DVD ROM AGORA COM DVD 4,7 GB! EDIÇÃO ESPECIAL QUE VALE POR 8 CDs!

MEGA GAMES

SUPER-HERÓIS

www.revistamegagames.com.br
ISSN 1806-079X
ANO 2 - Nº 11
14,90 R$
Universo Editorial
GAMES

GAME EXCLUSIVO

AMERICA´S ARMY

Tiro em primeira pessoa com muita ação

OS HERÓIS NOS GAMES

Batman, Homem-Aranha, Hulk, Wolverine , Street Fighter, Harry Potter, Samurai Shodown, Naruto, Star Wars...

EMULAÇÃO SEM FIM

JOGOS DOS VIDEOGAMES E ARCADES

+ de 50 emuladores, do Atari até o PS2

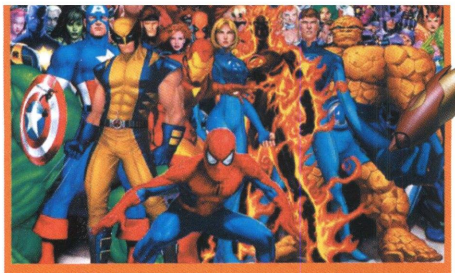
+ DE 800 JOGOS
E MUITA NOVIDADE



WINDOWS GAMES

Universo Editorial

Corra até a banca antes que seja tarde



EDITORIAL

SUPER-HERÓIS EM AÇÃO!

Quem já não teve o sonho de ser um super-herói? Ter vários poderes, poder voar, lançar teias, capturar os inimigos, salvar os oprimidos e ter belas histórias para contar. Nesta edição, você pode conhecer mais a fundo uma grande variedade de super-heróis e heroínas que fazem parte dos quadrinhos e dos filmes.

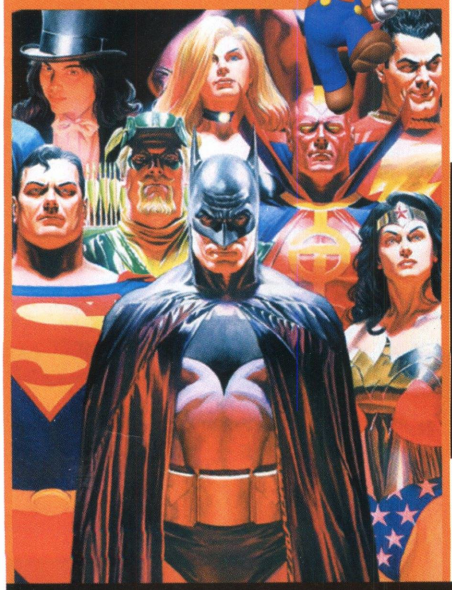
Junto com a revista, você tem um DVD com mais de 100 jogos entre demos e games completos. Você terá à disposição versões de jogos com o **Batman**, **Superman**, **Homem-Aranha**, **Hulk**, **X-Men**, **Street Fighter**, **Dragon Ball Z**, **Samurai Showdown**, **Naruto** e muito mais. Além de uma grande quantidade de papéis de parede com seus heróis preferidos.

Na revista, preparamos um especial sobre o **Homem de Ferro**, desde os quadrinhos até o lançamento de seu filme. Matérias sobre o **Batman**, o destino do **Homem-Aranha**, **Supermoça** e o guia dos principais jogos do DVD.

Agora só resta escolher seu superpoder preferido, preparar-se para a ação e atacar seus cruéis inimigos. Mas lembre-se, todo herói tem seu ponto fraco, cuidado para que o seu não seja atingido.

Um abraço e até a próxima

Os editores



ÍNDICE

ESPECIAL HOMEM DE FERRO 04

ANOS 80 CRISE NAS INFINITAS TERRAS 10

HQ x MOVIE BATMAN, O CAVALEIRO DAS TREVAS 12

SUPER-HEROÍNAS SUPERMOÇA 20

BIOGRAFIAS STAN LEE 19

CINECOMICS 08

HERÓIS DO JAPÃO 9

OPINIÃO - AS PIORES ADAPTAÇÕES PARA O CINEMA 14

REVISTARIA 15

PARA O FUTURO - O DESTINO DO HOMEM-ARANHA NAS HQS..... 16

QUADRINHOS ALTERNATIVOS..... 18

OS 10 + ... 22

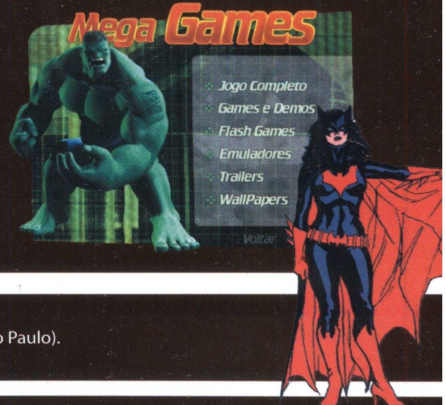
QUADRINHOS 23

GUIA DE JOGOS DO DVD 24

GUIA DO DVD

É muito simples acessar o conteúdo do DVD que é parte integrante da revista Megagames 11. Coloque o DVD em seu leitor e aguarde até que a tela inicial carregue. Caso isso não ocorra, você deve clicar duas vezes no arquivo **MegaGames11.exe**, que está no diretório principal do DVD.

Com o menu aberto, primeiramente você deve aceitar o termo de adesão para uso do DVD da revista. Depois você poderá escolher a categoria preferida e instalar seus jogos de uma maneira bem simples e prática. Boa diversão.



Para comprar edições anteriores da Editora:
Site: www.loja.universoeditorial.com.br Suporte: 55(0xx11) 3791-6284 (São Paulo).
Demais localidades: 0800-729-9995 - SAC: sac@universoeditorial.com.br

A Revista **Megagames** é uma publicação de Magister Tecnologias e Editora Ltda. **Edição e produção:** Alexandre Marcos Rizzo, Guilherme Carone (Mohandas CK), Ladislau Tenório de Freitas • **Redatores:** Adriano Mendes Camargo, Camila Karen Teixeira, Fabio Almeida Silva e Michel Calil • **Revisão:** Bianca Miyuki Nakazato e Inara Costa Porto • **Diagramação e Arte:** Adriano Mercedes Cantero Filho, Camila Boacnin Castrignano de Oliveira, Emerson da Silva Freire e Mariana Cotrim de Moura Andrade Azenha • **Programação Multimídia:** Douglas Teixeira Binuesa e Henrique Lopes Fink • **Colaboração:** Fabrício Velasco • **Impressão:** Prol Editora Gráfica • **Atendimento ao leitor:** No estado de São Paulo 55(11) 3791-6284 . **Demais localidades:** 0800-729-9995 sac@universoeditorial.com.br - De segunda a sexta, das 9h30 às 11h30 e das 13h30 às 17h30

THE INVINC IRO

HOMEM DE FERRO – O FILME

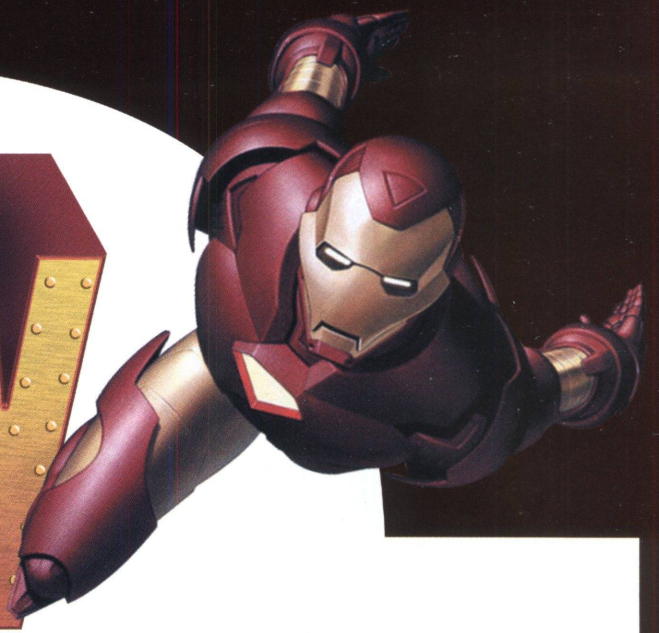


Em 2008, os fãs do Homem de Ferro terão um grande presente, a adaptação para os cinemas da origem do herói mecanizado "canastrão" que tanto adoram. A versão para as telonas parece bem fiel aos quadrinhos, especialmente a origem do herói que repete a última versão contada nas revistas. No entanto, os fãs também podem esperar por algumas surpresas no filme, cujos trailers e vídeos mostrados até agora apenas sugerem que Tony Stark enfrentará inimigos também robóticos, mas alguns detalhes, como o principal vilão da película, permanecem ainda bem escondidos.



BLE

N MAN



CONHEÇA MAIS SOBRE A HISTÓRIA DESSE INCRÍVEL HERÓI EMPRESÁRIO

Anthony Stark não é apenas o Homem de Ferro, é também um dos personagens mais importantes dos quadrinhos, envolvido diretamente nos principais e mais importantes acontecimentos do universo Marvel. Um "moderno e bem-sucedido executivo com o coração de aço", lutando pela justiça com seu gênio científico, raios repulsores e todos os recursos da Stark Enterprises!

ANTES DA MÁSCARA DE FERRO

Filho de Howard Anthony Stark e Maria Collins Carbonell Stark, Anthony Edward "Tony" Stark nasceu dotado de uma inteligência fora do comum. Aos 15 anos, entrou no programa de engenharia elétrica no Instituto de Tecnologia de Massachusetts, onde se formou como o primeiro da turma. Aos 21 anos, herdou as Empresas Stark quando seus pais morreram em um trágico acidente de carro.

UM HERÓI CONSTRUÍDO

Durante um conflito no Oriente Médio, a Stark Enterprises desenvolveu minitransistores que Tony achou que ajudariam as forças armadas dos Estados Unidos em seu esforço de guerra. Enquanto inspecionava os equipamentos no local, que havia sido sabotado, Tony foi ferido gravemente por estilhaços de bombas e capturado pelo "general" Wong Chu. Chu forçou Tony e um outro prisioneiro, o famoso físico Ho Yinsen, a criarem armas para ele. Mas nesse meio tempo, um estilhaço alojado no corpo de Tony seguia lenta e mortalmente em direção ao seu coração. Assim, Tony e Yinsen criaram uma armadura de ferro que manteria Tony vivo e lhe permitiria escapar. Durante a fuga, Yinsen foi morto, sacrificando-se para que Tony tivesse tempo suficiente para se transformar pela primeira vez no Homem de Ferro. E Chu e seus soldados não eram páreo para ele.

No caminho de volta para casa, Tony encontrou o piloto de helicóptero James Rhodes – que se tornaria no futuro o parceiro de armadura de Tony Stark, conhecido como Máquina de Guerra (ou "War Machine") – e retornou para a América. Depois que chegou, Tony trabalhou para melhorar a armadura do Homem de Ferro e o transformou no "guarda-costas" pessoal de Anthony Stark, como uma forma de disfarçar sua identidade. Em seus primeiros anos como Homem de Ferro, Tony Stark se tornou o responsável corporativo do grupo de super-heróis Os Vingadores, e como Homem de Ferro, ajudou a fundar o grupo ao lado de Thor, Homem Formiga,



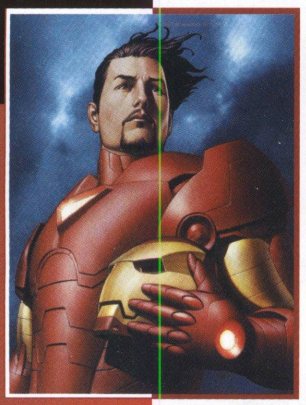
Robert Downey Jr

O papel de Anthony Stark no filme ficou a cargo de Robert Downey Junior, que foi escolhido pelo diretor Jon Favreau para encarnar um dos principais heróis da Marvel em seu primeiro filme produzido totalmente independente pela companhia.

Downey é amplamente reconhecido como um dos atores mais versáteis de Hollywood. Indicado ao Oscar de melhor ator por sua extraordinária interpretação de Charles Chaplin no filme Chaplin, Robert Downey já participou de mais de 50 filmes. O filme estréia dia 2 de maio nos Estados Unidos. Agora é esperar o lançamento por aqui e apertar os cintos para uma grande aventura nos cinemas.



DADOS COMPLETOS



Nome: Homem de Ferro

Universo: Marvel

Nome Real: Anthony Edward "Tony" Stark

Também conhecido como: Homem Cobalto, Cavaleiro de Ferro, Hogan Potts (quando disfarçado como um simples funcionário), "Homem partes extras"

Ocupação: Diretor da Agencia Internacional S.H.I.E.L.D., CEO da Stark Enterprises, aventureiro e ex-secretário de defesa dos Estados Unidos da América

Local de nascimento: Long Island, New York

Afiliado aos grupos: Vingadores, ex-Illuminati, "Força de Trabalho" e "Vingança da Rainha"

Educação: Mestrado em engenharia elétrica

Altura: 1,80 m (aproximadamente 2,00 m de armadura)

Peso: 75 kg (aproximadamente 200 kg de armadura)

Olhos: Azuis

Cabelos: Pretos

Poderes: Anteriormente nenhum. Mas após ser gravemente ferido em uma batalha contra Mallen, um criminoso extremamente poderoso que foi geneticamente ampliado através do projeto Extremis, Stark injetou em seu sistema nervoso um vírus tecno-orgânico para salvar sua própria vida. Isso fez com que a armadura de Stark se fundisse ao seu corpo com uma ligação sem igual, permitindo até que ele armazenasse as camadas internas da armadura do Homem de Ferro em seus ossos, além de controlá-la remotamente através de impulsos cerebrais. Ele também pode conectar-se remotamente a sistemas de comunicação externos, como satélites, telefones celulares e computadores através do mundo. Como o sistema operacional da armadura agora está diretamente ligado ao corpo, mente e sistema nervoso de Stark, seu tempo de resposta aumentou consideravelmente, deixando o Homem de Ferro ainda mais rápido e eficiente. A armadura Extremis oferece a ele reações super-rápidas e uma poderosa capacidade de regeneração que pode até regenerar órgãos inteiros. Ele foi capaz inclusive de parar o coração do Dínamo Vermelho e reanimá-lo em seguida.

Habilidades: O desenvolvimento de tecnologias pioneiras e sofisticadas invenções, e a mais notável delas é sua armadura do Homem de Ferro. Também possui uma mente brilhante para os negócios.

Parafernália: A armadura do Homem de Ferro concede a Stark uma força sobre-humana e proteção física. Ela também permite que Tony voe com a utilização de jatos nos pés da armadura. A armadura contém uma grande variedade de armas, incluindo raios repulsores, disparos de pulso, lançadores de mísseis, lasers, disparos de choque e lança-chamas. O raio central localizado no peito da armadura pode emitir diversos tipos de energia e luzes e seu capacete contém dispositivos de comunicação, equipamento de rastreamento e gravação.

Primeira aparição e origem: Tales of Suspense #39 (1963 – nos EUA)

Criado por: Stan Lee, Larry Lieber, Don Heck e Jack Kirby

A Vespa e o Hulk. Entre os vilões e inimigos mais notáveis que enfrentou em seus primeiros dias como herói, estão: Mandarim, Gavião Arqueiro e Viúva Negra, sendo que estes dois últimos foram posteriormente convertidos e acabaram por se tornar amigos e integrantes importantes dos Vingadores.

O HERÓI DE FERRO E SEU "CALCANHAR DE AQUILES"

Embora Anthony Stark demonstre ser um milionário e famoso "Playboy", sua vida está bem distante da perfeição. Seu maior problema pessoal e a maior batalha de sua vida é travada contra o alcoolismo. Outros problemas incluem perdas consecutivas de companhias através de falências, concordatas e muitas outras questões empresariais. Mas em sua maior queda, Tony "passou" a armadura e identidade do Homem de Ferro para seu amigo Rhodes. Mas nosso herói Stark sempre se recuperou. Ele logo iniciou uma nova companhia, a Circuits Maximus, e rapidamente retornou como Homem de Ferro. Quando o CEO ("Chief Executive Officer") no comando da "Stark International", Obadiah Stane, tentou tomar a nova companhia de Stark, ele acabou "dando a volta por cima" e retomou a antiga companhia de sua família.
Durante esse período, a saúde de Tony Stark estava em rápido declínio. Mesmo após um transplante, Tony ainda apresentava problemas no coração.
A interface cibernética de sua armadura estava causando uma deterioração de seu sistema nervoso. Esse problema se tornou bastante sério e ele teve até mesmo que entrar em estado de animação suspensa para poder sobreviver. Nesse ponto, Rhodes assumiu a identidade do Homem de Ferro outra vez, mas se equipou com uma nova armadura criada por Tony chamada "Traje de batalha com resposta à ameaça variável" (ou "Variable Threat Response Battle Suit"), depois conhecida como a armadura Máquina de Guerra. Quando Tony despertou, Rhodes estava tão envolvido com sua nova identidade e a armadura que acabou deixando Tony e assumindo de vez Máquina de Guerra como sua própria identidade.

A PASSAGEM E O JOVEM TONY STARK

Algum tempo depois, o vilão Kang, o Conquistador, tomou o controle de Tony Stark para poder manipulá-lo contra seus amigos. (Embora tenha sido revelado posteriormente que não havia sido Kang, e sim Immortus, durante o curso da Guerra do destino.) Como um agente infiltrado, Tony foi forçado a matar Jaqueta Amarela (Rita DeMara) e a babá da Crystal, Marilla. Para vencer as forças combinadas de Homem de Ferro e Kang, os Vingadores foram forçados a recrutar uma versão mais jovem de Tony Stark. O jovem Tony roubou uma armadura de combate da Stark International e ajudou os Vingadores em batalha. Quando a versão adulta ficou cara a cara com si próprio mais jovem, finalmente foi capaz de superar o controle de Kang. O Tony mais velho se sacrificou para derrotar Kang e morreu como um herói.
O jovem Tony continuou a lutar junto com os Vingadores e conseguiu retomar o controle da Stark International. Logo depois disso, o mutante Massacre ("Onslaught") surgiu. O jovem Tony e muitos dos maiores super-heróis do mundo todo lutaram contra Massacre ("Onslaught") no Central Park na cidade de Nova Iorque. Nessa batalha, o jovem Homem de Ferro, o Quarteto Fantástico, Thor, o Hulk e muitos outros heróis quase perderam a vida defendendo a Terra. No entanto, eles na verdade foram envolvidos em um "pequeno" universo criado pelos incríveis poderes de Franklin, filho de Reed e Sue Richards do Quarteto Fantástico. Os eventos seguintes logo forçaram Franklin a escolher qual dos mundos sobreviveria. Nesse processo, ele acabou restaurando o universo e, além de muitos outros heróis, Tony Stark retornou à Terra em sua versão original e mais velho.

