EDIÇÃO DIGITAL DE COLECCIONADOR

PUSHSTART

5.0
GRATIS
FREE
0%

Revista digital e interactiva de videojogos



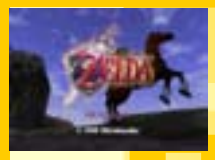
2011, estão preparados?

TOP12



12 Desejos para 2011
Concordam?

4x4=?



Zelda OT revisto em 4 opiniões diferentes

ESPECIAL



Mascotes dos videojogos
Identidades dos jogos

REVIEW

GT 5
Star wars
Golden Sun
Baldur's gate
Last Battle
Vectron

AINDA NESTA EDIÇÃO: **Old vs New:** Donkey Kong Country | **Audiovisual:** Dragon ball | **Tecnologia:** Ipod nano wristbands | E muito mais!

PUSHSTART

FICHA TÉCNICA n.º5 Janeiro 2011

Coordenação editorial
Jorge Fernandes, IvanFlow

Redactores[contactos]
Jorge Fernandes [undead.raziel@gmail.com]
IvanFlow [ivanflow@gmail.com]
João Sousa [degrupe@gmail.com]
Gonçalo Tordo [gfstordo@gmail.com]
Ricky [deviuslore@gmail.com]
Tiago Lobo Dias [tiago@classicamiga.com]
Nuno Pinto [universospectrum@gmail.com]
Mário Castanheira [universospectrum@gmail.com]
Inês Louro[ines.louro@gmail.com]
Hugo Freitas[hugofreitas@mail.com]
Diogo Cunha [thesuperdiogo@gmail.com]

Projecto gráfico
IvanFlow/FlowDesign

Marketing
Tommaso Veronesi[tommaso.m.veronesi@gmail.com]

email [sugestões]
revistapushstart@gmail.com

Periodicidade
Mensal

Edição
Volume 5, de Janeiro de 2011

Blogsfera [Parcerias]

BREVE TUTORIAL



A **PUSHSTART** é a primeira revista portuguesa em formato digital e horizontal. Pode-se ler a revista num monitor sem os incómodos de fazer scroll nos diversos sentidos [min. 15.4''].



Se clicarem nos vídeos serão direccionados para uma página da internet com o conteúdo indicado.



Cliquem no *thumbnail* da capa na tabela classificativa para obterem o jogo e respectivo emulador [caso esteja em abandondware]. Caso contrário serão direccionados para o site oficial do jogo, onde poderão ver as opções de aquisição.

Através de 4 critérios obtêm-se a pontuação, de 0[min] a 5[max].

Jorge Fernandes

João Sousa

Ricky

Mais Interactividade. Caso gostem do artigo do autor e quiserem ler mais, basta clicar no seu nome para visitarem o seu blog.

Cada edição da **PUSHSTART** Tem um **Easter egg.** Se o descobrirem, cliquem nele para serem surpreendidos.



Por vezes encontrarão [na mesma edição] conteúdo interligado entre dois autores diferentes, nesse caso basta clicarem no ícone da **PUSHSTART** para lerem outros assuntos relacionados.

Cliquem nos banners que encontraram na revista para serem transportados para o site respectivo.

EDITORIAL

2011 está aqui...

Novo ano cheio de novidades, tanto externas como internas. A **PUSHSTART** vai continuar aqui junto da comunidade com as opiniões válidas e realistas sobre os videojogos.

Nesta edição mais análises retro e actuais, com boas sugestões para o futuro próximo. Destacamos neste mês, o *GT5*, o *Star Wars Force Unleashed II* e o *Golden Sun*. Enquanto no retro, grandes clássicos, como o *Vectron, Baldur's Gaate, Last Battle, Mário e Wario*... Todos são jogos com história e estórias.

Nas nossas secções especiais, temos igualmente o confronto entre o novo *Donkey Kong Country* e o antigo, um *Top* dos desejos para a nossa indústria de entretenimento preferida, o 4x4 sobre o *Zelda Ocarina of Time* e um especial sobre as *Mascotes dos videojogos*. Outras partes da revista destacam o *Dragon Ball* e os *Ipod Nano wristband*!

Uma edição com muitas razões para uma óptima e descontraída leitura à distancia de um clique...

PUSHSTART

ÍNDICE

Antevisão

Noticias

Actual
- GT 5
- Star Wars - F.U. II
- Golden Sun - DD
- Pinball Yeah

Retro
- Baldur's gate
- Mario and Wario
- Last Battle
- Vectron

Brevemente

OLD vs NEW
Donkey Kong country
Vs Donkey Kong returns

Especial
Mascotes
Símbolos corporativos

4x4=16
Zelda Ocarina of Time
4 opiniões, 4 pontuações

Top 6
12 votos para 2011
Desejos neste ano

Brevemente

Brevemente

Tecnologia
- Ipod nano wristband

Audiovisual
- Dragon Ball

Humor

Game over
- Sites + Equipas
- Parcerias

* Cliquem no título do artigo para serem direccionados para a página correspondente

A chegar em Janeiro

- Dead Space — PC, Ps3, 360
- DC universe online — PC, Ps3
- Mass Effect 2 — Ps3
- Stronghold: Kingdoms — PC
- Kingdom Hearts Re:coded — DS
- Ghost Trick: Phantom Detective — DS
- Little Big Planet — Ps3
- Mario Sport Mix — Wii
- Dead Space 2 — PC, Ps3, 360
- Two Worlds II — PC, Ps3, 360
- Mindjack — Ps3, 360



PC Ps3 360

Dead Space 2

O primeiro capítulo foi bastante original e ajudou a trazer de volta o género "survival horror" colocando o jogador no espaço. A grande novidade nesta sequela (que se passa no ano 2417) é o modo multijogador.



PC Ps3

DC Universe

A particularidade deste MMO, é a possibilidade de podermos escolher um mentor para o nosso personagem pertencente ao universo DC. Seja este um herói ou vilão.



Ps3

Mass Effect 2

O segundo capítulo da planeada trilogia *MassEffect,* chega agora à *PlayStation 3*. Aqui os jogadores poderão, uma vez mais, deparar-se com um visual fora do comum e uma narrativa bastante complexa.



DS

Kingdom Hearts Re:Coded

Sendo por um lado o remake de *Kingdom Hearts Coded*, por outro a sequela de *Kingdom Hearts II*, os jogadores deparam-se, mais uma vez, com o cruzamento entre personagens vindos dos jogos *Final Fantasy* e do universo *Disney*.

Playstation

FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLLECTION PARA A PSP

Final Fantasy IV: The Complete Collection vai chegar à *PSP* em Março, pelo menos no Japão (o lançamento na América e Europa ainda está por confirmar).

Este jogo vai ser uma combinação entre *Final Fantasy IV* (lançado em 1991 para a *Super Nintendo*) e *Final Fantasy IV: TheAfterYears* (lançado em 2008 para o telemóvel e para a *Wii* atráves da *WiiWare*). Esta junção irá sofrer uma remasterização gráfica e levar um cenário novo de forma a combinar melhor a história entre os dois jogos originais.

UNCHARTED 3 PARA A PS3



Está confirmada a terceira parte da Saga Uncharted para a PS3. Uncharted 3: Drake'sDeception irá ter como cenário a Península Arábica. Sabemos até agora que o nosso herói irá à procura de "Atlantis oftheSand" e que T.E Lawrence (também conhecido como Lawrence da Arábia), um oficial britânico durante a Revolta Árabe de 1016-1918,servirá de inspiração no enredo do jogo.

Podemos mais uma vez esperar por gráficos de cortar a respiração (desta vez até em 3D!) e todas as características que tornaram os anteriores tão famosos. Promete já ser um grande êxito que terá o seu lançamento no dia 1 Novembro de 2011.

Luís Felipe Teixeira

XBOX 360

Mudanças em Halo Wars



Na última edição referimos que a *Microsoft* transferiu as responsabilidade do fóruns e das estatísticas online de *Halo Wars* para o *Halo Waypont*, algo que não agradou os fãs porque estes iriam perder 2 anos de estatísticas e combates,

Felizmente a *Microsoft* ouviu as críticas e decidiu agir em conformidade, lançando um update que separa o *Halo Wars* do seu site oficial, passando-o para o *Halo Waypont*, mas guardando todo o historial online dos seus jogadores.

Castle Crashers vende 2 milhões no Xbox Live e dá direito a Xbox 360 de ouro



O *Xbox Live* à muito que provou ser um local onde jogos independentes podem ganhar asas para crescer e voar, recentemente *Castle Crashers* provou ser mais um caso de sucesso neste serviço vendendo 2 milhões de unidades desde o seu lançamento. O jogo foi também lançado para a *PSN* em Agosto, mas os números de vendas apenas são conhecidos para a versão *Xbox360.*

Kelly Revak, presidente do estúdio, veio a público informar que em virtude da chegada aos dois milhões de jogadores no Live irão oferecer uma consola Xbox 360 de ouro.

Gonçalo Tordo

NINTENDO

Monster Hunter perto da 3DS

O CEO da *Capcom,* Haruhiro Tsujimoto, numa entrevista concedida à revista Gemaga levantou um bocado o véu relativamente ao futuro da série *Monster Hunter*. Depois do lançamento de *Tri* na *Wii* e de várias entradas na *PSP,* parece que agora a empresa nipónica está pronta para trabalhar numa consola nova, com Tsujimoto a mencionar a *3DS.* Parece que a caça de monstros em 3D está mais perto do que longe.

Novidades Zelda Skyward Sword



Depois da revelação da nova aventura de *Zelda* na *E3* de 2010, o jogo acabou por ver o seu lançamento de certa forma agendado para os inícios de 2011. Porém, após as últimas declarações de Miyamoto, afirmando que o jogo está apenas mais de metade completo, deixam antever um adiamento bem para dentro do ano. A equipa de produção ainda se encontra concentrada em algumas mecânicas da jogabilidade e tudo parece um pouco longe da conclusão. Esperemos por mais detalhes.

Pokémon Black & White na Europa



O site *Gamekyo* avança com a informação de que o *Pokémon Black Version* e *Pokémon White Version* vão ser lançados na Europa a 4 de Março de 2011, dois dias antes da data americana.
Esta data ainda carece de confirmação por parte da *Nintendo,* mas fiquem atentos ao *FNintendo* por mais novidades sobre estes rumores.

Confirmado evento 3DS na Europa



Já tínhamos noticiado que 19 de Janeiro seria um dia dedicado à *3DS.* A *Nintendo* acaba de confirmar que realizará dois eventos ocidentais que terão a nova portátil como tema de destaque. A apresentação norte-americana contará com presença de *Reggie Fils-Aime* e o evento europeu decorrerá em Amesterdão, na Holanda, às 14h00 (hora de Lisboa).
Espera-se que nesses eventos sejam desvendados preços e datas concretas de lançamento da tão esperada consola.

*Informações gentilmente cedidas pela FNINTENDO

PC

World of Warcraft bate novo recorde de vendas



Não é segredo nenhum que *World of Warcraft* vende muito, mas a última expansão quebrou o recorde de vendas de 2.8 milhões de vendas nas primeiras 24 horas, recorde este que ironicamente, era detido pela expansão anterior *Wrath of the Lich King*, o novo recorde a quebrar é de 3.3 milhões de unidades nas primeiras 24 horas.
Com uma base de assinantes mensais de 12 milhões de utilizadores *World of Warcraft* é sem dúvida um dos jogos mais rentáveis de sempre

Gonçalo Tordo

Pirataria e o PC



Que a pirataria se trata de um fenómeno à escala global já se sabia. O site *TorrentFreak* – especializado no tema – veio agora revelar que o PC é a plataforma em que este problema é mais visível.
A conclusão decorre de uma análise que envolveu quase todos os torrents de sites públicos destinados ao efeito. Os jogos de *PC* obtêm a preferência dos hackers, revelando uma grande margem de avanço comparativamente às duas plataformas que se seguem: *PSP* e *Wii.* O líder da tabela não é inesperado, considerando a facilidade com que os jogos de *PC* podem ser pirateados.

Margarida Cunha

AMIGA

Novo livro sobre a história da Commodore



Depois do êxito do último livro “On the Edge: the Spectacular Rise and Fall of Commodore”, Brian Bagnall voltou a trabalhar no tema e editou um novo livro com mais dados sobre este ícone da informática.

“Commodore: a Company on the Edge” relata toda a história desta empresa pioneira, a sua ambição, os seus obstáculos e os seus sucessos. Temos neste livro mais uma vez entrevistas e relatos com pessoas que marcaram a diferença: John Feagans, Bill Mensch, Michael Tomczyk, Kit Spencer, Manfred Kapp, Dale Luck entre outros num total de 15 novas entrevistas e dezenas de fotos.

Brian Bagnall salienta a importância que a *Commodore* teve no panorama internacional, relembrando que foi a primeira empresa a vender computadores pessoais ao público em geral a preços acessíveis antes de *IBM* e *Apple* o terem feito. O autor tenta corrigir partes da história da informática, muitas vezes mal contada pelos gigantes da indústria.

