Última edição digital de colecionador

PUSHSTART

6.0
GRATIS
FREE
0%

Revista digital e interactiva de videojogos



Tanta raiva nas ruas...

TOP3



Comandos de movimento antigos

4x4=?



Streets of rage revisto em 4 opiniões

ESPECIAL



Videojogos e banda desenhada Uma boa relação?

REVIEW

Epic Mickey
Angry Birds
Back to the future
Benny Hill
Dune II
Oni

AINDA NESTA EDIÇÃO: Old vs New: Punch out | Audiovisual: Tron | Nunca digas banzai | Tecnologia: iCADE | Entrevista: Loja PressPlay E muito mais!

PUSHSTART

FICHA TÉCNICA n.º6 Fevereiro 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]
Luís Filipe Teixera [lfteixeira@mail.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 6, de Fevereiro 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

OBRIGADO!!!

Chegamos a sexta edição! Meio ano, 6 meses de **PUSHSTART**! De uma simples ideia, conjugada por uma equipa de bons redactores, em pouco tempo, a revista tem cimentado alguma posição no mercado na nossa área preferida.

Neste momento, temos seis edições e milhares de exibições/downloads a cada mês que passa [!]. Algo fantástico se considerarmos a nossa pouca exposição, nos grandes meios de comunicação nacional, ou a falta de um orçamento equivalente. A todos os nossos seguidores e aficionados, só podemos agradecer, oferecendo um grande OBRIGADO!

Na senda de maiores evoluções da revista, teremos brevemente mais novidades e ofertas. Mas, até lá, está aqui mais uma grande edição de luxo. Neste mês, temos um *Especial* sobre Videjogos e BD, *4x4* cheio de «raiva nas ruas», *Old vs new* com *Punch Out*, uma entrevista com a loja *Press Play*, o *Top* sobre os antecedentes dos comandos de movimento [sim, muito antes do *Eye Toy*], *Tutorial* avançado para o DOS BOX... e reviews, criticas [«Tron», «Nunca digas Banzai»], noticias, Gadgets, e tudo isto a distância de um clique... Por isso...

PUSHSTART

ÍNDICE

- Antevisão
- Noticias
- Actual
  - Epic Mickey
  - Back to the future
  - Angry Birds
- Retro
  - Oni
  - Dune II
  - ChessMaster
  - Benny Hill Mad. Chase
- Brevemente
- OLD vs NEW
  - **M. Tyson Punch out**
    Vs Punch Out
- Especial
  - **Videojogos e BD**
    Funciona?
- 4x4=17
  - **Streets of Rage**
    4 opiniões, 4 pontuações
- Top 3
  - **Comandos antigos**
    Antecedentes
- Entrevista
  - **Loja Press Play**
    Jogos e muito mais!
- Tutorial
  - **DOS-BOX-Gráficos**
    Emulação fácil num PC
- Tecnologia
  - iCADE
- Audiovisual
  - Tron
  - Nunca digas Banzai
- Humor
- Game over
  - Sites + Equipas
  - Parcerias

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

A chegar em Fevereiro

- **Bullestorm** — PC, Ps3, 360
- **True Crime: Hong Kong** — PC, Ps3, 360
- **Killzone 3** — Ps3
- **Assassin's Creed: Brotherhood** — PC
- **Naruto Shippuden: Shinobi Rumble** — DS
- **Chronicles of Mystery: The Tree of Life** — DS
- **Little Big Planet 2** — Ps3
- **Conduit 2** — Wii
- **Test Drive Unlimited 2** — PC, Ps3, 360
- **Nail'd** — PC, Ps3, 360
- **Motorstorm: Apocalypse** — Ps3



PC Ps3 360

Test Drive Unlimited 2

Test Drive Unlimited 2 chega finalmente às nossas lojas. Conhecido pelos carros luxuosos e os cenários que nos deixam de olhos arregalados . O que mais se pede num jogo que terá como cenário a ilha de Ibiza?



PC Ps3 360

Nail'd

Nail'd é um jogo de corridas de motocross focado no exagero. Constantes explosões, saltos que vão contra as leis da física,.. Tudo isto apresentado de forma a nos deixar a adrenalina em alta.



Wii Ps3 360

Top Spin 4

São 24 os jogadores que podemos controlar na quarta edição de Top Spin. A característica "Signatures Styles"permite um movimento mais realista dos jogadores do que aquele que vimos até agora.



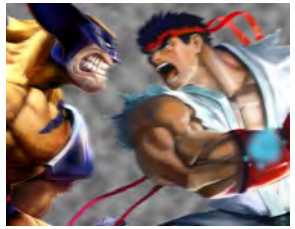
Wii

Mario Sport Mix

A *Nintendo* decidiu que ainda faltava a Mário e seus amigos praticar mais alguns desportos, portanto lança *Mario Sport Mix*. Contamos com Basquetebol, hockey sobre o gelo, voleibol entre outros desportos carregados com as características a que este tipo de franchise nos habituou.

A chegar em Fevereiro

- You Don't Know Jack — PS3, 360, PSP
- Marvel Vs. Capcom 3 — 360
- Dreamcast Collection — PC, 360
- Dragon Quest VI: Realms of Revelation — DS
- Just Dance Kids — Wii
- Rock Band Track Pack: Country 2 — PS3, 360, Wii
- Plants Vs. Zombies — PC, PS3, 360, DS
- Need for Speed: Hot Pursuit — PC, PS3, 360, Wii
- Mario Sports Mix — Wii
- Top Spin 4 — PC, PS3, 360
- Back to the Future: The Game Episode 2 — PC, PS3



PS3 360

Marvel Vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds

Como o próprio título revela, podemos contar mais uma vez com personagens do universo Marvel e Capcom. Recebeu em vários lados o prémio "Melhor Jogo de Luta".



PS3

Killzone 3

Killzone 3 é o primeiro da saga a ser em 3D e a fazer uso dos comandos *PlayStation Move*. A história (que se passa imediatamente depois de *Killzone 2*) parece ser mais emotiva do que nunca e conta com com uma maior personalidade entre os personagens.

PC 360

Dreamcast Collection

O jogador ganha aqui uma oportunidade quase única de jogar alguns jogos que deixou escapar na altura da Dreamcast. São eles: Crazy Taxi, Sonic Adventure, SEGA Bass Fishing and Space Channel 5: Part 2.



PC PS3 360 DS

Plants Vs. Zombies

Neste divertido e viciante Plants Vs. Zombies, o jogador tem de semear e plantar plantas no quintal da sua casa de forma a impedir o caminho aos zombies que estão "mortinhos" por o atacar.

Playstation

Next Generation Portable



É oficial: A *PlayStation Portable* irá ter uma sucessora no final deste ano (pelo menos no Japão). A por enquanto ainda conhecida por *NGP* (Next Generation Portable), irá ter um processador 4-core, ecrã touch screen 5 polegadas com 16 milhões de cores e os jogos vão possuir gráficos semelhantes aos da PS3. Ao contrário da PSP, esta irá ter 2 analog sticks, 2 cameras (uma à frente e outra atrás), sensor motion 6-axis e um touchpad no verso da consola. Esta vai ser suportada por franchises como *Killzone, Uncharted, Resistance* e *LittleBigPlanet.* O preço da *NGP* ainda não foi revelado.

Heavy Rain e Dead Space no cinema?



Depois de Sony ter anunciado que *Uncharted* irá ser adaptado a cinema, é a vez de *Heavy Rain* e *Dead Space* levarem com o mesmo tratamento. De "Rain" apenas sabemos que irá ser escrito por David Milch (escritor de séries como *NYPD Blue* e *Deadwood*). *Dead Space* ainda se encontra em negociações.

Ian Milham, co-criador do jogo, sabe o desastre que o cinema tem recebido relativamente a adaptações de videojogos e revela que se for dado sinal verde ao projecto, irá preocupar-se em criar algo que valha mesmo a pena ver. É interessante saber que *Dead Space* já conta com dois Spin offs em forma de anime: *Dead Space Downfall* (2008) e *Dead Space: Aftermath* (2011).

Luís Filipe Teixeira

XBOX 360

Dance central - mais música, movimento e conteúdo



A *Harmonix* anunciou algumas novidades,via download para os possuidores de *Dance Central*. Neste momento estão disponiveis as músicas de Janet Jackson, Cameo, Ne-Yo e Sean Paul no *Xbox LIVE* com 33% de desconto. Relembramos que este videojogo de dança é um dos primeiros a utilizar o Kinect e tirar partido das suas características.

Os conteúdos do *Dance Central* para download oferecem igualmente novos níveis de dificuldade: Fácil, Médio e Difícil, nos modos 'Break It Down', 'Perform It!' e 'Dance Battle'.

XBOX 360 USADA COMO RESGATE EM RAPTO NOS EUA



Joshua Seal, natural de Tennessee (EUA), foi acusado de agredir e raptar o cunhado, tendo apenas concedido a sua libertação em troca... de uma *Xbox 360*.

De acordo com as fontes policiais, Joshua e um colega de trabalho ter-se-ão encontrado com a vítima - Allen Begley – no piso onde os três gerem o seu negócio, sob pretexto de os ajudar a deslocar uma serra. Seal terá posteriormente acusado Begley de roubar $245 em jóias de uma obra e agrediu-o enquanto o colega guardava a porta. Seal exigiu, então, dinheiro a Begley, que não possuía nenhum. Tendo sido forçado a ligar a amigos que pudessem dar-lho, Begley ligou à sogra, que conseguiu que um vizinho oferecesse a sua *Xbox 360* como resgate.

Margarida Cunha

NINTENDO

900 mil 3DS disponíveis no lançamento europeu



De acordo com o site MCV, a Nintendo vai disponibilizar 900 mil *Nintendo 3DS* no lançamento da consola, o que corresponde as primeiras semanas de vida da consola. A *Nintendo* espera vender nesta região à volta de 4.5 a 5.5 milhões de portáteis.

Com tanta expectativa à volta da consola e tantos países para vendê-la na Europa, é capaz de ser mais seguro reservar a consola ou arriscam-se a perde-la no lançamento. A *Nintendo 3DS* estará à venda dia 25 de Março, com o preço recomendado de 249.98€.

3DS chega a Portugal a 25 de Março



A *Nintendo* acabou de anunciar, na sua conferência em Amesterdão, que a *3DS* vai ser lançada no nosso continente no dia 25 de Março. Infelizmente ainda não foi revelado o seu preço.

Esse preço está dependente dos retalhistas, mas prometeu que um valor recomendado será anunciado a partir de Fevereiro.

Serviços prontos para a 3DS



No dia 19, uma informação do site *Wired* que foi noticiada por nós avançou que o serviço *eShop* da *Nintendo* e o internet browser da consola não estariam disponíveis no lançamento da *3DS,* sendo mais tarde lançados através de um update. No entanto o *Eurogamer* clarificou a situação ao falar com um representante da *Nintendo,* que afirmou que estes serviços não viriam instalados na consola, mas estariam disponíveis para download logo no dia de lançamento.

Nintendogs + Cats será o primeiro jogo totalmente localizado para Portugal



Nintendogs + Cats promete ser um sucesso e será capaz de atrair muito público para a *Nintendo 3DS*, tal como aconteceu com o seu antecessor. Para além das melhorias gráficas e do uso de efeitos 3D, existe algo que pode potenciar esse sucesso em Portugal.

Podemos avançar com a informação de que que este será o primeiro jogo da *Nintendo* a ser totalmente localizado para o nosso território.

*Informações gentilmente cedidas pela FNINTENDO

Multiplataforma

Sega TOYLET



Longe dos tempos áureos da década de 90, a Sega aposta numa inovação, no mínimo, original. Trata-se do *Toylet,* uma consola instalada em urinóis de quatro estações de metro em Tóquio, Japão. Com um sensor de pressão da urina ligado a um ecrã LCD, o objectivo consiste em melhorar a precisão e o controlo da velocidade e da direcção da mesma.

Os anúncios divulgados entre os jogos asseguram o retorno financeiro da iniciativa. Os quatro títulos disponíveis são: *Mannekin Pis*, que calcula o volume de urina produzida; *Graffiti Eraser* – em que o fluxo de urina é utilizado para limpar paredes de graffiti; *The Northern Wind and Her* – que encoraja o jogador a produzir vento, de modo a levantar a saia de uma mulher e, finalmente, *Milk From Nose* – o mais competitivo, que desafia o jogador a produzir um fluxo urinário mais forte que o do utilizador anterior. Os melhores resultados podem ser guardados numa *pen.*

A campanha decorreu num período experimental que terminou a 31 de Janeiro e desconhecem-se planos de expansão da iniciativa.

Margarida Cunha



Disney Epic Mickey

Rato Mickey e Super Mario são vedetas bem mais parecidas do que pensamos. São os heróis de uma espécie de hedonismo que desenhos animados e videojogos injectaram na sociedade. Houve mesmo tentativas de se imiscuírem no ambiente um do outro (Mickey com mais sucesso que Mario neste confronto particular), mas na maioria das vezes essa aproximação não resultou pelo melhor. Epic Mickey vem provar que toda a regra tem excepção e mostrar, através do génio de Warren Spector, que Mickey é uma personagem suficientemente versátil e carismática para arcar um videojogo com o seu nome.