OS "UPGRADES"

A armadura de Tony foi se tornando tão sofisticada que ganhou "consciência".
A princípio, Tony permitiu que a armadura assumisse seu trabalho como Homem de Ferro, mas isso foi se mostrando cada vez mais perigoso, já que ela chegou a cometer um assassinato, o da vilã Whiplash. Quando isso ocorreu, Tony não teve outra alternativa senão encarar a armadura. Durante o confronto, Tony teve uma parada cardíaca causada pelos ferimentos obtidos previamente em batalha contra Whiplash. Provando-se um herói, a armadura arrancou de seus próprios componentes para criar um coração cibernético para seu criador, sacrificando-se no processo.
Mais tarde, Tony Stark revelou ao mundo que ele era o Homem de Ferro. Após essa revelação, ele assumiu o posto de Secretário de Defesa do Presidente dos Estados Unidos da América para monitorar a utilização de sua tecnologia bélica pelos militares americanos. Ele foi então subseqüentemente forçado a deixar o posto quando a Feiticeira Escarlate ficou fora de controle e matou membros dos Vingadores, forçando-os a uma debandada. Tony Stark revelou publicamente que ele deixaria de ser o Homem de Ferro, mas



O confronto colossal em Guerra Civil

que sempre haveria um. Mas, obviamente, Tony continuou a ser o Homem de Ferro, apenas mantendo sua identidade secreta. Mais recentemente, Tony injetou em si mesmo um vírus de nanotecnologia ("robôs microscópicos") que integrou muitas das funções de sua armadura com o sistema biológico de seu próprio corpo. Ele também foi um membro de um grupo altamente secreto chamado Illuminati, junto ao *Professor Charles Xavier*, Reed Richards, Raio Negro, Doutor Stephen Strange e Namor por muitos anos.

GUERRA CIVIL

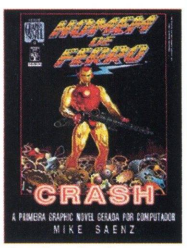
Recentemente, durante um cerco a uma casa com um grupo de vilões fugitivos de uma prisão para supercriminosos (a prisão da ilha Ryker), que estava sendo televisionado para todo o mundo, o vilão Nitro detonou a si mesmo em uma tremenda explosão que matou a maioria dos Novos Guerreiros (o grupo de jovens super-heróis "New Warriors"), além das crianças que estavam em uma escola primária e os residentes da região. Em meio à dor dessa grande tragédia, a Casa Branca propôs o Ato de Registro dos super-humanos, um movimento do Governo para registrar todos os seres superpoderosos como armas vivas de destruição em massa, requerendo também que todos os super-heróis de uniforme sejam desmascarados ante ao governo e se submetam aos padrões mandatários do Governo Federal. Esse evento iniciou uma forte opinião pública negativa para os super-heróis, já que eles muitas vezes passaram a ser vistos como ameaças, ou como "bombas vivas prestes a explodir a qualquer instante". A organização internacional S.H.I.E.L.D. rapidamente propôs que o Capitão América liderasse um esquadrão de soldados "anticapas" (ou "cape killer"), treinados para lutar contra super-humanos. Ele recusou, e após ser atacado pela unidade de resposta antissuper-humanos da S.H.I.E.L.D., acabou se ocultando. Mas o Homem de Ferro, por outro lado, ofereceu apoio total ao ato. Depois de muitos embates e uma grande batalha de proporções épicas em Nova Iorque, o Homem de Ferro saiu vitorioso. Porém tragicamente, o seu antigo aliado Goliath (Bill Foster) faleceu combatendo os aliados do Homem de Ferro no Ato de Registro do Governo, e o Capitão América foi assassinado nos degraus da Casa Branca após se entregar. No despertar da guerra civil, foi oferecida a Stark a posição de Diretor da S.H.I.E.L.D., e ele aceitou.



O herói estreou em Tales of Suspense 39



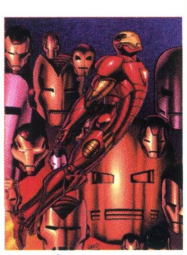
O Mandarim



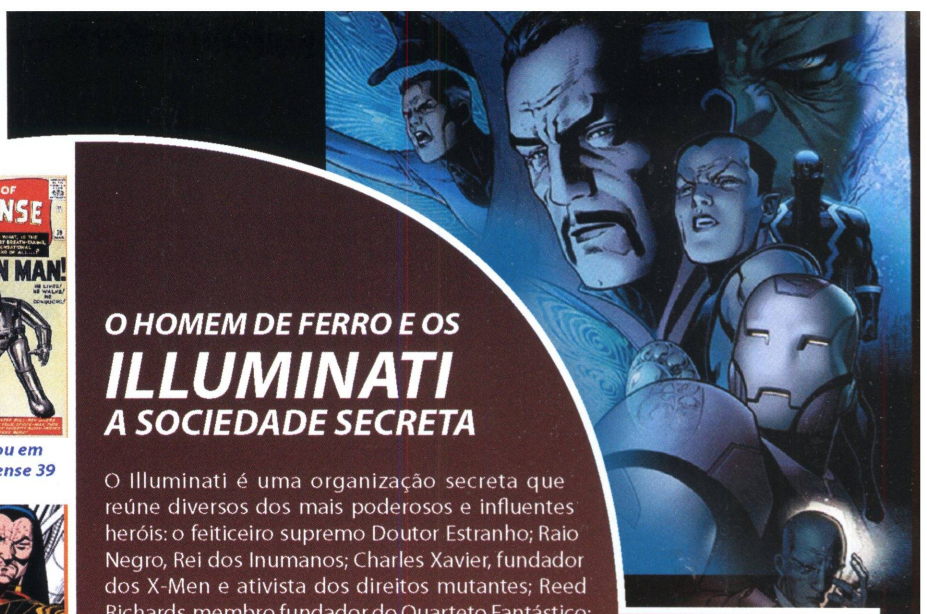
Crash, primeira Graphic Novel com desenhos 3D



Stark sucumbindo aos encantos da Mulher-Aranha



As muitas máscaras de ferro



O HOMEM DE FERRO E OS ILLUMINATI A SOCIEDADE SECRETA

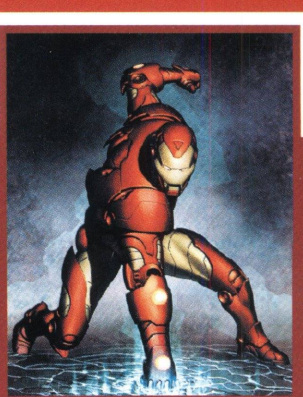
O Illuminati é uma organização secreta que reúne diversos dos mais poderosos e influentes heróis: o feiticeiro supremo Doutor Estranho; Raio Negro, Rei dos Inumanos; Charles Xavier, fundador dos X-Men e ativista dos direitos mutantes; Reed Richards, membro fundador do Quarteto Fantástico; Namor, o Rei Submarino de Atlântida; e o Homem de Ferro (Anthony Stark), membro fundador dos Vingadores. Esses seis homens trabalharam juntos por um bom tempo de forma a moldar o estado atual do mundo dos super-heróis e o mundo dos simples mortais. Originalmente, Tony Stark reuniu esses homens, incluindo Pantera Negra, logo após a guerra Kree-Skrull que envolveu a Terra pela primeira vez. Tony sugeriu que eles formassem um megagrupo que estaria preparado para enfrentar ameaças similares à guerra espacial. A idéia foi sendo minimizada em escala e o grupo se tornou uma sociedade secreta que compartilhava informações e decidia ocultamente como todos os grupos se correspondiam individualmente. Tchalla, o Pantera Negra, decidiu não se unir ao grupo.

O grupo se encontrava para discutir diversos assuntos, incluindo o retorno do herói Sentinela. O grupo durou até que o Homem de Ferro decidiu enganar o Hulk e levá-lo para o espaço, enviando-o para um planeta distante onde não seria mais uma ameaça. Namor discordou da escolha e deixou o grupo, além do professor Xavier, que havia desaparecido após a Feiticeira Escarlate redefinir a realidade (em "Dinastia M"), com isso, o grupo terminou. Mas eles se reuniram outra vez, quando o Homem de Ferro anunciou que o Ato de Registro de super-humanos seria iniciado em breve e pediu para que eles todos concordassem com o Governo em público para evitar uma guerra civil. Mais uma vez, o grupo se viu dividido, pois a maioria declarou-se contra o ato, deixando o Homem de Ferro e Reed Richards para dissolver o grupo.

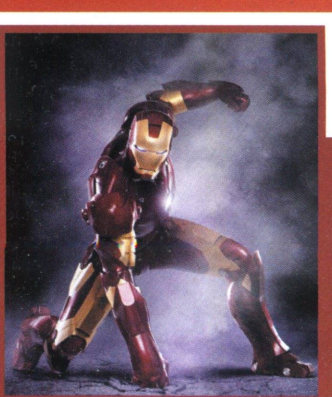
No entanto, o Homem de Ferro convocou o grupo novamente uma última vez quando os Novos Vingadores descobriram um alienígena infiltrado Skrull se passando pela assassina Elektra. Enquanto tentavam descobrir o que fazer na situação, o próprio Raio Negro revelou-se um Skrull também e atacou o resto dos Illuminati. Esse novo tipo de soldado Skrull indetectável quase conseguiu eliminar o Homem de Ferro e seu grupo, mas Namor conseguiu matar o guerreiro alienígena antes que isso ocorresse. O Homem de Ferro então destruiu os outros dois Skrulls que o atacaram, mas já era tarde. Os invasores alienígenas cumpriram sua tarefa de plantar a semente da desconfiança dentro dos membros do Illuminati. Namor foi o primeiro a sair, e logo o resto o seguiu. Apenas o tempo dirá se os heróis da Terra irão encontrar uma forma de confiar um no outro outra vez e repelir essa invasão secreta antes que o planeta seja tomado pelos Skrulls.

Curiosidade

A armadura do Homem de Ferro do filme é inspirada no design da arte de Adi Granov – sua versão da armadura agradou demais aos fãs e, desde então, mudou a forma como o Homem de Ferro é visto nos quadrinhos, e agora também no cinema!



Arte de Adi Granov



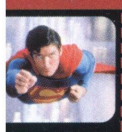
Versão da armadura para o cinema



NOVIDADES NA TELONA

ALGUMAS ADAPTAÇÕES COMEÇAM A SAIR DO PAPEL, ENQUANTO OUTRAS...

O cinema tornou-se, nestes últimos anos, prolífico em adaptações de histórias em quadrinhos. A isso se deve o sucesso desse gênero literário que conquistou o mundo todo.
Pode-se dizer que as melhores adaptações até agora, tratando-se de heróis de HQs, foram o Superman de 1978 e o Homem-Aranha de 2002. Mas o público pode conferir também trabalhos significativos, como em Batman Begins, X-Men, Quarteto Fantástico e Superman Returns.
Porém, muitos títulos decepcionaram, Mulher Gato por exemplo, mas mesmo assim os aficionados querem mais e aguardam ansiosos os novos lançamentos. Confira a pequena lista de alguns dos projetos que vão dar o que falar!





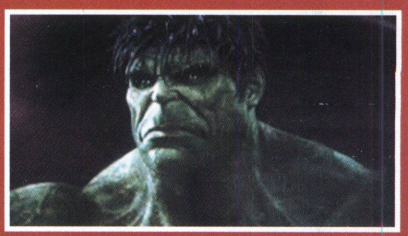






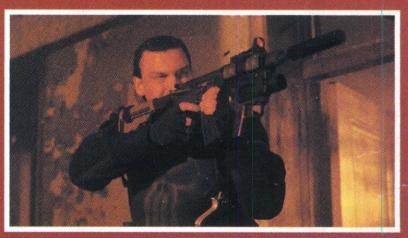

THE INCREDIBLE HULK (O Incrível Hulk)

Esqueça o filme de 2003, este é um novo começo nos cinemas para o gigante verde da Marvel. Muitos não gostaram daquela versão, mas é de se admitir que a computação gráfica do filme ficou excelente. Na nova versão, Bruce Banner será interpretado por Edward Norton (Clube da Luta) e Betty Ross pela insossa Live Tyler. O filme promete o encontro de Hulk com seu grande inimigo dos quadrinhos, o Abominável. Outro detalhe que pode agradar os fãs é que o Hulk vai parecer com o Hulk, ou seja, não vai ter aquela cara triste que foi modelada no rosto do ator Eric Bana. O filme tem estréia marcada para 13 de junho.



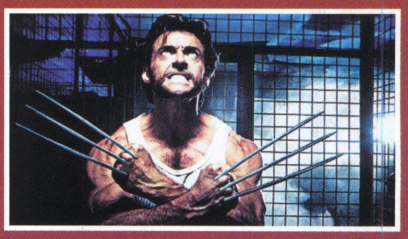
PUNISHER - WAR ZONE (O Justiceiro - Zona de Guerra)

A primeira versão mesmo de Punisher foi um desastre (veja página 14), a segunda de 2004 dirigida por Jonathan Hensleigh recebeu elogios dos fãs, porém descaracterizava um pouco o personagem, afinal de contas o Castle dos quadrinhos é muito, mas muito mais violento que a versão do cinema, sem falar nos personagens cômicos que foram colocados no filme pra contrabalançar com "violência" do justiceiro. Agora a Marvel investe em um novo projeto para recontar a história de Frank Castle, e talvez quem sabe com um pouco mais de respeito pela obra original. O personagem principal é interpretado por Ray Stevenson e a estréia está marcada para 12 de setembro de 2008.



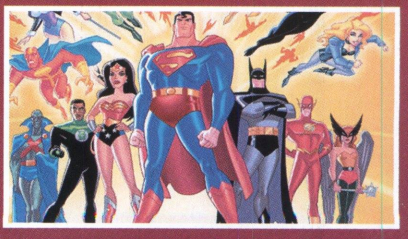
X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

Um filme solo do X-man mais querido do mundo já era esperado desde que o primeiro filme dos mutantes estreou. Os fãs gostaram da atuação de Hugh Jackman no papel do "herói" e se fizessem um filme só sobre Wolverine o ator tinha que ser ele. Bem, a Fox parece ter levado isso em conta e ao que tudo indica o filme sobre a história de Logan "parece" ser bom. A trama segue o que foi visto em X-Men II onde conta-se que o general Strike encabeçava o projeto Arma X, responsável por banhar de Adamantium, o esqueleto de Logan. O filme tem data marcada para 1º de maio de 2009.



JUSTICE LEAGUE (Liga da Justiça)

O filme Liga da Justiça está se tornando uma novela semelhante a do quinto filme do Superman. Como muitos sabem, o quinto filme do Homem de Aço tem uma história e tanto, foram marcadas várias datas, ora era chamado um roteirista, ora outro, nomes variados para o papel principal que iam de Keanu Reeves a Nicolas Cage (os fãs entraram em pânico, imaginem Cage no papel do Superman). O mesmo acontece agora com o filme da Liga. Uma hora dizem que o ator de Batman em Batman Begins interpretará o Batman da Liga, depois não mais. E por fim o projeto parece ter recebido uma pausa. O jeito é esperar sentado.



SILVER SURF (Surfista Prateado)

Recentemente, foi divulgada a contratação pela Fox de J. Michael Straczynski, roteirista de quadrinhos, para escrever o roteiro de um filme solo do Surfista Prateado. Rumores afirmam que Galactus, o Devorador de Mundos, estará no filme de fato, o que não aconteceu no segundo filme de Quarteto Fantástico, o que decepcionou muito os fãs. Agora é ver o que acontece, projetos assim no início podem ser cancelados com uma facilidade tremenda, por isso é bom aguardar sem muito entusiasmo.



SALVANDO O MUNDO NOS MANGÁS



HERÓIS NIPÔNICOS QUE CONQUISTARAM OS LEITORES BRASILEIROS

SON GOKU

O líder dos guerreiros Z tem um exército de fãs no Brasil. É difícil ter um mês em que não recebamos desenhos de Dragon Ball para serem publicados em algumas de nossas revistas, e a maioria é do personagem em questão.
Goku veio do planeta Vegeta ainda criança, com a missão de crescer na Terra e dominar o mundo. Mas ele bateu a cabeça e esqueceu de tudo. Em vez de dominador tornou-se, graças a educação do ancião Gohan, o defensor do planeta.

EDWARD ELRIC

O garoto, ao lado de seu irmão, perambula pela Terra em busca da mitológica "pedra filosofal". Porém, devido essa busca, acaba se metendo com uma turma muito perigosa que também pretende possuir a "pedra" para realizarem seus objetivos escusos. Mas Elric não é qualquer um, o menino domina a técnica da "alquimia do metal", o que o torna um oponente a altura de seus rivais.





KANEDA

O jovem delinqüente se tornou herói por acidente, tudo graças a Tetsuo, seu antigo parceiro de gangue. Tetsuo teve seus poderes psíquicos ocultos despertados graças a um acidente envolvendo um garotinho superdotado. Os poderes de Tetsuo começaram a crescer muito a ponto de se tornarem incontroláveis e Kaneda entra na história para impedir o desastre eminente. Para complicar ainda mais, Tetsuo acorda Akira, que possui o poder muito maior que o seu, tornando-se juntos os ditadores de Neo Tokyo e dupla dor de cabeça para Kaneda.

OS SANTOS CAVALEIROS DO ZODÍACO

A principal missão dos cavaleiros é proteger a bela deusa Atena, mas de quebra acabam salvando o mundo também, pois afinal de contas, sem Atena o mundo vira um caos.
Os Cavaleiros do Zodíaco foram os personagens que iniciaram os brasileiros pelo gosto dos animes e mangás.



SPIKE SPIEGEL E FAYE VALENTINE

Caçadores de recompensa não são exatamente "heróis", pois um herói não cobra pelo trabalho, mas acontece que em meio ao trabalho esses personagens acabam se deparando com situações que vão exigir decisões de fundo ético, que ultrapassam o valor daquilo que estão pagando. Essa é a rotina de Spike e Faye, os principais integrantes de Cowboy Bebop.



SHINJI, REI E ASUKA

Esse trio faz parte do grupo de crianças "escolhidas" para pilotarem os gigantes híbridos chamados de EVAS. Eles têm de proteger a Terra dos ataques dos terríveis "anjos". Evangelion é uma série aclamada que ainda não terminou nos mangás, seu sucesso deve-se ao anime que inclusive já foi exibido aqui no Brasil pelo canal Locomotion.