Desde o fundador Jack Tramiel, as máquinas de escrever e de calcular até aos engenheiros que fizeram o *Commodore Amiga*, está tudo neste livro.

Tiago Lobo Dias

ZX SPECTRUM

REMAKES

Neste último mês não foram lançados remakes para o *Zx Spectrum*.

Novos títulos

- Harry the Magical: The Hero Hallows
-Smiler's Christmas Sack
- REVERSAO
- I Run

Muitas plataformas antigas são alvo da criação de software novo e o ZX Spectrum não é excepção. De entre estes novos jogos, destacamos:



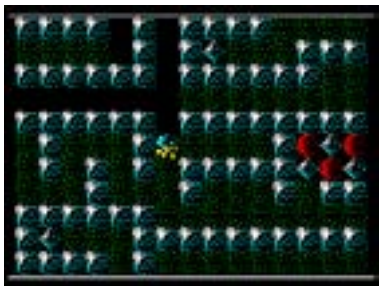
Nome: Crimpo
Distribuição: Little Shop of Pixels

Da terra de onde nos chegou o *ZX Spectrum*, vem também esta perola natalicia. Se não ficou satisfeito com o nosso jogo do mês podemos garantir-lhe que ficará com este. Em *Crimbo* controlamos também o Pai Natal em apuros, mas não julge que este é um jogo qualquer. Os gráficos poderão apenas rivalizar com os de *The Official Father Christmas Game* mas o som (para *128k*) está bastante melhor e a jogabilidade ah... esta proporcionou-nos bons momentos de diversão, como já à algum tempo um jogo não nos proporcionava. *Crimbo* está brutal!!! Experimente.



Nome: Genesis: Dawn New Day
Distribuição: Retro Works

Este Natal promete!!! Para todos os amantes de um bom Shoot-em-Up, *Genesis*, é do melhor que vimos nestes últimos tempos.
O jogo é viciante, os controlos são bons, tem uma excelente composição sonora e uns gráficos brilhantes!!! Temos apenas a apontar que lamentamos (mas, honestamente, muito pouco!) que o jogo seja tão "azul" - um pouco mais de cor ficaria a matar! Ainda assim este *Genesis,* que nos chega pelas mãos da *RetroWorks*, está absolutamente brilhante!!! - Mais um mimo para este Natal!



Nome: *Mine Worker*
Distribuição: FireStarter

Mine Worker é um desafio à sua mente. O objectivo passa por apanhar todos os diamantes evitando as rochas que nos possam cair em cima e antes de atigirmos a porta de saida. No entanto, enquanto que este parece ser um jogo simples e muito fácil de completar, tal não é verdade (especialmente se colocarmos a dificuldade no máximo). O jogo tem gráficos muito simples e apenas alguns efeitos sonoros. No entanto a sua jogabilidade é bastante boa e, para os amantes de um bom desafio, este será capaz de proporcionar boas horas de diversão.

Mário Castanheira



O *GT5* foi sem dúvida um dos jogos mais esperados dos últimos anos. Muitos jogadores justificaram a compra da *PS3* com este jogo.

Confesso que faço um pouco parte desse leque . Não foi apenas pelo *GT5,* tinha mais um ou dois na calha, mas foi a razão principal. Depois da saída do *F1 2010* da *Codemasters* me ter deixado trancado na sala um valente número de horas, a compra deste *GT5* foi feita a medo, tive receio de não sair mais de casa até ao fim de 2010. A espera tinha sido enorme, não foram meses, foram anos a esperar por este título, perdi a conta, mas foi mais de meia década. A curiosidade era enorme e o primeiro contacto com o jogo não desiludiu. Gráficos do melhor que se possa imaginar, som a condizer, e uma jogabilidade muito elevada criam um primeiro impacto ao mais alto nível.. Começamos mais tarde a prestar atenção aos detalhes e acabamos por achar alguns pequenos problemas.

Comecemos pelos circuitos, temos para todos os gostos, os que já vem de outras series *GT,* circuitos citadinos, autódromos, e ainda circuitos de montanha e troços de rally. Apesar de super detalhados apresentam alguns problemas de importância secundária, mas que para um fã que esperou meia década, pode ser um verdadeiro problema. Por exemplo, em alguns circuitos de grande extensão, a vegetação ao lado da pista dá a impressão de ser copy-paste ao longo de centenas de metros, mas poderá ser justificável pelo facto de alguns circuitos terem mais de 10 kilometros de extensão e de ser muito complicado encher cenário em tão grande quantidade. Outro aspecto menos positivo são algumas sombras, pegando por exemplo nas bandeiras junto às grelhas de partida, as sombras projectadas no chão, não tem um movimento suave, movem-se aos saltos. Mas tirando alguns pontos negativos o aspecto gráfico é muito bom, e tem tendência para ser melhor em circuitos mais curtos. Circuitos como o Mónaco ou Monza rivalizam com o *F1 2010 Codemasters* em termos de detalhe.

Em termos de carros, são mais de 1000!!! Divididos em duas categorias: *Premium* (200 carros), mais detalhados e com mais atenção



"...Em termos de carros, são mais de 1000 !!!..."

ao comportamento em estrada e *standard* (+/- 800 carros) menos detalhados, mais baseados em *GT4* que *GT5,* e com menos atenção ao comportamento. Apesar de menos trabalho feito com os *standard,* os carros estão completamente funcionais, e cumprem perfeitamente o seu papel. Mas as maiores diferenças para o anterior (*GT4),* são mesmo os *premium,* estando estes super bem desenhados, tanto por fora como por dentro (os *standard* não podem ser conduzidos visto de dentro). Cada carro tem um comportamento característico, cada um aborda as curvas de acordo com as suas especificações, peso, centro de gravidade, dimensões, tracção, potencia etc.... É impressionante como conseguiram dar comportamentos muito próprios a tantos carros diferentes. Temos carros citadinos, carros de rally, carros de Nascar, super desportivos, karts e até Formula 1. Como se não chegasse termos mais de 1 milhar de carros á disposição, ainda podemos comprar peças extra para um bom número deles: suspensões, asas, jantes, pneus, kits de turbo, admissões de ar, colectores, escapes, alterações de motor... etc... incrivelmente não temos opções de troca de travões. E esta seria uma característica que faz falta, quando aumentamos muito a potência de um carro, seria necessário também um maior poder de travagem.

Em termos de opções e menus, temos as corridas em "A-Specs", "B-Specs", as licenças, os treinos livres, a oficina de peças, o modo on-line, os "eventos especiais" onde podemos ter provas de kart e Nascar, e perto do Natal ficou disponível via update as corridas sazonais. De um modo geral os menus do *GT5* estão fáceis de entender embora algumas opções demorem mais tempo a carregar que o que seria de esperar. Temos também uma opção presente no jogo completamente inútil que é o editor de circuitos. Quando vi que o jogo tinha esta opção, fiz logo planos para criar o Autódromo Estoril, quase nem dormi a pensar no bom que seria ter o velho circuito do Estoril e 1000 carros para poder correr nele. Mas quando finalmente fui ver a opção, não sabia se chorava ou se ria, no editor de circuitos apenas podemos alterar a largura ou ângulo das rectas/curvas já existentes num circuito pré feito. Não podemos desenhar livremente o traçado, nem tão pouco inserir mais uma curva ou recta. Estamos limitados aos pré feitos. Foi uma completa perca de horas criar esta



"...É impressionante como conseguiram dar comportamentos muito próprios a tantos carros diferentes..."





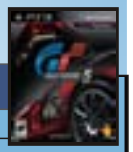


opção, pois é completamente ridícula. Outra questão que já levantou enorme controvérsia por entre os fãs é a ausência de deformações, amolgadelas, e avarias nos carros. No momento que escrevo este artigo vou no nível 15 e apenas se vê amolgadelas ligeiras e riscos, se for de frente contra um a parede a 300km/h o carro continua a trabalhar e andar como se nada fosse. Ainda não vi um pára-choques ou uma roda a saltar ou outra qualquer marca grave de impacto ou efeito de avaria. Os rumores dizem que depois de vários níveis estas características são desbloqueadas. E pronto já não tenho mais defeitos a apontar, e mesmo os que encontrei, sinceramente são de pouca importância, á excepção de não poder mudar os travões e o sistema de avaria/impacto. Mas deixemos os "pequenos" defeitos e falemos do que realmente é bom neste jogo, a jogabilidade, a condução extremamente realista e diferente de carro para carro. O primeiro carro *premium* que comprei sem ser "ganho" foi um *Ferrari BB512* de 1976, o carro vinha com 360CV e rapidamente comprei tudo o que podia para lhe aumentar a potência, cheguei quase aos 500 CV e gastei metade do dinheiro que tinha. Verifiquei que acelerar á saída de uma curva por mais ligeira que fosse ficou mais difícil, o carro acelera muito mais mas com uma perda grande de controlo, ficou com potência a mais para o carro que era e o jogo transmite isso muito bem.

Nota-se perfeitamente a diferença de estabilidade em curva entre carros com aerodinâmicas diferentes, bem como a maneira como travam á entrada da curva. Conceitos de sub e sob viragem foram desenvolvidos para dar comportamentos diferentes em carros com tracção dianteira, traseira ou integral e com motor dianteiro, central ou traseiro. Muito bons estão também os sistemas de controlo de tracção e controlo de estabilidade, sendo necessário para algumas provas mudar os seus parâmetros, facilmente se verifica os efeitos progressivos de mais ou menos controlo de tracção.

Em resumo, um grande jogo de simulação automóvel no verdadeiro sentido da palavra.

Tiago Lobo Dias



Gt5

2010 - PS3

JOGABILIDADE	4	SOM	4
GRÁFICOS	5	LONGEVIDADE	5

4+



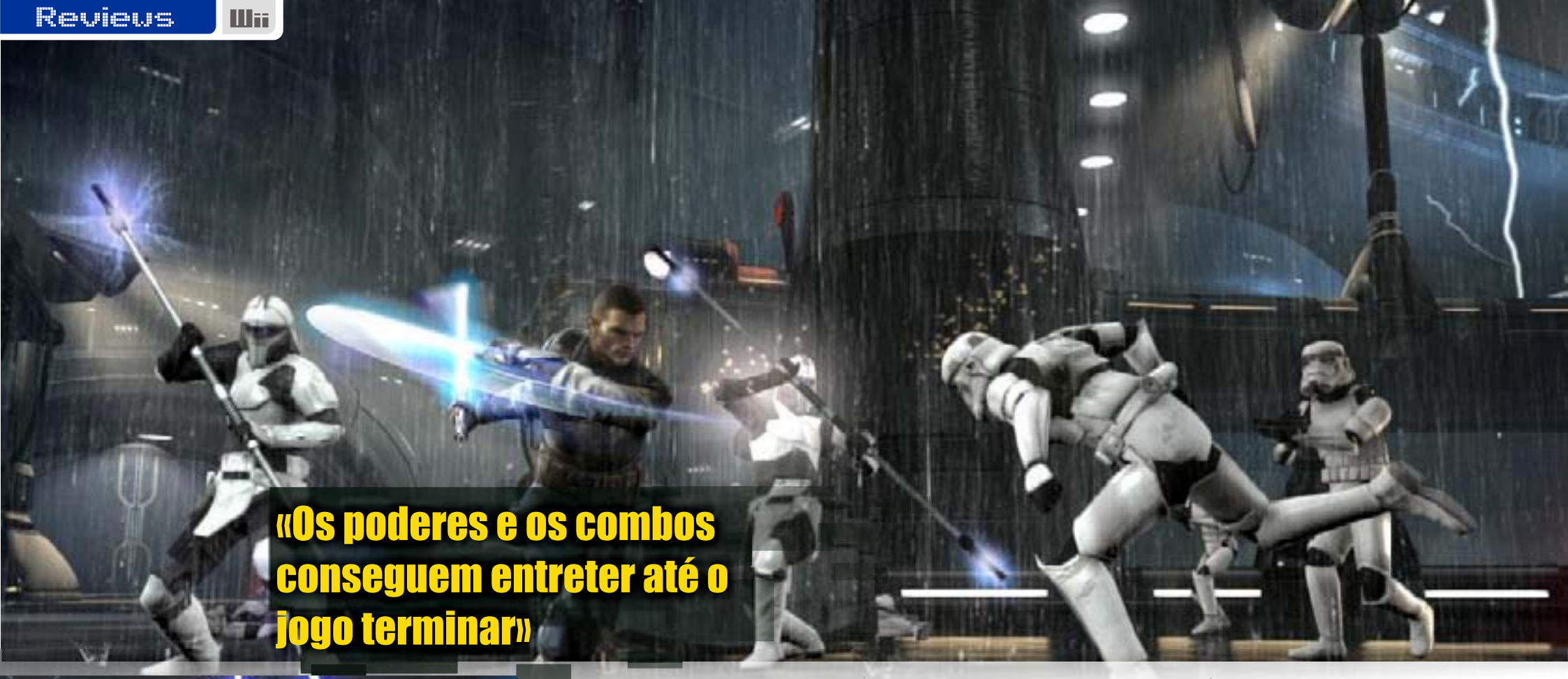
Há muito tempo numa galáxia distante..." é como nos cumprimenta o novo episódio de *Star Wars: The Force Unleashed*, que tem lugar sete meses após o final do jogo anterior e um ano antes do quarto filme. O controlo incide novamente sobre Starkiller, mas nem tudo parece ser o que de facto é. Será Starkiller um clone do original, ou não? Durante o jogo a personagem interroga-se sobre a sua identidade, não tendo a certeza em que acreditar.