A história tem lugar numa terra imaginária chamada Wasteland para onde vão todos os desenhos animados esquecidos pelo público. Mickey vê-se arrastado para este domínio depois de acidentalmente entornar diluente sobre esta terra, tornando-a num lugar ainda menos agradável. Para voltar ao mundo "real" o famoso rato deve escolher o tipo de conduta que pretende seguir: será preferível ajudar os desenhos da Wasteland enquanto tenta sair de lá, ou passar por cima de tudo e de todos com vista apenas no objectivo final? Seja qual for a escolha – e esta será feita várias vezes ao longo da aventura, com todas as nossas acções a terem repercussões boas ou más –, temos o auxílio de um pequeno gremlin chamado Gus que nos segue para todo o lado, explicando as mecânicas de jogo.

Tudo gira em torno da dinâmica entre a tinta e o diluente. No início Mickey recebe um pincel com o qual manipula o cenário através de tinta ou diluente, apesar de por vezes ser obrigatório usar apenas um deles para resolver problemas. Dica para trolhas iniciantes, a tinta está associada a criação e o diluente serve para apagar. E apagar não implica somente os nossos inimigos. Aliás, podemos torná-los nossos amigos da mesma forma que um membro da PETA faz quando vê alguém com um casaco de pele: dando-lhe um banho completo de tinta. Outra função da tinta é, por exemplo, pintar plataformas e através delas aceder a locais elevados, ao passo que o diluente também consegue interagir com o cenário, onde por vezes se encontram elementos secretos nas paredes. As escolhas que tomamos podem levar-nos a lutar com mais



Estamos perante um dos mais belos jogos na Wii !



bosses ou a evitar outros.
Em termos de controlo do Mickey, não há grandes defeitos a apontar. O domínio sobre a personagem é fruto de um trabalho extremamente competente, por isso se falharmos um salto bem podemos culpar-nos a nós próprios ou eventualmente à câmara, que não teve direito a um cuidado tão elaborado. Este é um "pequeno" senão que parece pouco grave a princípio mas que se torna incómodo à medida que nos aproximamos do final da aventura. Apesar de termos um botão para centrar a câmara e o D-pad para a fazer rodar a nosso bel-prazer, no final já estávamos a pressionar o botão de centrar a câmara tantas vezes quanto o de saltar, para não falar nos casos em que a câmara mal se mexeu à nossa vontade.

Paralela ao controlo do Mickey, a concepção dos níveis encontra-se bastante bem conseguida, existindo várias zonas com jogabilidade 3D a alternar com áreas 2D. Estas últimas existem para dar passagem entre os mundos 3D e são inicialmente uma bênção, altamente inspiradas, bastante variadas e com itens coleccionáveis para apanhar. O que as torna saturantes não é o seu elevado número mas o facto de as termos de repetir sempre que queiramos voltar a um mundo 3D, tendo ou não já encontrado o seu item secreto.
Numa rápida abordagem à componente técnica, estamos perante um dos mais belos jogos na Wii, embora algumas áreas estejam claramente favorecidas em relação a outras. Corre por aí um "zum zum" de queixas em relação a quebras de framerate, mas pessoalmente não as experienciámos. Pelo menos durante o jogo. Será que ocorrem no ecrã inicial? Sim, aquele que tem a frase "Start Game". Será que o menu de iniciar é mais pesado do que o jogo em si? E será que isto interessa a alguém? Meditemos.



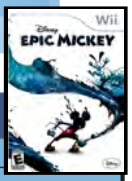


Noutro plano é-nos dado a ouvir a banda sonora mais perfeita num jogo de plataformas. Epic Mickey é escoltado por uma música contínua que se modifica de forma suave entre fases de exploração e combate, criando nestas transições o que nada mais parece que a evolução natural da banda sonora. Além disso o estilo de música é "Disneyesco", mesclando-se na perfeição com o ambiente à volta, criando a ilusão de som e grafismo serem um só.

Resta frisar que a longevidade deste título, como diria Einstein, é relativa. Se tivermos em conta a multiplicidade de factores existentes no jogo e o seu final depender da forma como evoluímos (e certamente que irão tentar jogá-lo nos dois extremos, ou seja, no papel de bonzinhos ou mauzinhos) e da vasta colecção de objectos para encontrar, então a longevidade é considerável. Se optarem por jogar de viés, 15 horas é o tempo mínimo estimado.

Somados prós e contras, parece-nos óbvio o rumo das alegações finais. Epic Mickey é imprescindível para qualquer fã do Mickey, da Disney e de jogos de plataformas em geral. Os restantes jogadores que o experimentem certamente não irão ficar desapontados e arriscam-se a descobrir que se calhar até gostam de jogos de plataformas. Apresenta alguns problemas (leia-se câmara e repetição de níveis em 2D), que não tiram a coroa a Super Mario Galaxy 2, mas que são facilmente absorvidos pela sua narrativa e jogabilidade.

FNintendo



EPIC MICKEY

2010 - Wii

JOGABILIDADE	4	SOM	5
GRÁFICOS	5	LONGEVIDADE	4

5



Alguns anos após a estreia do terceiro filme da saga B*ack to the Future* começaram a surgir os inevitáveis rumores acerca de mais uma sequela. Muito tempo se passou sem se ouvir mais nada sobre este assunto. "Existe a possibilidade de uma sequela, mas esta poderá surgir em forma de animação" foi uma declaração dada por parte dos criadores da saga. Houve mais uma vez bastantes anos de silêncio depois dessa afirmação. E assim, chega-nos o jogo *Back to the Future The Game: Episode 1 – It's About Time*. À primeira pode parecer um remake dos filmes, mas não. É uma sequela oficial. T*elltale Games*, famosa por lançar jogos de aventura constituídos por vários episódios como "Sam & Max" ou "Tales of Monkey Island" pegou neste projecto que também ele terá vários episódios (cinco ao todo, sendo que o último sai em Maio deste ano) e também ele um jogo de aventura.

Estamos em 1986. Passaram-se seis meses desde que o cientista Emmet "Doc" Brown desapareceu no tempo no final do terceiro filme. Todos, menos Marty McFly, o julgam morto e portanto os pertencentes dele estão a ser vendidos ao banco. Um dia aparece de forma misteriosa *DeLorean,* o carro que viaja no tempo inventado por Doc. Mas este não se encontra lá dentro. Em vez disso encontramos o seu cão Einstein e uma mensagem de socorro por parte do cientista. O nosso objectivo consiste em viajar até ao ano de 1931, ano em que o nosso amigo se encontra literalmente preso. Aí damos de caras também com a versão mais jovem dele e como nos encontramos na época da Lei Seca também iremos ter de enfrentar uns tantos mafiosos.

Bob Gale, um dos escritores da trilogia original, faz parte deste projecto e nota-se, pois o universo dos filmes foi recriado de forma muito fiel. Os personagens estão muito bem caracterizados e até parece que estamos a ver os próprios actores no ecrã: Doc a discursar com a mesma energia com que nos habituou a dizer as suas falas características "Great Scott!" ou a referir que certo acto cria um "paradoxo no tempo levando à destruição do universo". É interessante salientar que podemos contar com a voz de Christopher Loyd (actor dos filmes). E mesmo a voz de Marty McFly, apesar de aqui já ser outra pessoa a dá-la, é inconfundível, tornando-se por vezes impossível de distinguir esta da dos filmes. De facto, são muitas as





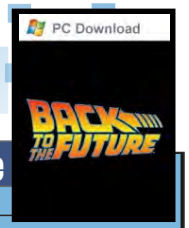
referências aos filmes, os objectos no laboratório de Doc, o carro *DeLorean* igualzinho tanto o seu exterior, como o seu interior (não deixamos de sentir uma certa magia no momento em que nos sentamos dentro dele). A banda sonora ajuda a criar esse ar nostálgico. Os temas principais encontram-se aqui todos, tanto nas sequências de acção animadas ou durante a nossa investigação pela cidade. Na verdade, foi suficiente ouvir os tão famosos primeiros sons introdutórios (ainda antes de aparecer alguma imagem) para me colocar dentro deste universo.

Passamos para a jogabilidade. Como é normal nos jogos de aventura, este segue o mesmo esquema de "ir até ali", "falar com este e aquele", "usar isto com aquilo", etc. Particularidade encontrada aqui é que o jogador pode definir o rumo de uma conversa dependendo do tipo de resposta que este dá. No entanto, a maior parte das vezes a conclusão passa a ser a mesma. Os puzzles deste jogo, apesar de serem interessantes, são também bastante fáceis de resolver não sendo necessário puxar muito pela cabeça. Mesmo assim podemos sempre recorrer a três dicas sempre que nos sentimos "presos". O cenário poderia ser mais interactivo pois são poucos os locais onde nos podemos dirigir tornando o jogo bastante linear.

São necessárias, no máximo, três horas para completar este capítulo. Pode parecer pouco, mas visto que é o primeiro de cinco capítulos o jogador encontrará aqui um jogo com bastantes horas de jogabilidade. É de referir também que o preço do pacote completo é quase simbólico.

É verdade que a maior parte dos jogos baseados em filmes tendem a ser de qualidade duvidosa, mas este foge à regra. Pelo menos para os fãs. Quem gosta dos filmes irá encontrar aqui uma sequela satisfatória. Enquanto que quem nunca ligou aos filmes e gostar de jogos de aventura irá certamente preferir outros jogos mais complexos e com um grau de dificuldade maior já que este jogo vive essencialmente do facto de ser mais um capítulo (e bom!) de B*ack to the Future*. Venha o próximo!

Luís Filipe Teixeira



Back to the future

2010- PC, Ps3, MAC, iPAD

JOGABILIDADE	+3	SOM	4
GRÁFICOS	+3	LONGEVIDADE	3

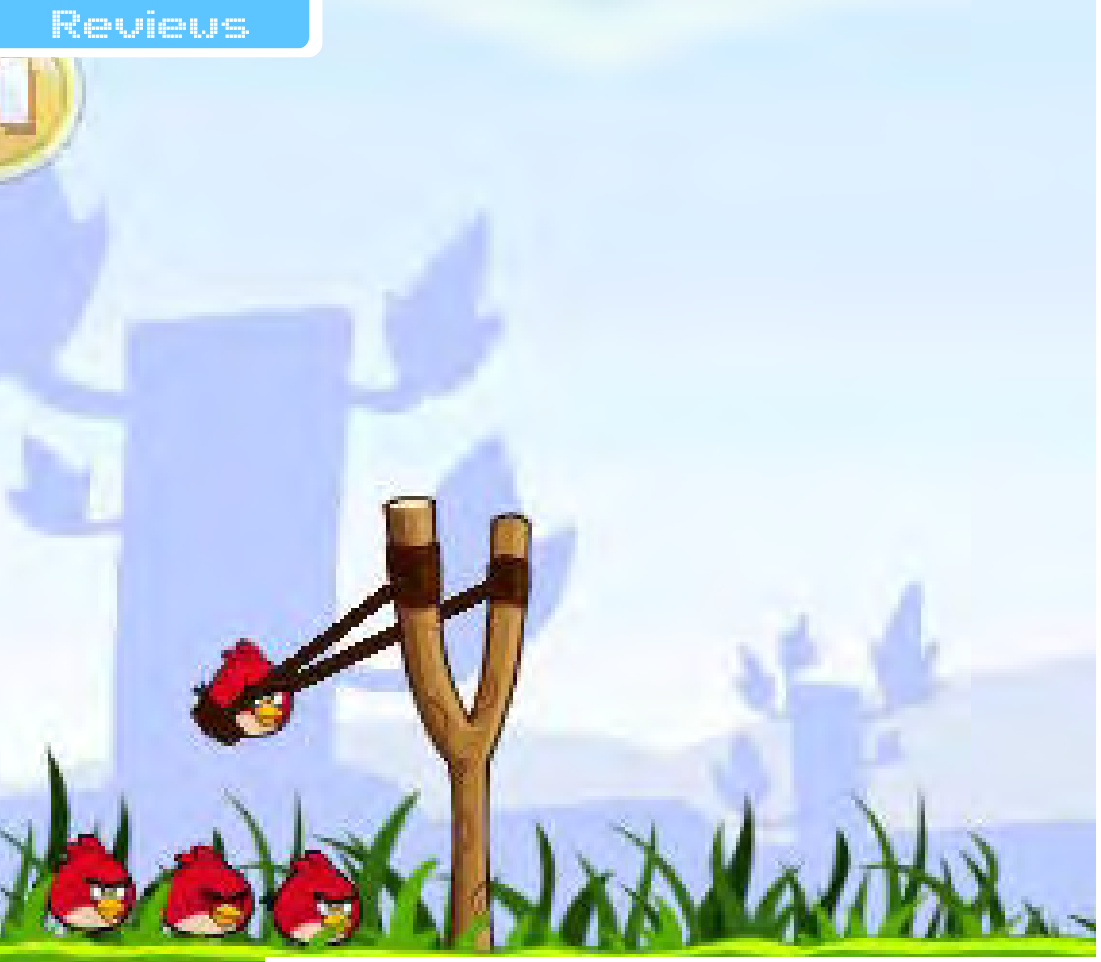
3+



O panorama dos jogos independentes continua a surpreender jogadores mais e menos tradicionais, principalmente pela positiva. Temos tido acesso a vários jogos de boa qualidade e que apostam sobretudo na inovação e na originalidade, tendo ao seu dispor orçamentos e recursos pouco comparáveis à maioria das empresas que desenvolvem jogos comerciais. Os jogos que se tornam mais populares são sem dúvida, jogos pequenos, com uma jogabilidade ao estilo do género arcade, que exploram ideias completamente novas de forma inovadora, usando um grafismo colorido, fluído e eficaz.

