8º
GRATIS
FREE

PUSHSTART

Especial: 25 anos de Zelda | **Visão:** Aspirante n.º2 | **Tutorial:** dicas para derrames de bateria em circuitos | **E muito mais!**



TOP 3 | 4x4=? | Old vs New | REVIEW



ZX Spectrum
Modelos preferidos!



Mortal Kombat
Revisto em 4 opiniões



Mario Kart
Karts e... carapaças!

Kirby
Railworks2
CSI: Unsolved
Another World
Luigi Mansion
Total Eclypse

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.

BENNY HILL'S M.C.

1985 - ZX SPECTRUM

JOGABILIDADE	2	SOM	1
GRÁFICOS	5	LONGEVIDADE	2

2

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





Jogos Grátis! Ao longo da revista podem encontrar estes icons verdes, após clicarem nestes obteram o jogo correspondente, totalmente gratuito!

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

Coordenação editorial
Jorge Fernandes, IvanFlow

Redactores[contactos]
IvanFlow [ivan@revistapushstart.com]
Jorge Fernandes [jorge@revistapushstart.com]
João Sousa [joao@revistapushstart.com]
Gonçalo Tordo [gtordo@revistapushstart.com]
Ricky [ricardo@revistapushstart.com]
Tiago Lobo Dias [tiago@revistapushstart.com]
Nuno Pinto [universospectrum@gmail.com]
Mário Castanheira [universospectrum@gmail.com]
Marco Cruz[marco@revistapushstart.com]
Hugo Freitas[hugo@revistapushstart.com]
Diogo Cunha [diogo@revistapushstart.com]
Hugo Gomes [hugogomes77@gmail.com]
Luis Filipe Teixera [luisft@revistapushstart.com]
Margarida Cunha [marrrga@revistapushstart.com]
André Santos [andre@revistapushstart.com]

Projecto gráfico
IvanFlow/FlowDesign

Marketing
Tommaso Veronesi[marketing@revistapushstart.com]

email [sugestões]
info@revistapushstart.com

Periodicidade
Mensal

Edição
Volume 8, de Abril de 2011

EDITORIAL

3DS ou talvez não...

Este mês, apesar de quase toda a imprensa especializada estar concentrada na nova *3DS*, nós decidimos ser diferentes! Decidimos abordar outros temas dos videojogos e realçar que nem tudo na indústria revira em torno do *Hype!* Mas, estejam descansados, porque analizaremos a nova consola da *Nintendo* na altura ideal e fora das euforias de lançamento.

Abrimos esta edição com a presença de novos membros na nossa equipa, que estão a dar um contributo significativo, não só para a **PUSHSTART,** mas, também na comunidade Portuguesa de gaming.

Com um simples clique podem ler o especial de 25 anos de Zelda, o clássico Mortal Kombat, o rencontro com o Mario Kart, mais jogos gratuitos, tutoriais de reparação... enfim, temas não faltarão para vós acompanhar neste Abril! Por isso, dentro de momentos **PUSHSTART** para começar!

PUSHSTART

Índice

Antevisão

Noticias

Actual
- Kirby Epic Yarn
- Railworks 2
- CSI: Unsolved
- Jogos telemóvel

Retro
- Luigi's Mansion
- Another World

Brevemente

OLD vs NEW
Super Mario Kart
Vs Mario Kart Wii

Especial
Zelda
25 anos de aventuras

4x4=16
Mortal Kombat
4 opiniões, 4 pontuações

Top
ZX Spectrum
Modelos favoritos

Brevemente

Brevemente

Visão
- Aspirante n.º2

Tutorial
- Reparação em motherboard's e circuitos

Humor

Game over
- Sites + Equipas
- Parcerias

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

Playstation

Lançamento da PS Tablet no verão



O CEO da *Sony* terá revelado ao jornal japonês *Nikkei* que a empresa tenciona lançar um *tablet* já no final do Verão. Entre algumas especificações encontram-se a integração do *Android 3.0*, um processador *Tegra 2* e um ecrã de 9.4 polegadas, com resolução de 1280 x 800 pixels.

Um forte atractivo será, sem dúvida, a integração de alguns títulos da *PS One*. O preço será fixado nos 600 dólares, colocando o dispositivo em concorrência directa com o *iPad*.

O lançamento está inicialmente previsto para os EUA, em Setembro.

■ **Margarida Cunha**

Ps3 ultrapassa XBOX 360 no top das consolas mais vendidas

Um estudo conduzido pela empresa *Strategy Analytics* concluiu que a *PS3* se tornou, em 2010, na segunda consola mais vendida no mundo – com 43.4 milhões de unidades vendidas, contra 42.9 milhões da XBOX 360. A consola da *Sony* ultrapassa, assim, a rival da *Microsoft*, após 3 anos em desvantagem. O analista Jia Wu atribui esta reviravolta à fraca prestação da *XBOX 360* fora dos EUA, apesar do impulso dado pelo *Kinect*.

A *Wii,* da *Nintendo*, continua a ocupar a primeira posição, com mais de 75 milhões de consolas vendidas mundialmente.

■ **Margarida Cunha**

XBOX 360

Perfect Dark Core Cancelado



Como se pode verificar na imagem, *Perfect Dark Core*, a verdadeira sequela de *Perfect Dark* (*N64*), iria apresentar uma Joanna Dark mais madura e obscura. Esta iria contar com um comportamento diferente daquele do jogo antecessor, agora fumadora e atrevida enquanto percorria um mundo que contava com uma atmosfera mais realista. De facto, foram essas as características que levaram ao cancelamento do jogo. *Perfect Dark Core* afastou-se de tal forma do original que deixou de ser um jogo *Perfect Dark*. Por enquanto não se sabe se a companhia irá aproveitar esta ideia para criar um jogo com outro nome. Scott Henson, chefe da *RARE,* apenas acrescenta que neste momento o seu principal foco é o Kinect. O excerto do protótipo de *Perfect Dark Core* pode ser visto em:
http://www.youtube.com/watch?v=hu2I60_Bcik

■ **Luís Filipe Teixeira**

Resident Evil 4 e Resident Evil: Code Veronica X levam tratamento HD



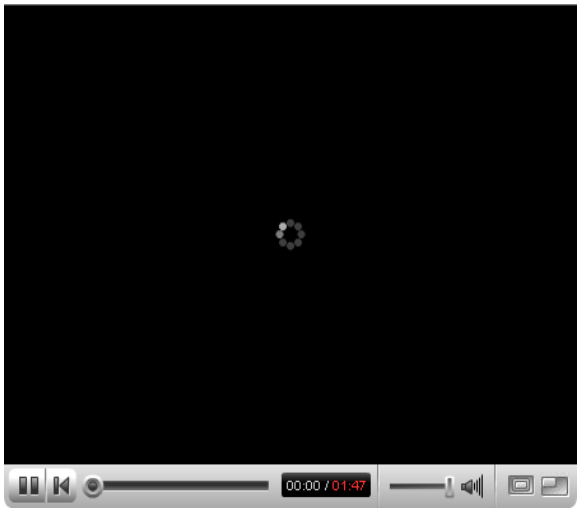
A *Capcom* anunciou que tanto *Resident Evil 4* como *Resident Evil: Code Veronica X* vão estar disponíveis para download na *XBOX Live* e *PlayStation Network*. Ambos os jogos estão a levar um tratamento HD e por isso ainda vamos ter de esperar até o outono para os podermos jogar nas mais recentes consolas.

Vamos poder também contar com a adição do sistema Troféus (*PlayStation Network*) e Achievements (XBOX Live). Este "pacote" tem o nome de *Resident Evil Revival Selection.*

■ **Luís Filipe Teixeira**

Vários

Reportagem da Sic recorda ZX Spectrum quase 30 anos depois



A SIC emitiu recentemente uma reportagem acerca do mítico *Spectrum.* Quase 30 anos depois do seu lançamento, Ivan Barroso e Mário Castanheira – membros proeminentes da **PUSHSTART** e assumidos retro gamers – recordam com nostalgia o tempo em que era preciso esperar longos minutos antes de se iniciar um jogo. Retratam igualmente todo um fenómeno de culto que ainda hoje se verifica em torno do antigo computador. Prova disso mesmo é a popularidade do site *Universo Spectrum*, gerido por Mário, e um livro prestes a ser publicado por Ivan, acerca do período embrionário dos vídeojogos.
http://www.youtube.com/watch?v=Mhdi6_Edr9w&feature=channel_video_title

■ **Margarida Cunha**

River City Ransom com sequela à vista



Quem gostou da nossa análise de *River City Ransom* para a NES na edição anterior, tem agora mais um motivo para ficar entusiasmado pois *Miracle Kidz* está a finalizar a produção de *River City Ransom 2*. Ao contrário dos jogadores da Wii que vão poder jogar este título já este verão graças ao seu lançamento na WiiWare, os fãs do PC vão ter de esperar até 2012. Com o intuito de ser fiel ao universo do jogo, Miracle Kidz conta também com a ajuda de alguns dos membros da equipa que desenvolveu o original.

■ **Luís Filipe Teixeira**





O aspecto fofo de Kirby nunca o impediu de ser popular entre os jogadores mais velhos. Em parte graças aos níveis que arquitectaram os seus jogos, mas também devido à extraordinária capacidade de sugar inimigos e de se transformar, algo que o diferencia da concorrência. Essa habilidade, no entanto, não consta de *Kirby's Epic Yarn*. A razão para esta e outras mudanças é que Epic *Yarn* começou por ser um título original sem contar com Kirby, tendo este sido introduzido mais tarde. E de facto, parece que *Kirby's Epic Yarn* foi feito à medida do marshmallow cor-de-rosa.

A aventura começa com Kirby a ser transportado para Patch Land, um mundo totalmente feito de tecido, fios, botões e bordados (onde também ele se transforma em fio), depois de inadvertidamente comer um objecto mágico do feiticeiro Yin-Yarn, chamado Metamoto. Neste universo paralelo conhece Prince Fluff, que lhe explica que os monstros daquele mundo são obra do feiticeiro que lhe rogou a maldição e que Patch Land está dividido em sete partes. Para voltar a uni-las, ambos partem em busca dos Magic Yarns roubados pelo feiticeiro.
Tal como os seus antecessores, *Epic Yarn* tem uma área inicial com diversas portas que dão acesso aos vários níveis e bosses. Esta área divide-se nas já referidas sete partes que ficam acessíveis à medida que derrotamos bosses e adquirimos Magic Yarns. Numa primeira fase existe também uma sala onde acedemos a material desbloqueado, desde músicas, tesouros, uma enciclopédia com todos os inimigos.
A forma de jogar Kirby sofreu uma profunda cirurgia, pois como este é feito de fio perdeu a capacidade de sugar e adquirir as habilidades dos seus inimigos. Felizmente para ele, a ingestão de Metamoto permite-lhe moldar e transformar o seu corpo. Por exemplo, salta transformando os pés em mola ou anda mais rápido convertendo-se num carro. A maior novidade é a introdução de um chicote de fio que permite interagir com os





inimigos, objectos e projécteis, desatando-os ou formando um novelo de fio que pode ser atirado. Este chicote é o instrumento que faz ligação entre Kirby e o cenário, promovendo uma interacção fundamental para a progressão da aventura.

Existem diversos botões de costura no cenário em que Kirby se segura e baloiça, atilhos que se puxam e dobram o próprio cenário para aproximar plataformas, entre uma panóplia de outras mecânicas. Na maioria dos níveis ocorre ainda uma parte em que a nossa bola rosa é alvo de transformação, alterando-se o esquema da jogabilidade nestas ocasiões. Vão ver Kirby converter-se num robô gigante, num carro de bombeiros, entre muitas outras coisas surpreendentes que pouco se repetem, criando níveis únicos e variados.
Quer nestas situações, quer quando a personagem está no seu estado normal, os controlos são simples e precisos. Na sua forma habitual usamos o D-pad para movê-la, e ainda os botões 1 e 2, o primeiro para usar o chicote e o segundo para saltar. Já nas transformações especiais existem mais métodos de controlos, que recorrem à utilização dos sensores de movimento e ao apontador infravermelho do comando.
Os níveis não se resumem a apenas ultrapassar obstáculos e derrotar inimigos. Em toda a sua extensão há cristais de diferentes cores e tamanhos, que são os principais contribuidores para obter uma boa medalha no final do nível. Além dos cristais, podemos capturar três tesouros por nível.
Kirby's Epic Yarn é um jogo demasiado fácil, e como não se pode morrer, mais fácil se torna. A diversão está em chegar ao final do nível com o máximo de cristais, sem levar dano e com todos os tesouros, tendo em vista a medalha de ouro. Mas mesmo que apenas se esteja interessado em terminar os níveis, a imaginação encravada na





jogabilidade e nos ambientes conferem imenso prazer.
Terão bastante conteúdo para usufruir neste jogo, vários níveis para completar, e sempre com grande incentivo para tentar obter a melhor medalha. Leva cerca de sete a oito horas a terminar o jogo, mas se quiserem obter e completar tudo, facilmente ultrapassarão as 20 horas. Não esquecendo que todos os níveis são possíveis de jogar em multijogador cooperativo.
Passando a assuntos mais "óbvios", o que salta de imediato à vista é o grafismo. Personagens, objectos e ambientes no geral, literalmente tudo é feito a partir de fios, botões, tecidos, bordados, fechos e outros objectos ligados a costura. O estilo é original e criativo, potenciando uma jogabilidade versátil, para não falar na beleza exuberante que transborda do ecrã. A animação também está de parabéns, mostrando o ar da sua graça em situações como a deformação do cenário, tal como seria de esperar de um tecido. O único defeito a apontar neste segmento são raríssimas quebras de frame rate.
Com tanta beleza à mistura, a música não poderia ficar para trás. As composições são memoráveis, ao ponto de nos fazer assobiar a sua melodia enquanto completamos o nível. A banda sonora original engloba ainda remixes de clássicos da série.

