragou, e levou todo o mercado de consoles juntamente com ele. Esse episódio histórico ficou conhecido como o crash dos videogames de 1984.



A partir de então, durante muitos anos, a marca Atari passou de empresa para empresa até finalmente, em Dezembro de 2000, a Infogrames comprar a Hasbro Interactive, tornando-se a dona da maioria dos clássicos que levaram o nome da companhia nas décadas de 70 e 80, e adquirindo o direito a utilizar o nome e o logotipo da Atari.



Após a derrocada da Atari em 1984, o mundo esperava por algo novo que mantivesse viva a chama dos videogames, e eis que em 1985 surge o Nintendo Entertainment System, ou simplesmente NES, mais popularmente conhecido no Brasil como Nintendinho, uma nova versão redesenhada do Famicom (Nintendo Family Computer), e torna-se o videogame de maior sucesso comercial na sua época, ajudando a indústria de games a se recuperar da crise e estabelecendo novos padrões a serem seguidos.

O NES se tornou um sistema extre-

mamente difundido graças a jogos da Nintendo que lançaram franquias bem-sucedidas, como Mario, Metroid, Donkey Kong e Zelda.

O console também teve grande colaboração de terceiros, com as japonesas Capcom, Konami e Square começando séries como Mega Man (Capcom), Castlevania e Contra (Konami) e Final Fantasy (Square) no console. A Nintendo também tinha um contrato de exclusividade com seus colaboradores (garantindo que as empresas só trabalhariam no NES). O jogo mais vendido foi Super Mario Bros., com 40 milhões de cópias, mas acompanhando o console (às vezes num cartucho que incluía Duck Hunt). Super Mario Bros. 3 é o jogo separado mais vendido na história do console, com 17 milhões de cópias.

O final da história todos nós já sabe-



mos: o NES dominou 90% do mercado da era 8 bits até o início dos anos 90, quando surgiu a 5ª geração de consoles encabeçada pelo Sega Gen-



esis e Super Nintendo.

Podemos considerar o NES como o console mais bem sucedido da história juntamente com o Playstation e o GameBoy, estando presente em 25% dos lares americanos e 40% dos lares japoneses. Mario Bros 3 é o detentor do recorde do jogo mais vendido de todos os tempos. Graças ao NES, a antiga fábrica de selos e baralhos chamada Nintendo, tornou-se a nº 1 no setor de jogos e entretenimento nas décadas de 80 e 90 (até a Sony tomar sua posição com o Playstation). O NES encerrou sua vida útil oficialmente em 1995, 10 anos depois de ser lançado. De olho no promissor mercado de videogames domésticos, a gigante japonesa dos fliperamas, a Sega, decidiu finalmente lançar um console em 1984 para competir com o NES e

o MSX. Intitulado de Mark III, este foi a base do que viria a ser o Master System, que chegou nos EUA em 1986 com um visual moderno e agressivo, gráficos melhores do que os da concorrência e um poderoso chip de som.

A estratégia da Sega era abocanhar uma parte da grande fatia da Nintendo, e a empresa até mesmo fez um acordo



de licenciamento do Master System com a Tonka Toys, na esperança de obter uma melhor distribuição do console através das diversas cadeias de lojas dos EUA. Mas isso de nada adiantou, faltavam jogos de qualidade, e o departamento de marketing da distribuidora de brinquedos, infelizmente, não entendia nada de videogames, lançando jogos ruins no mercado e deixando os poucos bons lançamentos de lado.



E ainda havia um problema bem maior: praticamente todas as soft-houses da época já tinham contratos assinados com a Nintendo e estavam produzindo para o NES. A Nintendo impôs uma cláusula contratual que exigia das produtoras exclusividade no desenvolvimento de jogos para o NES; cláusula esta que foi investigada pelo departamento de justiça americano sob a acusação de monopólio e relaxada alguns anos mais tarde.

Com isso, no seu início, o Master System ficou a mercê dos jogos da Sega, que não eram páreo para Mario, Zelda, Castlevania, Megaman e companhia (entretanto, as conversões de arcades eram decentes).

Em 1988, já em decadência, a Sega recomprou os direitos de distribuição do Master System da Tonka Toys, e decidiu lançar alguns jogos de qualidade para o console. Mas, já era tarde para ele, e o seu sucessor, o Genesis, estaria aportando muito em breve nos EUA, sepultando o velho 8 bits para sempre.

No Brasil, entretanto, o Master System fez muito sucesso. Ele foi lançado por aqui em 1989, e é até hoje comercializado pela Tec Toy.