Desconhecia completamente A*ngry Birds* quando, no meu telemóvel, fui descobrir qual seria o jogo mais popular da plataforma *Android.* Não me chamou inicialmente a atenção, pensando eu que seria "mais um jogo Arcade". Não tardou até, num momento de tédio, ter recorrido novamente ao *Android Market* para experimentar aquele que considero "um jogo Arcade engraçado". Atenção que, além da plataforma *Android, Angry Birds* também está disponível para o *iPhone* e procuram-se desenvolver ports para mais plataformas.

O conceito é simples e linear e, de certa forma, lembra a antiga série *Worms.* Controlamos uma trupe de pássaros, tendo cada espécie diferentes características – por exemplo, o Amarelo pode aumentar a velocidade em certo ponto, o Branco pode deitar ovos, o Preto pode explodir, o Azul pode dividir-se em três – e que teremos que os atirar contra os inimigos do jogo, porcos verdes. Estes poderão estar protegidos no interior de estruturas de madeira, pedra, metal, gelo que se quebrarão de acordo com o impacto dos pássaros atirados. Escusado dizer que aqui entrará a componente estratégia que deverá ser planeada para conseguir eliminar os vários porcos presentes num nível com os limitados pássaros que se encontram ao nosso dispor.
Teremos pela frente diversos níveis





com diferentes situações que nos obrigarão a pensar na melhor forma de atirar os pássaros para danificar convenientemente as estruturas que protegem os malvados suínos e, claro, aniquilá-los.

Fora o modo principal, o jogo pouco ou nada mais oferece, sendo algo limitado neste aspecto. Para alguns tipos de jogador, poderão contentar-se a tentar melhorar as pontuações dos vários níveis (também sendo avaliados entre 1 a 3 estrelas).

Não deixa de ser divertido a médio prazo, e de proporcionar uma boa e original experiência, fácil e intuitiva tanto para jogadores casuais como para jogadores "veteranos". A mistura do género puzzle com uma jogabilidade arcade e um bom desenvolvimento técnico de um sistema de física eficaz é capaz de cativar qualquer jogador que não esteja à procura de algo mais complexo e requintado. Sem dúvida, um bom jogo para se ter em qualquer telemóvel compatível, óptimo para um momento recreativo ou mesmo para ocupar alguns minutos rápidos em algum momento de espera, valendo o eventual investimento (que curiosamente é diferente para cada plataforma).

Em suma, tem tudo aquilo que um bom jogo de produção independente deve conter num espaço limitado, é divertido enquanto dura mas, comparado com as várias ofertas existentes e, um pouco dependendo do jogador, é um bom título a considerar para um telemóvel compatível.

Ricardo Gouveia



Angry Birds
2010 - PC

JOGABILIDADE	4	SOM	3
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	3

3+



Oni foi o último jogo produzido pela *Bungie* antes de ser adquirida pela *Microsoft* e daí tornar-se famosa pela criação da saga *Halo* é também o único jogo criado por este estúdio que foi lançado para uma consola da *Sony* e foi também um jogo cuja versão *PC* era muito antecipada devido à sua jogabilidade incomum.

Em Oni controlamos Konoko, uma agente da força de segurança TCTF e temos como tarefa a de proteger a calma e a paz num conjunto do missões que nos levarão a enfrentar um poderoso sindicato criminoso, a descobrir mais sobre o nosso passado e a forma como este está relacionado com os acontecimentos do jogo

Estamos perante uma mistura de géneros de jogabilidade e artísticos, Oni é uma junção dos velhinhos Beat´em ups como *Final Fight* ou *Streets of Rage* com Third Person shooters, aliado a esta variedade temos um grafismo anime (algo incomum para um estúdio ocidental) e uma história que muito inspirada na clássica Anime “Ghost in the Shell”, infelizmente sinto que o jogo tentou fazer muita coisa ao mesmo tempo e como resultado nada no jogo está particularmente bem feito.

Para um beat´em up Oni é demasiado simplista, os inimigos não muito inteligentes, os seus ataques tornam-se previsíveis e existem demasiados combos no jogo para memorizar, pena é que só alguns é que são realmente úteis, já enquanto shooter Oni também não impressiona muito as armas têm pouca força e gastam demasiadas munições, pior do que isso é que controlar a mira com o comando a analógico da PS2 é muito mais complicado do que devia de ser, mesmo com o rato na versão PC continua a ser mais difícil do que devia de ser, existe algum problema na sensibilidade da mira a que nunca consegui habituar, é também para admirar que a versão PC não tenha um modo online, algo que tinha sido inicialmente prometido, mas que nunca foi cumprido.

O jogo também sofre por ser demasiado grande, as missões tornam-se repetitivas, são grandes demais e têm uma dificuldade que







não perdoa, como se isso não fosse suficiente o jogo engana-nos com a sua história, nas missões iniciais torna claro que neste mundo nem tudo é o que parece e que existe uma conspiração que se está a aproximar, o problema é que a narrativa avança a passo de caracol e a grande revelação final é apenas mais um cliché a que as animes já nos habituaram.

Oni foi um dos primeiros jogos lançados para a *PS2,* aliás, este nem sequer vem em DVD, mas sim em CD e nesta época a *PS2* ainda estava longe de atingir o seu auge gráfico e isso é bastante notório existe pouco detalhe gráfico em quase tudo, as paredes são quase lisas, os inimigos são quase todos iguais e ao fim de algumas missões os armazéns e laboratórios que visitamos começam a parecer-se todos iguais.

Mais um aspecto em que *Oni* não impressiona é o som, as músicas fazem o seu trabalho mas nenhuma delas é memorável, o voice acting é decente, mas não existe diálogo suficiente para fazer sobressair as suas personagens.

Temos 15 missões para completar, estas sofrem por ser demasiado longas, monotónas e por uma dificuldade excessiva, quando finalmente acabarem o jogo o mais provável é que o guardem numa prateleira para nunca mais o jogarem

A *Bungie* sempre foi famosa pela qualidade nos seus jogos, mas é óbvio que houve um descuido ao criarem o jogo, nada do que *Oni* faz é mau, mas também não é bom, é um daqueles jogos que só vale a pena comprar se o virmos em versão de baixo custo numa loja e mesmo assim é provável que o leitor sinta que pagou demais pelo jogo.

Gonçalo Tordo



ONI
1998- PC

JOGABILIDADE	3	SOM	2+
GRÁFICOS	2+	LONGEVIDADE	3

3



A sequela de *Dune* foi lançada apenas alguns meses depois do primeiro jogo, normalmente quando dois jogos da mesma saga têm um espaço tão curto a separa-los é de esperar que o segundo seja apenas um "copy-paste" do anterior, mas a verdade é que *Dune 2* é um jogo tão diferente do primeiro que nem parece fazer parte da mesma saga. O jogo foi lançado no mesmo ano do seu antecessor para *Ms-DOS*, *Amiga* e mais tarde até teve direito a uma versão megadrive, mas para esta análise vamos-nos focar apenas na versão PC.

Hoje em dia *Dune 2* é considerado como o primeiro RTS criado, mas isto é apenas uma meia-verdade, antes deste jogo já existiam tentativas de se criar um jogo de estratégia em tempo real, como o S*tonkers, Ancient art of War, Herzog-Zwei* e até o primeiro *Dune* tinha uma forte componente de RTS, no entanto, foi este o jogo que criou a fórmula e as bases pelos quais os jogos actuais se regem, como a construcção de uma base militar, o treino e montagem de soldados e veículos, a recolha de minérios preciosos que servem como moeda de troca para as funções previamente descritas e a afixação de objectivos para cada missão (geralmente a destruição do inimigo).

Se já jogaram algum RTS é provável que estejam mais que familiarizados com a fórmula, usam o rato para escolher as vossas unidades e edifícios e daí dão-lhes as ordens que acharem mais conveniente, estas podem ser guardar, mover, atacar, retirar, construir, reparar ou recolher dependendo da unidade ou edifício em que clicam, pois se algumas unidades apenas têm fins militares, outras servem para construção ou recolha de minerais.

É vos dada também a escolha de 3 facções diferentes, em teoria estas têm filosofias de vida e motivos diferentes para conquistarem o planeta *Dune,* mas na prática existem poucas diferenças entre as facções, cada uma tem um poder especial e um veiculo militar que lhe é exclusivo, mas estes só podem ser adquiridos nas ultimas missões do jogo, de resto as suas diferenças são tão mínimas que pouca ou nenhuma influência têm no jogo, seria no entanto de esperar que isto tornasse as facções equilibradas, mas tal não acontece, a verdade é que as unidades e poderes especiais



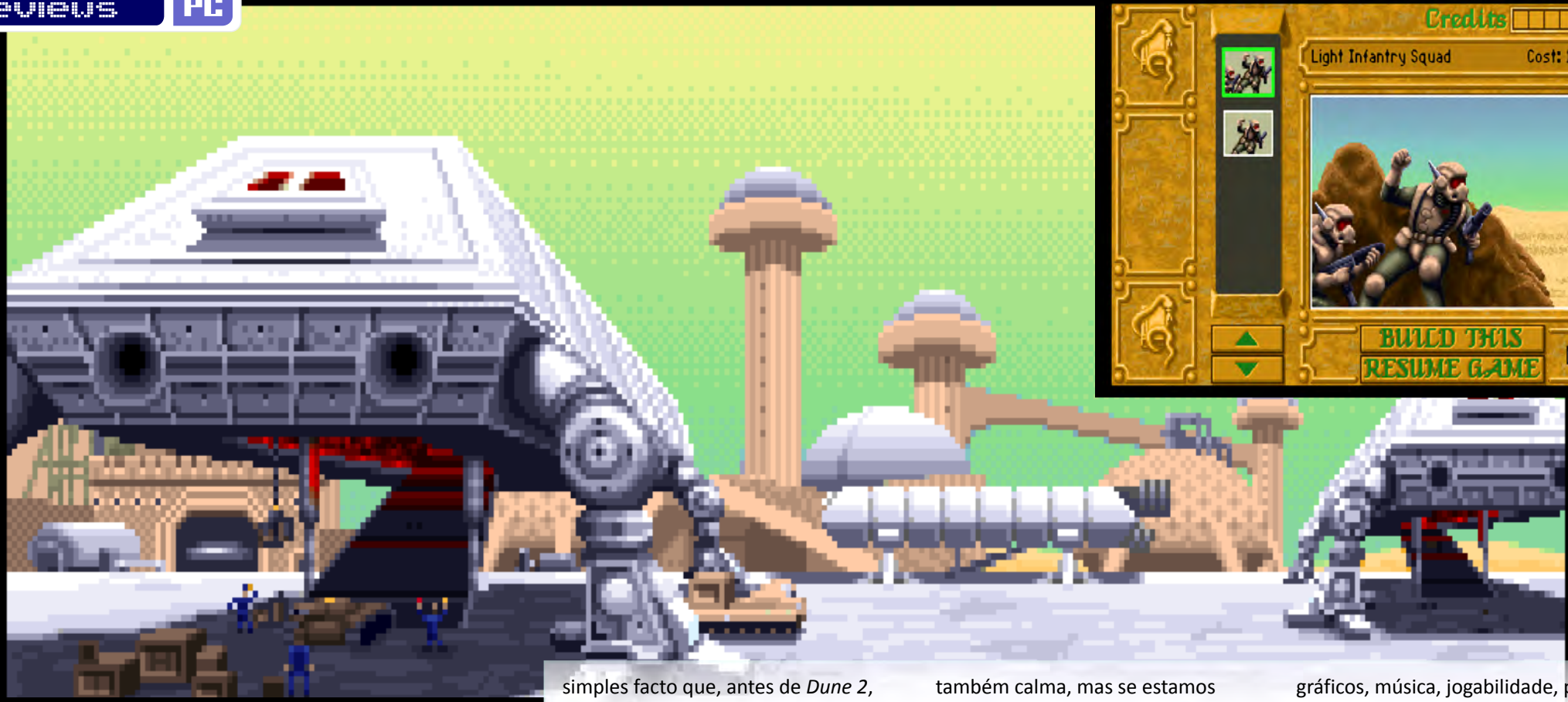


exclusivos estão muito mal distribuídos criando um sério desequilíbrio a favor da facção Harkonnen, estes têm o tanque mais poderoso do jogo e o seu poder especial é um míssil nuclear que pode devastar uma base inimiga com um só clique, felizmente (ou infelizmente dependendo da vossa perspectiva) a I.A. do jogo não sabe compensar pela falta de precisão do míssil.

Isto leva-nos à minha próxima critica, a inteligência dos nossos oponentes, estes são francamente.... burros, o jogo não usa tácticas nem estratégias, este vai passar o jogo inteiro a atacar sempre os mesmos alvos independentemente da vulnerabilidade quer dos seus alvos quer de outros pontos da nossa base e fá-lo sempre em linha recta, ou seja, o jogo nem sequer nos tenta flanquear ou enganar, para compensar pela (falta de) inteligência do jogo, os programadores deram algumas vantagens injustas à máquina, para começar esta recebe algum dinheiro sem ter que o minar a intervalos fixos, pode também construir edifícios quase tão rapidamente como nós os destruímos e pode construir-los sobre as nossas unidades atacantes, ou seja, coloca-o sobre os nossos tanques, ficando intacto e nós perdemos as nossas unidades, infelizmente o jogador não tem a opção para utilizar esta táctica, outro problema que o jogo tem é o facto de nós apenas poder-mos escolher uma unidade individualmente, isto quer dizer que quando criamos uma grande força de ataque, temos de enviar cada unidade uma a uma, o que torna o processo monótono.