Mais uma vez a *Nintendo* prova que há jogos que transpõem a barreira da idade. *Kirby's Epic Yarn* aparenta ser destinado aos mais novos, mas tem uma elegância e sofisticação tais que alcança estatuto de obra de arte, não deixando ninguém constrangido por jogá-lo. Apesar da sua baixa dificuldade, faz jus ao apelido "Epic", bem como ao nome da produtora Good-Feel (em português, "boa onda"), estando desde já lançado na corrida a jogo do ano.

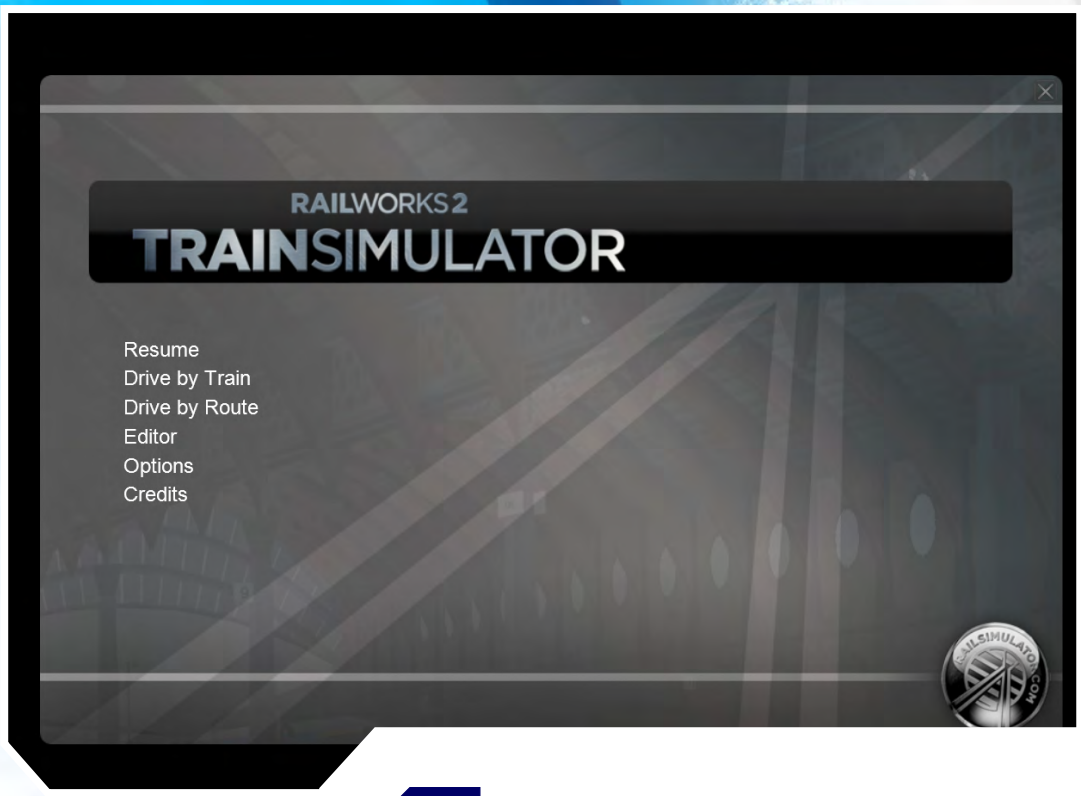
■ **FNintendo**

Kirby Epic Yarn

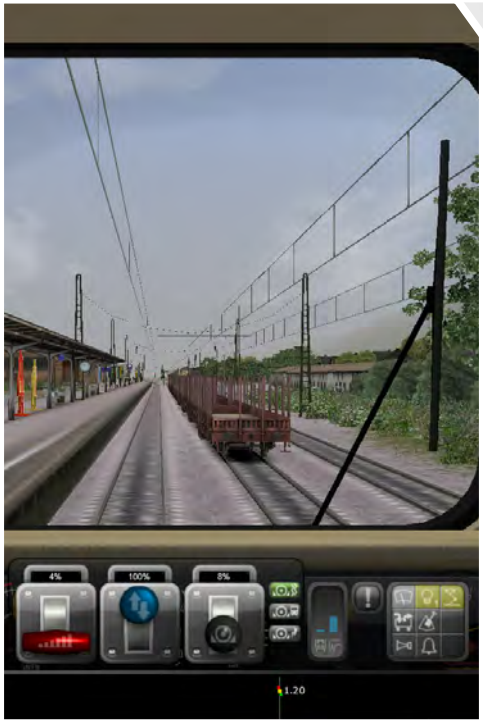
2011 - Wii

JOGABILIDADE	4	SOM	4
GRÁFICOS	4+	LONGEVIDADE	4+

4+







Os simuladores são um género que por norma agrada a alguns e desagrada a outros. Além disso os simuladores de meios de transporte são normalmente mais direccionados para diferentes tipos de devaneios, como por exemplo grandes estampanços, no caso dos automóveis. Mesmo em géneros mais "sérios", como é o caso de *Flight Simulator*, temos à nossa disposição um imenso céu por onde nos é permitido voar sem qualquer tipo de restrição. Ora em *Railworks 2* o caminho é-nos dado pelos carris e é a eles que estamos restringidos, portanto desenganem-se aqueles que pensam que vão conseguir fazer descarrilar um comboio a mais de 100 km/h. O objectivo é dar uma das mais realistas experiências do que poderá ser conduzir verdadeiras "máquinas infernais", e dessa forma é o simuladores mais próximo da realidade com a temática das ferrovias. Isto acompanhado de uma actualização gratuita para quem já possuir *Railworks*, um excelente conceito aliás (que mais empresas deveriam adoptar), ajuda a satisfazer os utilizadores da primeira versão bem como a combater a pirataria.

O jogo sofreu efectivamente melhoramentos generalizados e os menus estão mais intuitivos e compartimentados. Tudo está por secções o que facilita a navegação. Existe inclusivamente uma opção de "Resume" que tal como o nome indica permite continuar a actividade que estava a fazer na última vez que visitou *Railworks 2*. Outras das hipóteses apresentadas no menu principal é "Drive by Train" na qual nos são disponibilizadas todas as actividades e conteúdos. Nesta secção podemos escolher que tipo de comboio pretendemos controlar (a vapor, a diesel ou eléctrico), observar os objectivos, os tempos médios previstos para a conclusão da acção, a dificuldades entre outros. A opção "Drive by Route" é indicada para aqueles que pretendem jogar um cenário em si, sendo a pesquisa deste facilitada através deste menu que também encerra as informações indicadas no anterior.

Um dos pontos que mais me agrada neste tipo de simuladores e que também já acontece no seu "rival" – *Microsoft Train Simulator* – é que tudo se passa em tempo real, ou seja, quando nas informações temos indicado que a viagem











demora 45min é porque nos vai ocupar esse memo tempo. Curiosamente este é também um dos aspectos que mais afasta utilizadores visto existirem níveis bastante morosos o que para alguns representa uma tremenda seca. Outro dos pontos menos apelativos é o facto de ser um jogo algo repetitivo. Para quem se cansar mais rápido pode sempre investir na criação de novos percursos com o "Editor" disponível e que é sempre uma mais valia. Por fim os tempos de "loading" são dolorosamente lentos, já cheguei a contar 4 minutos de espera o que não é de todo compreensível.

Por outro lado a jogabilidade foi renovada. É sabido que para conduzir uma locomotiva existem uma série de alavancas e botões, o que se traduz numa imensidão de teclas que às tantas já nem nos lembramos para que servem. Em *Railworks 2* as funções de condução podem ser totalmente orientadas pelo rato o que facilita o processo devido à barra de controlos disponível no ecrã com todas as informações generalistas que um maquinista necessita, tais como, hora prevista e real de chegada à estação, indicadores de velocidades (actuais e limites máximos), sinalização vertical, distâncias até à próxima paragem. Todavia e para quem aprecia desafios esta opção pode ser retirada ficando apenas o utilizador com as informações disponibilizadas pelo painel de instrumentos da locomotiva, passando o controlo da mesma para as respectivas teclas. Nesta situação é aconselhável máxima atenção, principalmente aos limites de velocidade pois facilmente os ultrapassamos e corremos o risco do travão de emergência ser automaticamente activado, perdendo imenso tempo enquanto o comboio pára e avança novamente.

Os objectivos do jogo são claros e pretendem dar o maior realismo à nossa acção. Assim podem esquecer passar sinais vermelhos, andar acima dos limites impostos ou na esgalha (o que em curvas aumenta a força centrífuga





causando desconforto aos passageiros bem como derrapagem das rodas), não parar dentro da extensão da plataforma e não arrancar enquanto os utentes estão a entrar e a sair da respectiva composição. No final do nível temos uma síntese do nosso trabalho, com o detalhe de todos os nossos sucessos e insucessos.

Graficamente o jogo está muito apelativo e o grau de detalhe é aprofundado tanto para o espaço cénico em si, como para as carruagens e locomotivas, salvo uma ou outra excepção como por exemplo a falta de interacção das luzes dentro dos túneis – que é no fundo inexistente. Cada veículo tem o seu truque de condução. Por exemplo se uma máquina trava bem e conseguimos imobilizá-la rápida e eficazmente também há aquelas que para pararem é preciso uma eternidade. Isto aumenta a diversão e o próprio realismo da condução. A componente sonora transporta-nos para a realidade e é muito agradável. Por fim a interacção com os elementos que nos rodeiam está mais apelativa. Tudo se mexe mais, as pessoas nas estações, as portas podem ser vistas a abrir e a fechar e o mesmo acontece com as passagens de nível. Também o tráfego rodoviário está diversificado o que acaba por engrandecer a experiência.

São pormenores é certo, mas são estes que elevam o jogo. E *Railworks 2* está bem lá em cima.

■ **André Santos**

Railworks 2

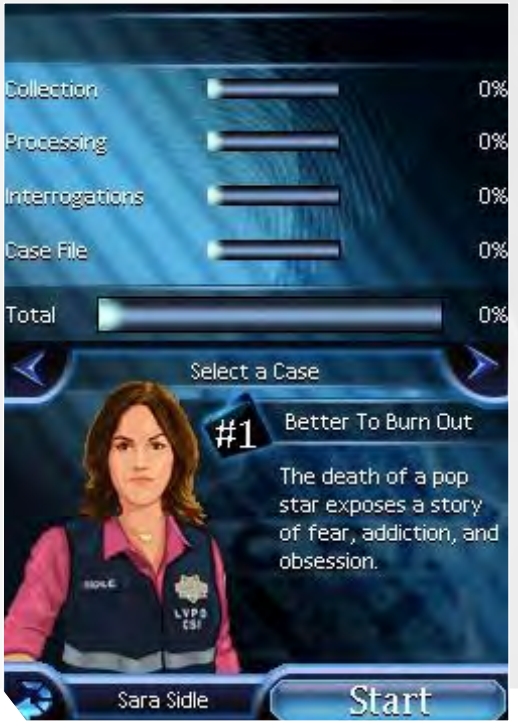
2010 - PC

JOGABILIDADE	5	SOM	4
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	3

4+

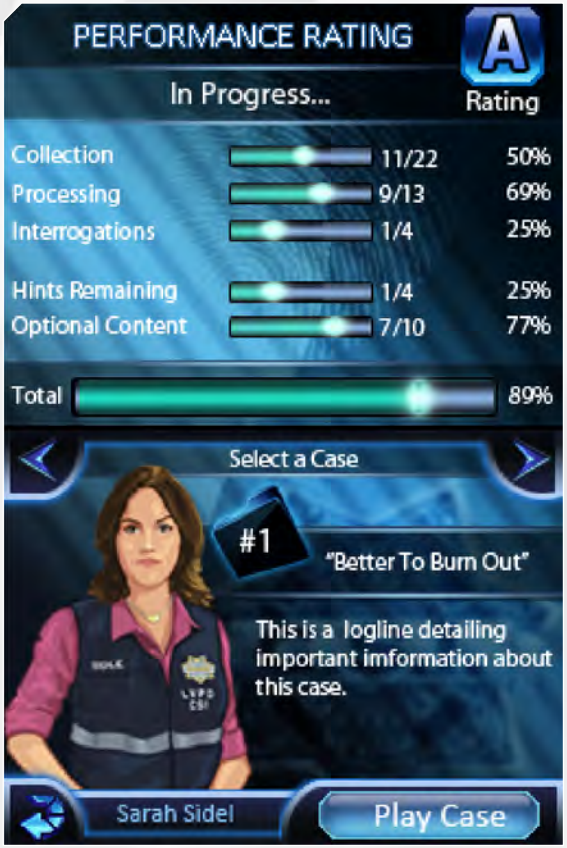






O fenómeno da série, conhecida entre nós como *CSI: Crime Sob Investigação*, retrata a vida de uma equipa de cientistas forenses que têm a missão de desvendar os mais diversos crimes que ocorrem nas agitadas noites de Las Vegas.
CSI: Unsolved é o mais recente jogo da *Ubisoft* para *Nintendo DS* com base nesta série televisiva e posso garantir-vos (e digo isto mesmo a sério) que qualquer nível está perfeitamente à altura de um episódio. Preparem-se também para dispensar algumas horas para cada caso. Na abertura do jogo somos presenteados com um genérico e uma versão adaptada da já tão conhecida música dos "The Who", "Who are You". Logo aqui a imagem que transparece é muito positiva. A estrutura do videojogo é muito semelhante à da série, um acontecimento que resulta na morte de alguém ao qual somos chamados para investigar. O jogador é um criminalista que acabou de entrar para o turno da noite e vê-se confrontado com um caso para resolver. Em cada ocorrência temos uma personagem original da série - para a qual quero destacar o nível de detalhe e de qualidade gráfica. A semelhança entre os actores e os "desenhos" são evidentes e de louvar. Aliás a nível gráfico este *CSI: Unsolved* é um jogo bastante limpo e com uma definição notável.
Numa primeira instância temos que fazer o processamento da cena onde ocorreu o crime para recolher todas as provas. Para isso temos à disposição todas as ferramentas a que a série já nos habituou (desde a máquina fotográfica, o spray luminol, a pinça ou até mesmo a película adesiva para fixar partículas) e é o jogador a ter que escolher qual a que mais se adequa ao objecto que pretendemos recolher. A mecânica e a jogabilidade resume-se à recolha das provas, ao processamento das mesmas, ao consequente interrogatório dos suspeitos que "vão caindo que nem tordos" – graças às nossas capacidades forenses – e à conclusão do caso.
Todo o desenrolar dos casos é sustentado a partir de diálogos, que são de longe um dos pontos mais positivos, tanto pela sua actualidade como pela componente