História à parte, passemos à jogabilidade. Sendo guerreiro Jedi, temos os conhecidos sabres de luz e poderes da Força. Os comandos eleitos foram *Nunchuk* e *Wiimote,* e apesar de os controlos não serem muito personalizáveis, são competentes e funcionam bem. Os combates resumem-se a um botão para usar o sabre de luz, e não é preciso ter um Q. I. acima de 120 para os utilizar, pois as combos são predefinidas. Podemos usar o analógico do *Nunchuk* para mudar a direcção dos ataques e assim que atingimos um inimigo basta continuar a premir o botão de ataque até ele ir ao chão. Ora, apesar da bonita dança que se cria com sabres de luz e tiros a laser, tudo isto deixa um certo sabor amargo. Claro que alguns inimigos retaliam, mas os mais fracos pouco fazem quando lhes saltam em cima.

À medida que atacamos enche-se a "combo meter" para ataques especiais. Muito simplesmente, quanto maior a barra, melhor o ataque. De um modo geral, gostámos dos controlos, mas como em tudo na vida, não se agrada a gregos e a troianos, por isso é normal que alguns jogadores não engracem com o abano do *Wiimote* para executar certos poderes, até porque às vezes este não responde como seria suposto. O jogo tem também alguns *Quicktime Events* que exige abanar o *Wiimote* na direcção pedida, nem sempre resultando pelo melhor.

Ainda sobre combates, podem ser usados vários poderes da Força. Vão reparar que, apesar de não terem todos os ataques de raíz, conseguem-nos relativamente cedo e dizimar as dezenas de inimigos que vos atacam apenas com eles.

Ataques como *Force Lightning, Force Grip* e *Force Rage* são simplesmente demasiado fortes. Ou seja, Starkiller é demasiado poderoso muito cedo.. Em prol da eficácia, podem melhorar



«Os poderes e os combos conseguem entreter até o jogo terminar»



os poderes da força através do menu utilizando pontos que ganham por matar inimigos. Pelo seu todo, atribuímos um "Bom" ao combate, embora facilitado e com mais estilo do que substância. Se preferirem eficácia a estilo, são capazes de não se impressionarem tanto, mas os poderes e as combos conseguem entreter até o jogo terminar. Uma nota ainda para a presença de bosses, que neste capítulo surgem pouco desafiantes, já que detêm comportamentos previsíveis.

The Force Unleashed II oferece também várias sequências de puzzles que, à semelhança dos súbditos de Darth Vader, poderiam ser mais criativas. Os enigmas são quase todos rudimentares, limitando-se a pedir os vossos poderes para fazer a mesma coisa do início ao fim. Isto provavelmente resume-se a usar o *Force Grip* para agarrar num objecto e arrastá-lo até outro sítio, mesmo que esse objecto varie de ocasião para ocasião. Ou então recorrer ao *Force Sight* para ver coisas que normalmente não conseguiriam ver em circunstâncias normais. Mas a falta de imaginação não é o cerne do mal da jogabilidade. A câmara por vezes verifica-se problemática e nem sempre a detecção de colisão é perfeita, quer no que toca a atacar inimigos, quer nas secções de plataforma. Muitas vezes caímos em buracos que eram, na verdade, terra firme. Em termos de longevidade, a missão principal não chega às 10 horas, mas caso queiram maximizar os poderes da Força, encontrar todos os itens para o sabre de luz e desbloquear truques secretos como Força infinita, o jogo poderá durar mais de 15 horas.

Para concluir, mais algumas boas e más notícias. Começando pelas más, os gráficos não são os melhores. Não que sejam irremediavelmente fracos, mas podiam ter sido alvo de maior cuidado, especialmente nalguns modelos das



De um modo geral, e sem olhar às falhas, os adeptos da saga vão gostar de Star Wars: The Force Unleashed II



personagens e na variedade de inimigos, que é de lamentar. Vão lutar contra o mesmo tipo de adversário várias vezes e em várias ocasiões diferentes. Claro que quando chegam a áreas novas encontram outros inimigos, mas esses repetem-se várias vezes ao longo do jogo até os seus comportamentos deixarem de ser novidade. Outro problema recai sobre as quebras de frames quando o ecrã estiver demasiado povoado. Na presença de mais 10 adversários, preparem-se para um triste espectáculo de lentidão. Por outro lado, vale a pena sorrir pela componente sonora, que como sempre revela o excelente trabalho do deus da orquestração John Williams. Toda a banda sonora integra temas da trilogia original de *Star Wars* e são intemporais, gostem ou não da saga de George Lucas. Os efeitos sonoros são os que conhecemos dos filmes, portanto neste campo há poucas queixas a apontar.

Conclusão:

De um modo geral, e sem olhar às falhas, os adeptos da saga vão gostar (não adorar) de *Star Wars: The Force Unleashed II*. Os poderes da Força são divertidos de usar, os trechos musicais dos filmes incorporam-se no jogo e a personalização do sabre de luz, apesar de limitada, pode incentivar à exploração. Porém, se não são fãs podem fartar-se depressa pela falta de substância no combate, alguns controlos menos conseguidos e a curta longevidade.

FNintendo



STAR WARS: F.U. II

2010 - Wii

JOGABILIDADE	3+	SOM	3+
GRÁFICOS	3	LONGEVIDADE	4

3







Passaram-se sete anos desde que o segundo capítulo desta série foi lançado no *Game Boy Advance* e, dada a falta de notícias em contrário, por esses muitos anos se julgou que *Golden Sun* se tinha ficado pelo segundo jogo. Devido a crises internas no interior da *Camelot*, só se ouvia falar de um terceiro jogo em rumores inventados por outros fãs igualmente desejosos.

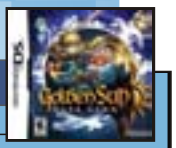
Esta série de RPGs para o *Game Boy Advance* iniciou-se em 2002 (Europa), sendo publicitado pela *Nintendo* como "uma mistura de *Zelda, Final Fantasy* e *Pokémon.* Um ano depois, em 2003, é lançada a sequela directa: *The Lost Age* – com uma longevidade incrível e com um mundo seis vezes superior ao do primeiro.
Nesta série existem dois pontos-chave que o destinguem dos restantes RPGs, a Psínergia e os Djinn. A Psínergia consiste em magias que permitem mover, apanhar coisas, ler mentes, ou lançar ataques mágicos pertencentes aos quatro elementos de Aristóteles (Terra, Fogo, Vento, Água), havendo Adeptos que usam as mesmas dos determinados elementos. Os Djinn são criaturas pertencentes aos quatro elementos que contêm poderes específicos e que quando vários estão activados poderemos lançar Summons – ataques tremendamente poderosos em termos de dano aos inimigose em grafismo.

No primeiro jogo acompanhamos o grupo de Isaac que procura evitar que se usem as pedras elementares para acender os faróis igualmente elementares para salvar o mundo.
No segundo jogo, controlamos o grupo de Felix que procurará fazer o contrário, explorando todo o universo de Weyard.
Em *Dark Dawn*, chegamos a um novo momento da história de *Golden Sun*. Passam-se 30 anos desde os acontecimentos dos jogos anteriores e o continente de Angara mudou drasticamente (dificilmente notando-se poucos pontos comuns com as cidades que visitámos no 1º jogo. A nossa equipa consiste nos filhos dos Adeptos desse jogo (Isaac e companhia) que se aventuram pela sua primeira vez, liderados por Matthew, tendo como objectivo inicial (que depois se despoletará em mais e mais complicados eventos) procurar um item quebrado por Tyrell (um dos elementos da equipa).
Temos pela primeira vez *Golden Sun* com um grafismo com um estilo gráfico diferente e que lembra uma mistura entre *Dragon Quest IX* e os *Zeldas* da *DS*, com um cel-shading que assenta bastante bem no jogo em si. As animações são bastante fluídas e rápidas, compensando os longos diálogos do jogo e fazendo com que as batalhas sejam divertidas e menos monótonas.

Estamos novamente perante um banda sonora épica ao bom estilo da *Camelot*, que mistura temas antigos com temas novos, bastante agradáveis para toda uma experiência fluída. No entanto, como qualquer jogo da série, é principalmente aconselhável a apreciadores de RPGs e capazes de resistir aos looongos diálogos.
Apesar de ser um bónus conhecer a história dos jogos anteriores, o jogo dispõe de uma enciclopédia disposta a ajudar os jogadores menos familiarizados com alguns termos próprios da série.

Em suma, estamos perante um RPG bastante clássico mas bastante épico e recomendado que promete bastantes e divertidas horas de puzzles, batalhas, diálogos e uma história cativante.

Ricardo Gouveia



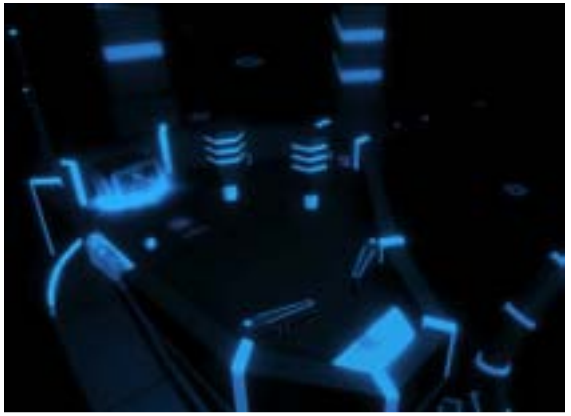
GOLDEN SUN - DD
2010 - DS

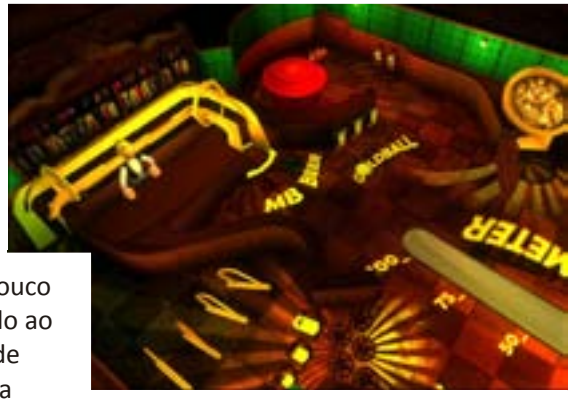
JOGABILIDADE	5	SOM	5
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	5

5



PINBALL YEAH!





O *Pinball Yeah!*, é como o nome indica um jogo de Pinball que tenta elevar as velhinhas mesas de pinball que jogávamos nas arcadas a um novo nível, adicionando-lhe umas pitadas de fantasia e futurismo.

O jogo foi desenvolvido por uma equipa de programadores portuguesa, a *CodeRunners*, e não é pelo facto de ser o seu primeiro projecto que a qualidade e dedicação não se fazem sentir ao jogarmos o jogo. As mesas foram bem desenhadas, a música encaixa perfeitamente no cenário no qual estamos emergidos, e os controlos respondem bastante bem, providenciando uma réplica perto do exacto (pelo menos pelas minhas memórias de infância) ao compararmos com o que temos ao nosso dispor nas verdadeiras mesas de pinball. Existem 4 cenários distintos:

A.i. – Cenário futurista que nos faz relembrar o velho clássico Tron, onde reinam as cores primárias, e onde temos uma inteligência artificial para derrotar.
Pirate Cove - Cenário inspirado nos cães de alto mar, os piratas. Pala no olho, perna de pau e caneca de rum na mão e estão mais que prontos para o desafio.
Liquid Bread – Cenário que nos transporta para um pub irlandês onde as canecas de cerveja não param de vir. Pisquem o olho às empregadas bem dotadas mas não percam a compostura, os as coisas não correrão bem.
Classic – Este cenário oferece-nos um ambiente mais tradicional, mas a mesa contém muita alma da equipa que desenvolveu o jogo

Os três primeiros cenários estão logo de disponíveis para a jogatana, sendo necessário desbloquear o último. Algo que é importante neste tipo de jogos é conseguir mudar a experiência de jogo ao mudarmos de cenário, para não ser apenas uma mudança estética, e em *Pinball Yeah!* esse feito é conseguido.
Ao explorarmos o jogo vamos também sendo deliciados com pormenores introduzidos pela equipa, que mostrando muito sentido de humor consegue desta maneira aumentar o seu valor.
De mau, ou menos bom, apenas tenho a referir o facto da pontuação do jogo ser um pouco parada, estando eu habituado ao ritmo alucinante deste tipo de jogos estar constantemente a aumentar rapidamente a pontuação. Em *Pinball Yeah!* temos de facto que trabalhar para conseguirmos bater os recordes, e embora isso apresente um desafio para muitos, pode ser um factor dissuasor para outros tantos.
O jogo está disponível para P*C, MAC, Iphone, IPad e IPod*, mas aconselho seriamente a o experimentarem nas versões telemóvel, que no PC fica a sensação do jogo perder alguma parte da sua mística, provavelmente pelas dimensões mais elevadas.