Mas verdade seja dita que mesmo com estas vantagens os inimigos são tão fáceis de se lhes dar a volta que mesmo nas ultimas missões em que estamos a enfrentar 4 exércitos em simultâneo a dificuldade é no pior dos casos apenas moderada, aliás, é tão fácil de dar a volta à I.A. com um pouco de prática conseguimos fazer com que esta dispare sobre os seus próprios edifícios, podemos até construir uma base nova em alguns pontos do mapa onde a I.A. nunca nos atacará porque não está programada para tal, no entanto é difícil criticar o jogo por isso, a verdade é que tendo em conta as limitações do hardware da época, a *Westwood* fez um trabalho incrível,

É difícil de julgar os gráficos pelo





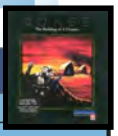
simples facto que, antes de *Dune 2*, nunca houve nenhum jogo igual, apesar de tudo os gráficos são bastante agradáveis, as bases são coloridas e detalhadas, os desertos são áridos e perigosos, e as explosões são sempre um festim para os olhos, principalmente quando é uma base inimiga que explodiu.
Temos também direito a algumas cutscenes no jogo que estão visualmente espantosas para a altura.

A banda sonora do jogo é muito boa, as músicas techno combinam bem com o ambiente futurista do jogo e estas mudam de acordo com o que está acontecer no jogo, se estamos num momento calmo a música é também calma, mas se estamos numa batalha este muda o seu ritmo. Os efeitos sonoros são também muito bons em particular as vozes, todas as nossas unidades têm voz e até nos dizem quanto estamos a ser atacados.

Ao todo temos 3 facções, cada uma com 10 missões, no entanto estas missões tornam-se um pouco repetitivas, consistindo quase sempre em destruir o inimigo.

Dune 2 não é perfeito, mas muito dificilmente o seria, no entanto deixou-nos um grande legado, é óbvio que a *Westwood* queria que o seu jogo ficasse na história porque esta não poupou esforços em nada, gráficos, música, jogabilidade, para a época não se podia esperar mais, ainda hoje é um jogo muito divertido e é bom para quem nunca tocou num RTS, melhor ainda, o jogo é *abandonware,* podem fazer o *download* do jogo de graça e dentro da legalidade.

Gonçalo Tordo

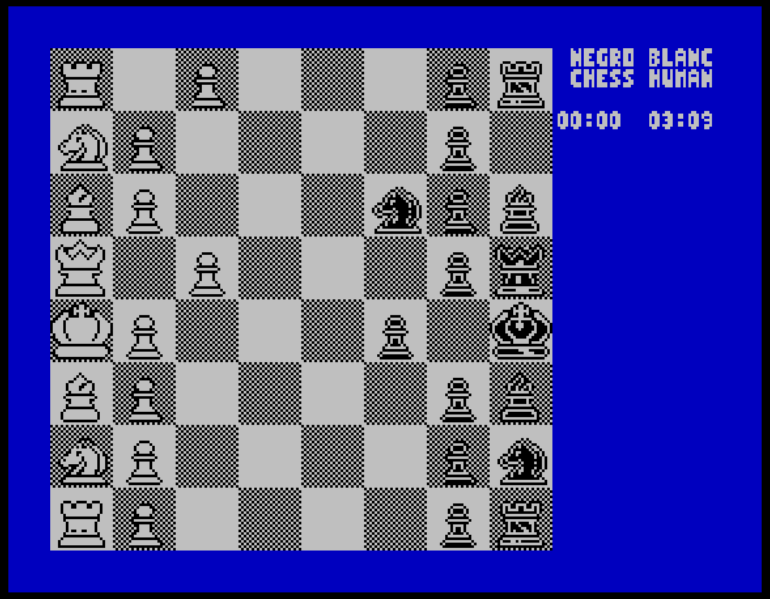


DUNE 2
1992 - PC

JOGABILIDADE	4+	SOM	5
GRÁFICOS	5	LONGEVIDADE	4

5

THE CHESSMASTER 2000



DROSOFT

THE SOFTWARE TOOLWORKS

GAMART

Xadrez é um jogo de tabuleiro de natureza recreativa e competitiva para dois jogadores ou mais, sendo também conhecido como Xadrez Ocidental ou Xadrez Internacional para distingui-lo dos seus predecessores e de outras variantes da actualidade. A forma actual do jogo surgiu no Sudoeste da Europa na segunda metade do Século XV, durante o Renascimento, depois de ter evoluído das suas antigas origens persas e indianas. O Xadrez pertence à mesma família do Xiangqi e do Shogi e, segundo os historiadores, todos eles se originaram do Chaturanga, que se praticava na Índia no Século VI d.C.

O xadrez é um dos jogos mais populares do mundo, sendo praticado por milhões de pessoas em torneios (amadores e profissionais), clubes, escolas, pela Internet, por correspondência e informalmente.

Características de arte e ciência são encontradas nas composições "enxadrísticas" e em sua teoria que abrange aberturas, meio-jogo e finais, as fases em que subdividem o transcorrer do jogo. O xadrez, por ser um jogo de estratégia e táctica, não envolve o elemento sorte. A única excepção, nesse caso, é o sorteio das cores no início do jogo, já que as brancas sempre fazem o primeiro movimento e teriam, em tese, uma pequena vantagem por isso. Essa teoria é suportada por um grande número de estatísticas, embora alguns especialistas não aceitem a existência de tal vantagem.

Naturalmente, sendo um jogo tão popular teve já imensas conversões para todos os sistemas e o ZX Spectrum, não foi, naturalmente excepção! Em The ChessMaster 2000 o jogador é presenteado com bons gráficos e boas animações sendo todo o resto "palha". Ou seja baseia-se apenas no gosto ou não do jogador por xadrez.

Universo Spectrum

CHESSMASTER
1985 - ZX SPECTRUM

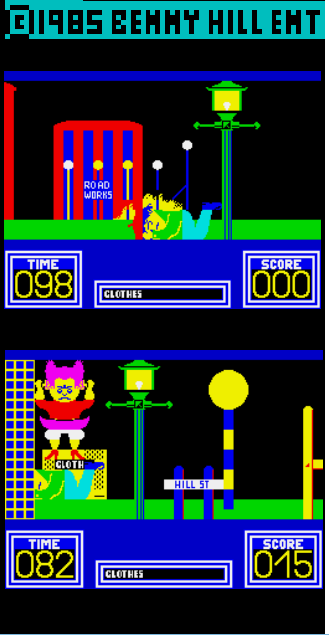
JOGABILIDADE	4+	SOM	1
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	4+

3



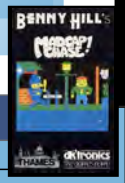






Benny Hill foi um actor cómico britânico, famoso sobretudo pelo seu programa de televisão *The Benny Hill Show*. A melhor memória que eu tenho do programa é a de um segmento em que Benny e um amigo eram Lixeiros tão entusiasmados pelo seu trabalho que punham tudo dentro do camião do lixo, desde lixo propriamente dito a mobiliário em bom estado e a velhotas em cadeira de rodas.
Outro chamariz do programa seria a inclusão de belas inglesinhas em trajes menores…que agora teriam idade para ser nossas avós.
O Show apresentava conjuntos de segmentos cómicos que envolviam muitas vezes perseguições a pé, em câmara rápida, acompanhadas pela famosa música do programa que toda a gente já está farta de ouvir.
Ora o jogo lançado em 1985 para o *ZX Spectrum* parece basear-se nessas perseguições pois tomamos controlo das acções de Benny que tem de roubar roupa e fruta sem ser apanhado.
Os gráficos deste jogo são bastante bons para a altura visto que a produtora, *DK'Troniks*, optou por seguir o mesmo estilo gráfico do seu sucesso anterior (um jogo do Popeye) em que as personagens têm um tamanho bastante maior do que é habitual neste tipo de jogos, o que lhes permite um grande nível de detalhe.
O som é quase inexistente mas talvez isso até tenha sido um acto de piedade dos criadores do jogo visto que ouvir continuamente uma versão 8 bits da canção-tema do programa deve ser duro…
Em termos de jogabilidade em si… era má! Bastante má mesmo! Os personagens correm muito lentamente (completamente ao contrário do que acontecia no programa de televisão) e este é um jogo que penso ter sido ambicioso demais para a época…porquê? Porque todo o jogo consiste em mover Benny entre 4 níveis de profundidade para que ele possa evitar os obstáculos na rua e o agricultor, a senhora da roupa e o sinaleiro carrancudo (seus arqui-inimigos) enquanto ele rouba roupa interior e fruta. Num jogo com gráficos puramente bidimensionais numa perspectiva completamente lateral é quase impossível perceber se uma cabine telefónica se encontra no plano mais próximo ou no mais afastado sendo a decisão tomada muitas vezes simplesmente ao calha. Ainda por cima os objectos "misteriosamente" mexem-se sozinhos por isso não adianta decorar o plano de cada um porque numa segunda passagem já não será o mesmo. Se existe um jogo absolutamente relevante de ter um remake em versão 3D estereoscópico é este pois em 2D ele simplesmente não funciona. Saísse uma nova versão de *Benny Hill Madcap Chase* para a *3DS* e seria um jogo simples (e repetitivo à brava) mas perfeito para demonstrar as potencialidades do 3D a nível de jogabilidade pois, efectivamente seria simples de perceber para onde nos deveríamos deslocar.
E nada me tira da cabeça que este terá sido um precursor de *GTA* pois os ingredientes base de roubo e perseguições já lá estavam todos…. Duma forma mais inocente e a pé.

João Sousa



BENNY HILL'S M.C.
1985 - ZX SPECTRUM

JOGABILIDADE	2	SOM	1
GRÁFICOS	5	LONGEVIDADE	2



VS





Em 1987 a *Nintendo* adaptou o jogo arcade de boxe *Punch-Out!!* para a *NES*. Para assegurar mais jogadores deu-lhe o nome *Mike Tyson's Punch-Out!!*. Quem conseguisse chegar até ao fim no jogo, iria ter a oportunidade de lutar contra um Mike Tyson animado. Em 1990 o contrato da *Nintendo* com Mike Tyson acabou e tiveram de retirar o nome dele do jogo tal como substituir o personagem por outro chamado Mr. Dream.

Neste jogo controlamos um desconhecido Little Mac que tem como objectivo estar entre os melhores lutadores de boxe do mundo. Ao nosso lado temos o treinador Doc Louis. Os comandos são simples e intuitivos. Botão A para dar um murro com a mão direita e botão B para dar um com a esquerda. Em termos de gráficos, este jogo puxa pela *NES* até ao limite. Era raro ver personagens tão detalhados na altura. Os efeitos sonoros captam o essencial conseguindo transmitir os murros e as risadas dos adversários.



Este é considerado um dos melhores jogos da *NES.* Existem duas razões para tal: a primeira poderá ser o facto de este não ser um simples jogo de luta de boxe em que consiste dar murros sem parar até o adversário cair. *Mike Tyson's Punch-Out!!* é mais um jogo de estratégia ou puzzle, por assim dizer. Cada adversário segue um padrão próprio e cabe-nos a nós estudá-lo e tirar o maior partido daí. É necessário muita paciência e o timing certo, mas sempre que conseguirmos derrotar um adversário não conseguimos deixar de sentir que cumprimos mais uma missão.



Uma particularidade a salientar é que muitas das vezes os adversários lutam de uma forma considerada ilegal em qualquer outra luta de boxe. A outra razão é o facto de cada um dos personagens ter uma personalidade própria e isso faz com que eles fiquem mais facilmente na memória de cada jogador. Todos eles seguem estereótipos étnicos de uma forma bastante exagerada, mas cómica ao mesmo tempo (destaco o espanhol Don Flamenco que dá uns passos de dança flamenca antes de cada ronda). E aqui vem a banda sonora. O tema principal de cada um dos adversários vai ao encontro do estilo de música do país de origem desses.

Em 1994 saiu o excelente Super *Punch-Out!!* para a *SNES* e desde então os fãs têm pedido mais um título desta saga. Em 2009 os pedidos foram ouvidos e saiu para a *Wii Punch-Out!!*. Este é mais um remake do que propriamente uma sequela, mas será isso algo negativo? A fórmula de combate é a mesma, os adversários, todos eles











conhecidos (excepto um). As semelhanças podem ser muitas, mas também é verdade que a versão da Wii sofreu melhorias e progressos consideráveis em todos os aspectos. Os personagens ganham aqui uma personalidade ainda maior graças aos novos gráficos. Sempre que enfrentamos um novo adversários é-nos mostrado uma pequena introdução desse. Aqui os estereótipos são puxados até ao limite. Nessa introdução observamos o já mencionado Don Flamenco de rosa na mão num campo onde se praticam as touradas, o índio Great Tiger a sobrevoar o seu país de tapete voador tal como nas histórias de mil e uma noites, o francês Glass Joe em frente à Torre Eiffel em Paris, o turco Bald Bull a tomar um banho turco, etc. Mesmo durante as lutas podemos ouvi-los a falar as suas línguas de origem.
Quanto à banda sonora de *Punch-Out!!*, o tema principal da *NES* foi recriado treze vezes (uma versão diferente para cada adversário), mais uma vez, estereotipado ao máximo. A melodia pode ser a mesma, mas a guitarra espanhola e castanholas na versão de Don Flamenco, os bongos na versão de King Hippo, rei da Ilha Hippo ou a versão do alemão Von Kaiser que mais parece ter saído de uma marcha de exército, tornam cada uma das versões única e independente das outras.
É verdade que o próprio tipo de luta é muito semelhante à da *NES,* sendo que numa primeira volta os adversários apresentam os mesmos truques usados na "velhinha consola". Felizmente temos a segunda volta (''Title Defense Mode''), onde os adversários possuem novos truques debaixo da luva de boxe e aí sim, o jogo torna-se verdadeiramente desafiante. O nível de dificuldade de *Punch-Out!!* remete-nos mesmo para os jogos da *NES* que na altura exigiam muito dos jogadores. Temos uma novidade: o "Exhibition Mode". Esta "tarefa" é mesmo só para os mais experientes pois é-nos dada a missão de vencer um adversário seguindo certas regras, como por exemplo, derrotar Glass Joe com apenas cinco murros. Outra novidade é o "Multiplayer Mode". Pela primeira vez podemos lutador contra um amigo nosso. Ambos jogam como Little Mac ganhando a possibilidade de se transformar em Giga Mac. Podemos jogar esta nova versão com o *Wii Remote* e *Nunchuck;* usando a *Balance Board* ou apenas o *Wii Remote* na horizontal de forma a parecer um comando da *NES.*
Fãs da versão antiga vão adorar esta recriação fantástica. No entanto, não podemos deixar de sentir (nem que seja um pouco) que gostaríamos de ter encontrado alguns adversários novos

Luís Filipe Teixeira



Videojogos & banda Desenhada

O que a banda desenhada pode trazer a um jogo?