científica. Estes atingem o seu auge no momento dos interrogatórios – que são sem dúvida a melhor componente do jogo (e talvez a mais difícil também). Isto porque quando o suspeito mente, o jogador tem que escolher e apresentar de uma lista de provas, aquela que refuta a mentira dita. Em caso de erro (e apenas podemos errar por três vezes), a narrativa não é interrompida, recorrendo para isso a frases de continuidade, como por exemplo "Not so fast CSI Santos" proferidas por Jim Brass. Acreditem que quando isto acontece sentimo-nos verdadeiramente intimidados.
Os locais de acção variam entre o laboratório, a sala de interrogatórios e as diferentes cenas de crime. O laboratório apresenta secções direccionadas para cada tipo de provas encontradas. O processo de análise destas é também muito intuitivo e sem dúvida que nalguns casos nos faz pensar… e muito. São cinco casos cada um com um grau de dificuldade gradual sendo um óptimo jogo para "puxar pela cabeça" e ao mesmo tempo um excelente divertimento.
O som é mesmo o elemento mais fraquinho de *CSI: Unsolved*. No inicio até chega a passar por aceitável transmitindo a ideia que a música está adequada mas essa ideia depressa cai por terra com o acumular de horas jogadas, de tal forma que quando damos por ela já silenciámos discretamente a consola e finalmente podemos apreciar o que está em causa.
Apesar deste pequeno senão é um jogo que aconselho vivamente a quem gosta do género ou mais que não seja, a quem gosta da série, pois pelo menos por algumas horas, sentimo-nos verdadeiros criminalistas.

André Santos

CSI: Unsolved

2010 - DS

JOGABILIDADE	4	SOM	2
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	4

4

Estes jogos são sugeridos por...



JOÃO SOUSA

A JOGAR: TETRIS ATTACK WII E MARIO GALAXY 2
A VER: HOW I MEET YOUR MOTHER (UMA NOSTÁLGICA SÉRIE ACTUAL)

Parking Lot



Aqui está um jogo com vários níveis em que a nossa capacidade de estacionar um carro é posta à prova. É-nos apresentada uma vista superior de um parque ou outra área de estacionamento com um espaço assinalado para deixarmos o nosso carro e. ao contrário de jogos irrealistas como *GTA* em que podemos parar o carro de qualquer maneira, aqui teremos que o estacionar com todo o cuidado para não bater em lado nenhum, caso contrário estragamos a pintura do carro e perdemos o desafio.
Controlamos os movimentos do carro com os cursores do teclado e é desafiante dominar convenientemente o automóvel para estacionar devidamente. A dificuldade vai aumentando de nível para nível com espaços mais complexos e outros condutores impacientes que não esperam pelos nossos estacionamentos e avançam de qualquer maneira...tal como na realidade!
Jogar já: http://www.parking-games.biz/car-parking-games/parking-lot

PONTUAÇÃO 4

Lust for Bust



Quem diz que os jogos não nos ensinam coisas úteis para o nosso dia-a-dia não jogou o "Lust for Bust". Este mini jogo tem uma duração máxima de 1 minuto, tempo esse que é usado para espreitar para o decote da irmã de um amigo nosso. O objectivo é poder olhar suficientemente bem para o peito da rapariga sem que ela nos apanhe, de forma a encher a nossa barra de "ogle" que é como quem diz "comer com os olhos". Para cumprir esta tarefa temos que encontrar o equilíbrio entre uns olhares subtis (que demorarão mais a satisfazer a nossa "curiosidade") e um olhar à descarada, bem mais satisfatório mas bastante perigoso pois envolve reflexos rápidos para que se disfarce antes de se ser apanhado. A jogabilidade é extremamente simples, quanto mais arrastamos o rato para a esquerda, melhor olhamos para o peito da rapariga, quanto mais para a direita, mais nos fazemos despercebidos.
Jogar já: http://www.fastgames.com/lustforbust.html

PONTUAÇÃO 4

Portal: The Flash Ver



Para finalizar, como nunca se sabe quando poderemos ser raptados por uma organização misteriosa e sujeitos a testes por um super computador, aqui está uma versão 2D do famoso jogo *Portal*. Apesar de não ser um jogo oficial estamos perante uma experiência altamente desenvolvida em termos de jogabilidade, desafio e diversão. Basicamente este é um jogo de plataformas/puzzle em que usamos a "arma" geradora de portais que nos permite ir avançando entre diversas salas concebidas especificamente para testar a habilidade do jogador/cobaia. Existe até uma versão *homebrew* de Portal 2D para a *Nintendo DS* e sinceramente penso que este jogo está muito bem posicionado no meu Top de jogos favoritos de sempre.
Jogar já: http://portal.wecreatestuff.com/portal.php

PONTUAÇÃO 5





Estamos em 2002 e a *GameCube* tem o seu lançamento juntamente com mais um jogo *Mario*. Não... Afinal é a vez de Luigi estrear uma consola *Nintendo*. O jogo chama-se *Luigi's Mansion.* Luigi ganhou uma mansão num sorteio em que ele não se lembra ter participado. Para festejar tal sucedido, decide encontrar-se à noite com o seu irmão Mario na sua nova mansão. O problema é que Mario acaba por desaparecer antes do encontro cabendo agora a nós, enquanto Luigi, encontrá-lo. Como se isso não bastasse, a mansão encontra-se assombrada.

Felizmente, o nosso protagonista recebe ajuda do cientísta, Elvin Gadd, que lhe empresta o *Poltergust 3000*, uma espécie de aspirador e um *Game Boy Horror*. O primeiro serve para aspirar os fantasmas (sendo que mais tarde poderemos também lançar através dele fogo, gelo ou até água) enquanto que o segundo serve para comunicar com o cientísta, investigar objectos, indicar se um fantasma está numa sala/quarto, e contem um mapa. Junta-se a isto a lanterna que Luigi já trazia e estamos prontos para a caça-fantasma.

A objectivo consiste portanto, em caçar todos os fantasmas que se encontram na mansão, sendo para isso necessário visitar cada um dos departamentos sem excepção (até no jardim podemos encontrar alguns). Antes de os podermos aspirar temos que lhes apontar com uma lanterna até o coração deles ficar visível junto de um determinado número. Temos de o ir sugando até que o número atinja o zero. Aí o fantasma ve-se finalmente por derrotado. Alguns dão mais luta do que outros. Estes começam a voar agitadamente pelo quarto todo obrigando-nos a mover o botão analógico do comando na direcção oposta a este. Por fim, sempre que apanhamos todos os fantasmas de um determinado quarto ou sala, aparece como que mágicamente uma urna com um objecto lá dentro (a maior parte das vezes este consiste na chave para abrir a porta que nos dá acesso ao departamento do lado) e as luzes desse mesmo espaço acendem-se como que avisando-nos que aí já não há mais nada a resolver.

No entanto, este jogo não pede que ponhamos apenas a nossa perícia de caça-fantasmas em prática. Toda











a mansão está cheia de enigmas prontos a serem resolvidos. Há uns mais simples de adivinhar como o acender umas tantas velas de um quarto ou investigar todos os cantos à procura de objectos que nos possam ser úteis mais à frente, como há outros mais complexos. Um dos exemplos encontra-se na sala de música. Aqui temos de pôr todos os instrumentos musicais (harpa, saxofone, violoncelo, etc.) a tocar a melodia do jogo *Super Mario Bros.* de forma a atrair um fantasma. Este passa então a acompanhar a melodia com um piano enriquecendo este belo momento musical. É assim que o podemos capturar logo de seguida. Não há muito mais a acrescentar neste aspecto. O jogabilidade é bastante linear: apanhar fantasmas - resolver enigmas – ir para o próximo quarto. Isso tudo interlaçado com alguns inimigos com características de *boss* que nos vão aparecendo. Esta simplicidade e o facto de o nível de dificuldade em si não ser muito elevado, poderá assustar alguns jogadores, mas a verdade é que enquanto estamos imersos no jogo, estamos a passar um belo bocado. Explorar uma sala nova é sempre uma aventura entusiasmante.

A atmosfera criada em *Luigi's Mansion* é simplesmente bela e de facto o ponto alto do jogo. Os gráficos são ricos em detalhe (nota-se que a *Nintendo* queria demonstrar a potência da sua nova consola com este jogo); o magnífico jogo de luzes, as sombras criadas através dos movimentos da lanterna carregada por Luigi contribuiem para um ambiente mais negro. Outro detalhe interessante que ajuda a atmosfera é o facto de por vezes, podermos ver as sombras dos fantasmas na parede mesmo quando eles próprios se encontram invisíveis. Temos outros pormenores visuais como as chamas das velas que se apagam quando o aspirador do nosso personagem principal se aproxima delas. Os panos que se encontram em cima da mesa ou as toalhas estendidas na rua também podem





ser literalmente sugadas para dentro dele. Aliás, até dá para fazer limpezas de casa. O pó do chão e das paredes é perfeitamente visível e o movimento dele é influenciado através do aspirador.
Quanto à banda sonora não há propriamente muito a dizer. Apesar de ser composta basicamente por uma melodia principal, esta apresenta-se inteligentemente sob várias formas. Dependendo do barómetro de energia de Luigi, este ou a assobia ou canta de forma mais reticente. Os próprios fantasmas cantam-na assustadoramente de modo a marcarem presença. Detalhe interessante: ao carregarmos na tecla A do comando, conseguimos pôr Luigi a chamar pelo seu irmão, Mario.

Este não é, nem tenta ser um jogo Mario. Primeiro, porque se insere no género acção e aventura em vez de ser um jogo de plataformas. Segundo, devido ao contraste que existe entre os enormes mundos dos jogos Mario e os pequenos e claustrofóbicos departamentos da mansão. Esta é sim, uma engraçada variação que vale a pena experimentar.

É curioso que *Luigi's Mansion* estava planeado para sair em 3D (já sem óculos), mas devido aos elevados custos que na altura isso traria foi-se adiando a ideia até chegar agora a N*intendo 3DS*. Podemos contar com um remake ou até sequela?

Luís Filipe Teixeira

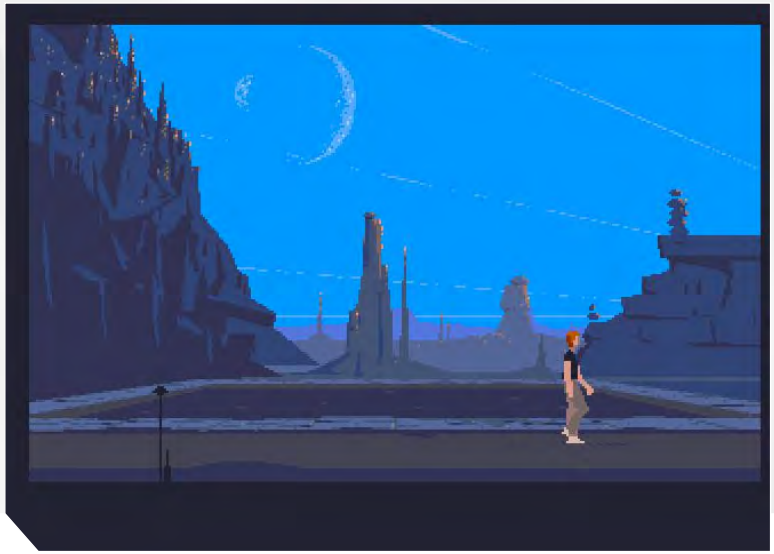
Luigi's Mansion

2002 - Gamecube

JOGABILIDADE	4	SOM	3
GRÁFICOS	4+	LONGEVIDADE	3

3+

ANOTHER WORLD



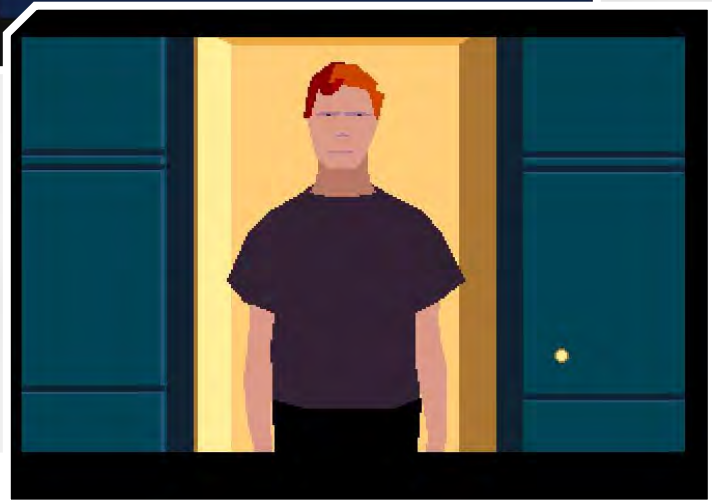
Em 1991 poucos se podiam orgulhar de fazer um jogo assim: uma entrada à filme de Hollywood, um guião pleno de *suspense* e um salto para uma nova dimensão. Assim é *Another World*, título sugestivo da *Delphine Software*, produtora francesa que criou, entre outros, os não menos famosos *Flashback*, *Cruise for a Corpse* e *Opertation Stealth*.
Em *Another World* o jogador é teletransportado para um universo paralelo após uma experiência científica que corre para o torto, num videojogo com uma cena introdutória perfeitamente actual.