Jorge Fernandes



PINBALL YEAH
2010- PC/MAC/IPOD/IPAC/IPHONE



JOGABILIDADE	3+	SOM	4
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	3+

4



Baldur's Gate

Hoje em dia é provável que conheçam a *Bioware*, criadora de RPG's como *Star Wars: Knights of the Old Republic* e *Mass Effect*, mas em 1998 esta não passava de um pequeno estúdio Canadiano cujo único jogo no seu historial era o *Shattered Steel*, um simulador de mechs para o PC que não impressionou nem vendeu. Felizmente esta decidiu mudar o seu rumo lançando em 1998 um jogo baseado na licença *Dungeons and Dragons* intitulado "Baldur's Gate", este foi um importante contributo para história dos RPG ocidentais, pois a sua fórmula ajudou a redefinir um género estagnado.

Se já jogaram alguns dos jogos da *Bioware* então Baldur's Gate vai parecer-vos familiar e arcaico ao mesmo tempo, temos de criar a nossa personagem principal, através desta iremos interagir com os vários NPC's do jogo que nos dão missões principais e secundárias para cumprimos, no entanto nem todas estas envolvem batalhas, frequentemente podemos fazer uso da diplomacia para nos safarmos de uma situação complicada.
O jogo concede bastante liberdade ao jogador, podemos explorar a *Sword Coast* a nosso belo prazer, formar uma equipa que pode ir até 6 membros se assim o quisermos as linhas de diálogo dão-nos liberdade na escolha de respostas e sofremos consequências pelas nossas acções, ou seja se formos malévolos mais facilmente ficamos ricos, mas também seremos mal vistos pelos habitantes de Faerun, por outro lado ser bonzinho poderá não ser tão lucrativo mas pelo menos não somos criminosos em fuga.

A jogabilidade de *Baldur's Gate* foi uma jogada arriscada, as regras *Dungeons and Dragons* funcionam num sistema de combate por turnos, no entanto a *Bioware* decidiu inventar um método que misturasse tempo real com jogos por turnos, como introduziu tempos de reacção que serviam como "turnos" apesar do jogo em si controlar como um RTS, actualmente este sistema de controlo é usado principalmente em MMORPG's, quem jogou *World of Warcraft* ou *Guild Wars* já deve estar a habituado a este método de controlo, mas em 1998 foi considerado revolucionário e com boa razão.
Outro aspecto interessante de *Baldur's Gate* são os membros da nossa equipa, estes têm de ser "descobertos" e persuadidos a juntarem-se a nós, em alguns casos só se aceitam juntar a ti se os ajudares numa demanda pessoal, no entanto isto não quer dizer que se dêem bem contigo ou com os restantes membros, frequentemente ouvimos conversas ou discussões entre estes e se as tuas acções ou decisões forem contra as crenças de alguns membros estes podem abandonar-te levando algum do teu precioso equipamento.
As linhas de diálogo e poder de decisão concedido ao jogador também foi algo inovador para altura, em todas as conversas podemos escolher as várias respostas que queremos dar e estas produzem efeitos diferentes dependendo de várias factores, como a conversa em si, a impressão que causámos ao outro NPC e de certos atributos que tornam a nossa capacidade de intimidação ou de persuasão mais fáceis de concretizar. Claro que com cada acção vem a sua reacção e isto é reflectido na nossa fama, quanto mais famosos formos mais simpáticos serão os aldeões e mais baratos serão os preços na lojas, no entanto alguns membros malévolos e até neutros da nossa equipa serão tentados a abandonar-te isto porque estes podem estar mais interessados em fazer dinheiro e não em salvar







vidas, claro que o inverso também acontece, se formos infames isto quer dizer que extorquirmos, roubámos e assassinámos muitos aldeões e como tal corremos o risco de sermos perseguidos pela lei.De facto a única crítica que tenho a dar à jogabilidade prende-se com o path-finding, ou seja a nossa equipa tem imensas dificuldades em encontrar os melhores caminhos para os locais onde cliquei, muitas vezes perdendo-se no caminho

Os gráficos do jogo foram muito elogiados na altura, mas eu pessoalmente sempre os considerei pouco práticos, este usa um motor de jogo que todas as personagens e fundos e objectos pré-renderizado em 3D e depois passados para 2D (da mesma forma que os fundos e os cenários dos *Final Fantasy* para a PS1), infelizmente a perspectiva isométrica torna o jogo dificil de navegar, muitas vezes não sei se o que estou a ver é uma sombra ou um buraco, se é uma parede ou o chão e se o terreno pode ser caminhado ou não, este problema é ainda acentuado pela resolução baixa a que o jogo corre, criando alguma granulação em conjunção com todos os outros problemas.
O motor de jogo de *Baldur's Gate* foi uma produção conjunta entre a *Bioware* e a *Black Isle Studios* (*Fallout, Planescape: Torment, Icewind Dale*) como tal se já jogaram os jogos desta é possível que reconheçam o grafismo, no entanto *Baldur's Gate* foi dos primeiros jogos a usar a *Infinity Engine* e como tal muitas das soluções para os problemas mencionados ainda não tinham sido criados.

A banda sonora do jogo simplesmente não convence, existem demasiados momentos em que não há música e quando esta aparece são sempre as mesmas, é verdade que algumas até são memoráveis, mas ouvimo-las tanta vez que rapidamente ficamos fartos, os efeitos sonoros também são irritantes, especialmente os da floresta rapidamente vão ficar fartos de ouvir as mesmas águias e os mesmos pássaros.

Se tentarmos explorar Faerun e fazer todas as quests o jogo parece interminável e mais do que isso frequentemente sentimos a necessidade de recomeçar o jogo e tentar fazer as mesmas missões, mas com diferentes resoluções este é um jogo para durar.

Baldur's Gate foi revolucionário em 1998, mas 12 anos depois o jogo mais parece uma peça de museu, a liberdade, as linhas de diálogo, os gráficos, a música, a exploração, é tudo muito semelhante aos outros jogos da *Bioware*, mas muito mais básico e arcaico

Gonçalo Tordo



BALDUR'S GATE
1998- PC

JOGABILIDADE	3	SOM	2
GRÁFICOS	2	LONGEVIDADE	5

3

MARIO & WARIO™



Super Mario, com apenas 25 anitos e já é considerado o rei dos vídeo jogos, que deixa os fãs em delírio cada vez que é lançado um jogo com a sua cara na capa. E eles são plataformas, corridas, RPG's, brawlers, ténis, futebol, basebol, basquetebol, puzzles, spin-offs, remakes, remakes de remakes, etc. Eu, pessoalmente não sou grande apreciador da mascote da Nintendo (considero-me mais um *Zelda* ou *Metroid* tipo de pessoa), no entanto há uns tempos atrás, um poster do jogo *Mario & Wario* despertou a minha curiosidade. Mas que jogo é este que nunca tinha ouvido falar? É natural, pois *Mario & Wario* nunca chegou ao nosso lado do planeta, é um exclusivo da consola japonesa *Super Famicom*. E o mais estranho de tudo é que este jogo, embora seja possível jogar com o gamepad normal, foi criado para ser jogado com o *SNES Mouse*, um rato semelhante ao do PC que foi lançado para a consola da Nintendo para ser utilizado em alguns jogos específicos, entre eles os conhecidos *DOOM* e *Mario Paint*.

Mario & Wario é um jogo semelhante ao actual *Mario vs. Donkey Kong 2* da *DS* e aos clássicos *Lemmings*, onde controlamos apenas o cursor do rato para guiar os personagens, em constante movimento, do ponto X ao ponto Y, criando plataformas, eliminando obstáculos, etc.

O jogo tem 8 mundos que vão escalando em dificuldade e quantidade de plataformas, mas que desde o início do jogo estão abertos para se completar em qualquer ordem. Cada mundo é constituído por 10 níveis com ambientes bem familiares do universo Mario. No início de cada mundo temos à escolha 3 personagens que se movimentam a 3 velocidades diferentes: Princess Peach = Lento; Mario = Médio; Yoshi = Rápido. Velocidades estas que, à primeira vista parecem uma simples escolha de dificuldade de jogo, acabam por ser também uma questão estratégica pois em certos níveis pode ser mais útil um personagem rápido, noutros, um mais lento.

Todos os níveis começam com Wario no seu avião, a sobrevoar sobre o personagem que escolhemos, deixando cair sobre a sua cabeça um balde, chapéu, ovo, entre outros, deixando-o assim a vaguear às cegas pelo nível. A partir daqui a nossa função é ajudar o personagem a percorrer o nível em segurança até chegar perto de Luigi que lhe retira o objecto da cabeça. Para isto utilizamos o cursor do rato, que neste jogo é uma fada, para criar plataformas, matar inimigos, clicar em blocos para extrair moedas e até bater no nosso personagem de modo a mudar a sua direcção. Alcançar Luigi é o objectivo principal de cada nível, no entanto os jogadores mais hardcore vão encontrar mais desafios para aumentar a pontuação final, mais pontos serão atribuídos se completarmos o nível rapidamente, se apanharmos todas as moedas, se encontramos as 4 estrelas que estão espalhas por todos os níveis, etc. No final de cada mundo temos ainda a hipótese de "atacar" o avião de Wario para extrair mais pontos ao clicar freneticamente nele.

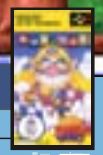
No que toca a gráficos, o jogo é puro 16-bits no seu melhor. Já a nível de som, temos alguns familiares, mas as musicas ficam muito aquém do que estamos habituados nos jogos Mario.

Em suma, *Mario & Wario* é um bom puzzle game para quem gosta deste estilo de jogo. E para quem tem a sorte de ter uma *Super Famicom* com rato, é um jogo obrigatório até porque, mesmo sendo um exclusivo do Japão, o jogo encontra-se em inglês.

Diogo Cunha







MARIO & WARIO

1993- SNES

JOGABILIDADE	5	SOM	4
GRÁFICOS	5	LONGEVIDADE	5

5

LAST BATTLE™

COPYRIGHT 1989, 1991
SEGA ENTERPRISES LIMITED





elite

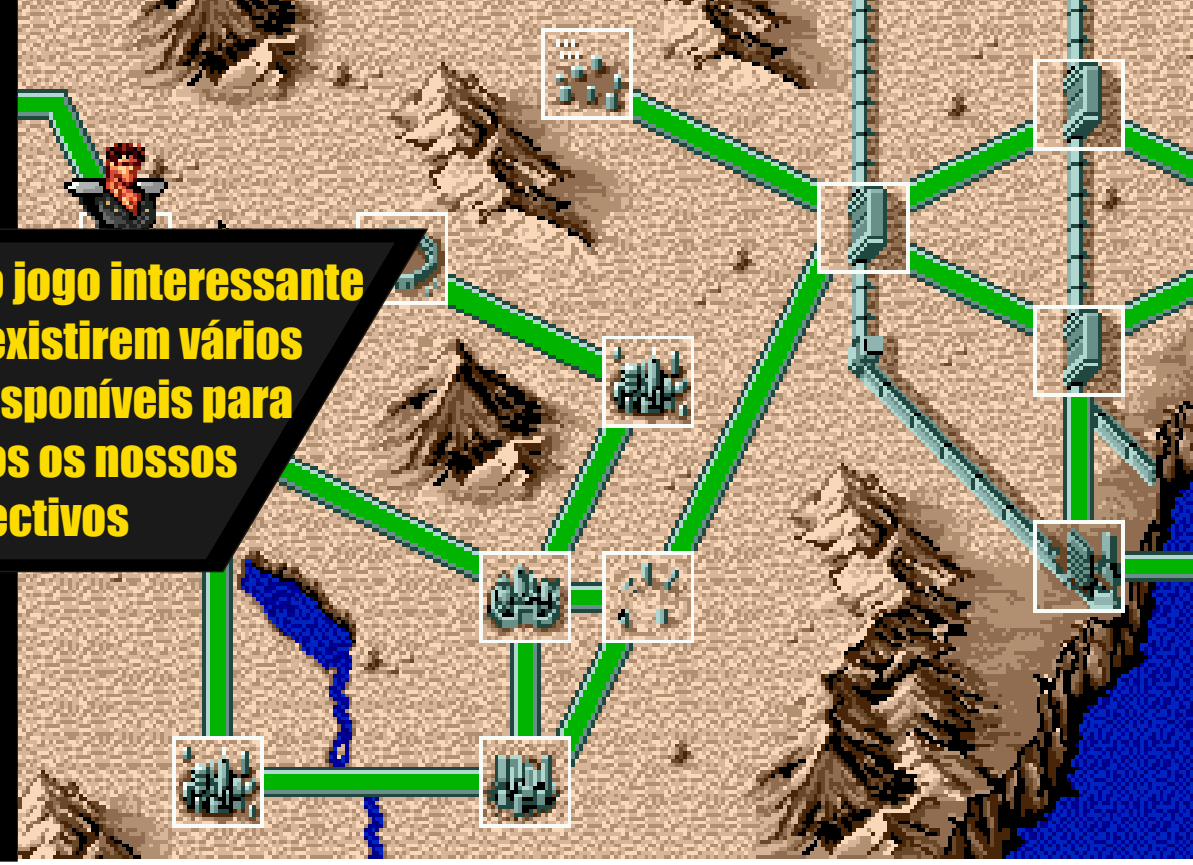
O Last Battle é um side-scroller de acção, onde temos que lidar com uma variedade de inimigos que vão preenchendo o ecrã e que aparecem de todas as direcções. Este título é baseado nos mangas de Fist of the North Star, sendo na realidade uma espécie de remake do título lançado por terras nipónicas: Shin Seikimatsu Kyūseishu Densetsu Hokuto no Ken. Todavia devido a problemas em licenciar esta franchise bastante popular por terras norte americanas, e pelo exagerado gore (do ponto de vista americano), o jogo sofreu alterações bastante significativas, pelo que é visto muitas vezes como uma versão softcore do seu original.