CRISE NAS INFINITAS TERRAS



RELEMBRANDO A MAIOR SAGA DE TODOS OS TEMPOS

Para os que não sabem, a DC Comics, editora americana especializada em quadrinhos, é a detentora dos direitos de personagens como Superman, Batman, Mulher Maravilha, Supergirl, Batgirl, Flash, Robin, Arqueiro Verde, Lanterna Verde, Aquaman e Capitão Marvel, dentre tantos outros. Embora muitos conheçam esses heróis por aqui graças a séries televisivas ou versões cinematográficas, é nas publicações da DC que encontramos o material que constitui o perfil biográfico oficial de cada um deles.

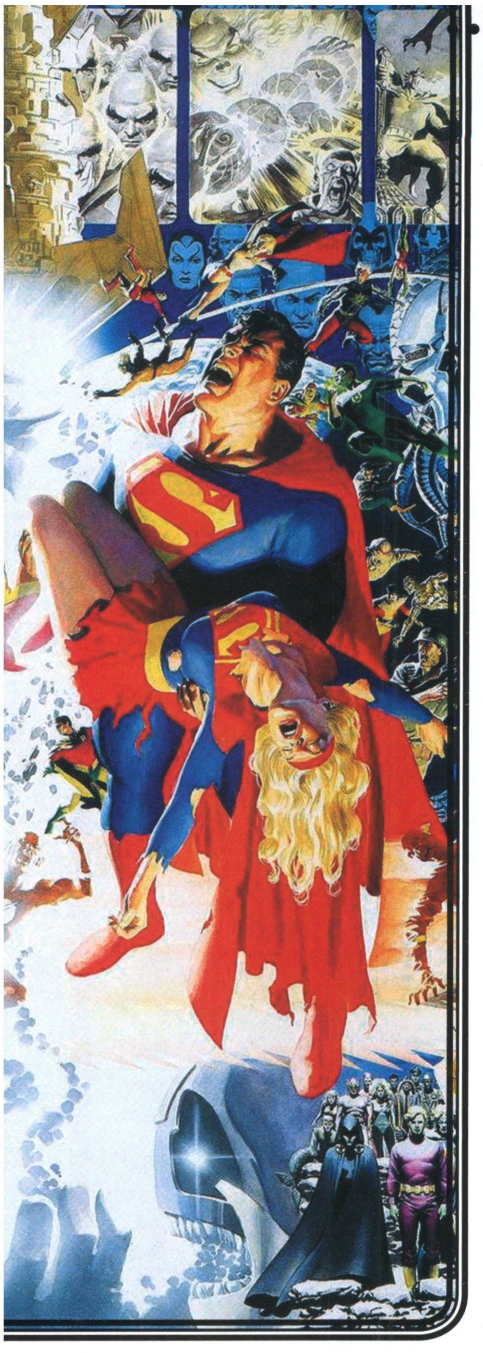
No fim dos anos 70 e início dos 80, a DC passava por um grave problema que comprometia muito suas vendagens. Os leitores não estavam satisfeitos com as histórias, roteiros infantis e cronologia incoerente eram fatores que pesavam. Somava-se a isso um outro agravante, a realidade espaço/temporal em que os heróis existiam era complexa demais. Não existia um único universo, mas vários, e cada um deles tinha a sua versão da Terra. O que variava de um para o outro eram suas histórias e personagens.

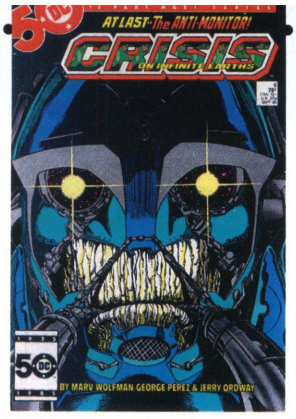
A Terra que seria a nossa, por exemplo, era chamada por convenção de Terra 1 (ou Terra Ativa), nela existiam o Superman, Batman e a Mulher Maravilha que todos nós conhecemos. Mas em outra Terra, como a Terra 2 (ou Terra Paralela), existiam um Superman mais velho, que não era Kal-El mas Kal-L, um Batman cujo parceiro não era o Robin, mas sim Asa Noturna, além de uma Mulher Maravilha mais velha com uma filha chamada Fúria.

Para resolver de vez a questão, a editora chamou uma dupla de peso, o roteirista Marv Wolfman e o desenhista George Perez. Em 1985, ambos apresentaram aquilo que seria conhecido como a "maior saga das histórias em quadrinhos de todos os tempos", a maxissérie Crise nas Infinitas Terras (Crisis on Infinite Earths).

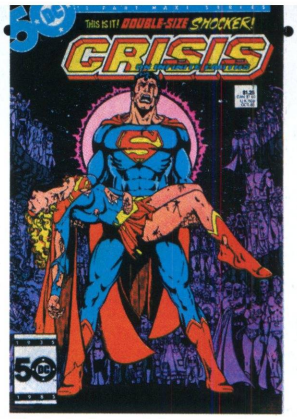
O QUE FOI E O QUE SIGNIFICOU

A série de Marv e George pôs fim à pluralidade de mundos e seu conglomerado de heróis criados por roteiristas das décadas passadas. Esse inumerável conjunto de Universos de Terras paralelas era chamado de Multiverso. Na trama de Wolfman e Perez, surgem dois personagens importantes criados especialmente para a série e para





Antimonitor - o algoz do Multiverso



Morte da Supergirl - momento marcante da série



Antimonitor e Espectro, duelo na "aurora dos tempos"

dar sentido a toda aquela confusão. De um lado, tínhamos o Monitor, um ser cuja finalidade era proteger os Universos existentes e, do outro, o seu antagonista, o Antimonitor, que vivia num Universo da Antimatéria.

O desejo do Antimonitor era ampliar seu Universo de Antimatéria para além dos limites cósmicos do Multiverso, colocando-se *como único e soberano*, destruindo finalmente seu opositor, o Monitor.

A crise começa quando os planos milenares do Antimonitor começam a engrenar. Vendo-se incapaz de proteger o Multiverso sozinho, Monitor começa a recrutar os mais poderosos heróis e vilões das Terras que ainda não sucumbiram pela Antimatéria.

A guerra interestelar começa. Heróis e vilões estão dispostos a dar a vida para fazer valer todo o plano arquitetado pelo Monitor com vistas a salvar o máximo possível de Universos.

Por fim, das muitas Terras, sobram apenas cinco, protegidas dentro de uma dimensão criada pelo Monitor e pela Precursora, sua ajudante. Embora isso impedisse a proliferação da Antimatéria, gerava, por sua vez, um efeito de fusão dos Universos restantes. Se o Antimonitor não fosse logo destruído, as Terras terminariam por fundir-se e autodestruir-se por completo.

Os heróis se preparam então para enfrentar definitivamente o Antimonitor numa empreitada perigosa. Para a missão, foram escalados Superman da Terra 1 (o original), Superman da Terra 2, Mulher Maravilha, Supergirl, Mon-El da Legião de Super-heróis, Doutora Luz, Capitão Marvel, Nuclear, Pária (sobre quem pesava a maldição de assistir à destruição de todos os mundos), Lady Quark, Besouro Azul, Caçador de Marte e alguns outros.

A missão quase resultou em vitória total, as máquinas que possibilitavam o avanço do Antimonitor foram destruídas, mas o próprio Antimonitor era poderoso demais, e, em meio à batalha, uma tragédia, Supermoça morre combatendo o vilão.

Antimonitor se prepara então para o plano B, muito mais audacioso e arriscado. Viaja para a "aurora dos tempos", no momento da criação que dá origem ao Multiverso, o seu propósito: impedir a criação do Multiverso e, em seu lugar, criar um Universo unificado de Antimatéria.

Mais uma vez, o Antimonitor vê seus planos frustrados. Espectro, aliado a um grupo de heróis com poderes místicos, impede o poderoso rival. Porém algo de errado acontece, a criação do Multiverso é subvertida e, em vez de múltiplos mundos, surge apenas uma Terra, num único Universo.

O novo Universo era a somatória dos cinco planetas que haviam sido resguardados pelo Monitor.

Nessa nova realidade, só existe um Superman, um só Krypton, uma só Mulher Maravilha e um só Batman. A Supergirl não existe mais e nem o Flash (Barry Allen). Ainda assim, como o Superman da Terra 2 e o Superboy da Terra Prime (ou Terra 5) estavam presentes durante a batalha com o Antimonitor, inexplicavelmente aparecem nesse novo Universo, apesar de suas origens não constarem nele, uma verdadeira discrepância cósmica.

A batalha final se aproxima, Antimonitor ainda existe nesse novo Universo. E os heróis vão ter que lutar ao máximo para poder repelir de vez o arquiinimigo. Numa última investida, Superman da Terra 2 e Superboy se atiram contra seu oponente, o poder unido dos dois é titânico, mas a vitória não seria completa sem a ajuda de Darkseid e uma versão de Lex Luthor da Terra 3.

Enfim o Universo, agora totalmente remodelado, está livre da grande ameaça.

Crise nas Infinitas Terras representa o fim de uma Era. Sempre que se fala da história ou eventos na vida dos heróis DC, faz-se necessário mencionar suas existências Pré e Pós-Crise.

Para a DC Comics, como editora, também se faz essa separação histórica. Como as origens dos heróis tiveram de ser recontadas, a editora acabou lucrando alto com as novas publicações de seus personagens "carros-chefe".

Superman foi esplendidamente reformulado pelo desenhista John Byrne. Apesar das muitas transformações pelas quais o herói passou desde a Crise, os conceitos básicos delimitados por Byrne continuam vigorando.

Batman reconquistou o público graças ao trabalho magistral de Frank Miller, tanto em Cavaleiro das Trevas como em Batman – Ano Um.

Mulher Maravilha saiu novinha das mãos de George Perez e Marv Wolfman. Ambos recontaram a história da amazona mesclando elementos da teoria darwiniana da evolução com Mitologia Grega.

Com o tempo, é bem verdade, "crises financeiras" abalaram a DC, e ao menor sinal de problemas, uma nova saga era preparada. Lendas, Odisséia Cósmica, Armageddon 2001, Zero Hora, Milênio são alguns exemplos de sagas que fizeram sucesso e arrecadaram muito dinheiro.

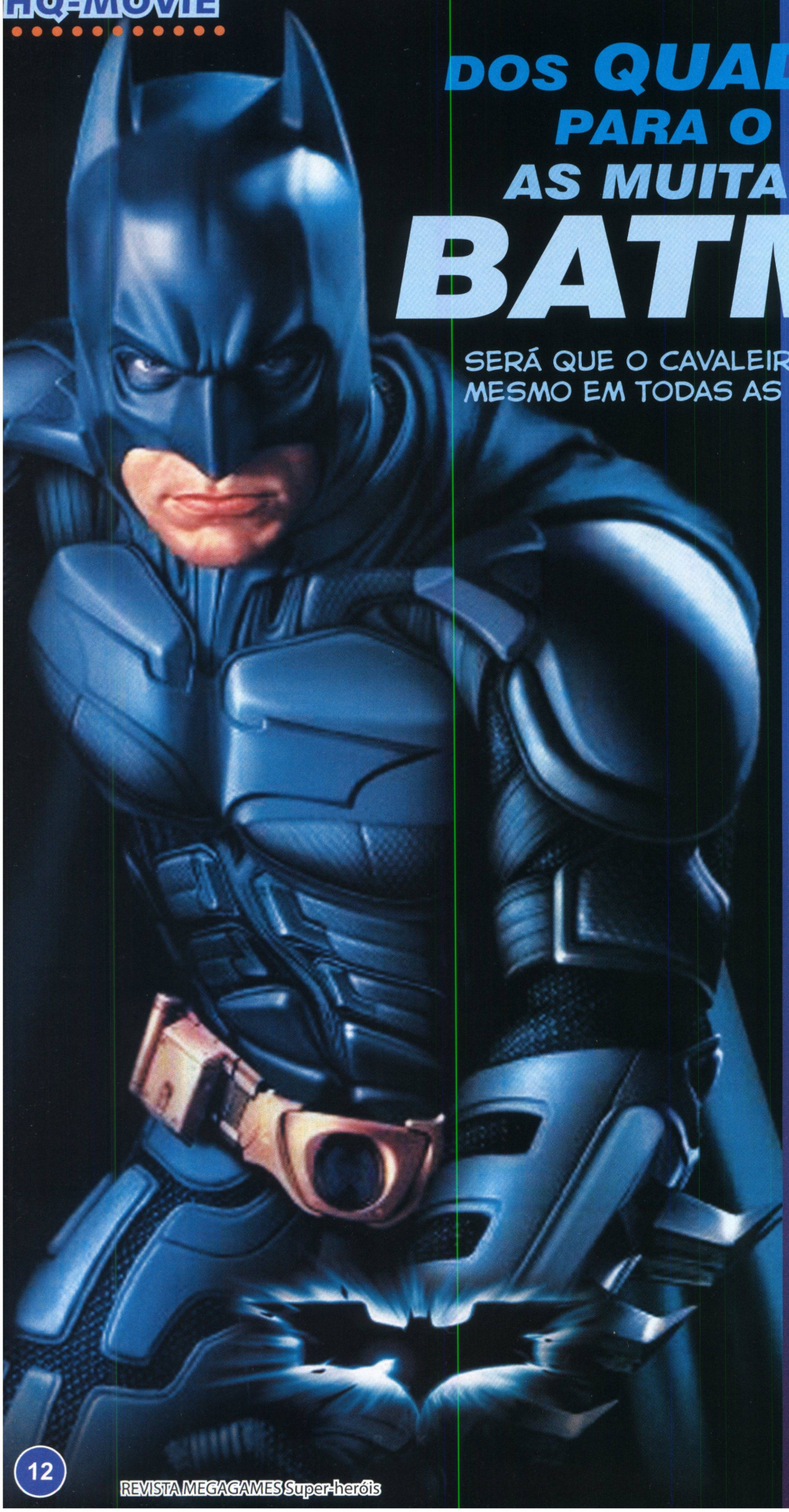
Recentemente a DC publicou Crise Infinita, série que tem ligação direta com Crise nas Infinitas Terras. O resultado final dessa nova supersaga ainda está por desenrolar-se, sua seqüência é 52, *série ainda em andamento.*

O que será de nossos heróis? Só é possível saber acompanhando as histórias mensais publicadas por aqui, no Brasil. Tomara que com tanta "crise" no país, isso ainda seja possível.



DOS QUADRINHOS PARA O CINEMA: AS MUITAS FACES DE BATMAN

SERÁ QUE O CAVALEIRO DAS TREVAS É O MESMO EM TODAS AS VERSÕES?



Se você é fã de filmes de super-heróis, com certeza já deve ter assistido as várias histórias desse gênero que saíram do papel e foram parar nas telonas. Nas duas últimas décadas, Superman, Homem-Aranha, Hulk, X-Men e Quarteto Fantástico receberam boas adaptações para o cinema, mas nenhum desses estrelou tantos filmes como o Batman. De 1989 para cá, quando surgiu o primeiro longa-metragem dirigido por Tim Burton, o cavaleiro das trevas recebeu diversas outras adaptações, sempre sob um olhar bem peculiar de cada diretor. Isso porque cada filme com o herói o aborda de uma forma diferente, não apenas por sua complexa personalidade, mas também porque alguns deles foram produzidos principalmente para o público infanto-juvenil, o que fez com que a violência e o tom sombrio fossem substituídos por humor e alguns clichês.

Sendo assim, tivemos 'Batmans' para todos os gostos: aqueles que acompanhavam o seriado dos anos 60 talvez gostem mais de Batman Forever, de Joel Schumacher. Aqui, temos um herói acompanhado por seu fiel escudeiro, Robin, e vilões caricatos, piadistas, que bolam planos mirabolantes e vivem pulando de um lado para o outro. Já para quem quiser um personagem mais sombrio, parecido com aquele apresentado por Frank Miller, deve assistir Batman Begins. O filme trata do início da carreira do vigilante mascarado, desde o treinamento até o primeiro grande combate.

Mas, mesmo com toda essa variedade de homens-morcego, é impossível agradar a todos, principalmente aos fãs dos quadrinhos. Isso porque em alguns filmes, certos eventos foram mal contados, enquanto em outros haviam fatos que simplesmente não condizem em nada com o original de Bob Kane e Bill Finger. Por isso, para tirar as suas dúvidas quanto ao cavaleiro das trevas, e para que você possa saber um pouco mais sobre o que se passa no universo do herói, confira esse pequeno comparativo mostrando as principais diferenças entre os filmes e os quadrinhos.

A NOITE DO CRIME

Quando tinha apenas oito anos, Bruce Wayne viu seus pais, Thomas e Marta Wayne, serem mortos na sua frente enquanto passavam por um beco escuro. Desde então, ele decidiu entrar em uma cruzada contra o crime, mas sem usar armas de fogo, pelas quais desenvolveu uma profunda repulsa. Depois de treinar por anos com os maiores mestres em artes marciais do mundo, ele retorna a Gotham City e assume a identidade de Batman, um vigilante noturno que combate o crime em um traje inspirado nos morcegos.

Essa origem para o homem-morcego confere com a original usada nos quadrinhos, e foi explorada em todos os filmes da série, mas em Batman (1989) e Batman Begins, aconteceram alguns deslizes.

No primeiro caso, a falha aconteceu quando Tim Burton usou como assassino Jack Napier, que mais tarde viria a se tornar nada mais, nada menos que o Coringa. Na verdade, o nome do real assassino do casal é Joe Chill, um ladrãozinho que, desesperado por algum dinheiro, acaba perdendo o controle durante o assalto e atira nos dois. Isso foi corrigido em 'Begins', que usou o nome verdadeiro do criminoso. Porém, a mancada aqui foi outra: o longa mostra que na noite do crime, a família Wayne havia ido a uma ópera, e como Bruce passa mal durante o espetáculo, eles decidem sair antes do término. Mentira! Na realidade, não era um teatro, e sim um cinema – eles tinham ido assistir "A Marca do Zorro", herói preferido de Bruce.

O INÍCIO DA CARREIRA

Muitos fãs ficaram surpresos ao assistir Batman Begins e ver que Bruce foi treinado por Ra's Al Ghul, um de seus maiores inimigos. Essa foi uma 'falha' explorada inteligentemente pelo diretor, já que nos quadrinhos não há muito material oficial mostrando especificamente os primeiros anos de treinamento. Na verdade, esse é um assunto que vem sendo abordado por meio a algumas histórias avulsas, descrevendo determinados treinamentos isolados. O que se sabe, porém, é que Ra's Al Ghul admira muito o protetor de Gotham, a quem chama apenas de 'detetive'. Por diversas vezes, ele chegou a sugerir ao cavaleiro das trevas que aderisse à sua causa, casando-se com a sua filha, Tália. Seu principal plano, de acabar com a humanidade e depois repovoá-la, também foi usado no filme, embora sua filha não tenha sido citada. Portanto, embora não exista uma história específica sobre o treinamento com Ra's, isso é bem provável e coerente.