O nosso herói dá pelo nome de *Lester Chaykin*, cientista nuclear que chega ao seu laboratório em grande estilo, no seu carro ultra-desportivo, e que se prepara para mais uma afinação no acelerador de partículas, tão em voga nos nossos dias, especialmente o do *CERN (European Organization for Nuclear Research)*, o maior acelerador de partículas do Mundo.
Ainda na *intro*, *Lester* monitoriza as suas experiências quando um raio atinge em cheio o acelerador de partículas, arrastando consigo o nosso herói para uma viagem espácio-temporal inesquecível, para um futuro longínquo e para um planeta pejado de criaturas alienígenas. Na primeira vez em que o jogador é chamado a intervir, tem de emergir rapidamente de um pântano assustador, onde corre o risco de sufocar, arrastado por uns tentáculos improváveis vindos das profundezas. Uma vez fora de água, as dificuldades para sobreviver neste mundo são muitas, principalmente devido aos inúmeros seres que *Lester* tem de evitar e eliminar para seguir em frente.

À superfície a visão é igualmente aterradora, com tremores de terra constantes e diferentes criaturas a aproximarem-se. Para o primeiro nível do jogo ser superado com sucesso temos mesmo de ser raptados, juntamente com um *alien*, que acaba por se revelar num aliado precioso. De resto, e para termos







sucesso em *Another World*, há uma série de labirintos e ambientes cavernosos para vencer, repletos de truques e armadilhas, na esmagadora maioria, de difícil resolução.

Por esta altura já *Lester* está munido de uma arma a laser, fundamental para eliminar os seres alienígenas que se vão deparando pelo caminho, além de se revelar útil para outras acções, como destruir objectos ou colocá-los noutro local. Serve igualmente para criar um escudo protector, vital para nos protegermos de ataques. Se o jogador conseguir vencer os difíceis obstáculos que encontra pelo caminho, a água volta a entrar em cena, uma vez que *Lester* se vê na eminência de mergulhar para encontrar uma saída do labirinto alienígena em que se vê literalmente mergulhado. Depois de combater as criaturas alienígenas numa arena ao estilo da antiga Roma, no interior de um veículo futurista, o nosso herói volta a contar com a ajuda do seu amigo extra-terrestre para se libertar das masmorras em que se viu cativo. O jogo termina como começa, ao estilo cinéfilo, com *Lester* montado numa espécie de dinossauro com asas, a voar para bem longe.

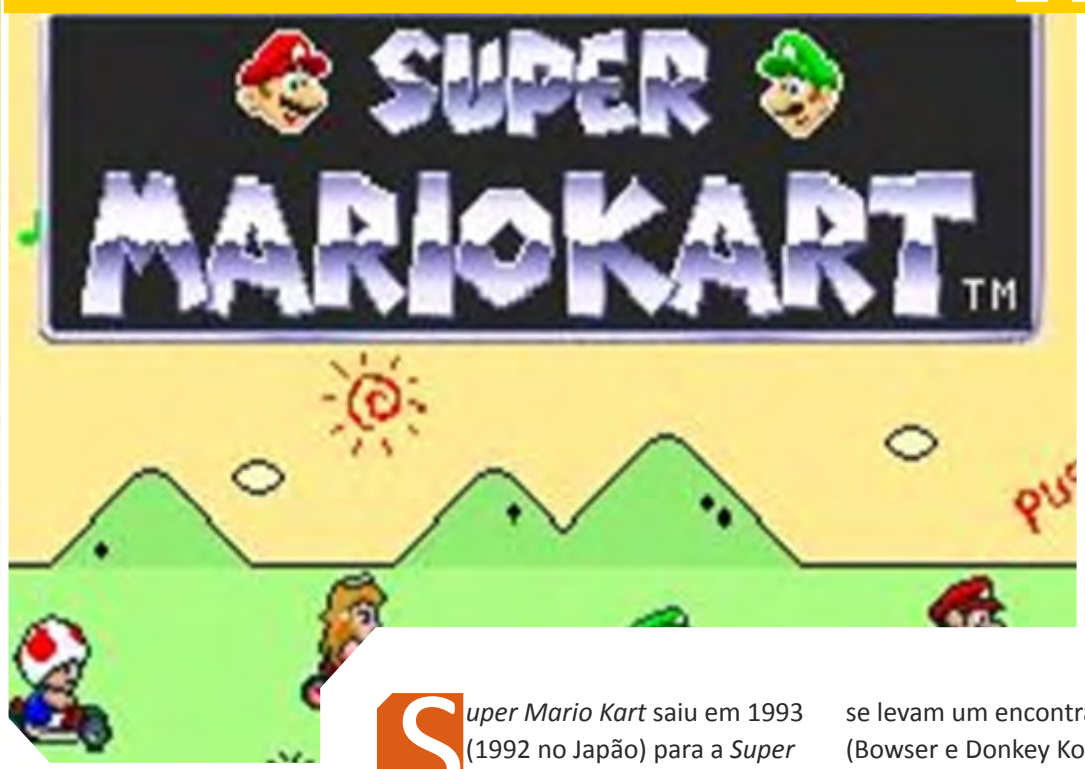
Hugo Gomes

Another World

1991 - AMIGA

JOGABILIDADE	4	SOM	3
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	5

5

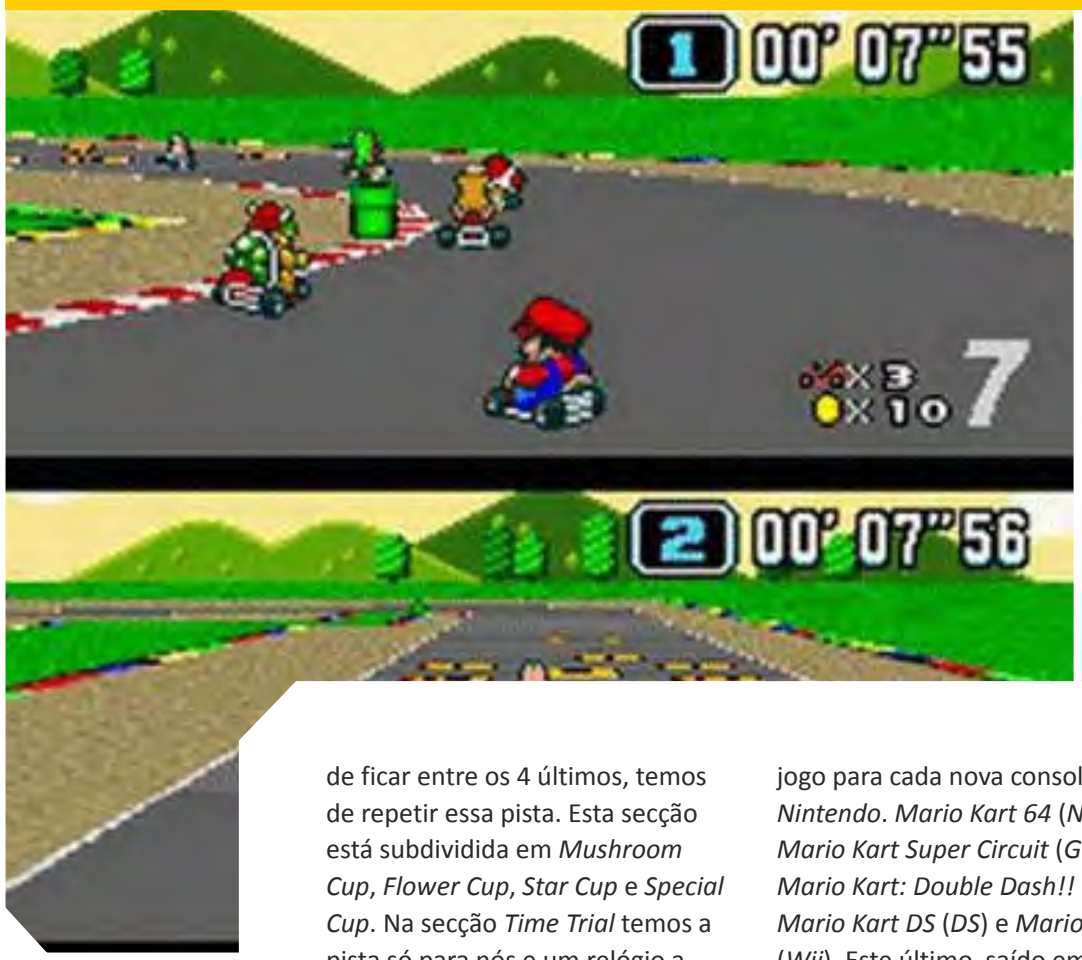


VS



Super Mario Kart saiu em 1993 (1992 no Japão) para a *Super Nintendo* e pela primeira vez tivemos a oportunidade de controlar vários personagens do universo *Mario*. São 8 ao todo. O género: corrida de karts, obviamente. As pistas: directamente inspiradas no mundo de *Super Mario World* que saiu nesse mesmo ano para a *Super Nintendo*. Os personagens podem ser divididos em 3 grupos. Os leves (Toad e Koopa Troopa) são os que atingem mais rapidamente a velocidade máxima, mas também os que derramam mais facilmente se levam um encontrão dos pesados (Bowser e Donkey Kong). A estes, por sua vez, custa-lhes um pouco atingir a velocidade máxima, mas acabam por ser os mais velozes de todos. Depois temos os médios (Mario, Luigi, Yoshi e Princesa Peach Toadstool) com características medianas. Mas terão sido esses os únicos motivos que levaram *Super Mario Kart* a ser um sucesso comercial e crítico? A *Nintendo* brindou o jogador com a possibilidade de poder recolher e usar itens (*Power-Ups)* durante as corridas. Deitar bananas ao chão para os outros escorregarem nelas, lançar carapaças para os derrubar (as carapaças verdes seguem uma linha recta depois de atirada, as vermelhas perseguem o azarado à nossa frente ao estílo de um míssil), os cogumelos a servir de turbo, a estrela que nos torna invencíveis durante um determinado tempo, entre muitos outros. Esta característica veio posteriormente a ser usada em outros jogos *Mario* de desporto. Desta forma podemos dizer que a nossa perícia não é a única influenciar a posição no ranking pois grande parte deve-se também à sorte que temos em nos calhar um determinado item. Uma carapaça é suficiente para passarmos de primeiro a último. É perfeitamente normal isso acontecer quando nos encontramos a poucos metros da meta. Para além destes ítens, podemos recolher moedas que tornam o nosso kart mais veloz e servem de ajuda quando somos derrubados por outro participante, pois em vez de perdermos velocidade, perdemos moedas.

A secção *Mario Kart GP* consiste em 4 corridas de 3 voltas cada. Os primeiros 4 a chegar à meta recebem pontos que se vão acumulando. Se calharmos no azar



VS



de ficar entre os 4 últimos, temos de repetir essa pista. Esta secção está subdividida em *Mushroom Cup*, *Flower Cup*, *Star Cup* e *Special Cup*. Na secção *Time Trial* temos a pista só para nós e um relógio a cronometrar o nosso tempo. Por fim, na secção *Battle Mode*, exclusiva para dois jogadores, três balões circulam à volta do nosso kart. Quem conseguir derrubar o adversário 3 vezes (uma por cada balão) através de bananas, carapaças,... ganha.

O êxito foi enorme, originando um jogo para cada nova consola *Nintendo*. *Mario Kart 64* (*N64*), *Mario Kart Super Circuit* (*GBA*), *Mario Kart: Double Dash!!* (*GC*), *Mario Kart DS* (*DS*) e *Mario Kart Wii* (*Wii*). Este último, saído em 2008, é sem dúvida, o mais completo de todos.

Desta vez podemos contar com 24 personagens diferentes, por vezes bastante secundários no universo *Mario* (e também o nosso Mii) e apesar de se chamar *Mario Kart Wii,* temos à nossa disposição veículos de todas as formas, incl. motas! Quanto às pistas, desta vez são 32. 16 originais e 4 *remakes* de cada jogo anterior da saga. Ficamos com uma certa sensação nostálgica quando jogamos uma pista *Super Mario Kart* com gráficos da *Wii*, mas mesmo quem não jogou os jogos anteriores consegue notar a diferença entre uma pista original e uma antiga devido ao grau de complexidade apresentada por ambas. Os itens também foram aumentando. Temos agora, por exemplo, a carapaça azul que se dirige directamente a quem estiver em primeiro lugar no momento ou temos o Blooper (a conhecida lula dos jogos de plataforma *Mario*) que enche o ecrã dos jogadores adversários com manchas de tinta tapando-lhes assim a visibilidade.

Para além das secções também presentes em *Super Mario Kart*, este jogo possui a secção *Coin Runners* onde os personagens se dividem entre a equipa azul e equipa vermelha. Aquela que conseguir recolher o maior número de moedas, ganha.