A história não é nada de transcendente ou inovador, limitando-se a introduzir novas personagens, estilos de luta e vilões ao argumento típico de herói standalone com a tarefa de salvar o mundo, libertar o seu povo, e ainda ajudar alguns amigos e salvar a sua namorada pelo caminho. Para os fãs de Fist of the North Star, irão com certeza reconhecer alguns detalhes, mas já se sabe que são sempre tomadas certas liberdades nas conversões para videojogos, e neste com o retirar da violência, etc, essas liberdades foram levadas ao extremo. Algo curioso é a história ser-nos totalmente revelada nos ecrãs iniciais do jogo, algo que pode ou não estragar a experiência de jogo para os poucos que se importam com a história neste estilo de jogos e que realmente se deram ao trabalho de ler os ecrãs iniciais.

Sendo este um dos primeiros jogos a serem lançados para a Mega Drive, a qualidade dos seus gráficos fez bastante furor, deixando muita água na boca na altura do seu lançamento. Em particular, em Portugal (se a memória não me falha) houve um bundle de Mega Drive no qual este jogo vinha incluído, facto que tornou este título parte da infância de muita gente. Com as expectativas em alta o jogo acabou por desapontar muita gente, mas numa situação inversa aposto que as críticas nem seriam muitas.

Em termos de jogabilidade, a palavra-chave é timing, pois temos não só que adaptar os nossos golpes (murros e pontapés com as variantes salto e agachados) ao estilo de inimigo e à direcção de onde os mesmos vêm, mas também temos





Algo que torna o jogo interessante é o facto de existirem vários caminhos disponíveis para atingirmos os nossos objectivos

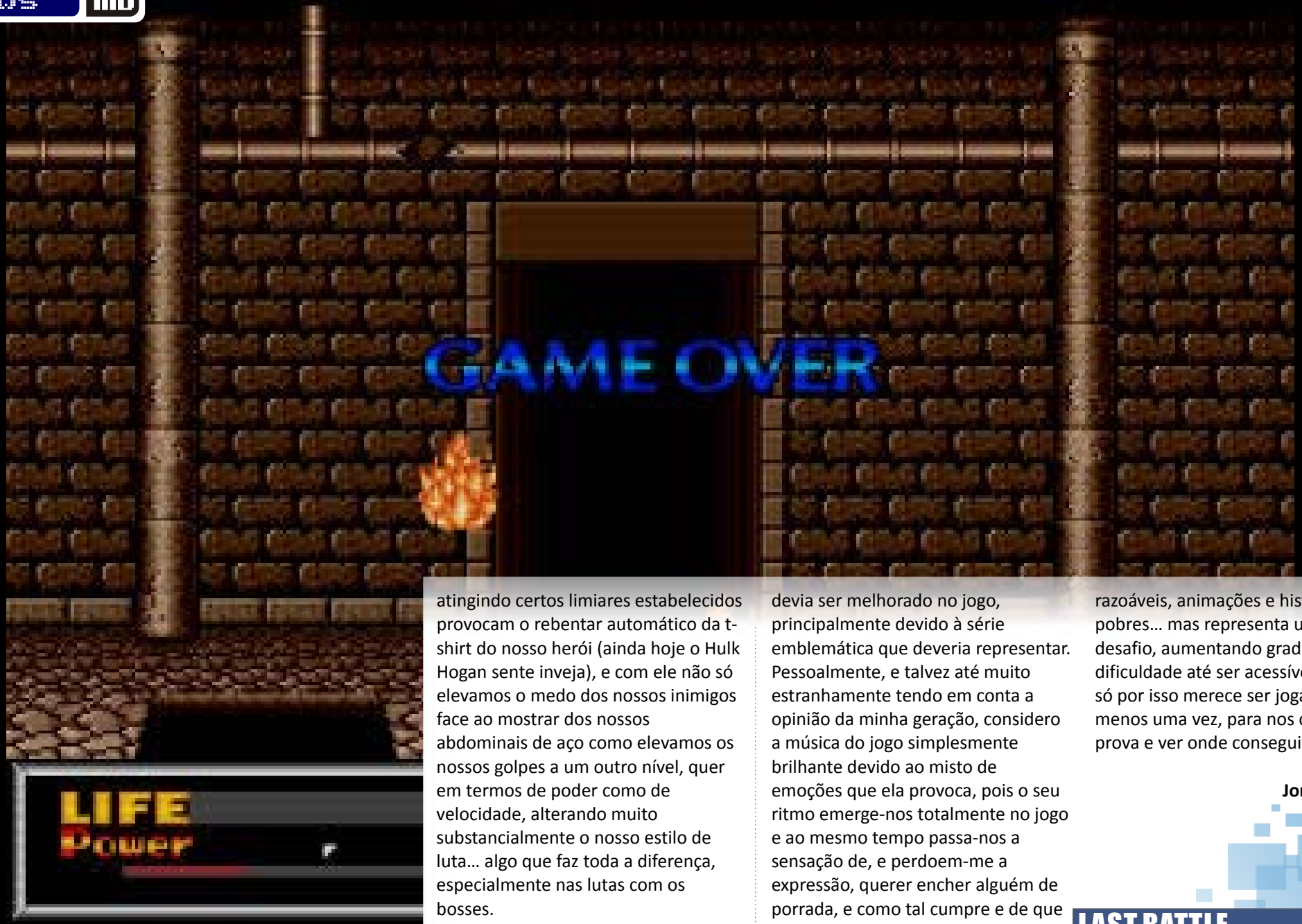


obrigatoriamente de temporizar bem os golpes de forma os atingir primeiro, e uma falha neste aspecto significa muitas vezes ficarem entre dois inimigos a receber golpes sem conseguir ripostas. Os controlos são razoáveis, embora em situações de stress ficamos com a ligeira ideia que poderiam estar melhores, mas é algo que dito em voz alta para os amigos nos arrisca a ouvirmos de volta a palavra noob. O pior neste side-scroller é o facto dos inimigos voarem literalmente com o vento ao mínimo toque da nossa parte, pois não só essas animações deixam muito a desejar, como fica bastante mal num jogo de luta. Embora não tenha tido a oportunidade de jogar o original, sabemos que este pormenor foi uma das grande modificações, pois era possível esmurrar literalmente os nossos adversários em sangue, algo que foi infelizmente substituído em Last Battle pelas animações referidas em cima devido à sua violência, e o jogo perdeu e de que maneira com isso.

A única excepção ao que foi dito anteriormente são as batalhas com os bosses, onde são necessários inúmeros golpes para os derrotar, e onde temos direito a algo mais do que um voar fora do ecrã, como eles ficarem com um súbito ataque de acne agressivo e vos explodirem na cara… enfim, sempre é uma ligeira melhoria.

Algo que torna o jogo interessante é o facto de existirem vários caminhos disponíveis para atingirmos os nossos objectivos, havendo reais consequências associadas às nossas escolhas, como o facto de ao evitar determinado nível não nos encontrarmos com um dos nossos amigos, e desta forma não recebermos um powerup que pode ser crucial mais tarde. Para além dos típicos níveis horizontais, e dos bosses, existe também uma variante do tipo labirinto, onde temos que navegar horizontal e verticalmente até chegarmos ao fim do mesmo, evitando muitas armadilhas pelo caminho.

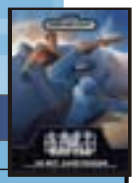
Outra peculiaridade do jogo é o facto de ao derrotarmos inimigos irmos aumentando uma barra de Power que



atingindo certos limiares estabelecidos provocam o rebentar automático da t-shirt do nosso herói (ainda hoje o Hulk Hogan sente inveja), e com ele não só elevamos o medo dos nossos inimigos face ao mostrar dos nossos abdominais de aço como elevamos os nossos golpes a um outro nível, quer em termos de poder como de velocidade, alterando muito substancialmente o nosso estilo de luta… algo que faz toda a diferença, especialmente nas lutas com os bosses.

Em termos de história, grande parte dela resume-se a diálogos repletos de catchphrases bastante pobres, pelo que é um dos grandes aspectos que devia ser melhorado no jogo, principalmente devido à série emblemática que deveria representar. Pessoalmente, e talvez até muito estranhamente tendo em conta a opinião da minha geração, considero a música do jogo simplesmente brilhante devido ao misto de emoções que ela provoca, pois o seu ritmo emerge-nos totalmente no jogo e ao mesmo tempo passa-nos a sensação de, e perdoem-me a expressão, querer encher alguém de porrada, e como tal cumpre e de que maneira a sua função.
Em género de conclusões finais, o jogo apresenta bons gráficos para a altura em que foi lançado, grande música de fundo, controlos apenas razoáveis, animações e história bastante pobres… mas representa um grande desafio, aumentando gradualmente a dificuldade até ser acessível a poucos, e só por isso merece ser jogado pelo menos uma vez, para nos colocarmos à prova e ver onde conseguimos chegar.

Jorge Fernandes



LAST BATTLE

1990 - Mega Drive

JOGABILIDADE	3+	SOM	4+
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	3+

4







Para todos os que conheceram o filme original, as mais recentes novidades do cinema são simplesmente excitantes. Este não foi um filme qualquer e a sua sequela também não. Estamos, naturalmente, a falar de *TRON,* o filme *Disney* que viu este ano completo uma extraordinaria sequela como o nome de *Tron: Legacy.*

Nesta história somos transportados para um universo virtual povoado de programas liderados por um outro sistema informático bastante inteligente. Desta historia dos Estudios do rato mais famoso do mundo houve diversos temas que cativaram o publico, sendo que um deles foi, sem dúvida, as espectaculares e tão conhecidas *LightCycles,* que nos faziam sonhar com a possibilidade de um dia acelerarmos numa. Naturalmente que todo este cativante universo foi adaptado a jogo vezes sem conta, mas uma das melhores adaptações é *Vectron.*

Vectron para o *ZX Spectrum* é um jogo que beneficia de gráficos bastante bons, estes tem a capacidade de nos transportar para este mundo virtual de tal forma que parece estarmos a presenciar os gráficos visualizados no computador de Flynn, no filme original. Os efeitos sonoros estão também bem representados, ficando a jogabilidade com alguns pontos a menos. Se, no entanto, gostou do filme e se prentende ver a sequela, então irá gostar de *Vectron* e irá sentir-se em casa. Todos os detalhes foram cuidados e para este jogo de 1985, o tempo parece não ter provocado quaisquer danos. Esta adaptação de *TRON* é um daqueles jogos que não devem ser deixados no fundo do baú, especialmente quando *Tron:Legacy* esta à porta!

VECTRON
1985 - ZX SPECTRUM

JOGABILIDADE	3+	SOM	4+
GRÁFICOS	4+	LONGEVIDADE	3+

4



Vs



Em 1981 a *Nintendo* lançou um jogo chamado *Donkey Kong* com o intuito de expandir o seu mercado até aos Estados Unidos. Foi também nesse jogo que nasceu a famosa mascote Mario, na altura ainda conhecido simplesmente como Jumpman. Várias sequelas se seguiram ao longo dos anos utilizando a mesma mecânica.