A ELIPSE

Graças a Tim Burton, Batman ficou conhecido como o herói que ostenta uma elipse amarela no peito. Isso não está lá muito correto, já que o primeiro uniforme trazia apenas um morcego negro. A explicação mais conhecida para o fato é que a elipse amarela surgiu como uma homenagem póstuma, logo após a morte do segundo Robin, Jason Todd.

QUE FIM LEVOU O ROBIN?

O menino prodígio já deu as caras em dois filmes: Batman Forever e Batman & Robin. Em ambas, ele é Dick Grayson, um garoto vindo de uma família circense – Os Graysons Voadores – que morrem assassinados pelo vilão Duas-Caras. Depois da tragédia, o jovem é adotado por Bruce Wayne e conseqüentemente se torna Robin, o assistente de Batman.

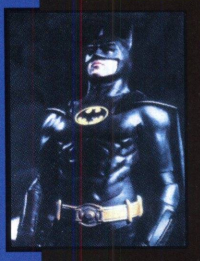
Novamente, a história real foi mal contada: na cronologia oficial, a família de Dick foi morta pelo gângster conhecido como Tony Zucco. Dick também foi o primeiro dos quatro Robins que já existiram: depois de crescido, ele mudou seu nome para Asa Noturna, e se juntou aos Novos Titãs, dando espaço para um substituto, Jason Todd. Depois de um tempo, Jason, o segundo Robin, foi assassinado pelo Coringa, o que causou um grande trauma em Batman. Após esse tenebroso período, surge Tim Drake, um jovem hacker que conquista a confiança de Wayne, vindo a se tornar o terceiro assistente a vestir o manto. Mais tarde, quando o pai de Tim descobre seu alter ego, o jovem dá lugar à Stephanie Brown, sua namorada. Infelizmente, a única Robin do sexo feminino morre após a saga 'Jogos de Guerra', onde ela provoca uma guerra entre as gangues de Gotham City e acaba sendo cruelmente torturada pela Máscara Negra, então chefe do submundo do crime. Santa tragédia, Batman!

VILÕES

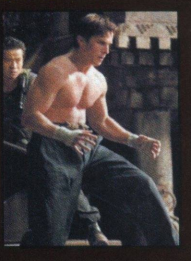
Entre os muitos inimigos que Batman já enfrentou no cinema, estão o Coringa, Duas-Caras, Mulher-Gato, Pingüim, Mr. Freeze, Hera Venenosa, Bane, Charada, Ra's Al Ghul e Espantalho. Curiosamente, o Coringa foi o único deles a aparecer em dois filmes. E embora tenham sido duas propostas totalmente diferentes para o personagem, estes são conhecidos como as melhores atuações de vilões em filmes do Batman. Jack Nicholson, que foi o primeiro Coringa, trouxe uma atuação cômica, mas com pitadas de crueldade, com direito a gás do riso e flor que espirra ácido. Heat Ledger, que encarna o personagem em The Dark Knight, traz uma atuação mais sombria, como um palhaço sádico e psicótico, que lembra mais o assassino mostrado em 'A Piada Mortal', sua história mais conhecida. Infelizmente, Heat Ledger morreu em circunstâncias trágicas poucos dias após a conclusão das filmagens, mas dias antes ele havia declarado que a experiência de encarnar o Coringa foi extremamente cansativa e perturbadora.



O INÍCIO DA CARREIRA



Na versão de 89, Burton dispensa fase de treinamento



Em Begins, os anos de treinamento são essenciais para a trama

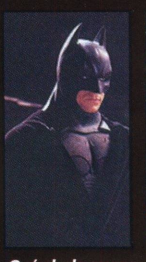


Batman Ano Um, pinceladas sobre o treinamento

A ELIPSE



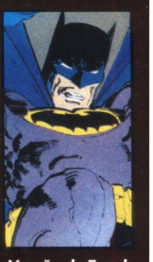
Elipse amarela na versão de Burton



O símbolo quase invisível no peito de Bale



Batman sem elipse e morcego negro



Versão de Frank Miller com elipse amarela

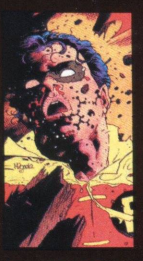
ROBIN



Chris O´Donnell em Batman Forever



Dick Grayson como Asa Noturna

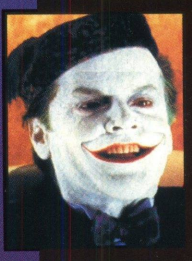


Jason Todd, o Robin que morreu

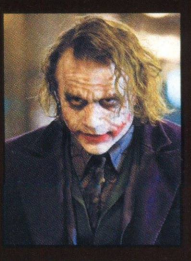


Tim Drake, atual Robin

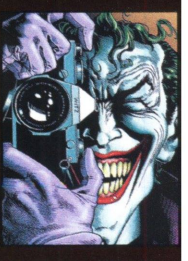
CORINGA



Jack Nicholson na versão de Burton em 1989



Heath Ledger em Dark Knight



Coringa em "Piada Mortal" por Brian Bolland

AS PIORES ADAPTAÇÕES

VERSÕES CINEMATOGRÁFICAS DE HQs QUE FORAM DESASTRE DE BILHETERIA



Produzir um bom filme baseado em histórias em quadrinhos não é fácil, e são poucos os diretores que conseguem fazer boas adaptações. Alguns chegam perto e acabam agradando o público, como no caso de Constantine com Keanu Reeves. Outros descaracterizam tanto o personagem que, às vezes, você esquece de quem o filme está falando, como em Elektra Assassina.
A seguir, estão apenas cinco filmes que figuram entre os piores. Mas é claro, você pode discordar, afinal de contas, existe gosto pra tudo.



MULHER-GATO (2004)

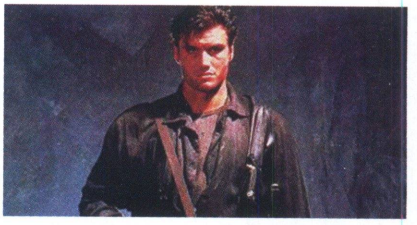
A Mulher-Gato interpretada por Michelle Pfeiffer em Batman Returns (1992) fez muito sucesso, todos gostaram e promessas de um filme solo da "heroína" começaram a ser feitas. O tempo passou e nada, Tim Burton foi afastado da franquia do Batman e a Warner parecia ter desistido do projeto com a felina (quem dera tivesse continuado assim). Infelizmente resolveram lançar em 2004 um filme com a Mulher-Gato estrelado por Halle Berry. Embora conste nos créditos que a personagem é de Bob Kane, fora o nome, essa versão da Mulher-Gato nada tem a ver com a dos quadrinhos. Sem falar que o filme é péssimo.





O JUSTICEIRO (1989)

Dolph Lundgren encarna, nesta sua primeira versão para os cinemas, o personagem Frank Castle. Dolph, que só perde como pior ator para Steven Seagal e faz páreo duro com Jean Claude Van Damme (já até trabalharam juntos em Soldado Universal), interpreta sofrivelmente o Justiceiro. Ele lembra mais um maluco que vive nos esgotos do que o vingador da Marvel. A trama é muito ruim, repleta de clichês e o único ator que chega a convencer o telespectador é Louis Gossett Jr., que interpreta um chefe de polícia que não existe nos quadrinhos. Nem mesmo a caveira branca no peito o herói usa, uma decepção completa.

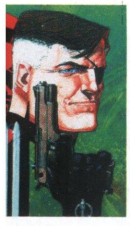




GUERREIROS DE FOGO (1985)

O filme leva para as telas a guerreira hiboriana Red Sonja, criada por Robert Howard (mesmo criador de Conan, o Bárbaro). Quem interpreta a personagem (com a expressividade de uma xícara) é Brigitte Nielsen, na época, esposa de Stallone. A origem de Sonja é contada de forma similar à sua versão dos quadrinhos, com ela recebendo poderes especiais de uma deusa, e é só isso. Schwarzenegger também está no filme, mas não ajuda, seu personagem é uma espécie de Conan com outro nome.





NICK FURY (1998)

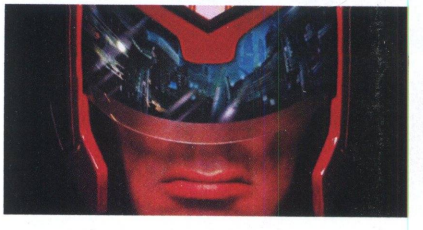
O filme foi produzido para a TV. Geralmente essas produções são baratas, com roteiro ruim, atores idem e sem falar na direção. Nick Fury é tudo isso. Quem interpreta o próprio é David Hasselhoff. Os que conhecem o ator sabem que ele não interpreta nada, e se o seu nome figura entre os famosos do cinema, é só porque estrelou nos anos 80 o seriado da Supermáquina (o carro era mais convincente que ele).



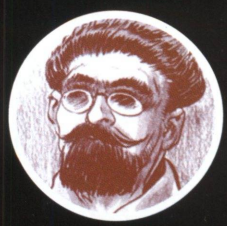


O JUIZ (1995)

Sylvester Stallone aparece neste filme como o Juiz Dredd, um policial do futuro que aplica a lei e executa sua sentença. O personagem é cultuado na Europa, mas por aqui ele não é muito conhecido. Os fãs sabem porém que Dredd, sempre durão e implacável, nunca tira a máscara, mas Stallone (que hoje ostenta a face esculpida de botox) fez questão de que seu rosto aparecesse, só isso já matou a adaptação. O filme até começa bem, mas depois descamba para temáticas que se verificam na maioria dos filmes de Stallone. E por fim, o terrível Dredd, temido por todos, acaba revelando seu lado "humano e delicado".



BANCAS E LIVRARIAS ESTÃO FERVILHANDO DE HQS SENSACIONAIS, E PARA DEIXÁ-LO POR DENTRO DAS NOVIDADES, CRIAMOS ESTE ESPAÇO PARA INDICAR ALGUNS TÍTULOS QUE NÃO PODEM FALTAR NA COLEÇÃO DE QUALQUER AFICIONADO POR QUADRINHOS.

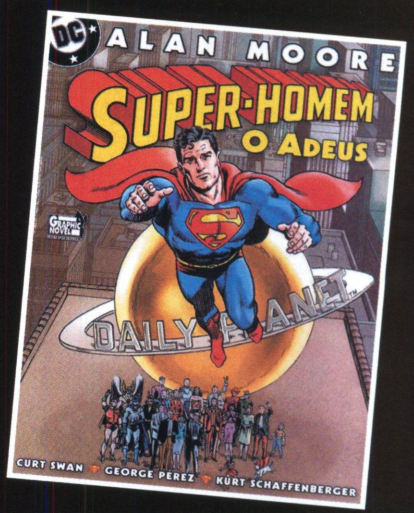

SUPER-HOMEM: O ADEUS

Alan Moore, aquele que parece um profeta assustador, ficou superentusiasmado quando soube que a DC tinha um projeto em pauta cujo tema era uma história do "adeus" de Superman pré-Crise. A idéia parecia fascinante para o aclamado roteirista e ele insistiu para que pudesse compor a equipe. A DC aceitou e, em conseqüência disso, temos uma excelente Graphic Novel que traz a antiga versão do Superman numa história definitiva para fechar um arco.

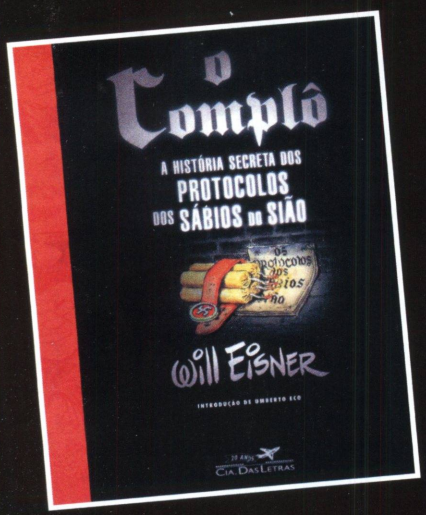
Moore juntou todos os supervilões do pré-Crise como Lex Luthor, Homem-Brinquedo, Homem-Kryptonita, Braniac, Bizzaro e Mr. Mxyzptlk, dentre outros, todos com a finalidade de dar um fim ao Homem de Aço. Até aí nada demais, o problema é que esses inimigos começam a assassinar as pessoas que Superman mais ama, o que torna a história pra lá de trágica, mas de forma alguma ela ganha nuances shakespeareanas. Em vez disso, Moore segue a narrativa ao estilo das antigas HQs do Superman com histórias simples, sem trama muito intrincada e beirando a ingenuidade.

Parece uma história boba, mas não é. No final da leitura, é fácil concluir que Moore é realmente genial.

A revista foi lançada no País em 2003 pela **Opera Graphica**.



O COMPLÔ



No final do século XIX, a polícia política do tzar Nicolau II forjou um documento intitulado "Os Protocolos dos Sábios de Sião". O documento traçava uma estratégia política/ideológica dos judeus que tinham o intuito de conquistar o mundo, mas a verdadeira finalidade na criação do documento por parte da polícia russa era a de convencer Nicolau que todo o processo modernizador pela qual a Rússia vinha passando era conseqüência imediata de uma possível revolta articulada pelos judeus russos.

A polícia política tinha medo de que Nicolau apoiasse certas reformas que viessem a desfavorecê-los, e a melhor tática foi engendrar a mentira dos "protocolos" e desviar a atenção do tzar de tais projetos. Daí começou a história da mentira que serviria de justificativa para a ignorância, o preconceito e a superstição que culminaram na perseguição de Hitler aos judeus.

Esses protocolos são publicados pelo mundo até hoje, e pensando numa forma de alertar as pessoas da grande farsa que tais documentos, Will Eisner, em seu último trabalho, elaborou essa obra maravilhosa, "O Complô". Nela, Eisner explica de forma clara, didática e corajosa todo o processo da construção dos "protocolos" e suas nefastas conseqüências.

"O Complô" é um grito desesperado que busca fazer acordar a humanidade que jaz adormecida no lamaçal da indiferença e intolerância.

Você pode adquirir o volume pelo site **www.companhiadasletras.com.br**.

O GRINGO

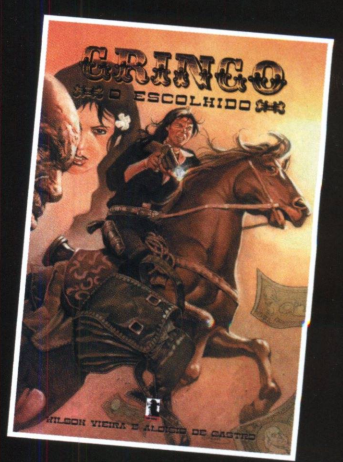
A Guerra Civil Americana é um marco na história dos Estados Unidos. Dela surgiu um país forte e mais unificado com uma economia crescente que daria mais tarde o status de "grande potência". Mas o povo americano sofreu terríveis conseqüências para que esse "sonho" se realizasse.

A história de "O Gringo" é um retrato da dura realidade desse período.

A trama conta a epopéia de um soldado que volta pra casa sonhando em viver o resto de seus dias com um pouco de dignidade. Nesse ínterim, ele se mete, sem querer, nas piores enrascadas, ora nas mãos de um xerife inescrupuloso, ora nas mãos de salteadores impiedosos.

A obra é o resultado da parceria do escritor Wilson Vieira e do desenhista Aloísio de Castro. Um trabalho de qualidade, mas que demorou muito para ser publicado aqui no Brasil.

O Gringo pode ser adquirido pela loja virtual desta editora através do site **www.universoeditorial.com.br**.



HOMEM-ARANHA

A MARVEL FEZ MUDANÇAS, MAS SERÁ QUE ALGUÉM GOSTOU?

O "amigão da vizinhança" é de longe o super-herói mais querido pelos fãs ou "não fãs" de quadrinhos. Para se ter uma idéia de como isso é verdade, é só ver o resultado das bilheterias nos cinemas. Homem-Aranha 3, apesar de ser o pior filme dos três, bateu todos os recordes de bilheteria no fim de semana de estréia. Nem Superman Returns, com toda a revitalização de Brian Singer, conseguiu isso. Nos quadrinhos, o Aracnídeo também vence os pesos pesados da própria Marvel e mais ainda os da DC Comics. Infelizmente, porém, as últimas publicações do Homem-Aranha estão deixando a desejar, graças às maluquices de Joe Quesada, editor-chefe da editora desde 2000.

BREVE HISTÓRICO

O Homem-Aranha foi criado em 1962 por Stan Lee e Steve Ditko, este último na verdade é o grande responsável por o Homem-Aranha ser o que é. Ditko foi que criou o uniforme e o perfil característico de Peter Parker. Antes dele, conta-se que Jack Kirby teria proposto a história de um adolescente que se tornava um adulto ao usar um anel mágico, transformando-se no Homem-Aranha. Essa versão utilizaria até uma arma que disparava raios paralisantes, mas Lee não gostou e optou pela proposta de Ditko.

A história do Homem-Aranha é bem conhecida. O jovem e tímido Peter Parker é picado por uma aranha radioativa (na época de Stan Lee, a radioatividade explicava os poderes de muitos heróis), e em conseqüência, finda por adquirir os "poderes" e habilidades do artrópode.

A descoberta de que tinha poderes acontece por acidente. Quase atropelado por um carro, Peter é alertado pelo seu "sentido de aranha", instintivamente o rapaz dá um salto gigante e fixa-se na parede de um prédio, daí em diante, começa a explorar suas novas potencialidades.

Diferente do Homem-Aranha dos cinemas, o Peter Parker original não soltava teias pelos pulsos. Como era praticamente um gênio da química, cria um dispositivo que, ao ser acionado, disparava uma potente substância aderente, semelhante ao fio de teia da aranha, que tornou possível sua locomoção em meio aos arranha-céus de Manhattan.

A princípio, Peter não se tornou um combatente do crime, usou seus poderes para ganhar dinheiro fazendo espetáculos. Em uma de suas apresentações, deixou que um assaltante escapasse, mais tarde, o tio de Peter, Ben Parker, viria a ser morto justamente por esse assaltante. Doravante uma frase dita por Ben tornar-se-ia o lema de Peter (arrependido por não ter capturado o meliante), "com grandes poderes vêm grandes responsabilidades".

O SUCESSO DO ARANHA

O fato de o Aranha ser um personagem bem "humano" parece ser o ingrediente que justifica a boa aceitação pelos leitores de quadrinhos.