Tenham em conta o estereótipo Gamer que vemos nas séries e filmes. Normalmente um rapazito borbulhento que, à falta de sorte nos amores, refugia-se no seu quarto com dois grandes amores: Videojogos e Banda Desenhada. Evidentemente este estereótipo não é o retracto real da comunidade mundial de jogadores, que está cada vez mais diversificada em faixa etária e onde até já existem bastantes Gamers do sexo feminino.

Mas falando mais dos Geeks tradicionais, à primeira vista não poderia existir nada melhor do que videojogos baseados em Banda Desenhada, certo? O género de super heróis é algo que na sua essência se presta facilmente a uma conversão para videojogo pois propõe-nos encarnar personagens com poderes que tornam a jogabilidade potencialmente aliciante (raios ópticos, super força, trepar paredes, voar…) e dar porrada a um número absurdo de criminosos (no mundo do crime num jogo o problema do desemprego nunca se põe em questão).

Na geração da *Mega Drive* eu comprava todos os videojogos que encontrava com super heróis e às vezes eram óptimas surpresas como *X-men2 Clone Wars*, outras péssimas como *Justice League Task Force* (que terá sido provavelmente o pior jogo de luta que já me passou pelas mãos).

Alguns destes jogos aproveitavam a estética de BD para criar cut scenes estáticas com bom aspecto (para as potencialidades da altura) mas, fora isso, a adaptação era feita relativamente ao conteúdo (os heróis em si) e não ao meio de onde provinham (a Banda Desenhada). *Comix Zone* é um jogo de referência precisamente por ser original ao adaptar a estética e estilo narrativo da Banda Desenhada na própria jogabilidade. O jogo conta a história de um ilustrador, Sketch Turner, que é sugado para dentro do seu próprio livro (obra do vilão da história). Sketch tem que salvar uma donzela em apuros e voltar à realidade enquanto vê a sua vida dificultada por novos adversários que vão sendo desenhados no cenário pelo maléfico Mortus. A forma como progredimos nos níveis é o elemento mais criativo do jogo pois basicamente vamo-nos deslocando de vinheta em vinheta (cada quadradinho) ao longo da página tendo às vezes até que rasgar a "parede" da vinheta para progredir. Existe um nível específico em que Mortus põe a página a arder e temos que progredir o mais depressa possível pelos quadradinhos até conseguir passar para a folha seguinte.

Actualmente é difícil fazer uma distinção clara entre adaptação de Banda Desenhada num videojogo ou adaptação de um filme pois a maioria dos heróis da *Marvel* e *DC Comics* têm tido adaptações cinematográficas e, assim sendo, os









jogos são na sua maioria adaptações dos filmes. Dessa forma acabam por ter o tratamento comum das restantes adaptações cinematográficas a jogo, são obras apressadas e, consequentemente com uma série de falhas.

Existem porém algum sucessos críticos recentes de jogos baseados directamente em heróis e sagas famosas de BD como é o caso de *Batman Arkham Asylum*, considerado um dos melhores jogos lançados em 2009.

Madworld para a *Wii* é também um exemplo interessante da utilização directa da estética de BD, mais particularmente como referência directa ao estilo visual dos livros *Sin City* de Frank Miller.

Infelizmente, até agora, Comix Zone nunca teve uma sequela mas *Comic Jumper*, para a *Xbox Live*, é um jogo bastante divertido que conta a história original de um herói que vê o seu livro cancelado e tem que fazer aparições em vários tipos de Banda Desenhada de forma a alcançar novamente o sucesso.

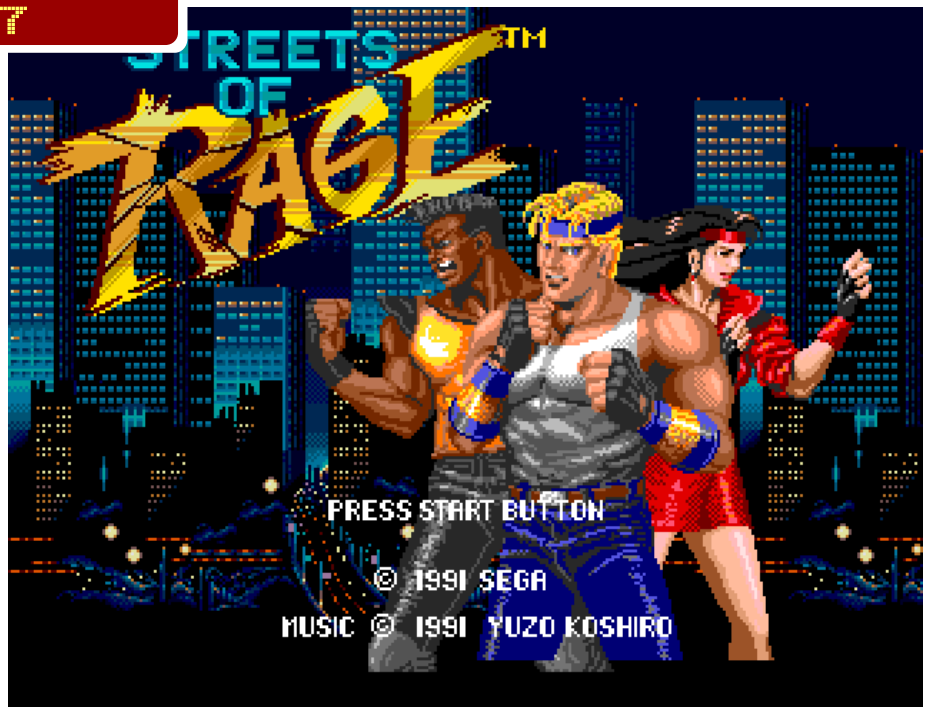
Essas passagens por diversos livros vão desde os comics (americanos) aos Manga (japoneses) e o grafismo do jogo altera-se consoante o género proposto sendo que, por exemplo, na passagem pelo universo Manga, a imagem passa a ser a preto e branco e, em vez de se percorrer o caminho da esquerda para a direita (como é comum nos jogos 2D), percorre-se no sentido inverso (como referência à leitura oriental que se processa no sentido da direita para a esquerda).

Concluindo, a Banda Desenhada pode trazer aos videojogos não só uma quantidade impressionante de diferentes heróis ideais para jogos de acção e aventuras. Por outro lado, pode dar também a hipótese da adaptação estética e narrativa dos pressupostos inerentes à BD em contextos interactivos. Ambientes que simulem a estética 2D ou o formato de “vinhetas” , legendas e onomatopeias, são tudo elementos que podem tornar a acção mais dinâmica e expressiva.

Os videojogos tentam parecer-se cada vez mais filmes e, alguns têm conseguido bons resultados nessa vertente mas isso não significa que outros estilos não possam ser utilizados. Existem diversas fontes de inspiração para criar um videojogo e algumas fontes mais inesperadas poderão trazer alguma frescura necessária a um mercado que vive de muita repetição e imitação do que já foi feito.

João Sousa

Streets of Rage





«Pim bang trang aaaaahh pum bong clang ahhhhhhh puff trong bang trang ahhhhh bong»

A Mega Drive é sem dúvida a consola mais nostálgica para os portugueses e muitos recordam com saudade o extraordinário bundle que incluía o Sonic e o excelente "Mega Games II" que continha, num só cartucho: Shinobi, Golden Axe e Streets Of Rage. Estes dois últimos jogos inserem-se exactamente no mesmo género, "beat'em up" ou "brawler" e não é certo qual seria exactamente o melhor jogo.

Pondo a imparcialidade de lado, para mim, Streets of Rage é sem dúvida o melhor jogo no género que se insere, sendo provavelmente o jogo que mais vezes acabei em qualquer consola. Isto não por ser um jogo fácil mas sim por ter uma dificuldade suficientemente bem doseada que o torna desafiante mas não frustante (um dos problemas do Golden Axe).

Numa introdução simples descobrimos que um sujeito qualquer domina a cidade e cabe a Axel, Adam ou Blaze dar cabo dele e do seu numeroso bando de delinquentes. Este enredo básico não tem grande importância pois o que interessa mesmo é a jogabilidade.

O jogo resume-se a dar pancada a tudo que nos aparece à frente num óptimo exercício para desenvolver os polegares! Cada um dos três personagens seleccionáveis tem um estilo de luta diferente, sendo Axel provavelmente o mais consistente o único personagem que se manteve como protagonista nos três jogos da série.



A forma de jogar, tal como na maioria dos jogos da época não podi a ser mais intuitiva e simples. Com o botão C salta-se, com o B dá-se murros e pontapés e com o A pede-se a ajuda preciosa ao carro de polícia que bombardeia todo o local (sorte a nossa nunca nos acertar) Temos que passar 8 níveis enfrentando lacaios cada vez mais desenrascados já para não falar dos Bosses que são ossos duros de roer com destaque para os "gémeos gorduchos cuspidores de fogo" e as "raparigas saltitonas".
A jogabilidade é quase perfeita, simples e divertida. É irritante apenas quando carregamos acidentalmente no A gastando desnecessariamente a ajuda preciosa do nosso amigo no carro de polícia.

Por fim chegamos ao Big Boss Mr. X que dá-nos a hipótese de nos unirmos a ele. Esta escolha pouco convencional é divertida apenas se jogada com um amigo pois teremos

Streets of Rage







um confronto de um contra o outro (como se já não o tivéssemos feito em várias ocasiões ao longo do jogo). O crime não compensa pois se formos por esta via, depois do resultado da luta somos forçados a voltar dois níveis atrás e livrar-nos dos ressuscitados capangas até chegar à verdadeira batalha final com o Mr. X (que felizmente guardou as munições todas para si ou seria bem mais complicado enfrentar o seu exército se todos estivessem equipados com armas de fogo).

Os gráficos são bons para a altura e não se aguentam mal vistos hoje em dia. São Perfeitamente funcionais, com um bom detalhe e design de personagens. É um clássico imediatamente reconhecível.
A banda sonora é bastante boa, basta ouvi-la para recordar imediatamente o jogo. Há que dar destaque aos temas dos Bosses, particularmente motivadores para alegremente dar cabo daqueles tipos. Os efeitos sonoros são de qualidade um pouco duvidosa mas isso só acrescenta mais alguma nostalgia ao jogo.



Streets of Rage era um jogo obrigatório em 1991 e ainda é um jogo muito recomendável agora, principalmente jogado com um amigo

Numa nota final para os fãs da série, está quase pronta uma versão freeware do jogo chamada "Streets of Rage Remake". É um projecto de fãs para fãs que contará com o impressionante número de cerca de 100 níveis e 18 personagens à escolha! Mais informações aqui.

João Sousa



Streets of Rage
1990 - MD

JOGABILIDADE	5	SOM	5
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	5

5

Streets of Rage

DIOGO CUNHA



Comer comida encontrada no chão da rua é bom para a saúde. E ainda dizem que os videojogos de hoje em dia são maus exemplos para as crianças.E por falar em crianças, *Streets of Rage* era um verdadeiro "party game" para mim e para os meus primos nos anos 90. O jogo destacava-se de outros jogos a que estávamos habituados (como *Sonic* e *Lion King*) por ter um aspecto bastante negro e "realista".

Jogado hoje com olhar de adulto (e de estragar a minha infância ao perceber que afinal o condutor do carro da policia não é o *Robocop*), continua a ser um jogo árcade bastante recomendado para dois jogadores à procura de umas boas horitas de diversão.



Streets of Rage
1990-MD

JOGABILIDADE	3	SOM	4
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	5

4

JORGE FERNANDES



Streets of Rage marcou sem dúvida a história da *Mega Drive* ao melhorar um estilo que estava a fazer furor na época, o side-scrolling beat 'em up. Embora não tivesse tanta variedade de ataques especiais como por exemplo o *Golden Axe*, a sua acção frenética, variedade de personagens grande música, e boa jogabilidade em modo co-op tornaram-no num título imprescindível para os fãs da *Mega Drive*. O jogo apenas peca pela pouca diversidade de inimigos, sendo que muitos são apenas clones dos anteriores mas com roupa ou tons de pele diferentes, mas era uma das limitações da época...