Cansada de ser humilhada pelo Famicom/NES e até mesmo pelo PC Engine, e vendo um mercado de bilhões de dólares escorrer por entre seus dedos, a Sega se organizou e deu o troco em grande estilo na concorrência, com o lançamento do Mega Drive apenas 2 anos depois do fracassado



Mark III (Master System) ter chegado aos lares japoneses.

Ele foi o primeiro console de 16 bits do mercado, e impressionou os jogadores com os gráficos sofisticados e as conversões de arcades da Sega. O Mega Drive tinha um design futurístico e usava um processador Motorola 68000 (o mesmo dos micros AMIGA 500) muito poderoso, que rodava a estupendos 7.67 Mhz! Nos EUA, o console ficou conhecido com o nome de Genesis e apareceu em Setembro de 1989, também 2 anos após o Master System.

Mesmo não emplacando no Japão, ele conheceu a glória no início dos anos 90, nos EUA e no resto do mundo, tendo superado o seu rival Super NES por uma boa margem, principalmente após o lançamento de Sonic em 1992.



Jogo era o que não faltava para o Mega Drive. Além das excelentes produções "in house", um console da Sega, finalmente, contava com o apoio das melhores produtoras do momento como a Konami, Capcom, Tecnosoft, Interplay, Sunsoft, Hudson e Electronic Arts.

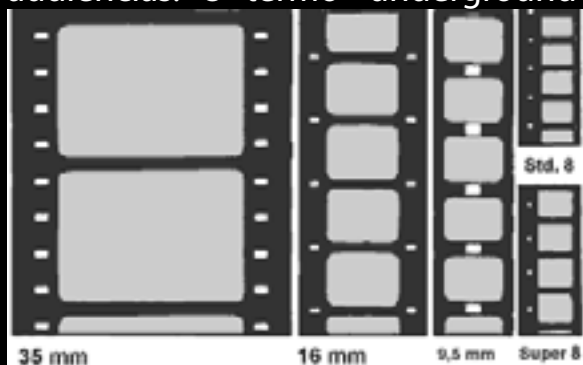
Ele rompeu uma nova barreira na história dos videogames, estabelecendo definitivamente a evolução dos jogos de 8 para 16 bits.



Os 10 Melhores Jogos de Nintendinho (8 Bits)

O PODER DO CINEMA INDEPENDENTE

Cinema underground, independente ou alternativo são classificações que têm basicamente o mesmo significado e se aplicam aos filmes feitos e distribuídos à margem dos esquemas comerciais da indústria cinematográfica. Geralmente esses filmes são uma expressão artística de um realizador que deseja ter grande liberdade para definir a forma narrativa, as técnicas e o conteúdo da trama fora dos padrões da indústria de entretenimento que visam a alcançar grandes audiências. O termo "underground"



começou a ser usado nos anos 1950 quando a película e os equipamentos para o formato 16mm permitiram o acesso de mais gente à sétima arte, o que fez surgir produções muito experimentais e herméticas para a maior parte do público. Apesar de no começo terem algumas características técnicas comuns - principalmente as mais econômicas -, os filmes underground se beneficiaram nas últi-

mas décadas da popularização dos avanços tecnológicos nos processos de filmagem e edição, sendo atualmente as linguagens narrativas e estruturas dramáticas experimentais e as temáticas politicamente engajadas alguns dos principais elementos que caracterizam esse tipo de filme. Entre os principais diretores do cinema underground estão Luis Buñuel, Andy Warhol e Jim Jarmusch.

Um filme independente, trocando em miúdos, normalmente é uma produção que foge dos padrões de Hollywood. É o tipo de filme que, as vezes, os atores são amigos ou mesmo a família da diretor. São filmes marcados por escassos efeitos especiais ou truques de câmera. Mesmo assim, grandes histórias são contadas através do afinho na atuação e roteiros elaborados (às vezes tão elaborados que só quem escreve entende).

Nos últimos anos, especialmente com a onda "indie", várias dessas produções que vieram para romper padrões apareceram (isso sem contar a possibilidade que a internet deu para ter acesso a produções da Groelândia, por exemplo). Dessas possibilidades caóticas sem padrões são coisas muito interessantes, desde até mesmo a capa.