Parker não tem dinheiro, é órfão, vive com sua tia May Parker, paga seus estudos com muito esforço e tem de agüentar toda a





estupidez e avareza de seu chefe, J. J. Jameson, dono do Clarim Diário. Os problemas de Parker são muito parecidos com os nossos, o público se identifica com ele muito mais do que com Clark Kent.
Fora isso, como Homem-Aranha, Parker muitas vezes acaba levando a pior. O Clarim, sob as ordens de J.J., vive publicando matérias difamatórias sobre o herói, manchando sua reputação. Chegou muitas vezes a ser perseguido pela polícia, afinal não se pode confiar em qualquer um que ande mascarado por aí.
Sua vida é um histórico de tragédias. Perdeu o grande amor de sua vida, Gwen Stacy, pelas mãos do Duende Verde, numa seqüência semelhante à que foi vista no primeiro filme, onde o Duende atira Mary Jane do alto da ponte, nos quadrinhos, porém, Gwen não sobrevive à queda ainda que salva pelo Aranha.
Depois, o Homem-Aranha mata por acidente o Duende que, na verdade, era pai de seu melhor amigo, mais uma tragédia.
Mas o que encanta no personagem é que ele nunca desiste, mesmo diante de tantas calamidades e infortúnios, ele continua em frente. Se a vida de Parker é tão cheia de vicissitudes, é também palco de muitas vitórias. Seu segundo grande amor foi Mary Jane Watson, com quem se casou. Ganhou reconhecimento por suas pesquisas na área da química e finalmente foi aceito como membro honorário dos Vingadores, uma das maiores equipes de heróis que existe é claro, no mundo fictício do herói.

A MARVEL E SUAS MANCADAS

Agora vamos aos fatos que levaram a esta matéria. Apesar de o Aranha ser o grande campeão, tanto dentro do Universo Marvel como fora dele, no mundo comercial, a editora muitas vezes jogou o Aracnídeo dentro de tramas pra lá de estapafúrdias.
Certa vez deram-lhe um "buggy". Era o carro do Homem-Aranha, que definitivamente não precisava de carro. A sorte é que os roteiristas deram um fim nesse carro rapidinho.
Por incrível que pareça, outro grande erro foi a mudança de uniforme, todos gostaram do Venon depois que ele "*desgrudou*" do Peter, mas o uniforme preto não tinha nada a ver, uniforme preto só cai bem no Batman.
O pior estava por vir com a infame "Saga do Clone". Ela aconteceu mais ou menos assim. Apareceu um outro Peter Parker que dizia ser o clone de Peter. Graças aos testes em laboratório, Peter descobriu que ele na verdade era o clone e o outro era verdadeiro, ou seja, tudo o que vimos até ali não tinha acontecido com o verdadeiro Peter. Fora isso, ainda aparece um clone de Norman Osborn, o Duende Verde, depois um clone de Gwen Stacy. Nesse meio tempo, morre a tia May. Depois de muito vai e vem, trocas de uniformes e rotinas, descobre-se que Peter é Peter mesmo e o outro era o falso, e não era só isso, a tia May que morreu era um clone também.
Recentemente, sob a chefia de Joe Quesada, a Marvel aprontou mais uma das suas para cima do Homem-Aranha.
À semelhança da DC que lançou Crise Infinita, a Marvel lançou a maxissérie Guerra Civil. A trama central da história é o conflito que surge entre vários super-heróis, depois que o governo americano decide que todos devem ser registrados. Enquanto alguns viram a nova lei com bons olhos, outros, como o Capitão América, enxergaram nisso uma forma de controle pelo Estado. Duas facções surgiram, uma liderada pelo Homem de Ferro, que apoiava a lei, e outra, pelo Capitão América, que era contra.
Bom, onde entra o Homem-Aranha nessa história? O Aranha é convencido pelo Homem de Ferro que a nova lei traz mais benefícios que danos, assim ele toma partido ao lado da chamada "Iniciativa", que é a facção do Homem de Ferro. Nesse meio tempo, o Aranha ganha uma nova roupa do Homem de Ferro, uma roupa horrível que ampliava suas capacidades. Decide, influenciado por Tony Stark, revelar sua identidade em cadeia nacional, o que ele termina por fazer, dizendo a todos que ele, Peter Parker, é o Homem-Aranha desde os quinze anos de idade.
Em meio à guerra, num dos combates entre as facções de heróis, Thor mata um dos oponentes do lado do Capitão. Isso faz com que o Homem-Aranha mude de lado e passe a ser alvo do Homem de Ferro.
A guerra tem seu fim dramático numa zona criada para prender os grupos rebeldes.
O Aranha sai ileso da Guerra Civil, porém sua tia May Parker foi mortalmente alvejada durante os combates e, após a guerra, Peter percebe que está a ponto de perder sua querida tia. Para impedir que isso aconteça, faz o inesperado, e é nessa hora que as coisas desandam de vez. Parker invoca Mefisto, gênio do mal, demônio astuto e poderoso, e faz um acordo com ele.



O acordo consiste em fazer com que May Parker sobreviva em troca do que Mefisto quiser. O gênio do mal diz a Peter que pode fazer May reviver, mas em troca, fará com que o casamento de Peter com Mary Jane seja desfeito, e toda e qualquer lembrança de todos os momentos em que estiveram juntos seja apagada. Parker aceita.
Joe Quesada há tempos vinha dizendo que casar o Homem-Aranha tinha sido um erro, e alguns fãs até concordavam, as histórias depois do casamento tinham perdido o ritmo. Mas o mais provável é que tenha sido a falta de um bom roteiro e não o casamento que tenha diminuído o herói.
Como Quesada, que de forma alguma desejava encarar o preconceito moralista americano (isso atrapalha as vendas), não pretendia separar Parker de Mary Jane no cartório, e muito menos admitir que Parker tinha uma vida extraconjugal, achou mais fácil portanto solapar a trama com um pouco de "magia". Mefisto aparece na trama, ele é poderoso mesmo, faz o que bem entende com o espaço/tempo, apaga o que quer e ponto final, não é preciso dar explicação nenhuma, pois é magia.
Agora é ver o que os fãs vão achar das mudanças, pois da trama com Mefisto poucos gostaram e críticas não faltaram.
Como nosso herói é um lutador, é possível que ele consiga sair ileso dessa. Todos nós esperamos isso, mas por enquanto, o futuro do aracnídeo é incerto. Parece que Quesada, embora tenha todo o "poder", não aprendeu que junto vem a responsabilidade, e como responsável pela casa das idéias, tem de aprender a respeitar os fãs dos personagens que a Marvel preside.







BONELLI COMICS
E A INVASÃO ITALIANA

SE VOCÊ PENSA QUE QUADRINHOS É COISA SÓ DE AMERICANO, AGORA VAI DESCOBRIR QUE ESTAVA ENGANADO

Há tempos que os antigos leitores da Marvel e da DC vêm migrando para outros seguimentos em quadrinhos. Os mangás mesmo são exemplos disso, com seu estilo próprio e enredo com arte que valoriza o movimento e a expressão do personagem com seus "olhos grandes". Mas para quem quer ficar entre os HQs americanos e alternativos, uma ótima opção são os italianos assinados por Sérgio Bonelli, com títulos que abarcam gêneros como ação, ficção científica, policial, faroeste, mistério e terror.
Veja a seguir alguns títulos da Bonelli Comics e que podem ser encontrados aqui no Brasil publicados pela Editora Globo e Mythos Editora.

TEX

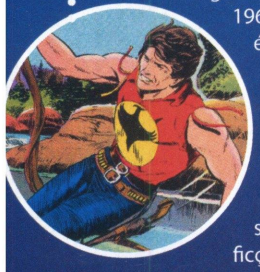
O ranger justiceiro é um velho conhecido dos leitores brasileiros. Tex Willer foi criado na década de 1940 por Giovanni Luigi Bonelli e Aurelio Gallepini. O "cowboy" já foi até desenhado por Joe Kubert, mais conhecido pelos seus trabalhos nas editoras americanas.



Os italianos sempre foram apaixonados por filmes de faroeste, quem é que não lembra dos "bangue-bangues à italiana"? Esse amor foi a mola mestra que motivou a criação do herói, um personagem cunhado na Itália e que ao mesmo tempo homenageia o cinema dos tempos de John Wayne.

ZAGOR

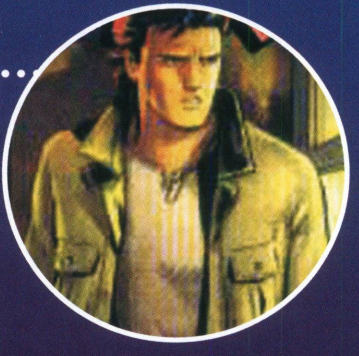
O "Espírito da Machadinha", pois é o que significa Zagor-Te-Nay, foi criado em 1961 por Sérgio Bonelli, que na época assinava como Guido Nolitta.



Zagor é um fiel protetor dos índios americanos. Suas histórias, semelhantemente as de Tex, são ambientadas no velho oeste, suas tramas porém são diversificadas, misturando ficção científica e misticismo.

NICK RAIDER

Os fumetti (nome dado aos quadrinhos italianos) têm o seu Batman, cujo nome é Nick Raider. Mas Nick não usa máscara nem capa, e muito menos pretende instaurar uma onda de medo, usando de terror psicológico contra os criminosos. Mas sua posição se assemelha ao do vigilante de Gotham City, pois da mesma forma vigia a cidade de Nova York de dentro de um Esquadrão de Homicídios. Criado em 1988 por Claudio Nizzi, Nick Raider foi feito para saciar os nostálgicos por histórias policiais com pinceladas de cinema Noir.



NATHAN NEVER

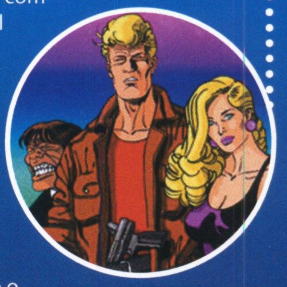
Para quem curtiu Blade Runner, Natham Never é uma ótima pedida. Criado em 1991 por Antonio Serra, Bepi Vigna e Michele Medda, Never incorpora tudo aquilo que uma boa história de ficção, no melhor estilo Cyberpunk exige.



Num futuro caótico, onde os valores morais se desvanecem em meio a cultura digital, difusora de princípios mórbidos, massificantes e coisificantes, é criado um departamento especial de vigilância chamado Agência Alfa onde trabalha o detetive Nathan Never.
Um herói recluso e amargurado, preso ao passado que busca resgatar evitando se contaminar com as "maravilhas da modernidade", Nathan Never com certeza vai agradar o leitor que busca novidades.

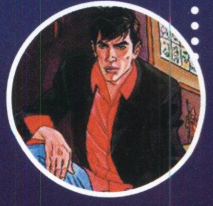
MARTIN MYSTÈRE

Esse já tem até versão animada, que mistura animação japonesa e americana num único produto. Criado em 1982 por Alfredo Castelli, Martim é um personagem único. Vive para solucionar os mistérios mais intrigantes da humanidade, para tanto vale-se de seu vasto cabedal de conhecimentos, atuando nas mais variadas das ciências naturais ou "sobrenaturais".
Em suas aventuras, o "detetive do impossível" conta com a ajuda de seu fiel amigo Java, um homem de Neanderthal. Juntos vivenciam as mais inusitadas aventuras, desbravando corajosamente o desconhecido e o insondável.



DYLAN DOG

Esse é para os fãs de terror e mistério. Dylan Dog, criado em 1986 por Tiziano Sclavi, é um personagem muito interessante, com um passado sombrio e que vive de solucionar casos que geralmente envolvem o bizarro e o sobrenatural. Você vai lembrar de Constantine, mas Dylan é muito diferente.
Tem como ajudante Groucho Marx (isso mesmo, Groucho Marx), sua casa é pra lá de excêntrica, adora tocar oboé, uma clara referência a Sherlock Holmes, que gostava de tocar violino e entre um caso e outro passa seu tempo construindo um modelo de "galeão espanhol".
Dylan Dog é cultuado em toda a Itália, e é de se estranhar que alguém ainda não teve a idéia de transformá-lo em filme.



STAN LEE

O FAZ-TUDO QUE VIROU MARCO NA HISTÓRIA DOS QUADRINHOS

Para entender um pouco a importância de Stan Lee para o mundo dos quadrinhos, basta dizer que falar do assunto sem citar o seu nome é o mesmo que falar sobre a história do futebol e não incluir Pelé. Embora histórias envolvendo mutações, picadas de aranha radiotiva e raios gama possam parecer fantasiosas demais, os personagens *criados por Lee alcançaram* o sucesso justamente por enfrentarem conflitos comportamentais humanos. Dilemas morais, crises de identidade e problemas tipicamente adolescentes eram retratados, como se preocupar em impressionar a namorada ou arrumar um emprego. Não é nenhum exagero dizer que seus heróis influenciaram os hábitos de milhares de adolescentes em todo o mundo. Afinal, quem nunca sonhou em ser um super-herói como o Homem-Aranha, ou ter as garras de Wolverine?

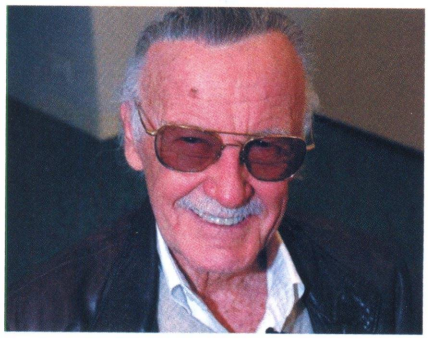
O INÍCIO

Nascido em 28 de dezembro de 1922 em Nova York, Stanley Martin Lieber começou a trabalhar logo cedo. Aos 15 anos, foi entregador de sanduíches, e pouco tempo depois, foi lanterninha em um cinema. Aos 19 anos, após ler em um jornal um anúncio de emprego como assistente em uma editora, ele se candidatou à vaga na então Timely Comics, que posteriormente viria se transformar na Marvel Comics. Apesar de a editora pertencer a Martin Goodman, que era casado com uma prima de Stan, sua contratação não teve nada a ver com esse 'parentesco' – na verdade, os dois nem se conheciam.

Stanley sonhava em ser *um grande escritor*, e não queria ver seu nome associado à *histórias em quadrinhos*. Por causa disso, resolveu adotar o pseudônimo Stan Lee. Estava dado o início à carreira daquele que anos mais tarde se transformaria num ícone, representando o corpo e a alma da Marvel.

EXCELSIOR!

Stan Lee começou como uma espécie de faz-tudo na Timely, mas em pouco tempo passou a ser o principal argumentista e editor-chefe, (cargo que ocupou por duas vezes, em 1941-42, e entre 1945-72), até alcançar o posto de diretor da Marvel em



1972. Trabalhando com Jack Kirby e Steve Ditko, ele criou cerca de 90% dos heróis de propriedade da Marvel que conhecemos hoje, sendo seus maiores sucessos O Incrível Hulk, O Quarteto Fantástico, X-Men e o Homem-Aranha. Tudo isso fez com que as vendas de gibis aumentassem, o que abriu mais espaço para o surgimento de novos títulos e trouxe um status de maior importância e seriedade ao gênero, que era visto apenas como literatura infantil.

Como sempre esteve antenado com as novas tecnologias, nos anos 80 Lee mudou-se para a Califórnia onde passou a coordenar e desenvolver as propriedades de televisão e filme da Marvel através de seriados e adaptações para o cinema.

Já nos anos 90, com o boom da tecnologia e o surgimento das empresas 'pontocom', ele criou a StanLee.net, que pertencia a uma companhia separada da Marvel, e tinha como conceito misturar animação online com tiras de quadrinhos tradicionais. Embora a intenção fosse boa, a empresa naufragou devido a escândalos de fraude e corrupção por parte de seus diretores, que até hoje tentam escapar de processos.

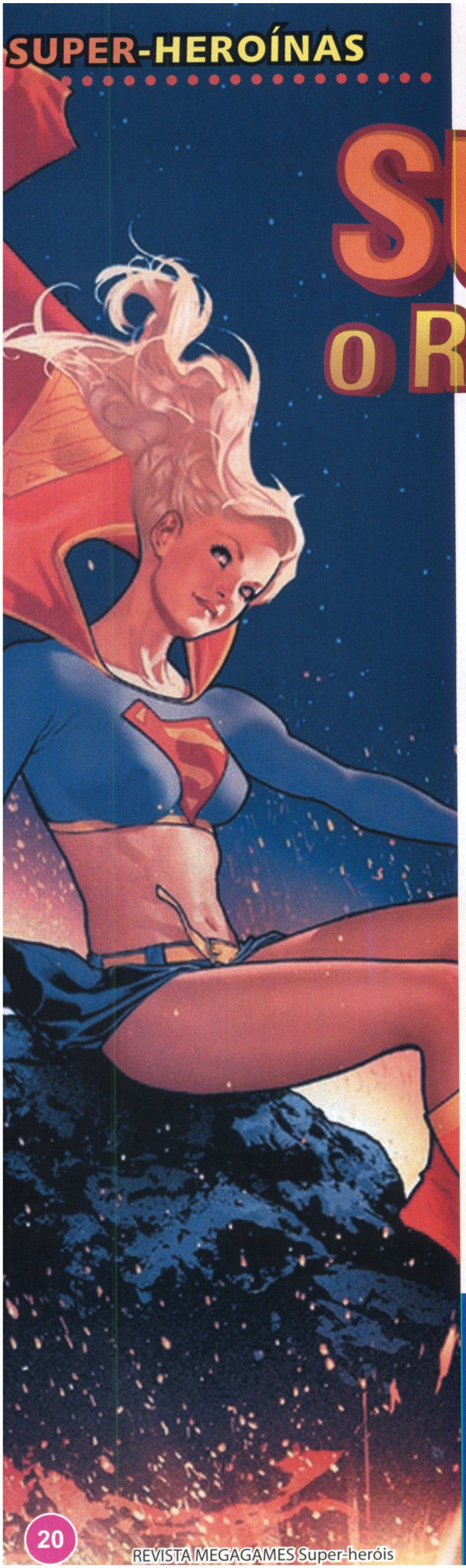
Atualmente, Stan continua como Diretor da Marvel, embora mais em caráter honorário do que como membro ativo. Pode ser visto fazendo pontas em diversos filmes recentes, como na trilogia do Homem-Aranha, Hulk, Demolidor e o Quarteto Fantástico e o Surfista Prateado.

Sua aparição mais recente foi como apresentador do reality show Who wants to be a superhero? onde os participantes, fantasiados como heróis inventados por eles mesmos, cumpriam diversas provas para ganhar uma revista com o seu próprio herói.