Mas são duas as grandes novidades

VS





em *Mario Kart Wii*. A primeira é o volante *Wii Wheel* que é basicamente um volante de plástico onde se insere o *Wii Remote*. É de salientar que a ideia foi muito bem conseguida pois torna a jogabilidade bastante intuitiva. A segunda é o modo online. Este deu um grande passo com este jogo. Podemos concorrer contra outros 11 jogadores a nível mundial e gravar os nossos recordes no *Mario Kart Channel*.

Outra melhoria notável é o facto de, ao contrário do que acontece em *Super Mario Kart* em que os adversários possuiam sempre os mesmos itens (Donkey Kong lançava apenas bananas, Mario e Luigi tinham estrelas uma atrás da outra), cada personagem tem os mesmos ítens à disposição em *Mario Kart Wii*. No entanto, continua a existir o mesmo problema de que os que se encontram à frente costumam receber mais bananas e cogumelos e os que se encontram atrás, estrelas e carapaças. Seria necessário haver mais aleatoriedade. Felizmente podemos contar com essa aleatoriedade no que diz respeito à ordem de chegada à meta, pois em *Super Mario Kart*, o mesmo personagem costumava ficar em primeiro ou segundo e por aí adiante durante todo o campeonato.

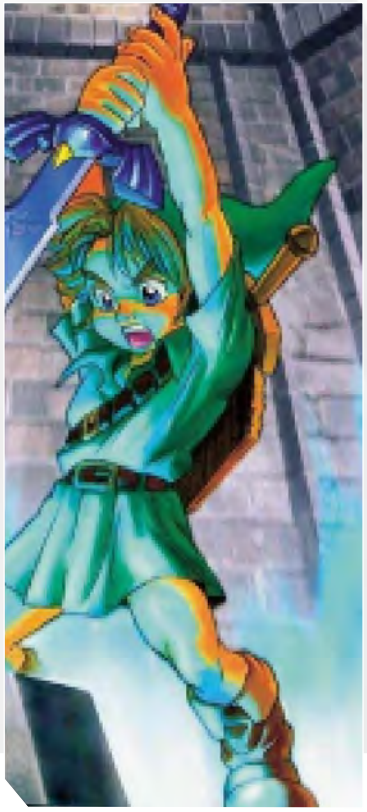
Esta é uma saga que merece a boa fama que tem, pois quem a começa a jogar dificilmente a torna a largar de tão viciante que é.

Luís Filipe Teixeira









25 Anos de Zelda

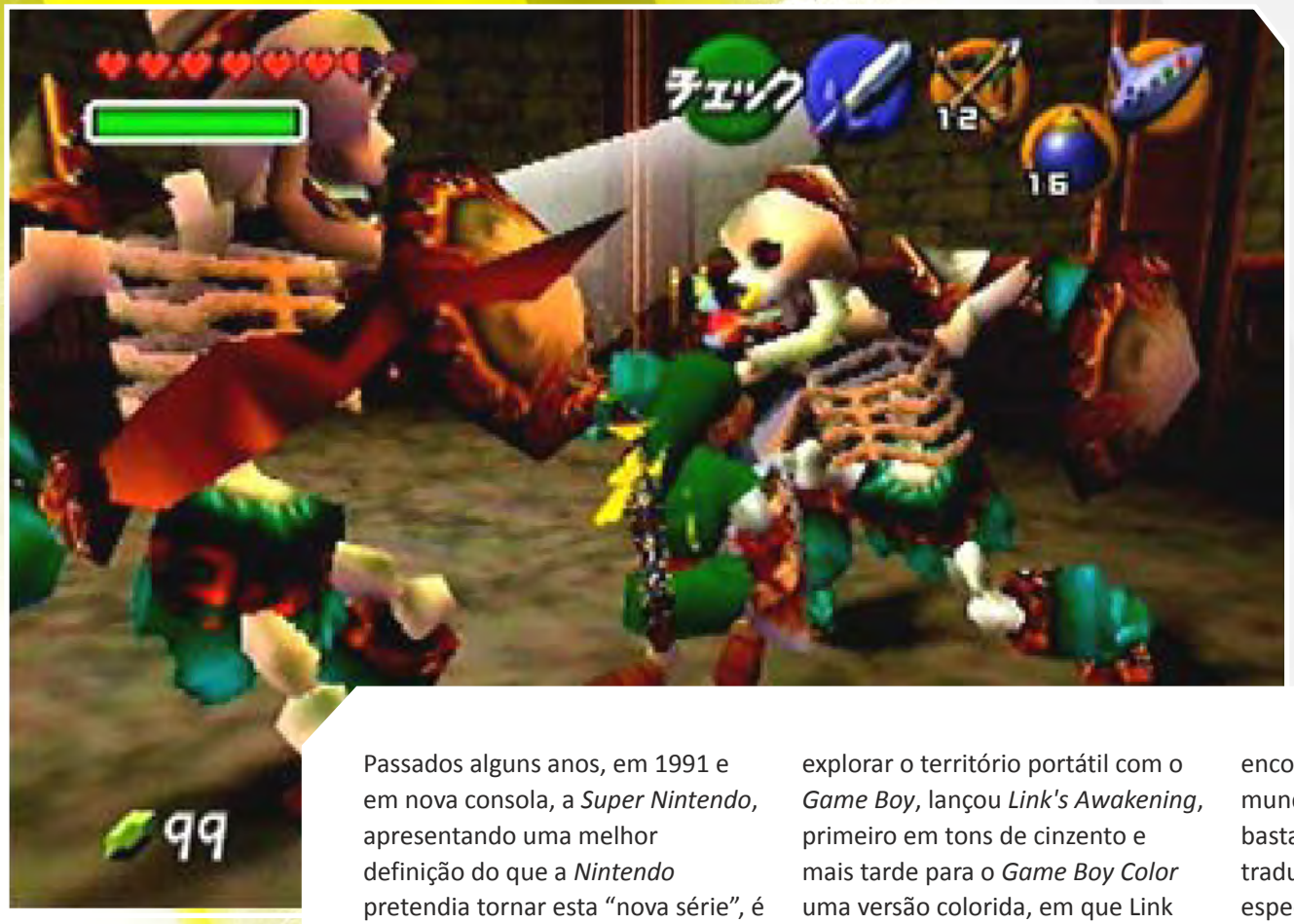
Também responsável pela criação de personagens e marcas definidoras do mundo dos videojogos, Shigeru Miyamoto, enquanto criança adorava brincar e explorar. Numa das suas aventuras de criança no antigo Japão rural, Miyamoto encontra uma caverna. Mais tarde, já a trabalhar na *Nintendo,* esta sua descoberta dá mote a *Legend of Zelda*, uma das maiores séries de jogos da história da *Nintendo* (atrás de *Mario* e *Pokémon,* em termos de vendas) e dos videojogos em geral.

Mais do que "mais uma série da luta do bem contra o mal", *Zelda* transporta-nos a um mundo de fantasia com uma história própria, com as suas próprias personagens e com as suas próprias características. No mundo de Hyrule, estamos sempre perante desafios, puzzles, combates, com referência para o Triforce – o grande símbolo da série e uma criação de ouro das três deusas que deram origem ao universo de Hyrule.

O grande protagonista é Link, frequentemente confundido com o Peter Pan, um elfo do Pai Natal ou como "o Zelda", o herói que, munido de uma espada, um escudo e uma vasta panóplia de itens úteis e práticos terá que salvar a princesa *Zelda* e o mundo, sendo o mais frequente antagonista Ganondorf (ou o seu alter-ego suíno, Ganon).

Na época dourada da *NES, Legend of Zelda* (1986) destacou-se por ser uma grande e desafiante aventura e, em termos técnicos, por ser o primeiro jogo a permitir um sistema de gravação (ao contrário das utilizadas passwords). Além de ter que percorrer 9 dungeons para recolher pedaços do Triforce e derrotar o malvado Ganon, havia também um modo do jogo (ainda) mais difícil, extendendo bastante a sua longevidade.

Ainda na *NES, Adventure of Link* (1988) surge como o "patinho feio" da série, dado que a Nintendo optou por uma abordagem completamente daquilo a que se considerava, e se considera hoje *Zelda.* O segundo capítulo era um jogo de plataformas com elementos de RPG.





Passados alguns anos, em 1991 e em nova consola, a *Super Nintendo*, apresentando uma melhor definição do que a *Nintendo* pretendia tornar esta "nova série", é lançado um dos jogos mais populares da série: *A Link to the Past*, tendo sido posteriormente lançado um remake para o *Game Boy Advance*. O jogo apresentava uma longevidade bastante considerável, um mundo imenso para explorar (sendo um dos pontos-chave da série), bastantes itens, cavernas e personagens com as quais interagir.

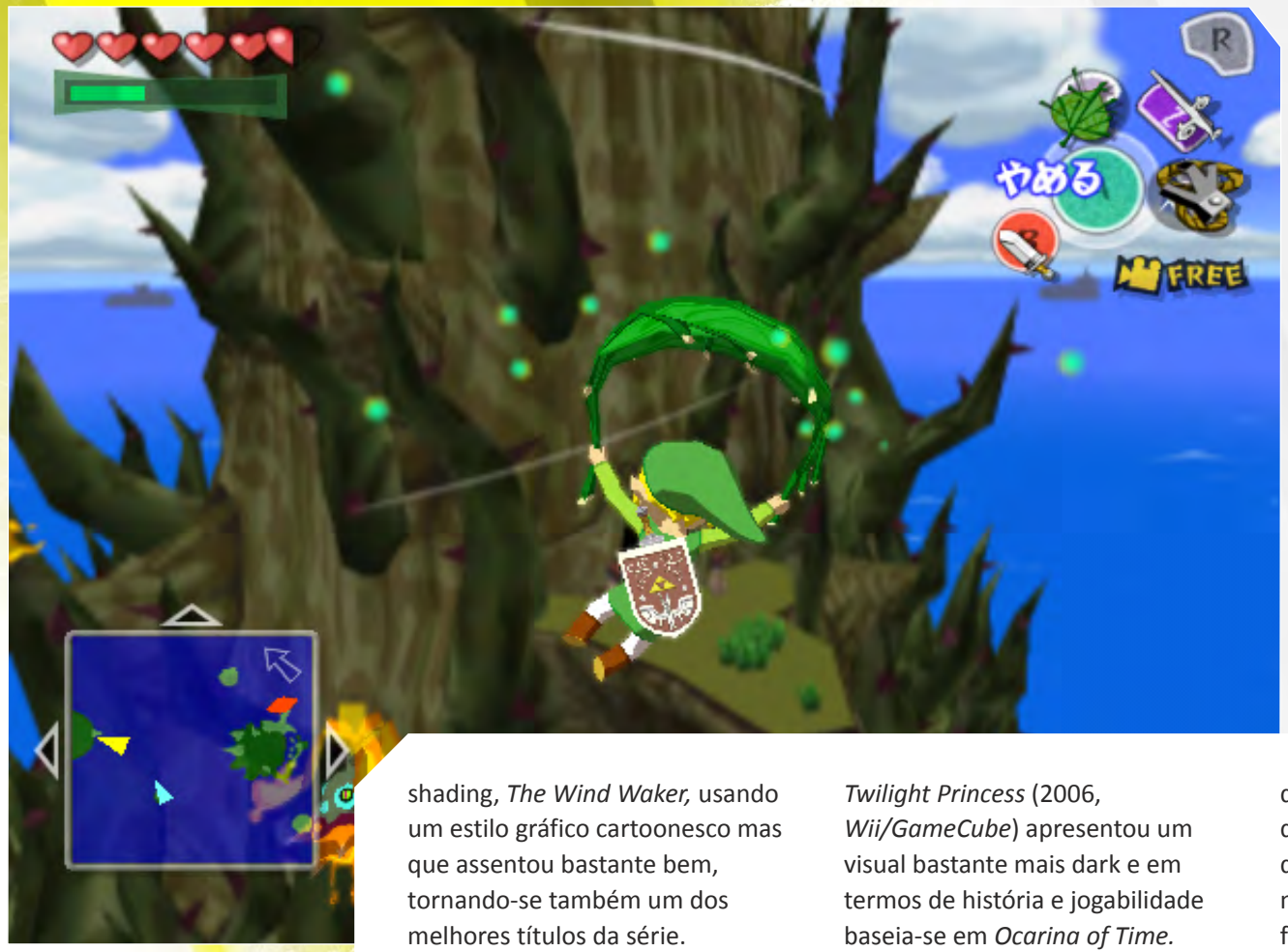
Assim que a *Nintendo* começou a explorar o território portátil com o *Game Boy*, lançou *Link's Awakening*, primeiro em tons de cinzento e mais tarde para o *Game Boy Color* uma versão colorida, em que Link explorava um maravilhoso mundo através de um sonho.

Já entrando nos jogos tridimensionais, dois anos após o lançamento da *Nintendo 64* e planeando inicialmente refazer A *Link to the Past* em três dimensões, a *Nintendo* lança em 1998 aquele que é considerado por muitos o melhor *Zelda* de sempre (se não o melhor jogo de sempre, um rótulo também bastante fácil de encontrar): *Ocarina of Time*. O mundo de Hyrule tornou-se bastante mais profundo e mágico, traduzindo-se numa experiência espectacular para qualquer jogador.

Seguindo a história deste quinto capítulo, lançou em 2000 *Majora's Mask*, considerado o melhor jogo alternativo de *Zelda,* tendo tanto de tradicional como de estranho e explorando uma nova realidade, também primando numa luta contra o tempo e não um inimigo fixo, aumentando a pressão sobre o jogador.