Streets of Rage
1990-MD

JOGABILIDADE	4	SOM	4+
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	4

4

GONCALO TORDO



Streets of rage (*SOR*) não tinha os melhores gráficos que a *Mega Drive* podia oferecer, mas quem o jogou sabe que isso nunca foi um factor, o combate era o melhor que se encontrava na época numa consola, até podiam jogar duas pessoas ao mesmo tempo, algo raro para um Beat´em up para as consolas.

A música techno é muito boa, deixa-nos cheios de energia e com vontade de continuar o jogo e até combina com o tema de clubes nocturnos, isto é uma proeza para uma consola que não ficou famosa pelo audio.

Já agora, sou o único que sempre achou que a cidade de *SOR* faz lembrar Portimão ou Albufeira?



Streets of Rage
1990-MD

JOGABILIDADE	5	SOM	5
GRÁFICOS	3+	LONGEVIDADE	4+

4

Antepassados dos comandos de movimento [recentes]

Ao longo dos últimos anos e meses, tem existido muitas discussões sobre a *originalidade* dos comandos de movimento das três principais empresas do sector. Evidentemente, muitos fãs e seguidores reclamam para a sua *adorada*, o direito de serem *vítimas* descaradas de plágio, argumentando sobre a primazia e conceito inovador da entidade que defendem. Mas… na verdade a ideia e motivações datam desde os finais da década de 70! Obviamente, muitos dos primeiros protótipos estavam dependentes das limitações tecnologias da época e tinham problemas de concepção. Neste TOP [re]vejam algumas das primeiras tentativas comerciais para comandos de movimento.

IvanFlow

AMIGA JOYBOARD



Muito antes da *Wii Fit*, a empresa *Amiga,* desenvolveu um controlo baseado no balanço do jogador, compatível com a consola mais popular da época – o *Atari 2600*.

O periférico vinha com um jogo [*Mogul Maniac*] e as publicidades tinham como slogan "Olha mãe, agora sem mãos". Possuía também uma pequena entrada para inserir um joystick da consola, permitindo ao jogador ter acesso ao botão de disparo. Naturalmente, a tecnologia foi tão inovadora que poucos jogos eram compatíveis ou fariam sentido serem apreciados numa sessão de movimento corporal.

O *Amiga Joyboard* é certamente um dos controlos mais curiosos para o *Atari 2600* e provavelmente um dos mais originais.

U-FORCE





A *NES* sendo uma das consolas mais populares no mercado norte-americano teve igualmente direito a uma serie de controlos bizarros ou inovadores. Um deles era o *U-Force.*

O periférico detectava os movimentos das mãos através de um painel com sensores de infravermelhos, podendo este ser colocado totalmente na horizontal ou num ângulo de 90º. Trazia igualmente um acessório que podia ser acoplado permitindo transforma-lo numa espécie de joystick de aviação. Apesar de ser ligeiramente compatível com alguns êxitos da consola, como *Top Gun* e *Punch Out*, o controlo não era muito funcional…

Curiosamente, o seu slogan era "Don't Touch/não toques" e foi considerado várias vezes como sendo totalmente apropriado [no sentido em que não é aconselhável a compra deste produto].

SEGA ACTIVATOR





Um dos controlos mais curiosos para a *Mega Drive* era o *Sega Activator*. Um dispositivo que pretendia captar os movimentos do jogador e transporta-los para o jogo.

Desenvolvido com base na tecnologia de infravermelhos e num instrumento musical [*Ligh Harp*] concebida pelo músico Assaf Gurner, este periférico ambicionava ser uma proposta viável para videojogos de luta. Basicamente era um círculo octogonal onde cada um dos vértices possuía sensores de infravermelhos, captando os movimentos do jogador.

As publicidades da época salientavam as possibilidades de reproduzir golpes exactos de artes marciais para interagir em produtos como: *Eternal Champions, Street Fighter, Mortal Kombat, Comix zone*… Curiosamente também foi distribuído em Portugal e a revista *Mega Force* dedicou-lhe um artigo.

Infelizmente a tecnologia ainda não era muito precisa, o controlo ocupava muito espaço na sala e podia entrar em conflito com tectos ou superfícies reflectoras de luz. O preço também era uma atenuante [$80]. Obviamente foi um fiasco, sendo considerado um dos piores controlos de sempre.

Uma loja para os coleccionadores portugueses de jogos e não só!!

A Press Play é uma loja no Porto dedicada ao Coleccionismo de Videojogos. Recentemente festejado o seu primeiro aniversário, a **PUSHSTART** entrevistou Diogo Resende para saber um pouco mais sobre este local de "culto videojogável".

PS – A pergunta da praxe: como surgiu a ideia de abrir uma loja de coleccionismo de videojogos?
DR - O tema surge do meu gosto pelo coleccionismo já de muito novo, a loja surgiu de vendas que inicialmente fazia na Internet dos artigos que comprava para mim mas que por serem repetidos, por encontrar em melhores condições ou por falta de dinheiro acabava por vender, isto tornou-se em vendas frequentes com lucro. Dai até evoluir para a loja é outra (e longa) história.

PS – As consolas e videojogos disponíveis na loja surgem como? Importação? Venda directa?
DR - Posso dizer com toda a certeza que a grande maioria dos artigos foram comprados cá em Portugal, transacções directas. Como é óbvio existem determinados artigos onde são muito raros no nosso país, outros na Europa e em todo o mundo. Por isso nesses casos tem que ser obrigatoriamente importações, que são obtidas na grande maioria por compra directa. Quando alguém volta duma dessas viagens vem recheado de material e faz-se, quase que, um Natal retro na loja.

PS – Aceitam pedidos especiais ou encomendas de coleccionadores desesperados por encontrar um determinado jogo ou consola?
DR - Esse é um dos conceitos base deste espaço. Convidamos qualquer pessoa a visitar a loja e encomendar ou on-line aqui.

PS – Existem muitos coleccionadores de videojogos em Portugal?
DR - Já muitos se deram a conhecer, acredito existirem muitos mais. É um meio que mantém-se muito fechado, estamos ainda a expandir no mercado. Convido a quem coleccionar e ler este artigo a dar-se a conhecer pessoalmente ou através deste formulário.

PS – Pensam expandir-se para outros pontos do País…ou é possível o envio de encomendas para outras localidades?
DR - O envio para outras localidades no país não só é possível como tem vindo a ocorrer cada vez mais frequentemente. Relativamente a encomendas on-line, estamos em vias de expandir um pouco mais durante este primeiro trimestre. Para dar uma noção, nós enviamos encomendas para todo o mundo, os países estrangeiros mais frequentes são Japão, Austrália, Inglaterra e França. Portugal mantém-se o destino mais comum para envio de encomendas.

PS – Pensam que os coleccionadores utilizam os videojogos e consolas antigas apenas como forma de exposição ou realmente para os jogar?
DR - Há coleccionadores de todo género, uns por nostalgia, exposição, prazer, investimento, competição, objectivo de vida, etc. Não sei responder a esta pergunta de forma objectiva porque este é um mercado onde mal começamos a caminhar. Recentemente a loja fez um ano de idade, ainda é uma criança com muito para aprender.

PS - Que tipo de artigos vendem na Press Play? (fora a resposta óbvia – jogos)
DR - Qualquer artigo que seja relacionado ou tangente a jogos. Ex. Posters, autocolantes, pins, publicidades, expositores, consolas, cabos, acessórios, artigos assinados, artigos selados, artigos exclusivos, revistas, panfletos, manuais, capas, arcades, máquinas pinbal, livros, protótipos, filmes, dev-kits, bandas





«A Sega Mega Drive é a consola mais nostálgica para os portugueses»

sonoras, arte, etc. Todos os artigos são possíveis de obter na loja, e todos tem um preço a condizer com a qualidade de preservação, dificuldade de obtenção e taxa de procura no mercado.

PS – O que pensam em relação aos videojogos actuais? São melhores ou piores do que os clássicos?
DR - É injusto fazer uma comparação directa, em cada Era dos videojogos existiu bons e maus jogos de acordo com os parâmetros e recursos disponíveis na altura. Novos tempos, novas tendências. No entanto posso dar a minha opinião pessoal, a minha preferência pende para os clássicos, pois proporcionam um estilo mais puro, original e menos comercial. Sente-se uma certa inocência do mercado e a expansão do mesmo com o passar dos anos.

PS – Qual é a vossa posição relativamente ao acesso a jogos clássicos através de emuladores?
DR - Sou contra a pirataria, mas não sou contra o uso de emuladores como forma de preservar artigos de coleccionismo. Tendo o original, usar emuladores é meramente uma alternativa para o mesmo fim. É também graças a emuladores que certos ports são possíveis.

PS – Qual consideram ser a consola mais nostálgica para os Portugueses?
DR - *Sega Mega Drive* por ter sido bastante comercializada e ser mais facilmente reconhecível pelos portugueses. A grande influência da Sega em Portugal e o facto de as crianças na altura trocarem e emprestarem jogos entre si terão sido algumas das razões para o seu sucesso.

PS – Qual é o tipo de artigo mais procurado pelos clientes da Press Play?
DR – Toda a colecção do *Final Fantasy* é muito procurada sendo difícil de definir apenas um dos jogos da saga como o preferido.

PS – Sabemos que a Press Play não pretende ser um espaço apenas de venda de jogos mas também de convívio e da realização de eventos e torneios. Falem-nos um pouco desta vertente.
DR - A loja é um espaço de convívio / museu / loja. Organizamos pequenos eventos e torneios mensalmente, sem custos para os que nos visitam e ainda oferecemos prémios sempre que possível. Há quem faça turismo pela nossa loja, enquanto outros vem para se divertir ou para competir em multiplayer offline (lado a lado a mandar bocas e cotoveladas). Fazem-se amizades, cria-se proximidade confiança e respeito uns pelos outros. É um espaço que é importante tanto para nós como para os que nos visitam. O nosso objectivo é manter este conceito.

PS - Algo a dizer para os leitores da PUSHSTART?
DR - Jogar uma consola "velha" não significa ausência de diversão nem é igual a aborrecimento. Não subestimem a origem dos jogos de hoje em dia.

DOSBOX

TUTORIAL: DOS-BOX Parte três - Gráficos

Actualmente, estamos a presenciar uma geração de videojogos em que os gráficos, as resoluções e o Anti-Aliasing(AA) parecem ser a ordem do dia, se um jogo corre a uma resolução superior à da norma, ou se o seu AA é algo acima de 2x podem ter a certeza que os seus criadores vão-se certificar que tu estás ao corrente dessa situação.
No entanto, estes avanços também podem ser utilizados (dentro de certos limites) em alguns jogos mais antigos, podendo assim melhorar a sua fidelidade gráfica, como tal apresento um tutorial que permite melhorar ligeiramente os gráficos de jogos MS-DOS utilizando o emulador Dos-Box.
NOTA: Este artigo focar-se-á na versão Windows do Dos-Box 0.74

Primeiro temos de criar um ficheiro de configuração do Dos-Box, para tal temos de escrever na linha de comandos: "config -writeconf dosbox.conf" tal como vemos na imagem [1]
Isto criará um ficheiro de nome "dosbox.conf" na pasta onde o vosso Dos-Box está instalado, cliquem nesse ficheiro e abram-no com o Wordpad, notepad ou outro programa semelhante.

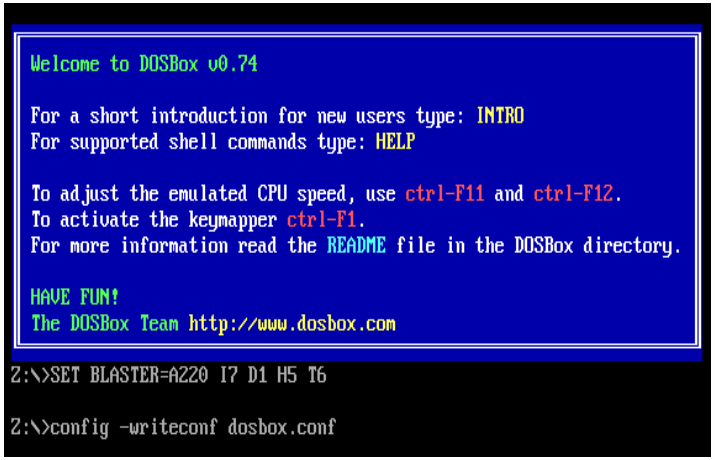
Alterar o Aspect Ratio

Se têm um monitor que corre em resoluções de 16:9 ou qualquer outra que não fosse comum nos PC's dos anos 80 e 90 então é provável que os vossos jogos fiquem com parte do ecrã cortado ou sem imagem, para resolverem este problema procurem a linha "aspect=false" e mudem-na para "aspect=true"tal como vêm na imagem [2].