CURIOSIDADE

Durante a Segunda Guerra Mundial, Lee alistou-se no Exército dos Estados Unidos e serviu na área de comunicação escrevendo manuais para os soldados e criava slogans invocando o patriotismo do povo americano. Um de seus pôsteres mais famosos consistia em uma campanha *de prevenção de DSTs* (doenças sexualmente transmissíveis), e trazia o desenho de um soldado sorridente a caminho de uma estação de tratamento, com a seguinte frase: "Doença Venérea? Comigo não!"



SUPERGIRL
o Retorno

A PRIMA DO HOMEM DE AÇO ESTÁ DE VOLTA, E PARECE QUE VOLTOU PARA FICAR

Assim que o Superman se consolidou na cultura americana como ícone representativo da nação, um modelo a ser seguido e admirado por muitos, logo surgiu o interesse em criar um equivalente feminino, uma mulher que se igualasse em poder ao kriptoniano e correspondesse aos ideais feministas vigentes.

Especialistas em quadrinhos afirmam que com a criação da Mulher Maravilha, essa idéia foi concretizada. Mas a Mulher Maravilha não era uma versão feminina do Superman, ela era autêntica e arrebanhou fãs em todo o mundo graças a seus próprios méritos.

Decidiu-se então criar uma heroína que fosse kriptoniana como Kal-El. Assim, em 1959, a partir da edição 525 da revista Action Comics, a DC Comics passou a publicar as histórias de Kara Zor-El, a prima do Superman que viria a se tornar Supergirl.

ORIGEM

Kara Zor-El vivia em Argo City, um pedaço de Krypton que sobreviveu à destruição do planeta graças a uma super-redoma construída para protegê-la.

Mas uma terrível chuva de meteoros pôs Argo City em perigo e prevendo a eminente destruição da cidade, o pai de Kara, à semelhança do pai de Kal-El, resolve enviar sua filha para o planeta Terra em um foguete.

Kara foi recebida na Terra por seu primo. Passou a viver em um orfanato em Midvale e assumiu uma identidade secreta com o nome de Linda Lee. Algum tempo depois, Linda foi adotada pela família Denvers e passou a ser chamada de Linda Lee Denvers.

Superman treinou-a e ensinou-a a descobrir e usar todas as suas habilidades. Quando percebeu que Kara estava pronta, ele a apresentou para o mundo. Daí em diante, foram muitas aventuras, várias delas ao lado de seu primo e algumas com a Liga da Justiça.

É CHEGADA A CRISE

Em 1985, a DC resolveu pôr "ordem na casa" e reformular todo o universo de super-heróis. Os novos tempos exigiam histórias mais maduras, com argumentos mais sólidos e personagens mais cativantes.

Foi então lançada nesse ano a maxissérie intitulada Crise nas Infinitas Terras (veja matéria completa nas páginas 10 e 11). A saga envolvia todos os heróis da DC Comics, e muitos deles iriam deixar de existir para sempre depois disso. Como muitos na época acreditavam que a criação da







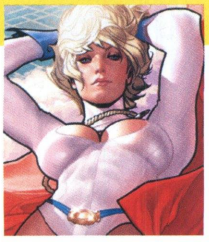


Acima, entre as colunas de texto, capa da Action Comics 525 onde Supergirl, criada por Otto Binder e Al Plastino, aparece pela primeira vez. E na seqüência do box azul, as páginas originais dessa publicação

ALGUMAS VERSÕES DA SUPERGIRL QUE JÁ APARECERAM NO VASTO UNIVERSO DC



Supergirl Matriz



Poderosa



Linda Denvers



Dark Supergirl

Supergirl tinha sido um equívoco, a heroína jamais alcançou um status de Mulher Maravilha por exemplo, decidiram que nessa saga ela deveria morrer.
Assim, num dos momentos mais dramáticos da série, a Supergirl tomba ao travar combate com o Antimonitor, o vilão máximo da Crise.

SUPERGIRL DO PÓS-CRISE

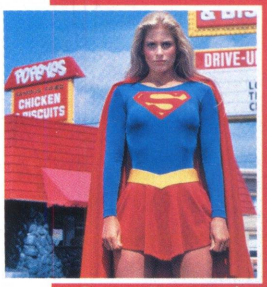
Se os editores achavam que a primeira Supergirl era um equívoco, estavam a ponto de criar um equívoco maior ainda. Embora a morte de Kara tenha feito de Crise nas Infinitas Terras uma série importante, os fãs não gostaram muito do fato de a heroína não voltar mais. Para satisfazer os fãs sem porém mexer com a lógica do pós-saga ou com a nova origem do Superman (definitivamente ele deveria ser o último sobrevivente de Krypton), recriaram a Supergirl, só que de um jeito diferente.
A nova Supergirl era uma mistura do DNA de uma Lana Lang de outra dimensão com um protótipo humanóide feito de protomatéria. Essa versão da Supergirl era também conhecida como Matriz (Matrix).
E na verdade, nenhum fã da Supergirl jamais gostou dela.
Mais à frente, Matriz fundiria seu corpo de protomatéria com o de uma mortal chamada Linda Denvers. Daí em diante, deixava de existir a antiga Matriz, dando origem a uma nova Supergirl. Uma série de eventos a seguir faz com que essa união seja desfeita, e Linda Denvers termina por receber poderes de uma entidade chamada Crepuscular, doravante Linda passa a ser a Supergirl terrena sem mais nenhum resquício de Matriz, que agora estava fundida à Crepuscular.

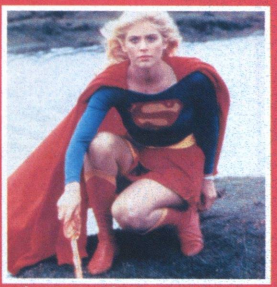
SUPERGIRL, A VOLTA DE KARA

Vários eventos reformularam novamente o universo da DC Comics, séries como Armageddon 2001 e Zero Hora fizeram ressurgir velhos conceitos, reestruturando muitos heróis ou dando fim a outros tantos. Muitos desses eventos acabaram por tornar possível que a "verdadeira" Supergirl pudesse fazer parte de novo do panteão de super-heróis da DC, pois nenhuma das "Supergirls" criadas no pós-Crise foi capaz de satisfazer o público.
Assim, em 2005, Kara Zor-El foi definitivamente reincorporada. Sua nova origem assemelha-se à original de 1959 com algumas diferenças. Nessa nova versão, não existe mais Argo City. Kara foi enviada ao espaço logo depois de seu primo, sua nave porém ficou ligada a um pedaço de rocha de Krypton e seu corpo permaneceu sob animação suspensa por muitos anos.
Ao adentrar a atmosfera da Terra, o pedaço de rocha explodiu e a nave de Kara caiu próxima de Gotham City, sendo em seguida encontrada pelo Batman. Depois, após uma série de eventos traumáticos, Kara conhece seu primo e descobre que aqui na Terra ele atua como um combatente do mal. Resolve então segui-lo na mesma empreitada.
Outra maxissérie é então lançada, Crise Infinita. Essa saga procurou recuperar muito daquilo que foi perdido com Crise nas Infinitas Terras. Supergirl, ao lado das grandes estrelas da DC, participou também dessa reformulação, mas dessa vez, não morreu. Parece que enfim Supergirl veio para ficar. Após os eventos de Crise Infinita, Kara vai para o século 31 e passa a atuar, à semelhança da sua versão de 59, na Legião de Super-Heróis.
Mas, como tudo é meio incerto na DC Comics, ninguém sabe o que esperar do futuro de nossa heroína kryptoniana, pois nem mesmo uma mulher ou homem de aço pode resistir ao poder do mercado.
E para a DC Comics, é isso o que conta, se vender bem, pode ter vida longa, caso contrário, uma nova supersaga pode ser criada para "pôr ordem na casa" de novo.
Por enquanto, só podemos desejar sucesso para Kara Zor-El, nossa eterna Supergirl.

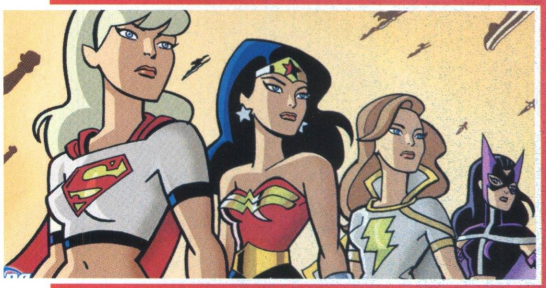
A SUPERGIRL EM OUTRAS MÍDIAS

Cinema, seriados de TV e desenhos animados, Supergirl está em toda parte.

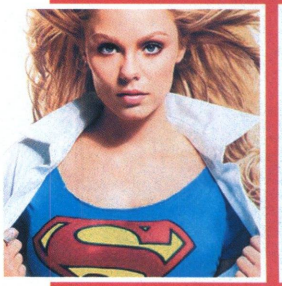


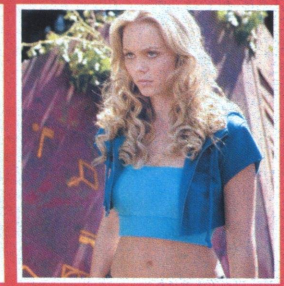


Sua versão para o cinema de 1984, nela Supergirl é interpretada por Helen Slater



Na versão Animated Supergirl, é Kara In-Ze, não é prima de Kal-El e veio de Argos, planeta gêmeo de Krypton





Laura Vandervoort interpretando Kara no seriado Smallville, que conta as histórias do jovem Clark Kent



Na 6ª temporada de Smallville, Clark é salvo da Zona Fantasma por uma kryptoniana chamada Raya, as semelhanças com Kara não são mera coincidência











AS 10+ DOS HQs



As 10 mulheres mais poderosas dos quadrinhos, não no quesito de superpoderes, ainda que algumas sejam semideusas, mas na personalidade forte e marcante. São heroínas que impressionam e cativam graças as suas formidáveis qualidades, mulheres independentes, cheias de convicção e donas do seu próprio destino; contras elas ninguém pode, são imbatíveis.

10º. RED SONJA

A jovem Sonja, após o massacre de sua tribo, foi agraciada por uma deusa que lhe concedeu poderes extraordinários e habilidades formidáveis, mas para manter a "dádiva", teve de prometer que jamais se entregaria a um homem, a não ser que o mesmo a vencesse num duelo mortal.

9º. PRINCESA SAFIRI

Uma princesa num reino onde somente um "homem" pode suceder o trono. Safiri teve que lutar muito para conquistar um lugar justo dentro de seu próprio reino. Safiri foi criada por Tezuka Osamu, o mestre dos mangás.



8º. MULHER GATO

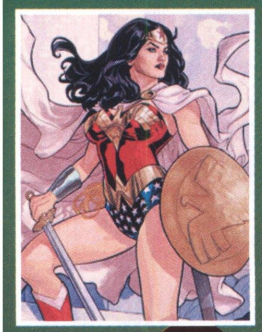
Selina Kile, na versão DC pós-crise, era uma prostituta que, inspirada por Batman, se rebela contra os gigolôs que a exploravam, e passa a viver do furto de jóias, ao mesmo tempo em que, de certa forma, combate o crime. A Mulher-Gato é uma personagem ambígua e inquietante, características que atraem o Morcego, fazendo dela um de seus grandes amores.





7º. ORORO

Ororo, a Tempestade dos X-Men, foi em muitas ocasiões líder do grupo, ora quando Ciclope não estava presente, ou quando o grupo se dividia em dois. Sua força, coragem, bem como sua liderança, se contrapunha e muito a de Ciclope.



6º. MULHER-MARAVILHA

A versão pós-crise da DC tornou a Mulher-Maravilha muito mais interessante do que eram suas versões passadas. Os conflitos entre homens e mulheres são clarividentes na trama, onde Hércules aparece como símbolo máximo da força masculina contra Hipólita, símbolo da força e da razão feminina. Mulher-Maravilha tem com missão levar uma mensagem de paz e igualdade para o mundo.

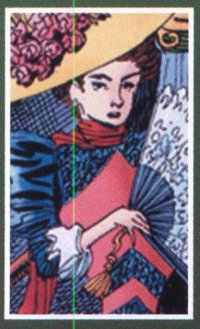
5º. LOIS LANE

O eterno amor de Clark Kent (e do Superman), Lois é amada por muitos fãs do Homem de aço, e odiada por outros tantos. Essa ambivalência já faz dela uma personagem de peso. Embora sempre apareça nas histórias sendo salva pelo Superman ela não faz questão disso, nem mesmo se acomoda na segurança que ele procura proporcionar. Lois é um símbolo da mulher emancipada.



4º. MINA MURRAY, LIGA EXTRAORDINÁRIA

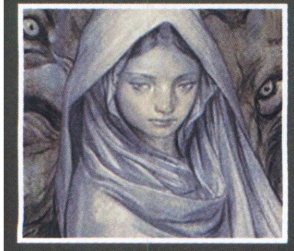
A versão Alan Moore da personagem criada por Bram Stoker. Mina, meia mulher, meia vampira, é integrante da Liga dos Extraordinários ao lado de Alan Quartemain, Homem Invisível, Jackil Hide e o grande Capitão Nemo. De imediato, nota-se na história o poder de liderança de Mina tornando-se centro do grupo. A versão do cinema a descaracterizou, dando as honras a Sean Connery, não é a toa que Moore detesta as adaptações grosseiras de Hollywood.





2º. LUCY

Líder de torcida, aconselhadora (serviço pago num consultório improvisado), jogadora de beisebol e admiradora de Schoroeder, por quem sofre de amor platônico. Lucy é sem dúvida uma personagem marcante nas histórias do Snoopy, respeitada pelo cachorrinho e temida por Charlie Brown.



3º. NEVE, DE FÁBULAS

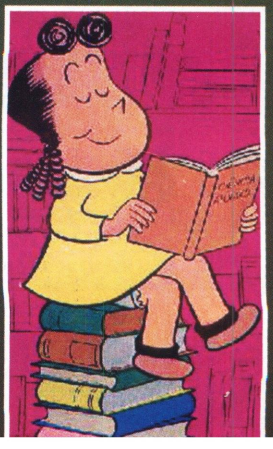
Esqueça a tradicional Branca de Neve, aquela imortalizada pela Disney. A versão de "Fábulas" é bem diferente, pois Neve deixa de ser a garotinha meiga e mimada, ingênua e serviçal de anões, para dar lugar a uma Branca de Neve madura, ambiciosa, empreendedora e vingativa, pois ela não *deixou passar* em branco a exploração sofrida na casa dos anões.

1º. LULUZINHA

Fiel representante dos ideais feministas, Luluzinha transformou-se num ícone para as mulheres graças aos embates com Bolinha, líder de um clube que proíbe a participação de meninas. História para crianças com fundo moral para todas as idades.

Luluzinha inspirou também a Mônica de Maurício de Souza, tendo o Cebolinha como contraparte semelhante ao Bolinha.

Essa menina inteligente, ativa e questionadora encabeça sem dúvida o ranking.



SÉRIE:"GAMES QUE AINDA NÃO FIZERAM"

Joe Stick em CAPITÃO BRAZUCA O SUPER-HERÓI BRASILEIRO

POR MARCIO













GUIA DOS JOGOS

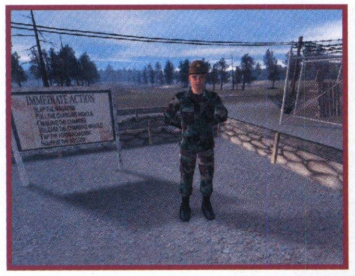
Aqui você encontra a descrição dos jogos presentes no CD desta edição. Nossa seleção inclui apenas os melhores games, que foram escolhidos a dedo, trazendo uma grande variedade para agradar a todos os tipos de jogadores. Desde os que gostam de games mais básicos, como Bomberman, até os que adoram desafios mais complexos, como America's Army, todos vão se esbaldar com o conteúdo desta edição. Confira aqui um pouco das opções, depois é só escolher o seu jogo preferido e partir para a diversão!

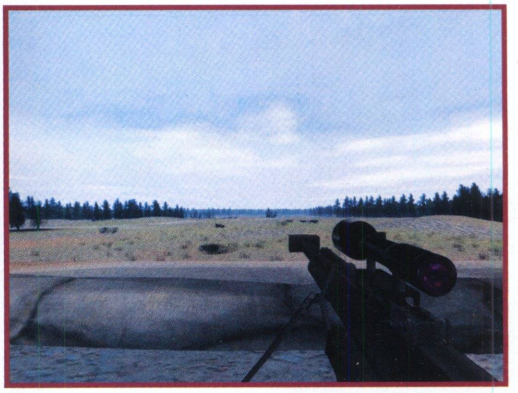
Licença: Freeware - **Desenvolvedor:** U.S. Army

AMERICA'S ARMY

Nesta edição, você encontra o America's Army, um jogo de tiro em primeira pessoa com combates no estilo de Counter Strike, mas com um grande diferencial: ele foi desenvolvido pelo exército dos Estados Unidos. Mais de 700 militares estiveram envolvidos no projeto, que contou com soldados do exército americano que já tinham participado de conflitos armados.

O resultado não poderia ser outro: America's Army traz combates extremamente realistas, baseados em situações reais. Na primeira fase do jogo é necessário fazer um treinamento básico, onde o jogador passa por treinamento físico, familiarização com as armas e aulas de tiro. Depois, é possível escolher cursos em áreas





específicas, como o de medicina em combates ou sniper. Somente após ter sido aprovado no treinamento é que você poderá começar a realizar as missões.

A evolução do jogador se dá pelos pontos de honra, que são conquistados conforme você atinge seus objetivos, e com o aproveitamento em cada missão. Recentemente, o jogo criou polêmica nos Estados Unidos, após surgirem boatos de que o exército americano poderia convocar os melhores jogadores para fazer parte da corporação, a partir de uma análise do desempenho.

Os gráficos não deixam nada a desejar, se compararmos a outros jogos similares. Desde o armamento, similar ao usado pelo exército, até o cenário, que fica marcado pelo rastro de balas quando você acerta uma parede, tudo é muito bem feito e detalhado. A parte sonora também é bem convincente, com o barulho de tiros, explosões e balas zunindo, que ajudam a entrar no clima do jogo.

Para jogar America's Army, após seguir as instruções de instalação descritas no CD, é necessário fazer um pequeno cadastro no site do desenvolvedor.