Voltando ao panorama portátil, são lançados em 2001, no final de vida do *Game Boy Color*, um par de jogos (ao estilo de *Pokémon*) *Oracle of Seasons* e *Oracle of Ages*, cada um com um mundo e poderes diferentes, complementando-se um ao outro após o final da história (para uma outra história). Um ano depois, a *Nintendo* aposta em juntar à série uma componente multi-jogador, lançando para o *Game Boy Advance* um remake de *A Link to the Past* juntamente com o jogo *Four Swords*.

Ainda no mesmo ano, algo que tem criado bastantes reacções (boas e más) foi lançado para a *GameCube* o primeiro jogo da série em cel-







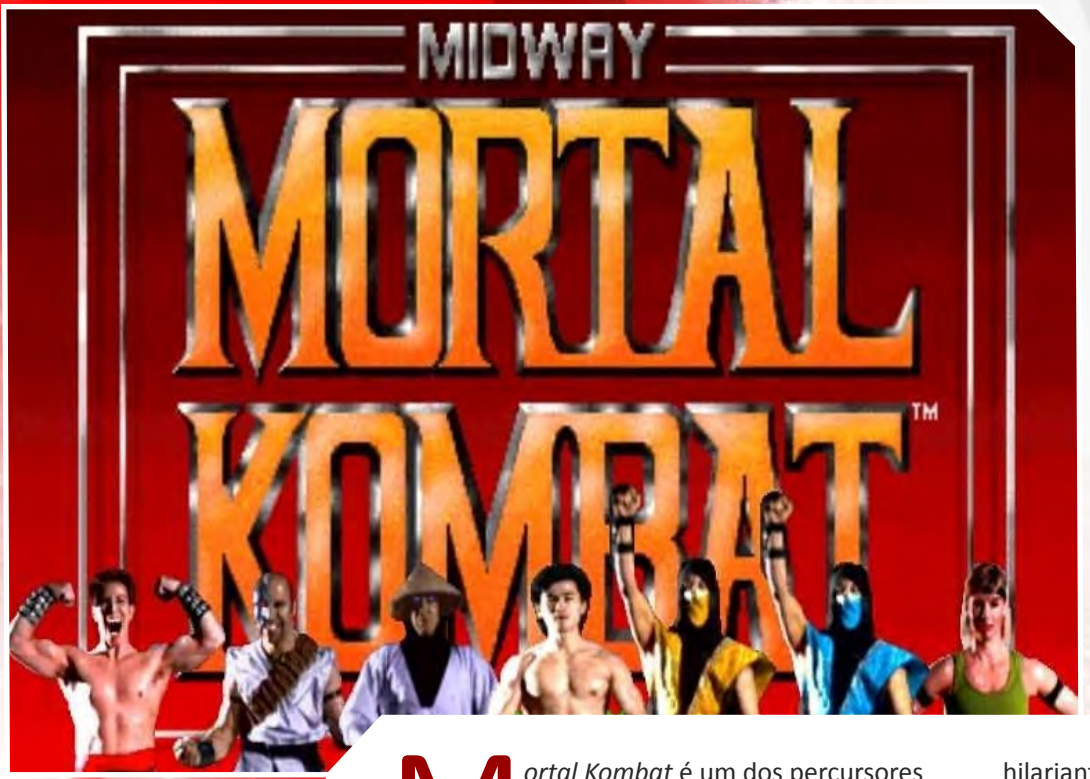
shading, *The Wind Waker,* usando um estilo gráfico cartoonesco mas que assentou bastante bem, tornando-se também um dos melhores títulos da série.
Entretanto, até à próxima "grande" produção, inicialmente para a GameCube, foram lançados *Four Swords Adventures* (2004, GameCube) e *Minish Cap* (2004, Game Boy Advance).
O jogo seguinte que foi bastante aguardado pela comunidade de fãs da série, tal como a outra grande produção *Wind Waker*, teve críticas diversas, positivas e negativas.

Twilight Princess (2006, *Wii/GameCube*) apresentou um visual bastante mais dark e em termos de história e jogabilidade baseia-se em *Ocarina of Time.*
Também marcou o regresso de Epona, o cavalo, e apresenta-nos uma transformação de lobo de Link, assim como um mundo ao nível do de Ocarina of Time.
Desde então a *Nintendo DS* foi brindada com dois jogos: *Phantom Hourglass* (2007) e *Spirit Tracks* (2009), tendo um aspecto parecido ao de *Wind Waker* e sobretudo criticados pela história pouco desenvolvida e pela dificuldade, não deixando de ser boas experiências que nos transportam para grandes mundos a explorar, sendo que o fazemos no primeiro com um barco, e no segundo com um comboio.
E assim chegamos a 2011, o ano em que se prevê o lançamento de dois jogos, entre os quais o *Ocarina of Time* em três dimensões (efeito de profundidade) para a *Nintendo 3DS*, que saiu este mês, devendo o jogo sair no Verão. Mas o que nos reservará o futuro para esta série que deve fazer parte do leque da experiência de qualquer jogador?

Prevê-se que se tente manter um equilíbrio entre o tradicional e a adaptação ao mercado casual, tentando manter o interesse dos "velhos" fãs da série, para já este ano teremos *Skyward Sword* para a *Wii* com uma mecânica e aspecto inovador, se será digno da série, só o tempo dirá.

Ricardo Gouveia

MORTAL KOMBAT





Mortal Kombat é um dos percursores do *Gore* nos videojogos, ou seja, é uma das obras que levou a que os jogos deixassem de se basear apenas em bonecos divertidos com aspecto inocente como *Mario* e *Sonic* para enveredar por um maior realismo e violência.

Numa altura em que *Street Fighter II* era o rei dos jogos de luta, este jogo veio mostrar uma abordagem diferente e conquistar muitos seguidores. O primeiro aspecto a destacar aqui deverá ser o seu aspecto gráfico inovador para a época. As personagens não eram *sprites* desenhados por ilustradores mas sim digitalizações de pessoas reais. Este tipo de grafismo foi utilizado noutros jogos desde então mas nunca com o impacto que teve *Mortal Kombat* (a não ser no terrível, mas hilariante *Bikini Karate Babes* http://www.youtube.com/watch?v=K466MWpaZt4 que apesar de ter uma jogabilidade péssima, tem uma fluidez incrível pois utiliza mesmo vídeos dos actores e não apenas alguns *frames*). Durante os primeiros jogos essa técnica foi mantida até que se passou a utilizar personagens 3D e a saga *Mortal Kombat* nunca mais foi a mesma coisa. O aspecto mais memorável deste jogo será provavelmente a violência excessiva em que cada golpe tem como resultado uns bons litros de sangue a jorrar. Esta violência levou à criação do sistema de classificação de conteúdo dos videojogos ESRB e tem o seu expoente máximo na realização dos Fatalities, os famosos movimentos finais de cada combate em que com uma combinação complicada de botões conseguimos dar o golpe definitivo ao nosso adversário que pode ir desde parti-lo ao meio, a arrancar-lhe a pele. Eram movimentos difíceis de executar mas altamente satisfatórios de ver.

Em termos de som o jogo apresenta algumas boas músicas e clips áudio memoráveis como é o caso da voz arranhada de início de combate "*Fight!*" e "*Finish Him*" ou ainda o "*Get over here*" quando *Scorpion* lança o seu arpão. Por falar em personagens, a lista não é demasiado extensa neste primeiro jogo e ainda por cima Sub-Zero, *Scorpion* e *Reptile* são a mesma personagem apenas com uma troca de cores de amarelo para azul e verde. O actor que os interpretou na criação dos gráficos do jogo foi inclusivamente o mesmo que interpretou *Johnny Cage*, e esta hein? Ainda assim todos eles tornaram-se personagens memoráveis:

MORTAL KOMBAT







Scorpion com o seu arpão e caveira por baixo da máscara, *Sub-Zero* com os seus poderes congelantes, o Deus *Raiden* com choques eléctricos, Liu Kang o típico clone de Bruce Lee, *Sonya Blade* às piruetas (um pouco como *Chun Lee* do *Street Fighter*), *Kano,* uma espécie de *Fantasma da Ópera Hi-Tech*, com certeza inspirado nos filmes *Terminator* e por fim *Johnny Cage* com a sua espargata que leva a um murro nas partes baixas do adversário (num toque inteligente verifica-se que esse golpe não é aplicável à *Sonya*). Não jogáveis estão *Reptile* (personagem secreto que só era possível de combater se não sofrêssemos danos durante um combate no cenário da ponte), *Shang Tsung*, o *Boss Final* que tem o poder de se transformar e usar as técnicas de qualquer um dos outros personagens e Goro, um monstro de 4 braços, feito a partir da animação de uma escultura com a técnica de *Stop Motion*.

A nível pessoal devo dizer que *Street Fighter II* continua a ser o meu jogo de luta de eleição mas *Mortal Kombat* conseguiu ser original e marcar também o seu lugar na história dos videojogos. A jogabilidade tem algumas falhas, por exemplo nos saltos dos personagens, não tão precisos como seria desejável e também pouco realistas quando comparados com a estética do jogo, mas não deixa de ser um jogo extremamente divertido e competitivo.

Algo que provavelmente pouca gente se lembra mas divertido eram os níveis *Bonus* em que tínhamos que pressionar rapidamente duas teclas para encher a nossa barra de força e partir tábuas de madeira, pedra, diamante, etc. É uma clara imitação do que o seu concorrente *Street Fighter II* fazia mas trazia alguma variedade ao jogo e deveria ter sido mantida ao longo da saga.

Para finalizar deixamos um vídeo (http://www.youtube.com/watch?v=mdhTlnAuoSo) que mostra os actores que participaram na realização deste jogo e podemos verificar que na verdade *Scorpion, Sub-Zero, Reptile e Johnny Cage* (que são a mesma pessoa) são o que se poderia chamar de *douchbag* que perde vergonhosamente um combate contra *Sonya* (que sempre pensei que fosse mais bonitinha…afinal não é só o Photoshop que melhora a aparência de uma pessoa, os *gráficos pixelizados* também) .

João Sousa

Mortal Kombat

1992 - Arcade

JOGABILIDADE	4	SOM	5
GRÁFICOS	4+	LONGEVIDADE	4

4

MORTAL KOMBAT

Jorge Fernandes



Mortal Kombat surge no pico de popularidade do seu eterno rival *Street Fighter*, e consegue sem dúvida trazer um novo fôlego ao género. Introduz violência e gore que à partida seriam de esperar de jogos de luta, e fá-lo com coragem visto as personagens serem baseadas em actores e não estilo cartoon. A sua jogabilidade mais acessível e diversidade de golpes tornou-o um título obrigatório para a altura, atingindo rapidamente o estatuto de memorável através da introdução das *fatalities*, que permitiam infligir uma nova humilhação aos nossos adversários.

Mortal Kombat
1992 - Arcade
4

André Santos



Mortal Kombat é um daqueles jogos que se tornou intemporal para mim. Talvez por sempre ter gostado da envolvência da história e dos personagens ou porque simplesmente era um jogo que me permitia andar ao murro e ao pontapé enquanto fazia as maiores atrocidades aos adversários tudo ao som de uma inesquecível banda sonora em formato “midi”. É um jogo para sempre que ainda jogo actualmente… nas versões mais recentes claro.

Mortal Kombat
1982 - Arcade
4

LUÍS FILIPE TEIXEIRA



Mortal Kombat é conhecido por ser extremamente violento com litros de sangue a esguichar no ecrã. Eu jogava esse jogo quanto tinha 15 anos e a verdade é que isso passou-me um bocado ao lado na altura. Mais tarde descobri que a cor vermelha do sangue foi substituída por outras como o cinzento ou azul na versão que jogava (*SNES*). Terá sido por isso? O que realmente me impressionou foram os gráficos. Estes utilizavam a técnica de *sprites* digitalizados tornando os personagens mais próximos do real.

Mortal Kombat
1992 - Arcade
3

Parece que ultimamente tem havido muitas conversas sobre o *Spectrum* e as suas mais-valias, tanto no território nacional como internacional. Afinal há pouco tempo, o próprio Bill Gates, quando se refiram a ele como «Pai» do conceito «computador em casa», ele recusou esse título e afirmou que o verdadeiro pioneiro foi a *Sinclair* e a *Timex.* Por mera coincidência, este mês incidi os meus estudos sobre a herança desta famosa linha desenvolvida por Sir Clive Sinclair e quais seriam os meus modelos preferidos. Este pequeno TOP embora curto, reflecte exactamente a minha experiência e visão pessoal sobre os famosos microcomputadores, destacando três dos meus sistemas predilectos.

Ivan Barroso

TS/TC 2048



Fala-se muito sobre o legado do *48K* em Portugal, mas, poucos saberão que existiu uma fábrica na Costa da Caparica que produziu oficialmente os *Spectrum* destinados para os mercados onde a *Sinclair* não tinha representação. Precisamente em território nacional, foram desenvolvidos os modelos para os EUA e os países dentro do então bloco soviético.

Em 1983, apareceu a versão do *48K* desta fábrica para o mercado nacional e internacional –o *Timex Sinclair/Computer 2048*. A arquitectura base deste sistema era baseada no modelo da *Sinclair*, mas, foram introduzidos melhoramentos significativos, distanciando-se assim do seu congénere inglês. O *2048* tinha melhorias no hardware exterior e interior, onde destacava-se, a tecla grande de espaço, o botão de *on/off* com o respectivo *led*, a incorporação de uma saída de joystick e outra para monitor [o modelo inglês precisava de uma porta de expansão adicional para ter todas estas opções]. Além de ser completamente compatível com todo o software disponível, este sistema ainda possuía outras vantagens para os seus utilizadores. Por todas estas razões, prefiro a nossa versão do 48K.

O *Timex Sinclair/Computer 2048* é o meu microcomputador de eleição na variante 48K de memória RAM.