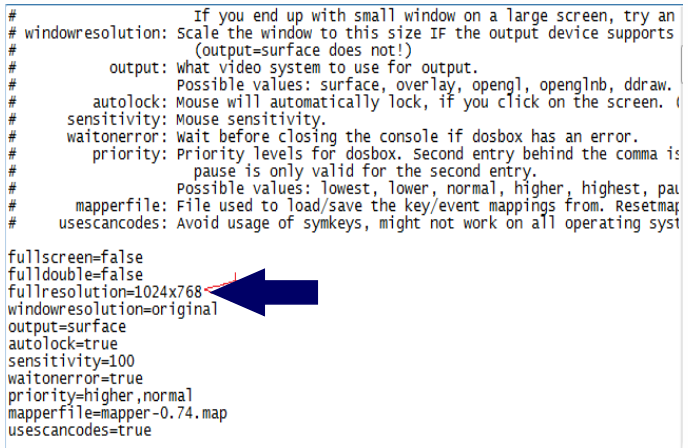
Desta forma o Dos-box "estica" a imagem do jogo mas sem a distorcer eliminando assim as barras pretas no topo e no fundo do ecrã

Aumentar a resolução e colocar um filtro de AA

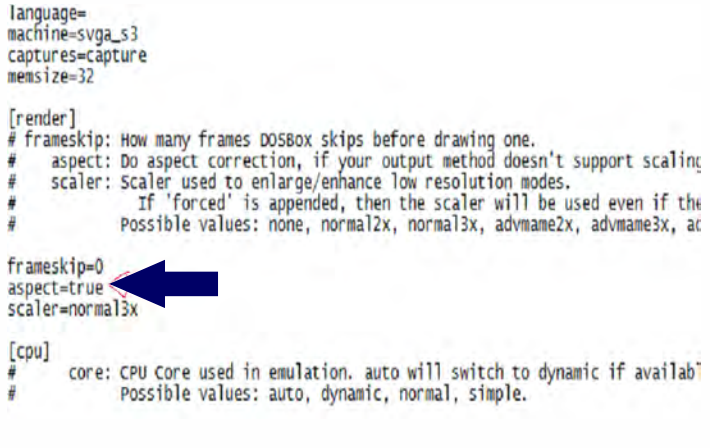
O passo seguinte serve para aumentar o nº de pixeis a que cada jogo pode correr e colocar-lhe por cima um filtro que servirá



1 Após a instalação do DOSBOX devem ter acesso a esta janela.



2 Se procederam correctamente, esta imagem deve aparecer nos vossos monitores.



3 Efectuem estas alterações para melhorar alguns aspectos gráficos.

TUTORIAL: DOS-BOX Parte três - Gráficos

de Anti-Aliasing, esta medida diminui os "jaggies" nos jogos 3D assim como a "granulação" em muitos dos jogos 2D, tenham em atenção no entanto que o *Dos-Box* apenas irá correr os jogos na resolução máxima permitida pelo vosso monitor e pelo próprio jogo, como tal as diferenças gráficas variam de jogo para jogo.

Abram de novo o ficheiro .conf e façam as seguintes alterações, na linha "fullresolution=original"substituam por "fullresolution=1024x768".**[3]**

Se sentirem-se confiantes podem tentar uma resolução superior, mas tenham em atenção que muitos jogos DOS não correm a partir de certas resoluções

Agora vamos acrescentar o filtro gráfico, procurem no ficheiro a linha "scaler=normal2x" e no seu lugar coloquem: "scaler=hq3x"

Finalmente, salvem o vosso trabalho e experimentem os jogos, deixo abaixo alguns exemplos de jogos com todas as alterações feitas, em alguns casos as diferenças foram muito notórias, noutro são quase imperceptíveis.

Gonçalo Tordo

Antes







Depois



Diferenças mínimas, as paredes ficaram um pouco menos "borradas", a arma e a mão do nosso protagonista ficou menos "quadrada" nas bordas.



Diferenças muito notórias, os "jaggies" são muito menos frequentes e em muito menor quantidade na nossa personagem principal.



Tal como no *Alone in the Dark* os gráficos estão muito mais suaves e lisos, os jaggies ainda são muitos, mas em menor quantidade do que antes.



iCADE = ARCADE + iPAD

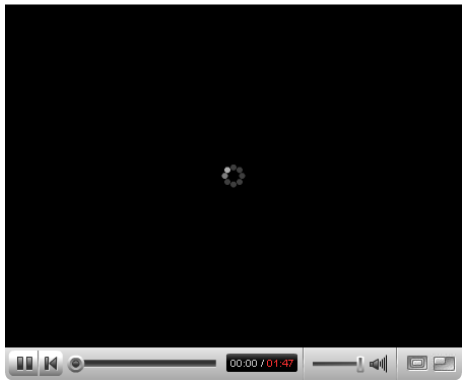


Mais uma vez a **PUSHSTART** andou à procura de algo que viesse reanimar a vossa alma retro, e eis que após alguma pesquisa encontramos o que poderíamos chamar a adaptação da tecnologias actuais ao contexto retro.
No fundo colmatar as nossas necessidades de sentir aquela paixão dos tempos em que as salas de jogos faziam as nossas delicias diárias e onde gastávamos praticamente todo o dinheiro da senha da cantina da escola nas máquinas de jogos.
Neste caso - e como podem ver pela imagem – trata-se de mais um produto para a marca *Apple*, desta vez criado pela *ION-Audio* para o *iPAD,* e devo dizer que todos aqui na redacção adoramos o conceito e a ideia original.

Deram-lhe o nome de *iCADE* , e é literalmente uma maquina de vídeojogos em ponto pequeno criada para receber o *iPAD* e jogar os jogos ao velhinho estilo arcade. Como sabemos muitos dos jogos usam os normais comandos “touch” do *iPAD* mas a produtora garante que podem ser jogados muitos dos actuais videojogos. A *ION-Audio* já tratou de efectuar diversas parcerias inclusive com a *Atari* onde já estão disponíveis os mais conhecidos jogos retro como o *Space Invaders* ou *Asteroids.* Foram igualmemte efectuadas parcerias com produtoras de jogos a quem será disponibilizara uma ferramenta para suportarou adpatar *software* para o *iCADE.*

O *iCADE* estará disponível já esta primavera por cerca de €99 e podem encontra-lo aqui.

Tommaso Veronesi



Cliquem neste vídeo para verem mais produtos *Ion*

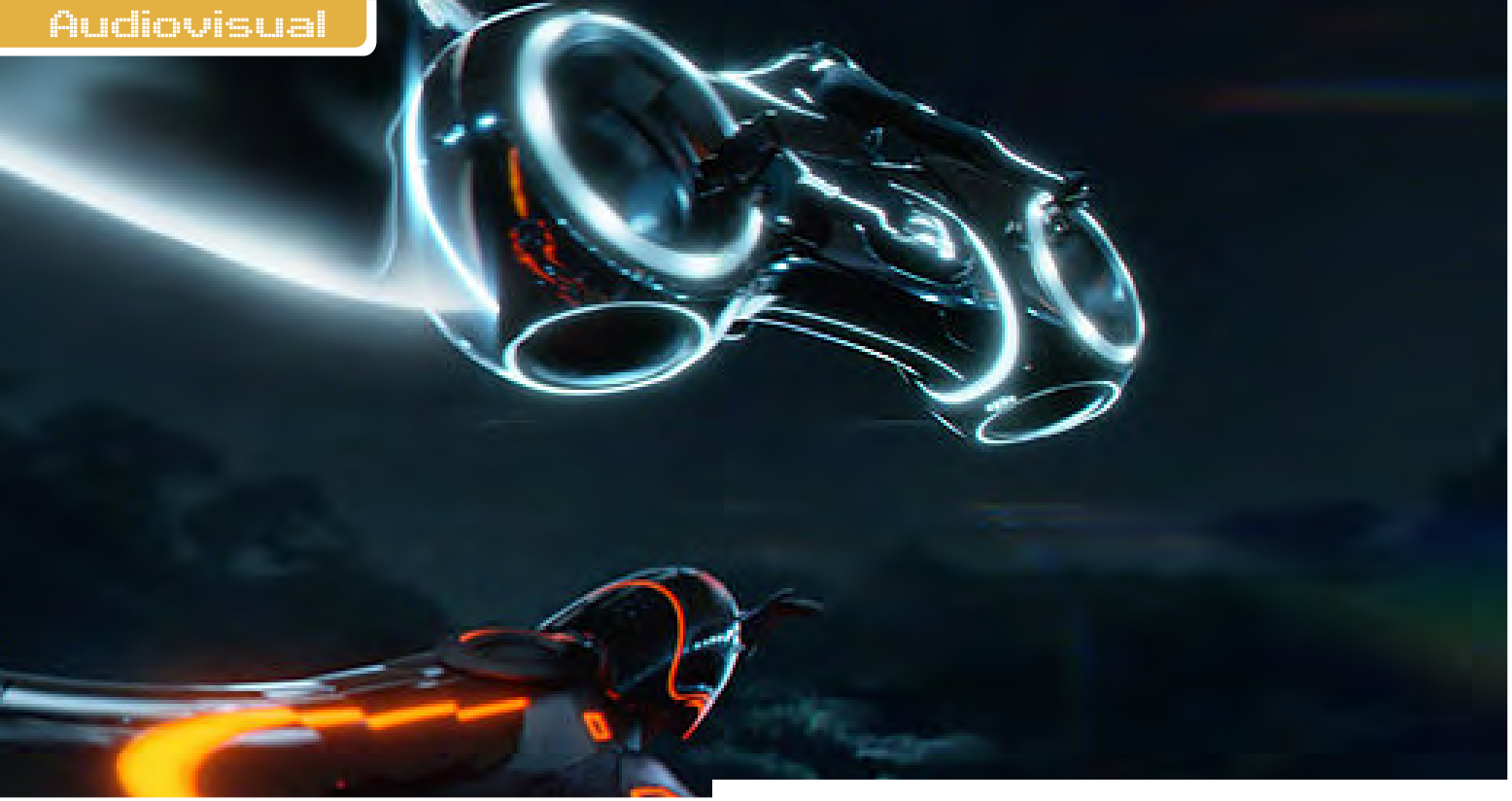


28 anos de espera, mas finalmente foi lançada uma sequela a um dos filmes de culto mais emblemáticos de sempre de ficção científica, TRON. O seu nome é TRON Legacy, e foi sem dúvida uma grande escolha, pois faz jus ao legado que o seu predecessor deixou na história do cinema. TRON Legacy vem desta forma tentar preencher um vazio enorme deixado por TRON, e apenas o seu anúncio levou os amantes de bom cinema ao delírio… será que o filme consegue agora cumprir com as expectativas muito altas dos fãs?

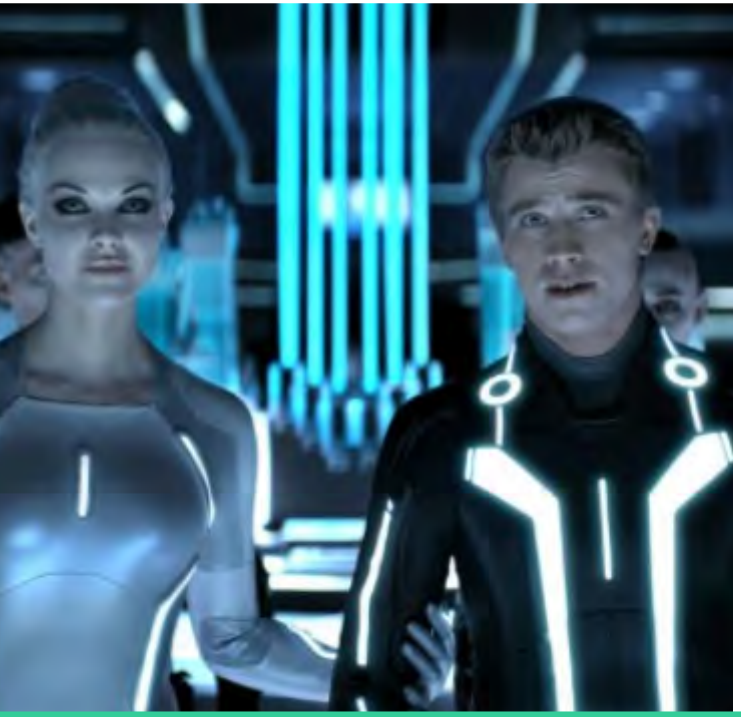
TRON Legacy conta a história de Sam Flynn, filho de Kevin Flynn, e herdeiro do império da Encom. Sam, tendo perdido a mãe precocemente, cresceu apenas com a companhia dos seus avós e do seu pai , o qual dividia o seu tempo entre o trabalho e o convívio com o seu filho. Certo dia, enquanto Sam ouvia o seu pai a contar histórias sobre o TRON, o seu trabalho e os jogos de arcada, Kevin conta-lhe que ele testemunhou um milagre que iria revolucionar o mundo, partindo de seguida para o trabalho… e desde então que desapareceu sem deixar rasto. 20 anos após o desaparecimento do seu pai, Alan, o criador do programa TRON, melhor amigo de Kevin Flynn e algo como um pai adoptivo para Sam, recebe um page oriundo da velha loja de Arcadas Flynn, agora abandonada.