COMANDOS BÁSICOS:
A,S,D,W – Movimentam o personagem
Mouse – Mira
Botão esquerdo do mouse – Dispara arma primária
Shift – Alterna velocidade
Alt – Corre

Clarim do Universo Diário



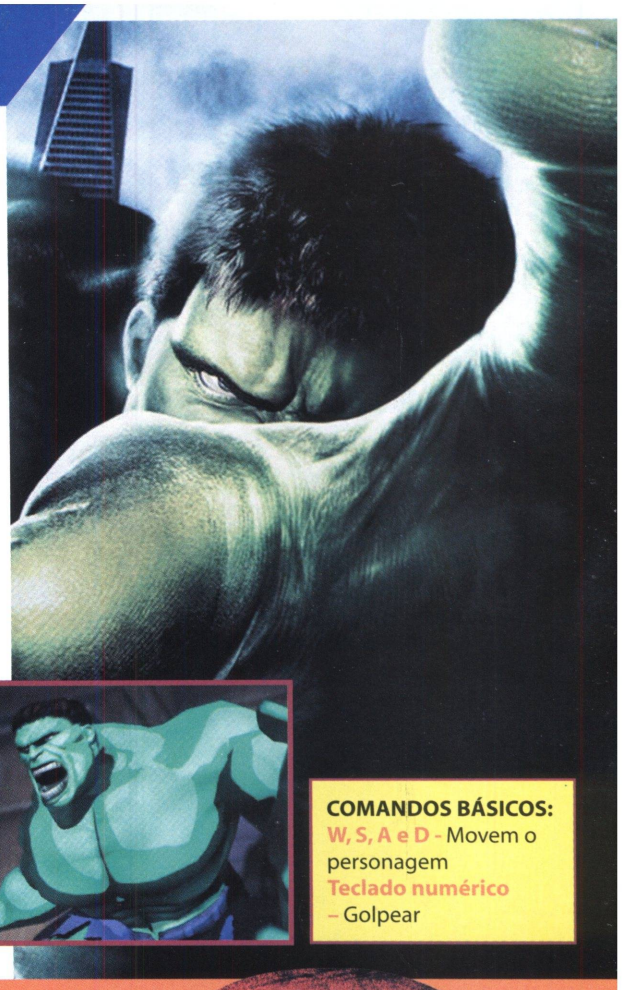
O incrível Hulk anda "vermelho" de raiva, literalmente. A cor do monstro mudou e não é a primeira vez, entre mudanças no tom do verde, o gigante já foi pintado até de cinza.



Há quem especule sobre a sexualidade do Batman, mas em relação à Batwoman (não confundir com Batgirl), não existe dúvida, recentemente ela assumiu o relacionamento com a ex-policial Montoya.

Licença: Demo - **Desenvolvedor:** Radical Entertainment

THE HULK



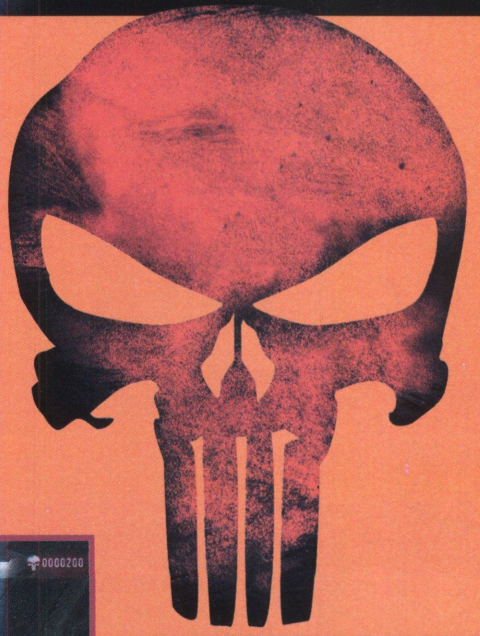
O jogo The Hulk é uma espécie de continuação do filme e mostra o Dr. Bruce Banner atrás de uma cura para o mal que sofre.
O game é dividido em cenas protagonizadas pelo Hulk e outras pelo Dr. Bannner, mas a maior parte delas é passada quando o doutor está dominado pelo seu "problema verde".
Na pele de Hulk, os jogadores podem utilizar um pequeno, mas muito eficiente, conjunto de golpes violentos. O gigante pode socar e agarrar os inimigos e tudo o que estiver em seu caminho, causando enormes danos em tudo que está à sua volta.
Assim como na história em quadrinhos, *Hulk pode bater palmas* que causam explosões ou gerar pequenos tremores atingindo o chão. O sistema do game é simples, mas bastante eficiente e algumas cenas não-interativas, como os saltos entre prédios, contribuem para manter o clima autêntico dos quadrinhos.
Já as partes do game com Banner são bem diferentes, pois o cientista deve fugir por espaços apertados sem ser notado, andar agachado, hackear computadores e passar por muitas outras dificuldades.
Ao controlar Hulk, é possível pular, rachar o chão e levantar poeira ao acertar um soco na parede, fazendo com que o game consiga passar a idéia de destruição com muita originalidade. Os sons e os gráficos completam a jornada e a deixam mais rica em detalhes.
The Hulk pode ser considerado a melhor adaptação do personagem criada até hoje, pois em geral, a representação do personagem é transmitida com êxito nesse jogo. ■



COMANDOS BÁSICOS:
W, S, A e D - Movem o personagem
Teclado numérico - Golpear

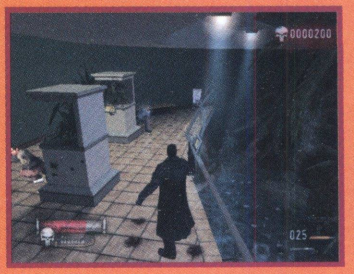
Licença: Demo - **Desenvolvedor:** Volition Inc.

THE PUNISHER



Com a origem nas histórias em quadrinhos, O Justiceiro teve suas aventuras transformadas em filme e depois em game. Ele é a identidade secreta do ex-agente especial Frank Castle que, após ver sua família ser assassinada por criminosos em um parque, decide fazer justiça com as próprias mãos. O herói sai pelas ruas vazias de Nova York em busca de criminosos e usa muita brutalidade para acabar com cada um deles.
Para que The Punisher não se tornasse mais um game de tiro, grande parte das missões de Castle começa com um alvo específico. Dessa forma, o ex-agente é obrigado a investigar e interrogar capangas para encontrar pistas do criminoso procurado.
O Justiceiro não vai exitar em usar diversas formas de tortura para conseguir o que quer em seus interrogatórios. Entre alguns tipos de violência envolvida estão afogamentos, enforcamentos com canos, pancadarias e muito mais. O importante mesmo é dar um jeito para conseguir as informações necessárias.
O jogo também permite que o arsenal de armas seja usado, mas há um incentivo para que o jogador utilize, acima de tudo, muita criatividade para dar uma "lição" nos inimigos.
Com o Justiceiro à solta, os criminosos vão ter um motivo a mais para pensar se o crime realmente vale a pena. ■





COMANDOS BÁSICOS:
W, S, A, D – Movem o personagem
R – Recarrega a arma
E – Interroga e pega como escudo
G – Pega itens do chão



A Guerra Civil já estourou no Brasil, agora os leitores vão ter que escolher um lado também. Quem você acha que está certo? O Homem de Ferro ou o Capitão América?



Enfim o Spirit vai para as telonas. Os fãs anseiam pelo filme, mas temem pela possível descaracterização do herói.



Batman-RIP, escrita por Grant Morrison, promete grandes mudanças na vida do Vigilante de Gotham, é esperar pra ver.

Licença: Demo - **Desenvolvedor:** Capcom

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

Marvel Super Heroes vs. Street Fighter (MSHSF) é o segundo game de uma série que reúne os super-heróis da Marvel e os personagens de luta da Capcom para participarem de diversas lutas.
No game, o jogador pode optar entre alguns lutadores do jogo Street Fighter ou personagens da Marvel Comics para se enfrentarem.
Todos os movimentos, os combos e os especiais da série Street Fighter estão presentes no game, ajudando bastante aqueles que já estão acostumados com os jogos da Capcom.
Em geral, o game possui bons gráficos e uma jogabilidade bastante simples. A dificuldade não gera grandes desafios, o que facilita chegar ao final do jogo e terminar com qualquer um dos personagens disponíveis sem maiores complicações.



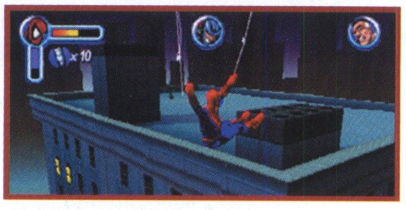


COMANDOS BÁSICOS:
W, S, A e **D** – Movem o personagem
J, K E L – Golpear

Licença: Demo - **Desenvolvedor:** Activision

SPIDER-MAN

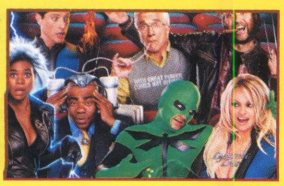
É o primeiro game dedicado ao personagem Spider-Man das histórias em quadrinhos da famosa editora Marvel Comics. O jogo é totalmente em 3D e possui um grande atrativo: o ângulo de visão livre nas cenas de ação e luta, onde a visualização do jogo acompanha o herói para todos os lados do cenário.
É um game de ação e aventura composto por trinta e quatro níveis para serem jogados por um único jogador e mais seis níveis de treinamento. Porém, a demo do nosso CD apresenta apenas três níveis que fazem parte da aventura.
O enredo de Spider-Man leva o herói ao encontro de uma grande batalha contra o terrível Doutor Octopus para salvar os cidadãos de Nova York. Durante o jogo, o também conhecido como Homem-Aranha encontra diversos inimigos, incluindo Scorpion, Rhino, Venom, Mysterio e Carnage. O herói pode soltar teias de aranha, rastejar pelas paredes, pular de um prédio para outro e fazer diversos movimentos de luta para se defender de seus inimigos ou resolver os desafios que encontrar em seu caminho.
Em geral, o game se aproxima bastante ao universo do personagem, pois oferece aos jogadores um bom roteiro, fases diversificadas, ótimos gráficos e uma boa jogabilidade. Além disso, o título apresenta vários vilões e extras como, por exemplo, a opção de usar o belo uniforme negro e outros uniformes que dão características específicas ao nosso herói, e um modo de jogo chamado "Kid's Mode", destinado aos jogadores mais jovens.



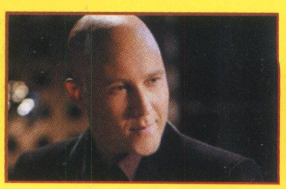


COMANDOS BÁSICOS:
Setas direcionais – Movem o personagem
Teclado numérico – Usar a teia

Clarim do Universo Diário



Heróis muito atrapalhados chegam ao cinema em Superhero Movie, um projeto da mesma equipe que fez a série Todo Mundo em Pânico.



Há rumores de que Lex Luthor não vai aparecer na última temporada de Smallville, e o motivo é desconhecido.

Licença: Freeware - **Desenvolvedor:** NióBio

SAMURAI SHODOWN HAOHMARU



Samurai Shodown Haohmaru é um game baseado no famoso jogo "Samurai Shodown", lançado em 1993 para fliperama e para o já extinto NeoGeo. No título original, o estilo é luta 2D, mas nessa versão os desenvolvedores deram uma nova cara ao game, optando pelo estilo plataforma.

O objetivo do jogo consiste em vencer todas as fases e, para isso, é necessário executar o adversário até que a fase chegue ao final. Uma boa dica para o jogador é ficar um pouco distante dos inimigos quando eles estiverem morrendo. Isso é importante, pois ao morrer, eles explodem logo em seguida, e se a explosão entrar em contato com o jogador, uma vida é perdida.

Os gráficos são bem apresentáveis que, muitas vezes fazem lembrar o game original. Os comandos são bastante simples e fáceis de serem executados, o que não exige nenhum movimento diferente para soltar os especiais.





Os efeitos sonoros e as vozes estão bem nítidas, mas ainda deixam um pouco a desejar, exceto pelas músicas que são da banda dos desenvolvedores do jogo e pelo barulho das espadas se chocando, que como na versão original, continua muito bom.

Um grande diferencial positivo do jogo é o idioma utilizado, o português. Isso facilita a vida dos jogadores que não têm muito conhecimento em outras línguas.

Analisando de uma forma geral, Samurai Shodown Haohmaru é um jogo bem divertido, indicado especialmente para os verdadeiros fãs da série!

COMANDOS BÁSICOS:
Teclas direcionais do teclado - Movem o personagem
Z, X E C - Atacar

Licença: Freeware - **Desenvolvedor:** Magic Graf

SONIC CHAOS REVOLUTION

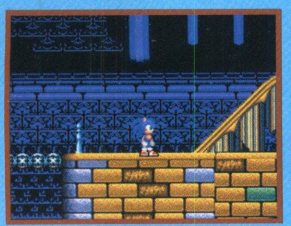


Sonic Chaos Revolution traz de volta o veloz personagem e seus amigos para os fãs da série através de várias aventuras inéditas. O game conta com diversas fases, incluindo algumas secretas, todas baseadas nas fases originais do jogo.

O objetivo do game é enfrentar os inimigos para conseguir coletar o maior número de argolinhas e passar as fases. É preciso ter muito cuidado, pois se o jogador não conseguir pegar o número necessário de argolas, uma vida será perdida.

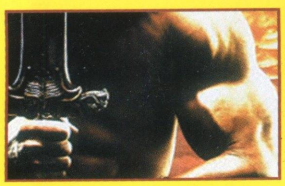
Esse remake do "herói espinhudo" oferece gráficos muito bons e uma qualidade de efeitos sonoros bastante apresentável. Além disso, o jogo também permite que as fases vencidas sejam salvas. Dessa forma, o jogador pode retomar a partida de onde parou quando quiser.

A jogabilidade do remake é representada fielmente aos títulos clássicos da franquia, com muitos pulos em alta velocidade por cenários coloridos e totalmente variados e até pode ser considerado uma das melhores versões da série de jogos do Sonic e um excelente atrativo para os adoradores do clássico personagem.





COMANDOS BÁSICOS:
Setas direcionais do teclado – Movem o personagem
Barra de espaço – Pula



Está previsto o retorno de Conan aos cinemas em 2009, mas sem Schwarzenegger.



Star Wars - The Clone Wars, totalmente em 3D, tem data prevista para estrear nos cinemas americanos em 15 de agosto deste ano.



Bishop deu um tiro na cabeça do professor Xavier que agora encontra-se em estado crítico. Qual será o futuro do telepata mais poderoso do mundo?

Licença: Demo - **Desenvolvedor:** Eurocom

PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END



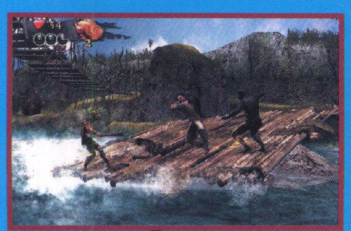
"Pirates of the Caribbean: At World's End" é um game totalmente baseado nos filmes da trilogia "Piratas do Caribe". É um jogo de ação e aventura e tem como principal atração os combates. O título também apresenta outros elementos, como minigames e seqüências de demonstração interativa, onde o jogador deve pressionar os botões que aparecem na tela rapidamente para obter sucesso.

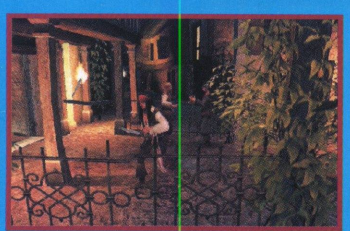
A história do game é a mesma da trilogia e, para entender, é importante que o jogador já tenha assistido à segunda parte, pois os eventos narrados se passam depois de "O Baú da morte" e acontecem em torno de uma busca pelo coração de Davy Jones, sem o qual o personagem principal, conhecido com Jack Sparrow, precisará se juntar ao bando do pirata-molusco.

Uma boa dica é que os jogadores também assistam à terceira parte da trilogia antes de jogar, pois o game revela alguns fatos do enredo.

O título apresenta bons gráficos e personagens parecidos com os astros que atuam nos filmes, como o famoso Johnny Deep e Keira Knightley, mas os atores não emprestaram suas vozes para o jogo. Apesar disso, os dubladores substitutos fizeram um bom trabalho e conseguiram captar as atuações sem dar muitos danos à produção.

A trilha sonora aproveita de "Pirates of the Caribbean: At World's End" é bastante qualificada, pois conta com as composições da obra original. ■

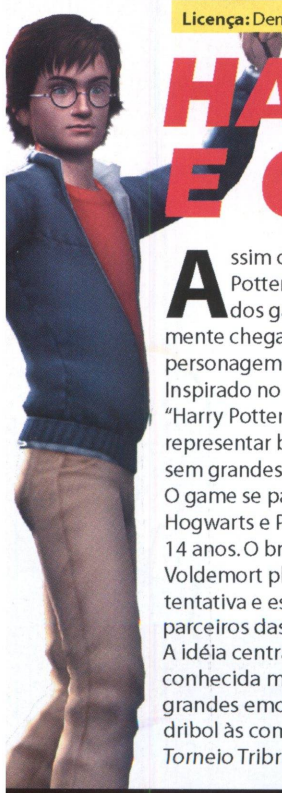




COMANDOS BÁSICOS:
Setas direcionais - Movem o personagem
Z, X e C - Ataca

Licença: Demo - **Desenvolvedor:** Eletronic Arts

HARRY POTTER E O CÁLICE DE FOGO



Assim como nos livros, o bruxo Harry Potter amadurece a cada edição dos games da série que normalmente chegam às lojas junto aos filmes do personagem.

Inspirado no quarto filme da franquia, "Harry Potter e o Cálice de fogo" consegue representar bem o livro e o longa, mesmo sem grandes inovações.

O game se passa no quarto ano letivo em Hogwarts e Potter tem aproximadamente 14 anos. O bruxo nem sonha que Lord Voldemort planeja uma nova e maldosa tentativa e está convocando seus antigos parceiros das trevas.

A idéia central do jogo não foge muito a já conhecida mistura de ação e aventura das grandes emoções da Copa Mundial de Quadribol às complicadas tarefas do *Torneio Tribruxo*. Mas é difícil não notar as alterações na jogabilidade que, ao contrário das edições anteriores, não oferece muita liberdade aos jogadores para explorar os cenários de Hogwarts.

O design do game foi mais bem trabalhado e ganhou mais detalhes e efeitos. Isso contribuiu para o sucesso do visual dos cenários e dos personagens, agora pré-adolescentes.

Para jogar sozinho, é possível escolher entre Harry Potter, Hermione Granger e Ronny Weasley, assim você controla um personagem e os outros dois ficam por conta da inteligência artificial. Há também a opção de jogar com mais dois amigos, cada um no controle de um dos personagens.

O game traz atrações que agradam desde os fãs que crescem junto com Harry, até os adoradores mais velhos do personagem. ■





COMANDOS BÁSICOS:
Setas direcionais - Movem os personagens
Z e X - Magia

Clarim do Universo Diário



Musical do Homem-Aranha? Pois é, essa é mais uma novidade da Marvel, parece estranho para nós brasileiros, mas esse tipo de coisa é comum lá nos EUA.