TS/TC 2068



Ainda dentro do que foi produzido em Portugal, com o moderado sucesso internacional e nacional do modelo abordado anteriormente, a *Timex Portugal* acabou por desenvolver uma espécie de descendente, mas, com ainda mais inovações. Apareceu assim em 1984/5, o *Timex Sinclair/Computer 2068.*

O sistema tinha uma arquitectura de hardware um pouco diferente com algumas modificações na memória *ROM* e *RAM*, adicionando-lhe outras possibilidades. Externamente, foi adicionado mais uma saída de joystick e a placa de expansão possuía agora uma tampa para cobri-la do eventual pó. Provavelmente, a característica mais saliente foi a inclusão duma microdrive [*TCC*], possibilitando assim aos utilizadores usarem cartuchos [!] com videojogos ou software, reduzindo assim significativamente o tempo de loading de 5m para alguns segundos.

O *Timex Sinclair/Computer 2068* foi certamente inovador e merece todo o meu respeito enquanto utilizador e apreciador do *Spectrum.*

ZX Spectrum 128 +2



Curiosamente ou talvez não, *o ZX Spectrum 128k +2A* já não foi fabricado pela *Sinclair*. Com alguns investimentos duvidosos de Sir Clive Sinclair em outras áreas, a empresa atravessou um período de dívidas e vendeu as patentes do modelo *ZX Spectrum 128k* para a sua concorrente britânica; a *Amstrad*.

Esta companhia pouco mais fez do que atribuir uma estrutura externa do *128k* e algumas melhorias mínimas no desenho base do sistema. No entanto, destaco este modelo, especialmente a variante *+2A*, porque foi um dos meus primeiros computadores.

Evidentemente a sua característica mais saliente foi a inclusão de um leitor de cassetes na própria estrutura, mas, distingo igualmente as melhorias mínimas no processador, na placa de som e aumento das portas de expansão e saídas de conexão.

Por razões estritamente pessoais, inclui este modelo e considero ainda hoje os *ZX Spectrum* 128k os supra-sumos da linha Spectrum, tanto na variantes normal, *+2A* ou *+3* [praticamente igual, somente tinha uma entrada de disquetes invés de K7].



Confissões de um a designer aspirante de videojogos 02

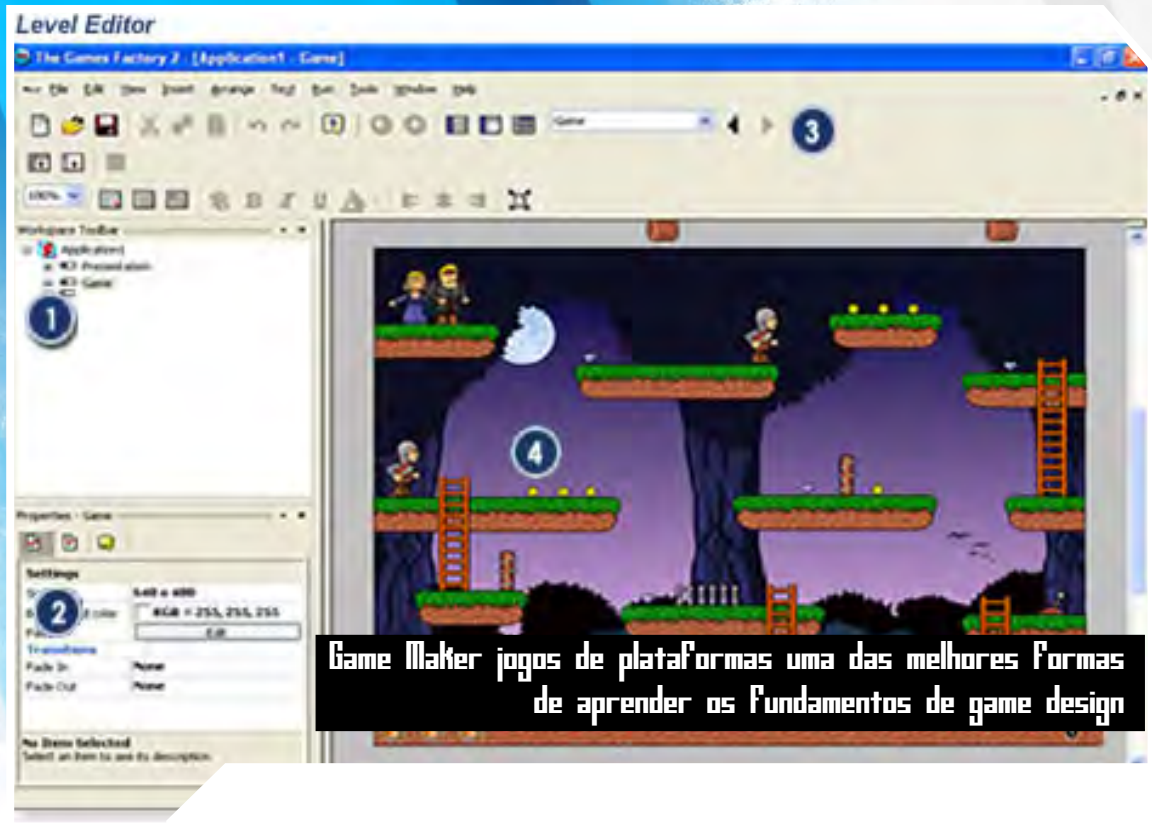
Nesta nova secção da *Pushstart* falaremos da experiência que certamente passa pela cabeça de muitos de vocês, leitores e *hardcore gamers*: Não seria óptimo sermos criativos e inventarmos os nossos próprios jogos em vez de jogarmos apenas o que outros criaram? Então qual é a nossa humilde experiência pessoal na tentativa de criação de videojogos? E como podemos ajudar os leitores a iniciar-se neste caminho. Como se consegue afinal fazer um jogo?

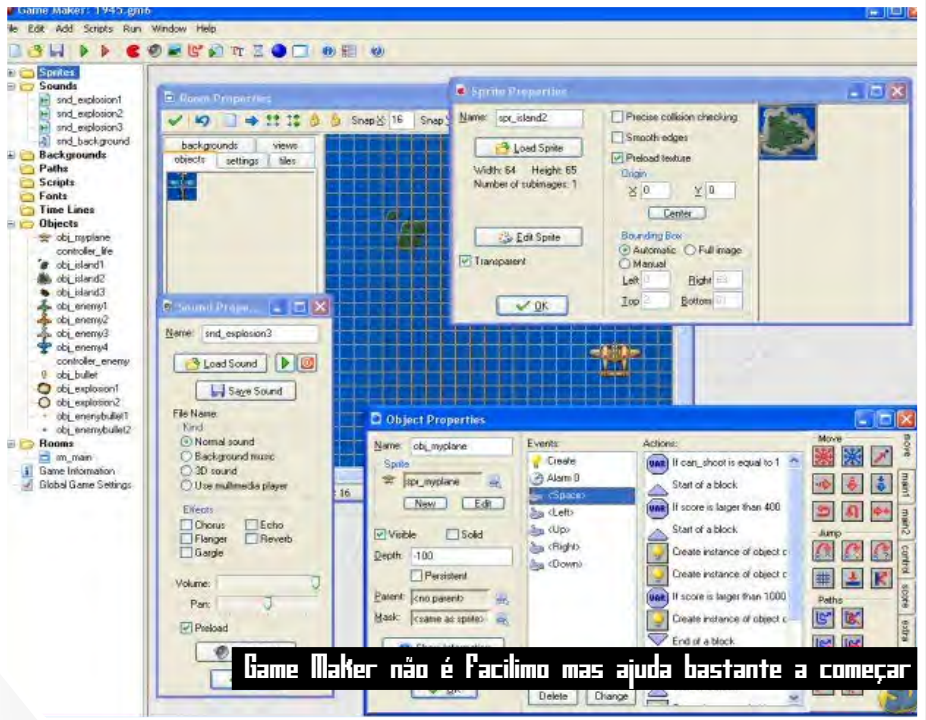
Existem dois elementos essenciais na criação de um jogo, o designer, que será a pessoa que cria o conceito do jogo e os gráficos e o programador, a pessoa que faz com que o jogo possa efectivamente funcionar. O que acontece é que muitas vezes a mesma pessoa faz as duas tarefas, isto porque é difícil arranjar um amigo craque em programação que queira perder tempo a executar as ideias malucas do designer.

Programar um jogo é algo bastante complexo e, mesmo programadores profissionais dizem que tem que se ser um óptimo programador para o conseguir fazer… então isso significa que um jovem aspirante a Game Designer não tem hipóteses de criar os seus jogos? Claro que sim, um passo de cada vez, primeiro aprender a fazer jogos simples e depois ir evoluindo.

Muitas vezes diz-se que para se fugir às regras é necessário sabê-las primeiro, ou seja, antes de se fazer um jogo revolucionário diferente de todos os géneros de jogo já feitos (o que não é nada fácil de imaginar) é necessário perceber a construção dos tipos básicos de *gameplay*. É difícil fugir aos padrões de jogo que já existem mas uma das formas de se ser original é pegar nessas convenções e dar-lhe um "*Twist*". *Portal*, é um bom exemplo de um "*Twist*" no género dos *First Person Shooters*, retirando inimigos e "munições letais", para adicionar portais e *puzzles*.

Por outro lado deve-se ter em conta a maior parte dos jogos não são feitos de raiz, ou seja, existe algo chamado "Motor de Jogo" que





serve de base aos mais variados e isso pode ser uma boa ajuda para conseguir executar uma ideia há muito tempo arrumada numa gaveta.
Existem muitos Motores de Jogo e, apesar de facilitarem bastante a vida, todos eles exigem alguma aprendizagem mas aqui fica uma lista criada e comentada por Nelson Zagalo, da *SPCV* (*Sociedade Portuguesa Ciências de Videojogos*) http://virtual-illusion.blogspot.com/2010/10/criar-videojogos.html.
Pessoalmente eu recomendaria especialmente o uso do *Game Maker* porque é uma ferramenta que realmente ajuda a criar/prototipar um jogo com um sistema de *drag and drop* de personagens, cenários, atributos e funções, sem se ter que recorrer a qualquer tipo de programação. É direccionado para jogos 2D mas é um bom princípio pensar primeiro só em duas dimensões em vez de complicar mais, com uma dimensão extra. Além disso, para a maioria das pessoas poderá ser mais fácil criar gráficos 2D do que modelos tridimensionais. O programa está disponível em http://www.yoyogames.com/make
Outra forma de começar poderá ser com o *Adobe Flash*. Aqui a coisa torna-se um pouco mais complexa porque para fazer um jogo já é preciso programar (neste caso em *actionscript*) mas tem a vantagem de se poder, num só programa, criar todos os elementos de jogo e o seu funcionamento e abre-se a hipótese de deixar o jogo disponível para ser jogado online. Existem muitos tutoriais e livros sobre a utilização do *Flash* e é algo que exige algum investimento do utilizador mas pelo menos sempre podem dizer que aprenderam uma ferramenta onde podem também fazer sites, aplicações interactivas e animações.
E então o que é que eu, mais um aspirante a Game Designer confesso? Há uns 12 anos atrás um amigo meu começou a aventurar-se na programação no *Div Games Studio*, e eu criei os gráficos para duas pequenas brincadeiras que fizemos "*Navesinhas Estrambólicas*" um puro *Shooter*, (bastante divertido de jogar e com *Bosses* mesmo muito difíceis) e "*Dino VS João*" (um jogo de porrada do meu amigo contra mim, aqui as coisas já não funcionavam lá muito bem porque o jogo limitava-se a





colocarmos os dois bonecos frente a frente e ver quem era o mais rápido a carregar na tecla de ataque até a barra de energia do adversário acabar).
Ainda aproveitei um código para fazer uma variação do típico jogo "*Whack a Mole*" que em vez de se ter um martelo para enfiar as toupeiras novamente num buraco, o nosso cursor era um homem a flutuar nú (de barriga para baixo). Quando aparecia uma mulher no cenário clicávamos e o homem caía em cima dela e quando saía ela já aparecia grávida. Era um joguinho tolo mas funcionava!
Uns anos mais tarde fiz, para um trabalho da faculdade uma mini "*text-adventure*" em *Flash* em que relatava uma história de um homem que acordava num hospital durante uma invasão de *Zombies* (devia ter visto o "*28 Days Later*" há pouco tempo). A decisão entre a atitude seguinte a tomar resultaria na morte ou progressão do personagem até fora do hospital. Este jogo foi extremamente simples de fazer porque simplesmente consistia em 3 momentos, cada um com 3 escolhas possíveis, com um sistema simples de *links* que conduzia à salvação ou à perdição.
Podemos até reproduzir uma experiência similar de seguida dentro deste PDF:
Tu és o jogador, um leitor atento da *Pushstart* que neste momento lê estas palavras, de repente aparece um grupos de *Zombies*. O que fazes?
1- Procuras aconselhamento com 4 amigos entendidos em pancadaria.
2 – Atiras esta revista ao ar e desatas a correr.
3- Vais pedir ajuda a alguém mais corajoso.

Nas próximas edições da **PUSHSTART** continuaremos com esta secção, ora falando de experiências pessoais na criação de jogos, ora analisando a criação de jogos independentes ou ainda disponibilizando informações e conselhos sobre como tentar ser um designer de videojogos.
Se tens críticas, sugestões ou comentários não hesites, contacta-nos!

João Sousa

Limpar derrame de bateria ou ferrugem de Boards e componentes informáticos

Problemas com a sujidade em material informático antigo? O **Tiago Lobo Dias** tem a solução!