Após tomar conhecimento da mensagem, Sam, embora incrédulo, parte para a investigar, dirigindo-se às arcadas. No meio de muitas memórias, Sam desloca-se para a velhinha arcada com o TRON, onde acabar por descobrir uma passagem secreta que lhe abre os olhos para uma nova realidade, e o coloca mais perto de desvendar o mistério por detrás do desaparecimento do seu pai…

Sendo um fã do TRON original, mal consegui arranjar umas horas livres desloquei-me ao cinema para o ver, e com uma sala esgotada o ambiente estava em grande e realmente sentia-se na pele a ânsia que as pessoas tinham em ver o filme. Bastaram apenas alguns minutos para se confirmar dois dos grandes pormenores desta franchise, a qualidade de imagem e som. Ambos estão simplesmente brilhantes, e conseguem-nos imergir no filme, o que era algo fundamental se tiverem





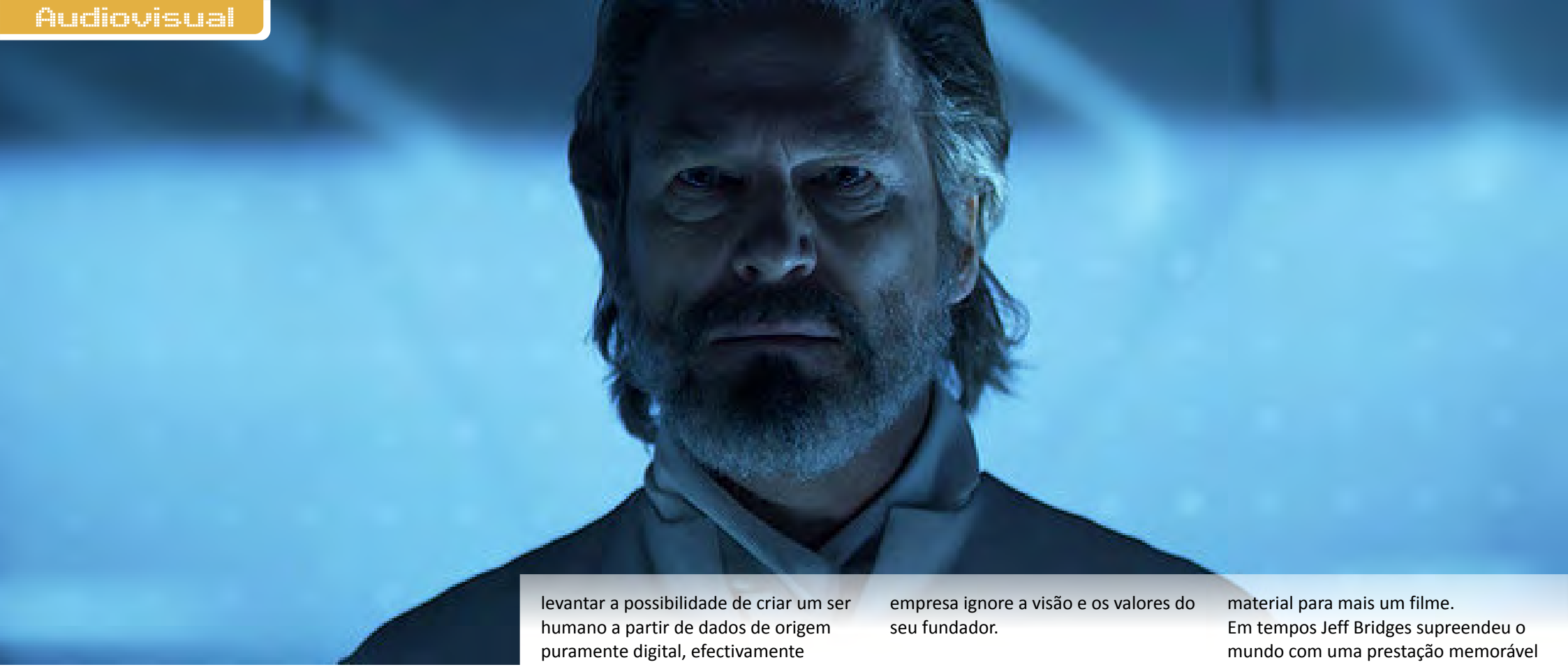


em conta o conteúdo do filme.
Embora a história não revolve tanto em volta dos jogos como o seu predecessor, podemos desde cedo contar com as Disc wars e as lightcycles, o que contribui para o ambiente nostálgico que se formou naquela sala de cinema, prendendo-nos ao grande ecrã.

Grande parte da crítica têm comentado desfavoravelmente o filme em termos de história, dizendo que o seu real valor se encontra nos efeitos especiais, equiparando-o até algumas vezes ao fenómeno do ano anterior Avatar, razão pela qual me interrogo se a sua visão não foi perturbada devido aos óculos 3D…
Admito que esta sequela fique um pouco aquém do original, mas não tanto pela qualidade da história que apresenta, mas sim pela maneira como a faz, dando a ideia de alguma confusão a explanar as ideias principais. Mas não se enganem com comparações sem sentido, pois as ideias estão bem presentes, e dão muito que pensar, variando desde crises existenciais à imperfeição do ser humano.

Um dos aspectos mais interessantes do filme é o confronto entre o CLU e o seu criador Kevin Flynn, onde se expandem uma panóplia de ideias actuais, como o duelo entre a humanidade e as suas criações, elaborando o tema relativo às consequências inesperadas que por vezes as nossas acções têm e a típica arrogância da juventude versus a sabedoria da idade (que também aparece bastante na relação Kevin/Sam Flynn).

A personagem Quorra adiciona bastante profundidade ao filme, desde a criação e do propósito dos Iso's, à capacidade de um programa simular na perfeição a condição humana, levantado questões que variam da razão da vida, como a mesma foi inicialmente criada, e se alguma vez a humanidade a conseguirá reproduzir artificialmente.
Transversal a todo o filme continuam muitos dos conceitos do seu predecessor, como a possibilidade de representar uma vida humana em formato digital, e mais importante ainda conseguir usar essa informação para recriar um ser humano, sendo que esse conceito é então expandido para





levantar a possibilidade de criar um ser humano a partir de dados de origem puramente digital, efectivamente transformando programas em seres humanos. A imperfeição humana, e a nossa dualidade de sentimentos também está bastante presente. De facto fica no ar a ideia que um mundo perfeito apenas poderia existir sem a presença da humanidade. A relação complicada entre pai e filho, baseada no desaparecimento do primeiro também levanta vários dilemas tipicamente humanos, como o facto do filho "neglegenciado" reter bastante amargura, ao ponto de não querer tomar controlo da Encom, empresa deixada pelo seu pai, mas ao mesmo tempo revelando bastante amor e dedicação, não querendo que a empresa ignore a visão e os valores do seu fundador.

Todavia o filme tem também os seus aspectos menos bons, como uma dose de comercialismo e clichés. De facto um dos pormenores que menos gostei foi o programa TRON ter pouca presença no filme, e da sua personagem se ter aproximado a algo semelhante ao Darth Vader. Outra cena claramente comercial foi a do bar, fazendo até lembrar a sua análoga em Matrix. Por isso a história dos Iso's é deixada demasiado em aberto, introduzindo um pouco de confusão no filme. Sinceramente não sei se tal foi propositado ou não, pois acredito que em redor dos Iso's, da Purga, e da própria personagem Zuse exista material para mais um filme.

Em tempos Jeff Bridges supreendeu o mundo com uma prestação memorável em Tron, e voltou novamente a supreender-nos, pois numa altura em que a sua carreira se encontrava em alta abraçou novamente este projecto já esquecido por muitos e desvalorizado por outros, e porque volta a ter uma prestação assombrosa como CLU e Kevin Flynn, algo que é acessível a um número bastante reduzido de actores nos dias de hoje.

Aconselho a todos os fãs do TRON original a irem ao cinema ver este filme, e aos outros todos a verem ambos, pois esta é certamente uma francise de culto que não deve ser deixada de lado.

Jorge Fernandes

Nunca digas Baaaaaaaaaaaanzai!!





Será que é recriar as experiências dos videojogos na vida real? O grupo Mega 64 criou vários vídeos com esse pressuposto mostrando que essa tentativa provavelmente teria resultados bastante ridículos. Pois bem, mas se existe algum lugar do mundo em que a vida pode-se confundir com um videojogo, esse lugar será o Japão! Existem artes marciais? Sim! Existem personagens vestidos de formas improváveis dando gritos loucos de vitória? Sim!

Takeshi Castle é um entre vários concursos japoneses que fez toda a gente olhar para a população do Oriente como uma cambada de loucos…mas muito divertidos!
O concurso propunha uma batalha épica de heróis do povo (em cada edição havia de 100 a 140 concorrentes) contra o louco e tirano Conde Takeshi (o actor mítico japonês Takeshi Kitano). Como vilão genial que era, o seu castelo estava rodeado de armadilhas e desafios improváveis e quase impossíveis de superar. O objectivo dos concorrentes era passar por esses desafios até ao confronto final com o Conde.

Existia por exemplo "o jogo do cogumelo mágico" em que os pobres concorrentes abraçavam, o melhor que podiam, um cogumelo gigante, tentando não escorregar para o poço de lama em baixo. Ou então passar a correr por cima de rolos giratórios (que tem sido imitado em outros concursos de canais nacionais mas esse tipo de coisas só mete piada quando feitas por japoneses). Especialmente letal parecia ser a ponte de pedras que atravessava o rio que os concorrentes tentavam passar a correr… até ao momento em que punham o pé numa das pedras falsas que se afundava e provocava aparatosas quedas e colisões com as restantes pedras. Brutal mas super divertido (porque não nos doía a nós). Num tom um pouco mais calmo, existiam provas ridículas de Karaoke ou desafios de escolher a porta certa ou ser apanhado por um "Mongol" ou outra estranha









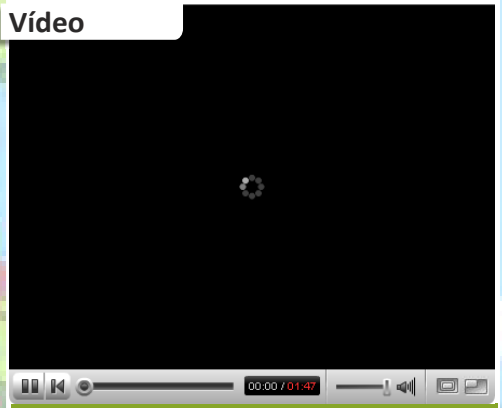
criatura.
Tal como num jogo se perdem vidas, custa a crer como em cada programa os perdedores saiam vivos de lá, mas aparentemente nunca houve nenhum problema grave.

Da centena inicial de valentes heróis (ou simplesmente tolos) chegavam normalmente à última prova apenas cerca de 10. Aí defrontavam Takeshi e os seus capangas pessoais em veículos altamente tecnológicos cujo único ponto fraco eram umas rodelas de papel que tinham que ser furadas com jactos de água (ou, numa fase posterior, por lasers). Apesar do programa ter durado três anos, a dificuldade extrema só permitiu que existissem nove vencedores no total.
Takeshi Kitano afirmou que o seu objectivo era criar algo como um jogo de Super Mario na vida real, daí a loucura, imaginação e diversão presente no concurso.
Este concurso televisivo passou por Portugal nos primórdios da SIC ficando conhecido por cá como “Nunca Digas Banzai!”. A barreira linguística não era problema pois José Carlos Malato e João Carlos Vaz (segundo a Wikipedia) comentavam com imaginação e mestria a acção do programa, tornando-a ainda mais cómica com piadas relativas à sociedade portuguesa e alterando o nome dos protagonistas para “Fuji-moto” e “Fugi-carro”.

É um programa nostálgico para muita gente e existe até um canal no facebook que pede o regresso deste fabuloso “videojogo da vida-irreal”.

João Sousa

Vídeo

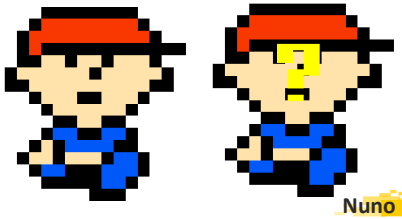


Que melhor forma de testar um jogo do que ouvir a opinião de uma «Mãe»? Este vídeo prova definitivamente essa teoria...



Philosopher Pinto

Em *Earthbound Zero/Mother* para *GBA*,a cara de Ninten é um ponto de interrogação?



Nuno Pinto



SITES & EQUIPAS



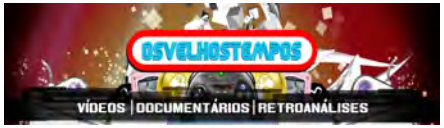
O **RETROGAMING** é um blog que através de análises a jogos retro, e não só, pretende fazer uma ponte entre diversas gerações de jogadores, relembrando o que de bom e inovador se fez há anos atrás e que culminou na cultura gamer dos dias de hoje.

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

Algo se avizinha no horizonte...



Acabou! A última edição digital de coleccionador chega assim ao fim. A partir de agora uma nova fase da **PUSHSTART** se avizinha.

Após esta primeira temporada, descobrimos que existe público desejoso por uma alternativa às edições mais comuns no mercado. Tentamos desde sempre oferecer um produto diferente; estipulamos novas formas de análise (*4x4*, *Old vs New*), uma maior abertura ao mundo retro, divulgação gratuita para projectos portugueses... e claro, as típicas formas de interpretação de conteúdos. Mas, não só, também lançamos *tutoriais,* a nossa *visão* sobre o mercado, a *Tecnologia,* o *Humor*... Tudo isto numa publicação dignitária.

Próximo mês, vamos trazer outras novidades. Ansiosos? Bem, de momento podemos afirmar que a nova imagem e Web site estão em fase de desenvolvimento, e possivelmente algumas ofertas interessantes...
Até lá, guardem todas as vossas edições da **PUSHSTART**, porque agora... São todas edições de coleccionador!

PUSHSTART

Parceiros

FNintendo

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.

RumblePack

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!

new optimism

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
BATMAN
ARKHAM ASYLUM
TETRIS
1PLAYER 2PLAYER
©1989 Nintendo
STARFOX ADVENTURES
START
PUSH START BUTTON
© NIHON FALCOM 1987
PUSH START
AMONG THIEVES
VERSUS
TETRIS
PUSH START
© 1989 Nintendo
DIE HARD
PUSH START
METROID PRIME
THE LEGEND OF ZELDA
LINK'S AWAKENING
Pokémon
PUSH START BUTTON
PUSH START KEY!
PRESS START BUTTON
PUSHSTART
novamente em Março
Próximo mês com NOVA imagem!!