A partir de 1991 a Sega foi ganhando cada vez mais fama devido ao jogo *Sonic The Hedgehog,* começando até a tornar-se uma verdadeira ameaça ao domínio no mercado da *Nintendo.* É aí que a empresa decide pedir ajuda à companhia *Rare*. Em 1994 nasce *Donkey Kong Country* cujo personagem principal é o neto de Donkey Kong de 1981. A história deste é tão simples como qualquer jogo do Mario: os Kremlins (dominados pelo maléfico King. K. Rool) roubaram toda a reserva de bananas de Donkey Kong, cabendo-lhe agora, junto com o seu amigo Diddy Kong, resgatá-las de volta.
A verdadeira revolução está nos gráficos. Os personagens do jogo sofreram uma pré-renderização fazendo com que todo o visual ganhasse uma textura diferente e ganhando assim uma aparência 3 dimensional. Coisa que, até à data, era comum apenas no cinema.

A primeira característica que o jogador associa quando pensa em *Donkey Kong Country* é todo esse visual revolucionário. Seguem-se os personagens, os níveis com um ambiente único e claro está, a inesquecível banda sonora. O jogador pode escolher entre Donkey Kong e Diddy Kong. Sendo que se morrer com um, passa a jogar com o outro. Donkey Kong é o mais forte de ambos, enquanto que Diddy Kong mais ágil e mais rápido. Além disso, estes podem recorrer em certas alturas à ajuda dos seus amigos, como o rinoceronte Rambi, a avestruz Expresso, o sapo Winky, o peixe-espada Enguarde e o papagaio Squawks, cada um com a sua própria característica. É claro que o avô e protagonista do jogo original também está de volta (conhecido agora como Cranky Kong) guardando dicas para os nossos heróis ao longo do jogo. São vários os tipos de níveis inseridos neste jogo. Os nosso amigos têm de percorrer a selva, caminhar pela floresta, descer até às grutas, investigar templos astecas, subir até às montanhas glaciares, mergulhar dentro do mar, etc. Cada um destes locais apresenta um cenário bastante detalhado. Cenário este que conta com a ajuda da banda sonora para criar o ambiente certo. Cada ambiente conta com um estilo musical diferente que reflecte a atmosfera do mesmo. A destacar, por exemplo, o contraste entre as batidas rítmicas na selva e a suave e relaxante música inserida nos níveis dentro de água de forma a colocar o jogador num estado mais calmo.

Nos anos seguintes, a *SNES* contou ainda com duas sequelas. Houve também jogos da mesma franchise que saíram para as outras consolas da *Nintendo,* mas os fãs tiveram de esperar até 2010 que chegasse *Donkey Kong Country Returns*, a verdadeira sequela dos jogos que













saíram para a *SNES.* Como a *Rare* foi comprada pela *Microsoft,* foi a vez de *Retro Studios* pegar nesta saga. Como o próprio título indica, este é o regresso de Donkey Kong às suas origens. A história, a jogabilidade, os níveis, a banda sonora, praticamente tudo faz lembrar os jogos criados pela *Rare*. A fórmula também continua a ser a mesma: chegar ao fim do nível, colectar itens preciosos e vencer o inimigo final.

King K. Rool e os Kremlins desapareceram de vez neste jogo. É a vez da tribo Tik Tak roubar as bananas de Donkey Kong. Outra pequena diferença é a impossibilidade de controlar agora Diddy Kong, a não ser que se jogue como segundo jogador. Dito isso, não nos podemos esquecer também que temos basicamente apenas Rambi, o rinoceronte e Squawks, o papagaio a servir-nos de ajuda em certas alturas do jogo. Felizmente, o bom velho Cranky continua presente.

O que ganhou grande destaque no primeiro jogo foram os gráficos. Pode-se dizer que a técnica usada aqui é bastante semelhante. Já não tão revolucionária, como é óbvio, mas que serve perfeitamente para arregalar os olhos do jogador. O visual dos níveis é simplesmente fantástico e os cenários apresentam-se muito mais ricos em detalhe. Outra melhoria técnica é o facto de agora ser possível ao personagem mudar entre os vários "layers" (uns mais profundos do que outros) dentro da mesma imagem, dando uma nova dinâmica ao jogo.



Relativamente à banda sonora, esta é basicamente composta por versões alteradas das músicas do jogo original, inserindo mais uma vez um factor nostálgico neste jogo. É necessário referir também que os remixes são construídos de forma inteligente, fazendo com que cada música continue a possuir uma característica mais pessoal.

Se em *Donkey Kong Country*, o jogador perdia com um simples toque do inimigo, em *Donkey Kong Country Returns* já são necessários dois toques (e no caso de Donkey Kong transportar Diddy Kong às costas, quatro toques) para que este tenha de recomeçar o nível. E chegamos à grande característica de *Donkey Kong Country Returns*. O nível de exigência aqui é extremamente alto. Se já o original era bastante difícil de acabar, este chega a roçar o impossível. A maior preocupação aqui não é o de tentar não perder as vidas todas (pois felizmente podemos comprá-las), mas o de conseguir o nível em si, encontrando todos os itens nele inseridos.

A *Retro Studios* ofereceu aos fãs exactamente o que eles pediam há muito tempo, nunca caindo no erro de tentar exibir-se como sendo superior aos jogos passados. *Donkey Kong Country Returns* homenageia, por um lado, os jogos anteriores, oferecendo sensações nostálgicas ao jogador. Por outro, está cheio de ideias frescas, distanciando-se da vertente "remake". Cabe a cada um decidir qual destes é melhor, no entanto, é inegável que ambos apresentam uma qualidade fora da média.

Luís Filipe Texeira

MASCOTES DOS VIDEOJOGOS



As mascotes fazem parte das iniciativas de marketing para representarem uma marca ou entidade. A sua presença e necessidade são criadas quando se considera necessário atribuir uma face representativa de um produto perante o seu público. É uma óptima forma de criar um elemento de relações públicas, que transmite a solidez, o carisma e a força da sua marca. Naturalmente, diversas indústrias têm as suas mascotes…

Nos videojogos, inicialmente, as limitações técnicas das máquinas não permitam esse tipo de iniciativas de marketing. As representações no ecrã pretendiam ser somente uma extensão do jogador através de um certo anonimato dos elementos do ecrã. Só mais tarde na década de 80, com o avanço da tecnologia, foi possível criar figuras distintas no ecrã. Estava assim aberto o caminho para o aparecimento de *Pac-Man*; uma das primeiras mascotes dos videojogos.

Esta pequena personagem amarela possuía características visíveis e distintas, sendo considerada carismática e um dos primeiros representantes do fenómeno fora dos salões de jogos. Em pouco tempo, *Pac-Man* era o rosto visível dos videojogos, aparecendo em diversos produtos fora do seu ambiente nativo [lancheiras, tabuleiros, lápis, revistas…]. A partir deste momento, ficaram abertos outros mercados para a prosperidade e representação das mascotes nos jogos.

Outras empresas apareceriam igualmente com figuras distintas, tentando aproveitar a euforia do momento. *Q'bert, Mario, Awesome Possum, Alex Kidd, Willie* foram figuras importantes e representativas das suas marcas, produtos e mensagens. No entanto, só poucos se tornariam nos rostos principais das suas entidades e assumiriam o papel de relações públicas através da sua nomeação como mascotes oficiais.

Alex Kidd é provavelmente um dos exemplos mais enigmáticos deste universo. Criado primariamente para competir com *Mario* da *Nintendo*, esta personagem demonstrou não possuir o carisma suficiente para se posicionar no mercado. O resultado foi a sua substituição por *Sonic*. Uma figura suficientemente forte para rivalizar com o seu rival nipónico. Rápido, empolgante, rebelde, arrojado, estiloso… foram as características que o distinguiam. Com *Sonic,* a *Sega* conseguiu uma face visível e respeitável no mercado. Curiosamente, conseguiu ofuscar a popularidade de *Mario* e inclusive considera-lo [indirectamente] como infantil.

Com a introdução massiva do 3D nos videojogos durante o final da



«Awesome Possum» foi uma das primeiras mascotes ambientalistas dos jogos.



«Polygon Man» era a primeira mascote da Sony Playstation[PS1], mais tarde foi cancelada.



«Alex Kid» a primeira mascote da Sega, um miúdo com patilhas e sem carisma...



«Crash Bandicoot» foi considerado durante algum tempo como mascote não-oficial da PS1.



«Qbert» a par de Pac-Man, foi considerado uma das mascotes nas arcades.

«Desde os anos 90 a presença das mascotes nos videojogos tem decrescido substancialmente»

década de 90, as mascotes foram consideravelmente desaparecendo, dando lugar as personagens rotuladas como "porcos, feios/sexy's e maus". *Solid Snake* e Lara Croft são representantes deste movimento, afinal, os videojogos cresceram com o público e tentavam exprimir a sua maturidade.

Ainda durante esta época, a guerra entre *Sonic* e *Mario,* conheceu durante algum tempo um rival indirecto – *Crash Bandicoot*. Embora nunca tenha sido considerado oficialmente pela *Sony,* a imprensa tentou impingir nele as características de uma mascote representativa da marca. Contudo, a empresa nipónica nunca optou por esse tipo de estratégias de marketing, focando invés disso em outros aspectos de comunicação com o público.

A partir de 2000 e até a actualidade, com a massificação dos conteúdos maduros, só algumas mascotes tem-se mantido. Novas têm aparecido, mas em números reduzidos. *Jak and Daxter* ou *Little Big Planet*, são representativas das recentes introduções e identificados como símbolos dos videojogos. Mas, só são ainda reconhecidas como novas personagens e não representações das suas marcas.

Gradualmente as empresas preferem ser identificadas por figuras mais adultas, talvez porque estas serem consideradas aos olhos do grande público como respeitáveis. *Master Chief, Marine, Altair, Kratos,Big Daddy*, pertencem a esta categoria. Seriedade, honra e integridade, tanto de uma forma positiva como negativa.

Provavelmente desde a segunda metade dos anos 90, a presença das mascotes na indústria dos videojogos não tem sido considerada tão essencial e progressivamente tem vindo a serem substituídas por outro tipo de iniciativas de marketing. Contudo algumas ainda perduram. É impossível pensar em algumas marcas, sem as relacionar com as suas mascotes. Como *Sega>Sonic* e *Nintendo>Mario.* Uma identificação que dura há mais de 20 anos!

Acima de tudo uma personagem não é automaticamente uma mascote, mas pode representar uma marca e os seus valores, na sua eterna relação de comunicação com o público. Tudo depende da sua aceitação e progressão no mercado.

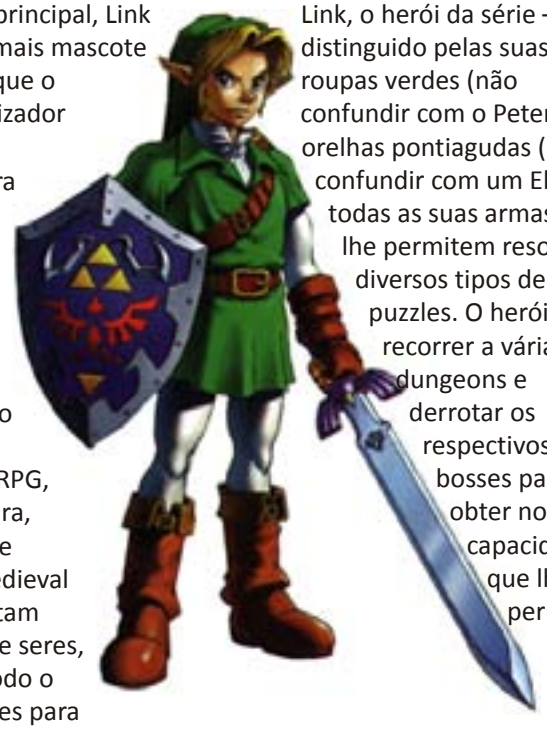
IvanFlow





«I have played this song to princess Zelda (...) there is a mysterious power in these notes»

Normalmente, começar-se-ia uma análise a *Ocarina of Time* com um cliché do género "este jogo dispensa apresentações" ou "toda a gente conhece...", mas a verdade é que ainda existem bastantes jogadores não familiarizados com este título, sobretudo o tipo de jogadores mais casuais, ou menos dados às experiências do mundo *Nintendo.* A verdade é que é dos jogos com melhores pontuações de sempre (perto de *Final Fantasy VII*), caso não lidere mesmo a tabela.
Resumindo, *Zelda* é o segundo título mais popular da *Nintendo,* atrás de Mario, havendo bastantes fãs e adeptos que consideram o seu personagem principal, Link como sendo mais mascote da *Nintendo* que o próprio canalizador italiano.
A série mistura todo o tipo de elementos que possam ser favoráveis num único jogo, incluíndo elementos de plataformas, RPG, acção, aventura, num ambiente fantástico-medieval onde co-habitam várias raças de seres, monstros e todo o tipo de missões para



Link, o herói da série – distinguido pelas suas roupas verdes (não confundir com o Peter Pan), orelhas pontiagudas (não confundir com um Elfo) e todas as suas armas que lhe permitem resolver diversos tipos de puzzles. O herói deve recorrer a várias dungeons e derrotar os respectivos bosses para obter novas capacidades que lhe permitem progredir na sua aventura.