É frequente com o tempo nomeadamente na cena retro, equipamentos electrónicos já com vários anos apanharem ferrugem e terem derrame nas baterias. Hoje em dia, utiliza-se mais as pilhas para manter o relógio da máquina a funcionar, mas antigamente usava-se muito as baterias com base ácida ou alcalina. Estas, passado um período de 10 anos, acabam por derramar e por "comer" tudo à volta. Para contornar estes males, temos vários produtos no mercado que muitas vezes são caros e não fazem muito pelos nossos "brinquedos". O exemplo de tratamento que vou dar a seguir é uma maneira barata e eficaz de tratar, de uma só vez, a questão de ferrugem e derrame. Serve para qualquer tipo de PC ou consola.

O ano passado adquiri mais um Commodore Amiga, um A500 com placa de expansão a 1MB. O dito circuito com 512KB extra de Ram, vinha dentro da máquina que nunca tinha sido aberta e ainda tinha o selo de garantia intacto. Quando inspeccionei o interior, reparei que a bateria tinha vertido e a placa começava a estar "comida" e em simultâneo a aparecer alguma ferrugem. Apesar de funcionar, mais uns tempos e iria começar a corroer tudo à volta, foi tempo de meter mãos à obra.

1º Limpeza:
Usar a escova de dentes para limpar bem a área, temos de ter cuidado para não danificar o material. Para peças mais delicadas aplicar antes um pincel, mas depende muito das áreas e da sujidade. O pó mais entranhado pode ser difícil de sair com um pincel, a escova de dentes permite uma pressão maior, é uma questão de ir alternando. Pode também utilizar um compressor de ar, mas sempre com extremo cuidado para não danificar nenhum componente electrónico, a pressão do ar pode arrancar alguma coisa que esteja mais sensível.

2º Nos casos de derrame de bateria:
Identificar se a bateria é alcalina ou ácida, no meu caso era alcalina e o tratamento é com sumo de limão ou vinagre, para neutralizar a base alcalina. Caso seja ácida o tratamento será com bicarbonato de sódio para neutralizar a base ácida.
Começamos por tirar o derrame superficial com cotonetes esfregando a zona afectada. Depois aplicamos o sumo de limão (1/3) misturado com água (2/3).
Podemos utilizar cotonetes com água morna para limpar depois mas o melhor será mesmo álcool isopropílico. Em casos de muito derrame e ferrugem como este é necessário esfregar um pouco mais, utilizei muito a escova de dentes nesta placa.



O estado da placa: derrame, ferrugem e a placa a empolar



Antes de iniciar o processo tive que arrancar a bateria


Usar a escova de dentes para limpar bem a área

3ª Ferrugem:
Usar uma lixa de água muito fina, de preferência nº1200, aplicar muito suavemente para retirar a maior camada. Depois podemos aplicar também o sumo de limão. Basicamente o que vai acontecer é que o limão separa o ferro do oxigénio, soltando assim a ferrugem. Podemos ter que repetir a operação algumas vezes. No fim utilizar também cotonetes com água morna ou álcool isopropílico. Caso queiram limpar superfícies metálicas como por exemplo as memórias de PC que muitas vezes ganham uma ligeira ferrugem quase invisível, podem tentar com uma simples borracha branca (para apagar escrita de lápis), a fricção muitas vezes é suficiente para limpar os contactos.

4º Isolamento e tratamento final:
Para finalizar devemos isolar a zona e prevenir o aparecimento de nova ferrugem. O mais simples, ou melhor o mais barato… é um verniz das unhas. Pincelar toda a área de modo a isolar a placa do ar prevenindo assim mais reacções de modo a não aparecer de novo ferrugem.

E pronto temos um circuito tratato por meia duzia de euros. É importante notar que existem várias maneiras de o fazer, esta é apenas mais uma delas, barata mas eficaz.

A **PUSHSTART** não se responsabiliza por qualquer avaria no equipamento, bem como em qualquer problema de saúde que possa surgir . O texto acima serve como dica para limpeza dos componentes, mas está por sua conta e risco. Um derrame de bateria pode ter graves complicações para a saúde se não tomar as medidas de protecção adequadas.

Caso tenham alguma dúvida podem envia-la para o seguinte email:
Tiago@revistapushstart.com

Tiago Lobo Dias

Material usado



Para a realização deste tutorial o seguinte material foi usado e é sugerido pelo autor:

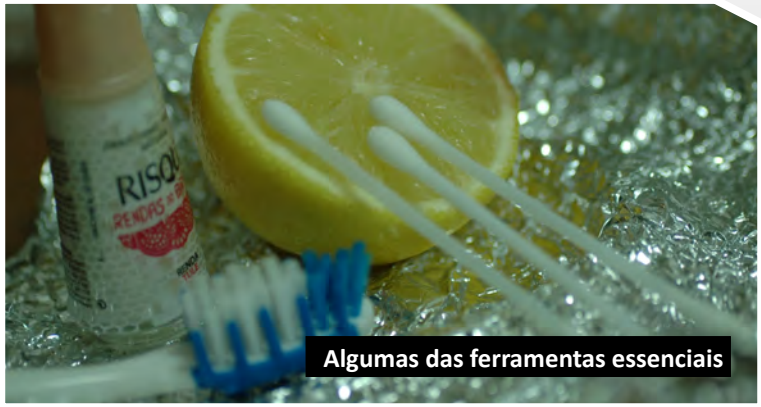
Materiais utilizados:
- Sumo de limão, se a bateria for alcalina
- Bicarbonato de sódio, se a bateria for ácida
- Cotonetes
- Escova de dentes
- Verniz das unhas
- Álcool isopropílico
- Lixa de água nº1200

Cuidados a ter:
É sempre aconselhável utilizar locais bem ventilados bem como protecção para as mãos e olhos, principalmente no caso de derrames de bateria.

.

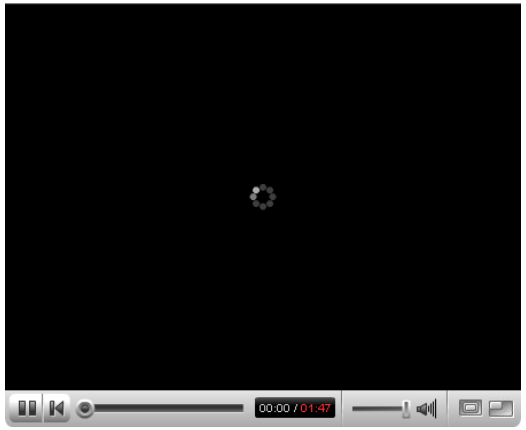


Nesta situação o uso de cotonetes é indicado

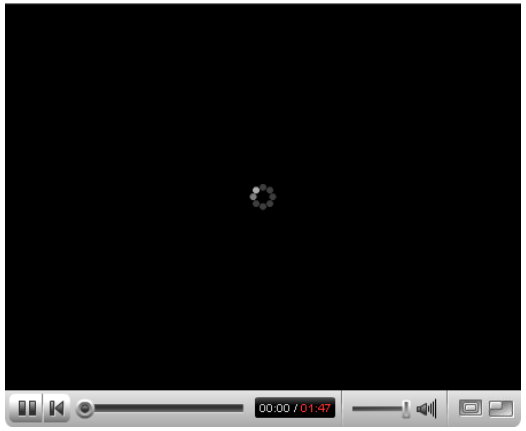

Algumas das ferramentas essenciais


Por mera curiosidade, um bicho andava dentro da placa

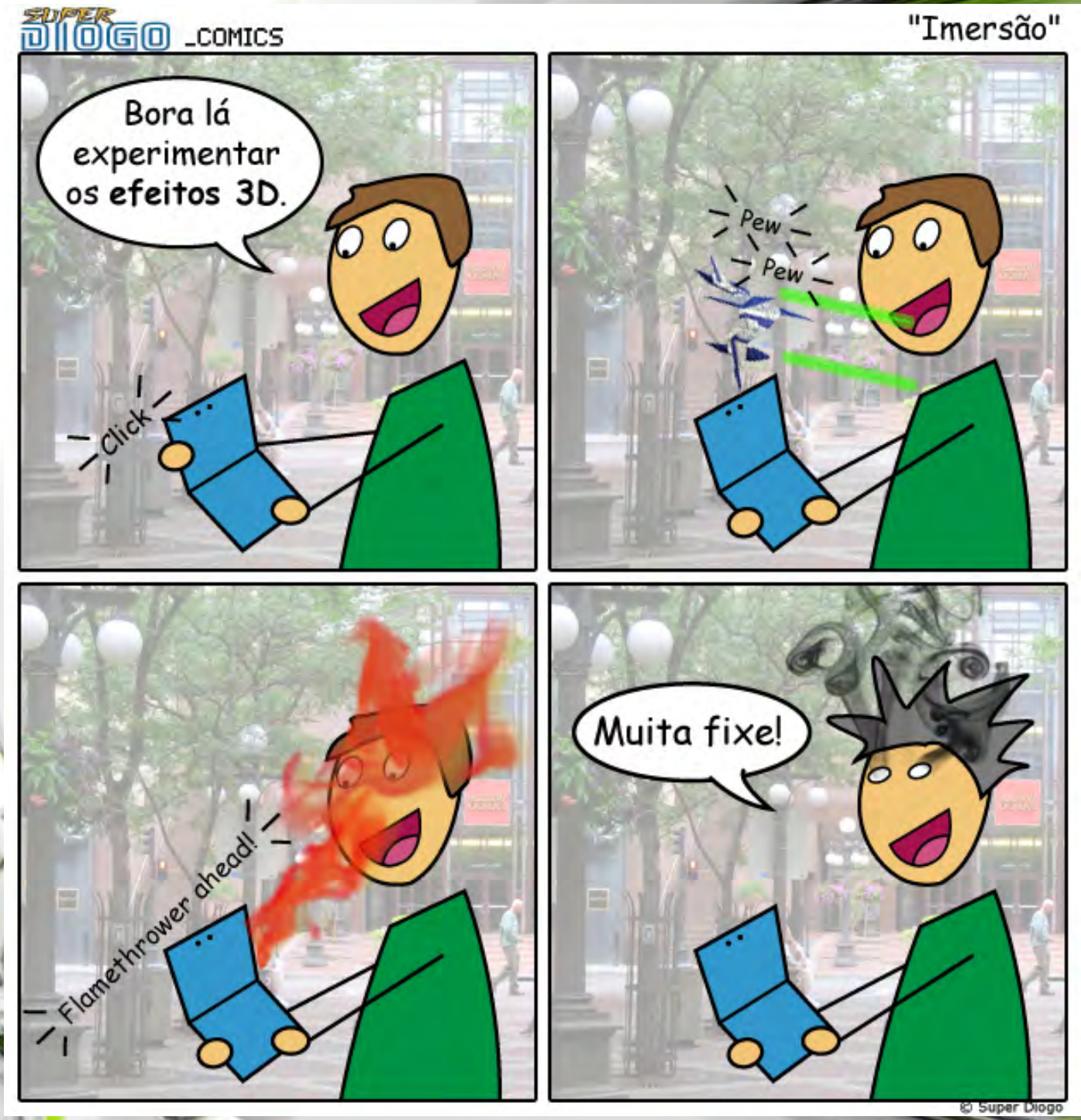
Vídeo



Os lutadores de *Mortal Kombat* andam à solta no nosso mundo como pequenos *Gremlins* que interferem com o nosso dia-a-dia sem nos darmos conta, não acreditam? Então vejam:
http://www.youtube.com/watch?v=t_3kr7-NPwY



Ainda falando de *Mortal Kombat*. Muitos dos *Fatalities, Babalities, Animalities* e outros "…alities"são por si só bastante ridículos, mas esta série *Machinima* mostra alguns muito piores: *Reject Mortal Kombat Fatalities*
http://www.youtube.com/watch?v=vZrE0g4G9sM&feature=fvwrel



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.

André Santos conheceu o universo dos videojogos na década de 90. Desde então é um incansável jogador de FPS´s e mais recentemente entrou no mundo da Nintendo DS e da Wii. O gosto pelos jogos é igualmente partilhado pelo gosto por cinema.

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/pushstartrevista

youtube.com/RevistaPushStart

info@revistapuhstart.com

A magia do Spectrum...



Há pouco tempo, numa conversa casual, alguém afirmou que o *ZX Spectrum* era um máquina de paciência, de momentos mágicos, de reflexão ponderada...Porquê? Bem, por causa dos miticos 10 minutos de loading de cada jogo! Seria hoje um jogador digno da mesma atenção? Afinal, basta ligar uma consola actual para ficar irritado em ir ao menu, optar pelo jogo, ver a publicidade do fabricante da consola, a distribuidora e produtora, para ficarmos impacientes para o começo da aventura. Talvez uns até roguem pragas ou palavras pouco simpáticas, ou mesmo afirmem «isto demora uma eternidade!».

Mas, afinal o que se passou, para o mesmo jogador de há 30 anos atrás ter paciência para esperar 5>10 minutos, e agora... perder a cabeça por um mero decimo desse tempo? Talvez a resposta seja na própria medição do tempo. Vejamos; neste momento, temos a internet, o computador doméstico, o telemóvel...todos são aparelhos úteis, mas também mudaram a nossa forma de percepcionar o mundo. Tudo se faz mais rapidamente e comodamente. E sim, estamos muito melhor, mas, também muito mais impacientes.

Talvez por isso, a magia do *Spectrum* faça parte do mundo das últimas décadas e explicar actualmente aos novos jogadores, essa «magia» da espera, possa tornar-se muito difícil. Mas, acima de tudo devemos pensar como o mundo mudou, e como nos mudou! «Magicamente» ou não...

SITES & EQUIPAS

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.



PRÓXIMA EDIÇÃO

MAIO