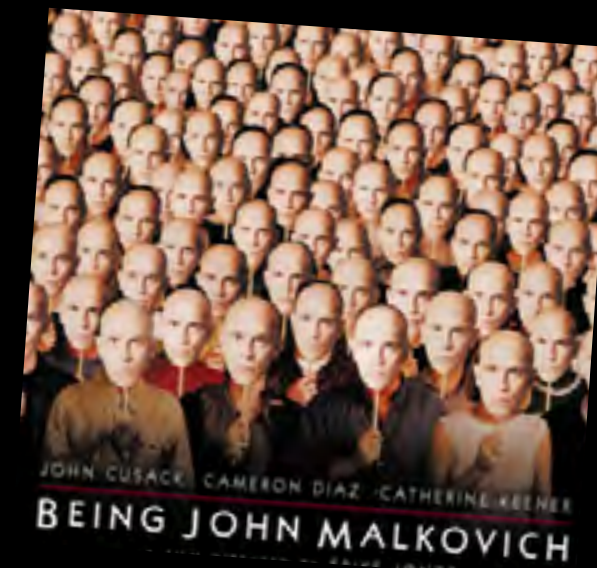
Listamos agora os 10 melhores filmes independentes dos últimos 20 anos.



10º) A Bruxa de Blair (1999): Este é o filme independente que mais divide opiniões. Realizado em 1999 com apenas US\$ 22 mil, o filme narra de maneira documental a história de três jovens que vão até uma floresta amaldiçoada por um suposto espírito de uma bruxa.



9º) Juno (2007): Em um ano onde os filmes de suspense e policiais imperavam em Hollywood, Diablo Cody escreveu um dos roteiros mais simples e funcionais do cinema independente. Juno conta a história de uma menina desajustada e bem esperta que acaba ficando grávida de um amigo.



8º) Quero Ser John Malkovich (1999): Spike Jonze (Onde Vivem os Monstros) dirigiu esta incrível viagem à mente de um astro de Hollywood. O filme narra a história de um arquivista que descobre uma maneira de entrar na mente do ator. A partir daí, ele começa a tomar conta do cérebro e dos pensamentos do astro. O filme é considerado até hoje um dos mais "estranhos" já feitos.

7º) O Lutador (2008): O diretor Darren Aronofsky (A Fonte da Vida) é o responsável pela direção de um filme com cara de clássico. O Lutador é uma melancólica história de um lutador que sofre um infarto e não pode mais lutar.



Para poder se sustentar, ele acaba trabalhando em um supermercado, mas a sua vida fora dos ringues é sem sentido e obscura.

6º) Cubo (1997): Em 1997, um tímido filme de suspense se transformou em um dos grandes fenômenos cult do ano. Cubo tem início quando seis pessoas distintas acordam em um misterioso cubo de metal que dá para outros cubos. O problema é que cada sala esconde armadilhas mortais que podem matar um a um.



5º) Amnésia (2000): Antes de dirigir o grandioso Batman – O Cavaleiro das Trevas, Christopher Nolan dirigiu e escreveu o independente Amnésia. O filme possui uma das montagens mais incríveis do cinema, com cenas picotadas e diferenciadas por cores diferentes, fazendo com que o longa seja cultuado pelos cinéfilos. Além disso, o roteiro é extremamente inteligente: o espectador fica curioso para saber o desenrolar da trama e saber como o mocinho da história descobre a verdade.



4º) Donnie Darko (2001): Que tal misturar horror, suspense e ficção científica em um único filme? Richard Kelly (A Caixa) foi capaz de inovar com pouco dinheiro e criou um dos maiores cults da última década. Donnie Darko é um rapaz desajustado e estranho dos anos 80, que começa a ficar perturbado após um acidente em sua casa. Após este acidente, Donnie começa a ter terríveis visões de um coelho gigante.



3º) Pequena Miss Sunshine (2006): Em 2006, o mundo ficou surpreso com a genialidade do simples Pequena Miss Sunshine. Com um ótimo elenco, o filme narra a história de uma problemática família que se mobiliza dentro de uma kombi amarela para levar a caçula gordinha e esquisita ao concurso de beleza que ela tanto sonha em participar.



2º) Cães de Aluguel (1992): Quentin Tarantino (Bastardos Inglórios) redefiniu a máfia nesta obra-prima de 1992. Com um roteiro primoroso e diálogos emblemáticos, o filme ficou conhecido apenas com o tempo, já que Tarantino não tinha recursos para a divulgação do longa. Grande parte dos atores aceitou

fazer o filme ganhando quase nada. Até hoje Cães de Aluguel é considerado um dos melhores filmes do diretor, que coleciona fãs e seguidores ao redor do mundo.



1º) Cisne Negro (2010): O filme possui uma profundidade em sua personagem central que chegamos a ficar tensos e embarcar nos delírios da jovem. Além disso os efeitos visuais são simples, mas mesmo assim convencem. O roteiro e direção estão conectados de uma maneira que tornou o filme um dos melhores filmes independentes de todos os tempos.