Ocarina of Time surgiu para a *Nintendo 64* em 1998, sendo o 5.º jogo de uma série que esperou cerca de 5 anos por um novo título, fazendo a transição para o 3D (que ainda era bastante recente nos videojogos – e não, não é o 3D dos óculos). A espera valeu a pena, o jogo foi fortemente aclamado por fãs, novos fãs, pela imprensa e só por si era um motivo para obter uma *Nintendo 64*, apesar da consola ter um catálogo relativamente limitado.
Apesar de ser um título que marca uma revolução em mais que apenas na série Zelda, foi também um ponto de viragem na história dos videojogos; no entanto, *Ocarina of Time* não deixa de usar bastantes elementos fundamentais dos anteriores jogos (excepto *Adventure of Link*, um caso à parte em toda a série).

Desde o lançamento do jogo, há cerca de 12 anos atrás, o jogo já reapareceu em diversas ocasiões, mas nunca existiu um remake, até ter sido anunciado para a nova consola portátil. O jogo surgiu numa Edição de Coleccionador na *GameCube* e mais recentemente na *Virtual Console* da *Wii.*
Controlamos Link, um rapaz que vive na Floresta Kokiri mas que é diferente dos *Kokiris* (tribo de crianças que se vestem de

ZELDA - OCARINA OF TIME











verde) por ainda não ter uma fada (possivelmente equiparável à puberdade), até que este é chamado pela Grande Árvore Deku e recebe uma fada e é-lhe atribuído o dever de salvar o mundo. Para tal, deverá recolher três relíquias, a pedido da Princesa Zelda que possui a Ocarina do Tempo que será crucial para, mais tarde na aventura, avançar (e eventualmente recuar) um período de sete anos – onde controlaremos um Link adulto, capaz de diferentes habilidades e capacidades. Para tal, percorremos diversas masmorras repletas de puzzles e desafios, equilibrando bem a componente de acção e de puzzles, para progredir na narrativa.

Graficamente, *Ocarina of Time* era um grande marco para a época e dado os outros títulos da altura. Podíamos ter contacto com diversas áreas distintas e coloridas, assim como de modelos 3D primários bem concebidos e renderizados. O mundo de Hyrule era bastante vasto e variado, dando a puxar tanto quanto possível das capacidades técnicas da consola, falo de ambientes como as florestas, as montanhas, o "overworld", debaixo da água, entre muitos outros ambientes... No entanto, existem críticas que apontam para o facto das dungeons serem algo escuras demais, tendo um aspecto gráfico algo pesado que nos faz querer "despachá-las" tanto quanto possível, dando um sentimento de "claustrofobia".

Quem já jogou *Ocarina of Time* certamente sabe alguma música de cor. O jogo conta com vários temas bastante populares e memoráveis que não passam despercebidos para o jogador. A banda sonora é maioritariamente agradável e notável, transmitindo sensações dependendo do ambiente e contexto no jogo. Ainda hoje ocasionalmente assobio uma ou outra música de videojogos na rua e é com frequência que dou por mim a recordar-me de algo deste jogo.

Os controlos são algo complexos mas rapidamente se aprendem, além de termos um tutorial que nos acompanha ao longo da aprendizagem, não gastando muito tempo. A maior parte do jogo é bastante fluída, existem diversas side-quests, itens secretos e locais para explorar. É daqueles jogos que "não acabam quando acabam" e, uma vez ou outra, poderá dar vontade de voltar a encarnar nas aventuras do rapaz que não tinha fada.

Ocarina of Time é um jogo épico, reconhecido como tal por fãs, não-fãs, imprensa e por jogadores activos de 98 é certamente um dos melhores jogos de sempre. Temos bastante sorte em ter um remake a caminho. De qualquer forma, é um título que de uma maneira ou outra está presente em diversas consolas da *Nintendo* e que qualquer jogador, sendo fã de *Zelda* ou não, deverá experimentar. Pode não ser um título actual, requerer alguma paciência, mas certamente o jogador será recompensado.

Ricardo Gouveia



TOMMASO V.



Zelda, Z quê? Pois é meus amigos eu venho defender aqueles que sentem uma certa aversão a meninos que envergam espadas e escudos de madeira em cavalinhos de brincar. Neste jogo a aventura têm como base, correr de um lado para o outro, conhecer variadas personagens, fazer muitos amigos, e descobrir os seus mistérios, e claro sem esquecer o lado mais chato de tudo isto, ler... ler...

Na minha perspectiva (sem querer ofender os apaixonados do genero *Zelda*) este título deixa-nos aborrecidos numa imensidão de diálogos... Aconselho apenas este título somente aos verdadeiros amantes da serie.

Zelda - Ocarina of time
1998-N64

JOGABILIDADE	2	SOM	2
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	2

2

LUÍS FILIPE TEIXEIRA



Foi com uma enorme ansiedade que aguardei a chegada deste jogo. Nunca soube explicar bem o porquê de tal coisa. Terá sido o facto de podermos controlar um personagem com várias idades ao longo do jogo? Ou o facto de podermos manusear a espada de mil e uma maneiras? Nunca tinha acontecido tal coisa. E o enorme mundo à espera de ser explorado? Cheirava-me a liberdade.

O momento em que pude finalmente dar o primeiro passo com Link ficar-me-á na memória para sempre. Foi algo mágico que nunca mais irei presenciar noutro jogo por melhor que esse seja.

Zelda - Ocarina of time
1998-N64

JOGABILIDADE	5	SOM	5
GRÁFICOS	5	LONGEVIDADE	5

5

GONÇALO TORDO



Considerado por muitos como o melhor da saga, *Ocarina of Time* mostrou-nos como podemos passar uma franchise do 2D para o 3D mantendo toda a qualidade a que estávamos habituados (algo raro para a época) os gráficos e a banda sonora eram brilhantes.

O que eu mais apreciei no jogo foi andar a cavalo pelos campos abertos de Hyrule, é só uma pena que alguns dos Puzzles do jogo fossem tão frustrantes. Ainda hoje tenho pesadelos com o templo da água.

Zelda - Ocarina of time
1998-N64

JOGABILIDADE	4+	SOM	4
GRÁFICOS	4+	LONGEVIDADE	4

4

12 passas, 12 desejos para o mundo dos videojogos em 2011

Agora que começa um novo ano e que 2010 é "tão ano passado", aqui vão os desejos da PUSHSTART para os 12 meses que se seguem. Atenção: também desejamos paz, amor e essas coisas mas tivemos umas "passas power ups" disponíveis para incluir esses pedidos.

João Sousa

Motion Controls



Bons jogos com Motion Controls! A detecção dos movimentos dos jogadores é a nova moda. Tudo começou com o lançamento da *Wii* em finais de 2006 e apesar de muitos dos hardcore gamers acharem este tipo de jogabilidade "coisa para bebés, avós e meninas", existe aqui potencial para grandes coisas. Tal como alguns jogos funcionam melhor em 2D do que 3D, é necessário encontrar o tipo de jogo em que controlos por movimentos funcionem bem (além dos party games é claro). Por favor façam, arrisquem, façam menos casual games e mais jogos a sério!!! *Naughy Dog*, reconsiderem e dêem-nos a hipótese de poder jogar *Uncharted 3* com alternativa entre o esquema tradicional e um parecido com *Resident Evil 4 Wii*. Apontar a arma directamente para o ecrã será sempre mais emocionante e rápido do que usar o comando analógico para mover o cursor!

Troféus



Menos Troféus e mais conteúdo por favor! A invenção dos troféus é interessante e motiva os jogadores a excederem-se e tentar cumprir as tarefas mais absurdas que os criadores do jogo se lembram de inventar mas... será que isso às vezes não será só para esconder a falta de conteúdo dos jogos em si?

Gráficos



Menos Gráficos, mais jogabilidade! Um pouco no seguimento do desejo anterior, por favor, queremos jogos que sejam mesmo divertidos de jogar! Não queremos pousar o comando depois de 10 minutos. Claro que toda gente gosta de gráficos bons mas gostamos ainda mais de nos divertir a jogar. Por alguma razão existem por aí muitos nostálgicos cheios de saudade dos jogos antigos da *Super Nintendo* e da *Mega Drive*. Não pensem só em "mais do mesmo mas com melhores gráficos", pensem em ser originais e criar ou melhorar experiências.

Português



Queremos mais jogos traduzidos para português! A *Sony* tem feito um bom trabalho neste departamento, podemos destacar *Little Big Adventure* com a voz de Nuno Markl e *Buzz* com Jorge Gabriel. Ao contrário de nuestros hermanos ibéricos, o povo português até está bem habituado a lidar com filmes e jogos nas suas línguas originais. Isso é bom e deve ser mantido mas, deve ser dada a hipótese aos mais novos ou menos conhecedores de outras línguas puderem perceber bem o que jogam.



Made in Portugal



Queremos mais jogos feitos por portugueses! A *Seed Studios* com o seu *Under Siege* para a *PS3* provou que se pode fazer no nosso país jogos ao melhor nível internacional por isso, com bastante dedicação e força de vontade estamos certos que existem muitos designers e programadores com bons projectos na manga.

Videojogos bons



Não queremos jogos só para encher prateleiras! Já repararam que se olharem com atenção para mais de metade dos jogos expostos nas nossas lojas só vem um pensamento há cabeça: "quem compra isto?". Pois bem, se continuam a aparecer tantos jogos de fraca qualidade nas lojas é sinal que alguém os deve comprar, sejam tios bem intencionados, mas mal informados ou crianças inconsequentes. Por favor façam mais jogos bons!

Menos Franchise



Espremam menos os franchises antigos! Hoje em dia, tanto no mundo dos videojogos como no mundo do cinema parece que não existem ideias novas,. Tudo é uma adaptação ou remake de outra coisa. Sejam originais, ou se querem homenagear franchises clássicos façam-no como deve ser.

Wii viva em 2011



Não abandonem a *Wii*! Sabemos pela história, que a Nintendo tem o costume de lançar uma nova consola de 5 em 5 anos. Não parece mas a *Wii* já está a chegar a essa idade e, com tantos jogos importantes lançados em 2010 e com o lançamento este ano da *3DS*, temos medo que o resto do panorama seja um deserto para a *Wii* (com a excepção do novo *Zelda*), sendo lentamente abandonada para dar lugar a uma nova consola. A *Wii* ainda não deu tudo o que tinha a dar e gostaríamos de ver algo novo e surpreendente. Que tal o lançamento do *Vitality Sensor* num Bundle com o *Sadness* como um pack que redefinirá os jogos de survival horror? Será sonhar demais?

Originalidade



Que os jogos mais esperados não se tornem desilusões! A expectativa para *Last Guardian* da *Team ICO* (que nos trouxe os excelentes *ICO* e *Shadow of Colossus*) é enorme e não queremos nada menos do que mais um jogo que nos faça repensar o estatuto dos videojogos como forma de arte (no sentido positivo claro). *Batman: Arkham City, Gears of War 3, Resistance 3, Portal 2* e muitos outros também estão para chegar e esperemos que sejam tão divertidos como os antecessores mas que tragam também algo de novo.



Indie Games



Mais Indie Games geniais e de sucesso! *Braid* e *World of Goo* são duas grandes provas de que não é preciso orçamentos milionários nem grandes equipas para criar grandes jogos. Os criadores independentes de jogos devem continuar a trazer a criatividade necessária para tornar esta indústria entusiasmante e fresca. A *Playstation Network, Xbox Live* e *Wiiware* têm as suas portas virtuais abertas para novas experiências.

Nintendo 3DS



Que a *Nintendo 3DS* seja tão revolucionária como a sua antecessora e que o 3D sem óculos valha a pena! Sempre que se vai ao cinema ver um filme 3D saio da sessão com um pensamento: isto do 3D não vale o dinheiro! Mas também sei de fonte segura que é perfeitamente possível criar imagens 3D que realmente pareçam ter profundidade ou sair do ecrã. Os ecrãs da *3DS* não são muito grandes por isso será interessante perceber se mesmo assim a *Nintendo* consegue presentear-nos com uma excelente experiência de profundidade e se levará à erradicação dos desconfortáveis óculos polarizados. Tecnologia à parte, a expectativa para os jogos é grande! Venham *Kid Ikarus, Metal Gear Solid, Zelda, Mario Kart*, etc..