Em 3 de junho, a Sega lançará o game do Hulk baseado no novo filme, vamos torcer para que tanto o filme como o game sejam bons.

Licença: Freeware - **Desenvolvedor:** Steve Snake

ASTERIX AND THE POWER OF THE GODS



Emulados diretamente do Mega Drive, os simpáticos gauleses Asterix e Obelix estão prontos para detonar os romanos e quem mais cruzar o caminho em Asterix and the Power of the Gods.

O druida Panoramix está com sua credibilidade em baixa, e tudo por causa de um escudo. Acontece que esse não é um escudo comum, e sim um artefato especial que precisa ser recuperado o mais rápido possível, antes que seja usado contra os gauleses.

No começo do jogo, é mostrado um mapa com as principais regiões do universo do personagem, como a Vila dos Gauleses, os campos romanos de Compendium, Laudanum, Totorum, Aquarium e a floresta gaulesa. Após escolher um dos dois personagens, você pode entrar em uma dessas áreas, e o jogo passa de vista aérea para a perspectiva em plataforma.

O jogo é uma excelente opção para os saudosistas dos jogos da era '32 bits', com





gráficos bonitos que lembram os do Mega Drive. A jogabilidade é bastante simples, típica dos jogos de plataforma, com movimentos básicos como 'pular' e 'golpear'. Mas isso não significa que você terá um caminho fácil pela frente: o desafio em vencer os soldados romanos é muito maior do que parece. ■

COMANDOS BÁSICOS:
Setas direcionais – Mover o personagem
SHIFT – Troca o personagem
CTRL – Golpear
Barra de espaço – Saltar

Licença: Freeware - **Desenvolvedor:** Ultra Line Software

GHOSTBUSTERS: BACK IN ACTION

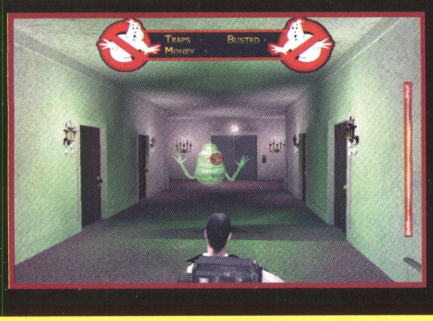


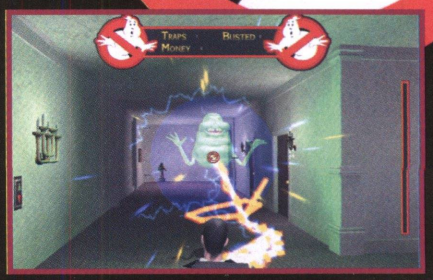
Se nos anos 80 você era louco por desenhos como "Os Caça-Fantasmas", agora poderá matar um pouco a saudade. Neste demo de Ghostbusters: Back in Action, os jogadores controlarão o parapsicólogo Egon Spengler, integrante do famoso grupo especializado em localizar e capturar fantasmas.

Armado com o mesmo equipamento que o grupo utilizava no desenho (e no filme), como a armadilha de captura e o canhão de próton, a sua missão aqui é capturar o Geléia, aquela criaturinha verde que acaba se tornando amigo do grupo no desenho. Mas nada de amizades por aqui: você tem apenas três tentativas para conseguir pegar o monstrinho verde, e também não pode deixá-lo encostar em você, então tenha muito cuidado.

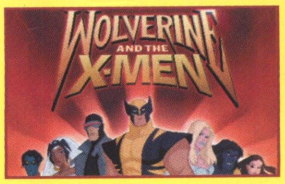
Embora os gráficos sejam bastante simples, sem muitos detalhes, dá para se divertir bastante com esse demo, já que a dificuldade em capturar o fantasminha é grande. Você só conseguirá cumprir a sua missão após várias e várias tentativas.

O destaque fica por conta da trilha sonora de Ray Parker Jr. com a inesquecível música utilizada originalmente no filme e seu famoso refrão: "If there's something strange... in your neighborhood...Who you gonna call? Ghostbusters!" ■





COMANDOS BÁSICOS:
A, S, W e D – Movimentos do personagem
Mouse – Mira e tiro



A Marvel pretende lançar em 2009 uma nova animação para a TV do X-Men, só que desta vez a série focará Wolverine.



Existem especulações a respeito de um filme sobre o Homem-Formiga, da Marvel. Com tantos heróis na casa, tinham que escolher justo esse?



Parece que este ano sai o primeiro filme inspirado em Dragon Ball. Mas é bom não esperar grande coisa, o filme está sendo feito às pressas, o que não é bom sinal.

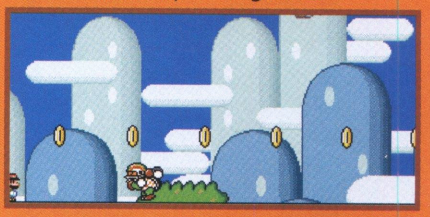
Licença: Freeware - **Desenvolvedor:** Sinterkass

SUPER MARIO WORLD REVIVED



Não é preciso nem ser tão fã de videogame para saber que o Mario é um dos personagens mais conhecidos e queridos dos jogos e suas aventuras são alvo de muitos remakes.
Mas para reforçar, Mario é o principal personagem do jogo Super Mario Bros, criado em 1985 para o NES e foi o responsável por mudar os padrões de criação dos games que vieram após sua estréia. O game foi o primeiro do gênero plataforma com a transição mais lenta entre os cenários na horizontal e impulsionou o sucesso da Nintendo no universo dos games. Devido a esse estrondoso sucesso, o herói tornou-se o mascote da desenvolvedora e conhecido no mundo todo. Até mesmo quem nunca jogou consegue reconhecer a música principal da série.
Super Mario World Revived é mais um remake do nosso querido herói dos games e volta ao cenário do Super Mario World para pôr à prova a habilidade dos jogadores.
A versão original do jogo foi lançada no começo da década de 90 e foi a primeira da série destinada ao console Super Nintendo.
No game, Mario, seu irmão Luigi e a Princesa Peach foram passar suas férias na Terra do Dinossauro, mas novamente a princesa foi seqüestrada por Browser. Assim, esse terrível inimigo convoca seus filhos, conhecidos como Koopalinhos, mais uma vez para dominarem cada parte da ilha e roubarem todos os ovos de Yoshi de lá. Agora só resta aos irmãos Mario e Luigi salvar a ilha e a princesa das garras de Browser.
O remake é bastante fiel à versão original tanto nos gráficos como na trilha sonora. Vale a pena conferir e relembrar as aventuras desse incrível personagem. ■





COMANDOS BÁSICOS:
Setas direcionais do teclado – Mover o personagem
Barra de espaço – Saltar

Licença: Freeware - **Desenvolvedor:** Emeciton

METAL SLUG RAMPAGE 2



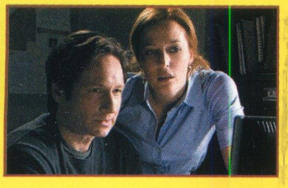
Metal Slug Rampage 2 é um jogo desenvolvido em flash e faz parte de uma série de games de plataforma baseados no clássico Metal Slug.
Durante a aventura, o jogador controla um tanque de guerra de um soldado muito corajoso e deve enfrentar uma tropa de soldados inimigos, tanques, granadas, atiradores e muito mais.
O game disponibiliza um número infinito de vidas, assim o jogador não precisa começar tudo novamente, caso perca em uma fase avançada. São vários níveis para passar e o jogador pode pegar uma grande quantidade de armas e máquinas.
Os jogos da série Metal Slug são bastante conhecidos e fazem um grande sucesso pelo senso de humor e pela jogabilidade.
Em Metal Slug Rampage 2, o herói do jogo enfrenta terroristas no Iraque e deve destruir tudo e todos que cruzarem seu caminho.
A luta contra o terrorismo no mundo é muito intensa, mas esse soldado é um grande combatente e vai acabar com os inimigos.
O personagem precisa dirigir pela cidade, matar as pessoas, destruir tanques e encontrar Saddam Hussein. ■





COMANDOS BÁSICOS:
Setas do teclado - Mover para a direita e esquerda
Setas para cima ou para baixo – Girar a metralhadora
A – Atirar
S – Pular
D – Bombas

Clarim do Universo Diário



Mulder e Scully voltaram para encerrar (ou não) a série num segundo filme de Arquivo X.



No segundo semestre de 2009, os fãs de G.I. Joe vão poder se deliciar com o filme da aclamada equipe.

Licença: Freeware - **Desenvolvedor:** Free Online Games.com

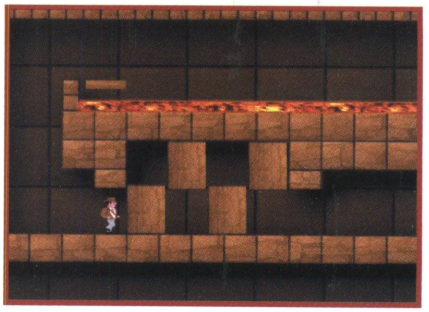
INDIANA JONES AND THE LOST TREASURE OF PHARAOH



Enquanto o mais novo filme de Indiana Jones não chega aos cinemas, que tal se divertir com uma aventura envolvendo o herói em um jogo no estilo plataforma? Como o próprio nome já descreve, em Indiana Jones and the lost treasure of Pharaoh, o objetivo é passar por diversos obstáculos e armadilhas para encontrar o tesouro perdido do Faraó.

Ao todo, são seis fases nesse minigame, onde os jogadores encaram desafios que incluem escalar por plataformas móveis, escapar de ser esmagado por engrenagens de pedra, ativar alavancas para abrir portas, evitar ser empalado por lanças afiadas e até passar por um labirinto escuro.

Por ter sido feito em Flash, os gráficos são bastante simples, mas isso não atrapalha a diversão. Os comandos são fáceis, pois ele usa apenas as setas direcionais para se movimentar, basicamente pulando para escapar das armadilhas. Mas isso não significa que você encontrará muita facilidade pela frente: é bem provável que você perca várias vidas antes de conseguir terminar o jogo. ■



COMANDOS BÁSICOS:
Teclas direcionais do teclado – Movem o personagem

Licença: Freeware - **Desenvolvedor:** Steve Snake

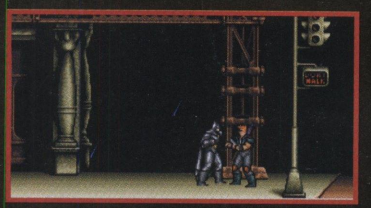
BATMAN

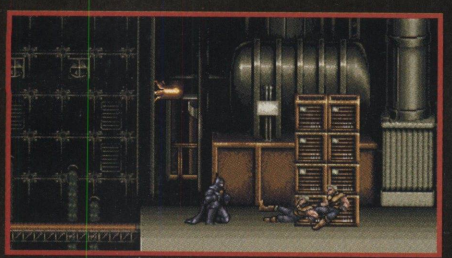
Lançado em 1991 para Mega Drive, Batman é o jogo oficial do filme dirigido por Tim Burton e usa até imagens (estáticas) dos atores principais em algumas cenas, como Michael Keaton, Jack Nicholson e Kim Basinger.

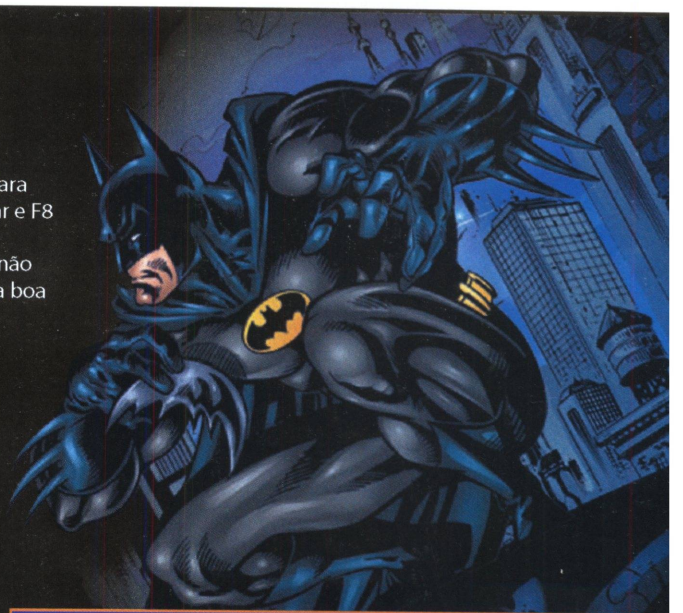
O objetivo aqui é encontrar e capturar o Coringa e acabar com o crime que assola as ruas de Gotham City. Para isso, os jogadores terão que enfrentar muitos inimigos pela frente, além de encarar vários obstáculos, que exigirão do jogador muita habilidade.

Trata-se de um verdadeiro clássico do Mega Drive, sendo considerado por alguns como um dos melhores jogos para o console. A jogabilidade e os gráficos estão idênticos aos da versão original, assim como a trilha sonora. Uma boa alternativa é a opção de salvar o jogo para poder jogar mais tarde, ou para continuar de um ponto avançado. Isso realmente irritava muito os jogadores, que tinham que começar tudo de novo para poder terminar o jogo. Para isso, basta apertar a tecla F5 para salvar e F8 para carregar o arquivo.

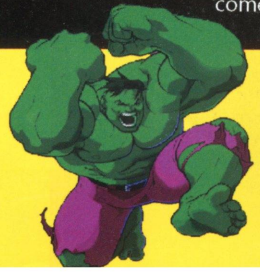
Se você é daqueles fãs saudosos, mas não possui mais o console, este jogo é uma boa opção. ■



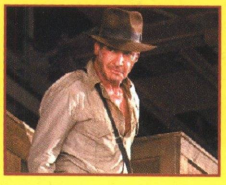




COMANDOS BÁSICOS:
Teclas direcionais do teclado – Movem o personagem
ALT – Pausa o jogo
Barra de espaço – Golpeia
CTRL – Lança o bat-rangue
SHIFT + seta direcional para cima – Lança o arpão



A Hero Initiative vai repetir o projeto "100 capas" agora com o Hulk. Os desenhos serão leiloados e a renda será usada para ajudar antigos criadores de quadrinhos que passam por problemas financeiros.



E o quarto Indiana Jones está às portas. Harrison Ford volta ao papel ainda que meio velhinho, mas com toda força.

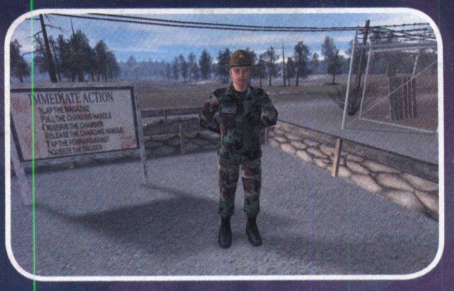


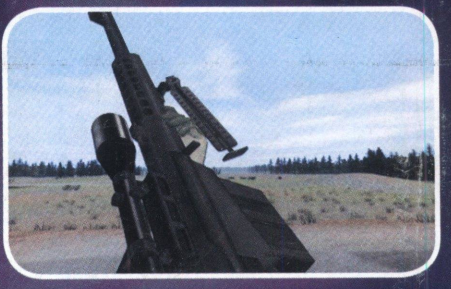
Em junho, será lançado o DVD Batman: Gotham Knight, com quatro animações que ligam o período compreendido entre os filmes Begins e Dark Knight.

EDIÇÃO ESPECIAL - HERÓIS DOS QUADRINHOS

GAME DA EDIÇÃO
AMERICA´S ARMY - COMPLETO



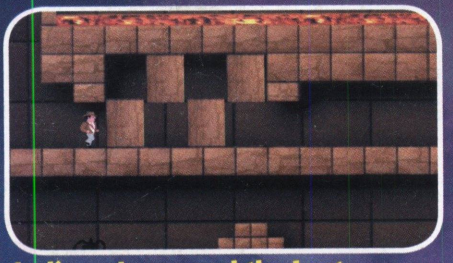




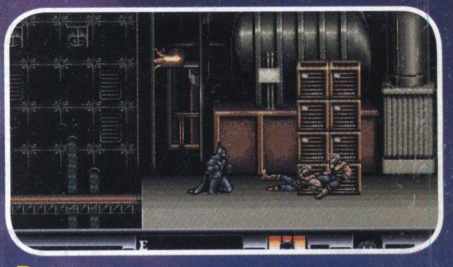
FLASH GAMES



Super Mario World Revived



Indiana Jones and the Lost Treasure of Pharaoh

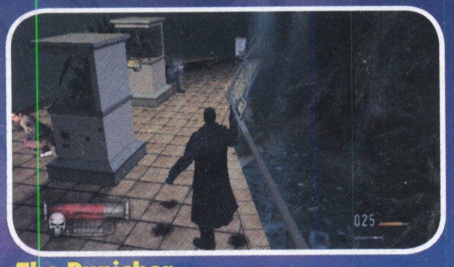


Batman

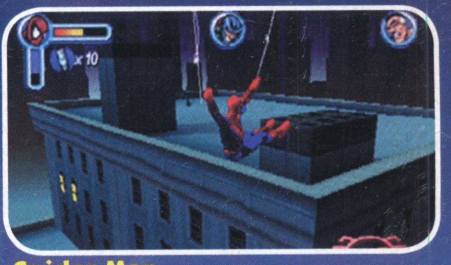
SUPER-HERÓIS



The Hulk



The Punisher

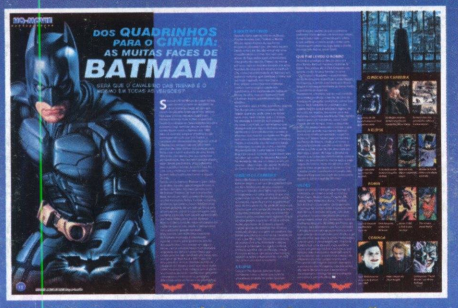


Spider-Man

NA REVISTA - Matérias especiais



Homem de Ferro nos quadrinhos e no cinema



Avaliando as várias adaptações cinematográficas do Batman



O retorno pós-Crise da prima de Kal-El





• Requerimentos Mínimos
PC com Windows XP, processador Intel ou AMD com 1.7 GHz, 512 MB de memória, leitor de DVD, placa aceleradora 3D com 64 MB e 2 GB de espaço no HD.

• Requerimentos Recomendados
PC com Windows XP, processador Intel ou AMD com 2.8 GHz, 1 GB de memória, leitor de DVD, placa aceleradora 3D com 256 MB e 4 GB de espaço no HD.