PUSHSTART



Muito Sucesso para a **PUSHSTART**! A nossa publicação é fruto do nosso amor pelos videojogos . Não ganhamos nenhuma dinheiro com isto, fazemos tudo por amor à camisola e a única coisa que pedimos em troca é um pouco de atenção. Façam download da revista, leiam, comentem, façam críticas e sugestões, mostrem aos vossos amigos! Enquanto sentirmos que estamos a escrever algo que interesse às outras pessoas nós estamos felizes! E podemos continuar a jogar videojogos e pensar sem sentimento de culpa: isto não é só diversão, é trabalho também! Bom 2011!





Wristband iPod nano





Realmente a tecnologia chega a todo o lado, quando não são as mentes criativas das grandes empresas, as ideias surgem dos próprios consumidores. O artigo que a **PUSHSTART** vos traz reflecte esse mesmo instinto inovador. Como todos sabemos a *APPLE* é uma marca que tem como principal característica o design e inovação nos seus produtos. Mas, por vezes deixam algumas pontas soltas que poderiam ser aproveitadas de forma a amplificar a gama dos seus próprios produtos, seja por falta de interesse ou desleixo da própria *APPLE,* o que é certo é que vários fabricantes ocupam-se de aproveitar essas lacunas tornando-se eles os criadores dessas inovações.

O *ipod* nano é o ultimo grito em tecnologia no segmento dos leitores de mp3 de pequenas dimensões, e sendo o *ipod* um objecto de estética nada melhor que o levar para todo o lado em formato de relógio, foi esta a ideia de muitos fabricantes. Como se pode ver na imagem a solução da *Minimal Studios* criado por Scott Wilson, o LunaTik Watch kit permite usar o teu ipod nano não só como leitor de mp3, mas como um relógio de pulso um pouco ao estilodos transformers.

Basta procurar no amigo *Google* pela frase "Wristband For iPod Nano" e encontram várias soluções para o vosso *ipod.* É uma forma de vestir tecnologia no dia a dia que engloba a utilidade e o lazer sem a complicação de pensar onde agarrar o pequeno leitor.

Tommaso V.











O fenómeno de *Dragon Ball* não se fez sentir apenas nos mangas e animes, uma série de *merchandising* tem estado disponível aos fãs da série sendo que os videojogos são um meio que retrata com fidelidade o conteúdo original.

Ao longo dos anos foram feitos diversos jogos do *Dragon Ball*, desde jogos de cartas a RPGs mas a maioria baseando-se sobretudo em batalhas um para um. Estes jogos de luta retratam de forma bastante próxima os combates do mítico torneio de artes marciais da série mas dando-nos a hipótese de escolher qualquer tipo de duelo, mesmo que na série não durasse 2 segundos, nos jogos o nível de poder é mais homogéneo de forma a que a escolha dos personagens resulta muito mais da empatia por elas do que pela sua força bruta (a escolha do Hércules é sempre divertida mas numa batalha na "vida real dos desenhos animados" ele seria fulminado quase por qualquer outra personagem da série em poucos segundos.

Um aspecto inovador dos jogos do *Dragon Ball* relativamente aos restantes jogos de luta é a dimensão da área física de combate que se prolonga em várias dezenas de metros para cada lado e também em altura. Isto vem de encontro ao tipo de luta presente na série e é uma inclusão bem vinda e apreciada visto que só é possível captar o espírito épico das batalhas de Songoku e amigos se os personagens forem projectados para o ar com um murro só para levarem um pontapé de seguida que os faz destruir uma montanha próxima. Os gráficos também foram apresentando melhorias e a adopção do estilo *cell shading* permitiu utilizar a versatilidade do combate 3D (importante nesta saga devido à projecção dos personagens em todas as direcções) e ter uma grande aproximação ao aspecto estético da série. O cell shading resulta especialmente bem na recriação da estética anime devido ao seu estilo de desenho estilizado.

Numa vertente paralela podemos acompanhar as aventuras da primeira série num género "action adventure" nos jogos lançados recentemente para a *Wii* e *DS* em que, apesar de haver muita porradinha da boa, o jogo não reflecte as batalhas de um para um (a não ser nos *bosses* de fim de nível) mas sim a dinâmica do pequeno Son Goku em busca das bolas de cristal, devastando ursos, dinossauros e o Exército da Legião Vermelha pelo caminho. *Dragon Ball Origins* na DS é especialmente interessante retratando com o motor de jogo diversas sequências da história, o que é uma grande melhoria relativamente aos jogos de luta que têm por hábito contar a história simplesmente por imagens estáticas e blocos e texto.

Por último, para quem é fã da série e de MMO aguardem pois *Dragon Ball Online* com certeza será uma experiência bastante interessante de exploração, combate, evolução de personagens e interacção massiva com jogadores de todo o mundo.

João Sousa



Philosopher Pinto

Será coincidência que em Batman: Arkham Asylum, quem faz a voz de Joker é Mark Hamill.

MARK HAMILL

Nuno Pinto



SITES & EQUIPAS



O **RETROGAMING** é um blog que através de análises a jogos retro, e não só, pretende fazer uma ponte entre diversas gerações de jogadores, relembrando o que de bom e inovador se fez há anos atrás e que culminou na cultura gamer dos dias de hoje.

Jorge Fernandes é o criador do blog retrogaming e o responsável principal pela criação e gestão dos seus conteúdos. Também conhecido nas comunidades gamers por Izilthir, é um acérrimo fã do género RPG, quer seja literatura, videojogos ou jogos de tabuleiro. Jogador desde os tempos do Spectrum, da Atari, da Amiga e de muitas outras consolas.



O Blog **RETRÓGADO** é todo um projecto que junta ideias, análises, entre outras coisas relacionadas a jogos antigos, aliando a boa disposição a uma escrita leve e dirigida a apreciadores de jogos já com alguma idade.

Ricky é um jovem seguidor de RPGs (sobretudo japoneses) e jogos antigos em geral. Fanboy da Nintendo desde a sua estreia no mundo dos videojogos, nutre um carinho especial pela sua Game Cube.



OSVELHOSTEMPOS é um projecto de retro-gaming suportado através do **vídeo e texto**. Procuramos relembrar, analisar e documentar esta "recente" indústria de entretimento, a sua herança e os arquétipos culturais para a comunidade de videojogos.

IvanFlow é membro da equipa desde 2007. É responsável pelos documentários e retroanalises em vídeo do Projecto. Esta no mundo dos videojogos desde da década de 80.

Gonçalo Tordo é membro da equipa desde 2009, é responsável pelas retro-análises e tutoriais do Dos-Box. Um grande fã das consolas e do PC.

João Sousa iniciado nesta cultura através do Spectrum e posteriormente PC e Mega Drive, recorda com nostalgia esses tempos e pensa no que poderemos aprender com essas obras hoje em dia, neste mundo sedento de interactividade.

Vudulux é membro da equipa desde 2010, desenvolve vídeos sobre retroanálises do projecto no youtube.

Pedro Silva é membro da equipa desde 2008, é responsável pela produção executiva.



O **UNIVERSO SPECTRUM** é um projecto português cujo objectivo é, não só servir de homepage oficial do #spectrum, mas também dar a conhecer o ZX Spectrum e as novidades relacionadas com este, servindo por isso como ponto de encontro de uma comunidade.

Nuno Pinto foi o criador do #spectrum (em Setembro de 2000), o qual deu posteriormente origem ao projecto Universo Spectrum. É o responsável pela manutenção deste mesmo canal, sendo também webmaster do Universo Spectrum colaborando na actualização do mesmo. Está no mundo da informática desde a década de 80!

Mário Castanheira foi o criador do Universo Spectrum. É responsável pela manutenção e actualização deste, estando também responsável pela newsletter e pela correspondência electrónica do mesmo. Está no mundo da informática desde a década de 80!

SITES & EQUIPAS

SUPER DIOGO

Super Diogo é mais um blog onde o autor vai depositando um pouco de tudo sobre videojogos e a cultura geek em geral, desde notícias, análises, vídeos, comics, humor, etc. Um cantinho um pouco caótico mas acolhedor para o nerd que vive dentro de todos nós.

Diogo Cunha entrou para o mundo dos videojogos no inicio dos anos 90 através dos jogos DOS, logo partiu para o PC e seguidamente as consolas Nintendo e SONY. Adora jogos de Acção, Survival Horror e Point'n'click mas tem fobia a Sidescrollers. É um grande apreciador de tudo o que é foleirices videojogáveis, desde hardware gimmick a jogos obscuros.

INDEPENDENTES

Tiago Lobo Dias é membro do classicamiga.com desde 2007 e faz parte da comunidade Amiga onde tenta preservar a glória desta velha máquina. Está no mundo dos videojogos desde 1983.

KLB está no mundo do cinema desde a década de 80. Actualmente escreve periodicamente sobre vários temas para diversas publicações.

Hugo Freitas entrou no mundo dos videojogos na década de 80. No começo do século foi manager das melhores equipas nacionais de e-sports. Actualmente divide o seu tempo entre os Audiovisuais e o Gaming, estando o seu blog em

Luís Filipe Teixeira introduziu-se no mundo dos videojogos com a NES. Desde então tem seguido a Nintendo apaixonadamente até aos dias de hoje, não menosprezando porém os jogos das outras consolas. O cinema é o outro grande fascínio dele.

ESPAÇO SOCIAL

twitter.com/pushstartgaming

facebook.com/revistapushstart

youtube.com/RevistaPushStart

revistapushstart@gmail.com

Prendas natalícias especiais



Depois do período natalício temos sempre a certeza de algumas coisas que não gostamos de receber enquanto jogadores e apreciadores de videojogos ou cinema.

Destaco aqui alguns itens a serem evitados num futuro próximo, mas, por qualquer razão encontram sempre local no sapatinho de natal de cada um de nós:

- Pijamas, cuecas e peúgas,
- CD's de êxitos tipo “Emanuel”,
- Camisolas, calças, t-shirts ou qualquer outro tipo de coisas suaves [é tão fácil ver pelo embrulho o que lá vêm],
- Chocolates com menos de 250 gramas.

Todos os anos, *surpreendentemente* pelo menos um destes pacotes encontra-se o seu local de predilecção debaixo da árvore de natal. Seja oferecido por um familiar distante ou próximo. É uma lei universal e imutável.

A todos a continuação de um feliz ano novo, possivelmente cheio de videojogos e bom cinema.

KLB

Parceiros

A **FNintendo** consiste na maior Comunidade activa de Nintendo em Portugal.
Aqui encontram um Portal com as principais notícias sobre a Nintendo, passando por análises dos seus jogos, assim como artigos, crónicas e passatempos.
Contamos igualmente com um Fórum onde a Comunidade pode debater entre si tudo o relacionado com este fantástico mundo.

O **Rumble Pack** é um blog de humor acutilante e corrosivo sobre videojogos, mas onde também é possível encontrar posts sobre videojogos que normalmente não entram nos sites portugueses da especialidade -- tudo regado com a linguagem peculiar que nos caracteriza. A nossa prosa ácida também já passou pela revista Smash!, X-Zine (revista online) e Lusogamer.
Also: o choro é livre!

A **«New Optimism»** é uma revista digital portuguesa de cultura urbana com uma personalidade forte e que se distingue pela sua linha gráfica e editorial. Transmitimos valores de positivismo, dinamismo e defesa de valores éticos e culturais, criamos acções que movimentam pessoas e transmitimos o conhecimento como algo capaz de unir as pessoas.

BLOG DA TECNOLOGIA
tecnologia ao limite

Nascimento: 18 de Maio de 2009.
Morte: undefined

Análises, antevisões, notícias, comentários, vídeo-análises, fazemos de tudo com a tecnologia. Fazemos tudo com o maior do rigor para que a pessoa que nos leia do outro lado do ecrã possa pensar "isto sim, isto vale a pena ler". Por isso não utilizamos publicidade, não damos erros ortográficos, nem nada dessas porcarias. A informação é o principal. A tecnologia, o limite.


KONAMI
CastleVania
PUSH START KEY
METROID™
PUSH START BUTTON
© 1986 NINTENDO
TOMB RAIDER
BATMAN
TETRIS
1PLAYER 2PLAYER
©1989 Nintendo
STARFOX ADVENTURES
START
GUITAR HERO
PUSH START BUTTON
© NIHON FALCON 1987
128
Tape Loader
128 BASIC
Calculator
48 BASIC
Tape Tester
PUSHSTART
novamente em Fevereiro
Easy Drive
PARADISE CITY ONLINE
Soundtrack
Custom
Original
Friends
Freeburn Online
Ranked Event
Unranked Event
AMONG THIEVES 2
VERSUS
TETRIS™
THE LEGEND OF ZELDA™
LINK'S AWAKENING
DIE HARD™
PUSH START
METROID PRIME
PUSH START
© 1989 Nintendo
PUSH /START
©1995 Nintendo
BIOHAZARD
PRESS START
Pokémon
©'96 '98 GAME FREAK inc.
START BUTTON
PUSH START KEY!
PRESS START BUTTON