XBOX 360 | NINTENDO | PLAYSTATION | PC | SEGA | ATARI | COMMODORE AMIGA | SPECTRUM | AMSTRAD | ARCADE | NEO GEO | INTELLIVISION | COLECO | MAGNAVOX | AMSTRAD ...

PUSHSTART

14.0
GRÁTIS | FREE

WWW.REVISTAPUSHSTART.COM



MYGAMES SAMSUNG

E ainda nesta edição... IBERANIME 2011!

MYGAMES SAMSUNG - Torneios de jogos de luta, condução automóvel, shooters, cosplay, Magic e até de Angry Birds ao vivo... o que queriam mais?

Grande concurso!

A PUSHSTART em conjunto com JogosBaratos.net têm um voucher de 25£ na Iwantoneofthose para vos oferecer. Saibam como nesta edição



TOP 5 - Shounen Anime

Animes de acção frenética comprovam que o género ainda continua vivo e com uma grande legião de fãs!



Super Castlevania IV

Sequela? Remake? O que interessa é que foi um capítulo revolucionario.



PUSHSTART #14

Coordenação Editorial
Jorge Fernandes, Ivan Flow.

Equipa editorial
Jorge Fernandes, Ivan Flow, Tiago Lobo dias, Diogo Cunha, Margarida Cunha, Tommaso Veronesi, Luís Filipe Teixeira.

Colaboradores
Ricardo Gouveia, João Sousa, Marco Cruz, Mário, Gonçalo Tordo, Castanheira, Nuno Pinto, Hugo Pinto, Hugo Gomes, Hugo Freitas, André Santos, Davide Gravato, Inês Louro, Daniel Martinho.

Projecto gráfico
IvanFlow/FlowDesign.

Marketing
Tommaso Veronesi [marketing@revistapushtart.com]

email [sugestões]
info@revistapushstart.com

Website
www.revistapushstart.com

Periodicidade
Mensal.

Edição
Volume 14, de Novembro de 2011.

Revista 100% ecológica. Não imprima leia directamente no seu monitor.

CONHECE A NOSSA EQUIPA E AS SUAS EXCENTRICIDADES MENSAIS



Tiago Lobo Dias

A converter:
Um laptop para um Amiga 1200

A planear:
Criar um painel de comandos para o Flight Simulator.



Luís Filipe Teixeira

A jogar:
Dracula - The Last Sanctuary; Limbo.

A ansiar:
The legend of Zelda: Skyward Sword.



Jorge Fernandes

A jogar:
Inazuma Eleven, Heroes of Might and Magic VI.

A ansiar:
Elder Scrolls V - Skyrim, *A Herança*, de Christopher Paolini.



Ivan Flow

A jogar:
Atari Flashback, recordações quase nostálgicas, *Halo,* a revistar os primórdios da saga.

A ver:
Captain America, Green Lantern, X-Men-first class, Thor.



Tommaso Veronesi

A jogar:
RAGE e *Driver San Francisco.*

A criticar:
Por favor DICE: queremos o *Commander* no *BF3* para *PC*! Pleeasee!!



Margarida Cunha

A jogar:
De novo *Ocarina of Time,* após um intervalo para acabar *Shadow of Colossus.*

A ouvir:
Monkeytown, a mais recente pérola de *Modeselektor.*



Diogo Cunha

A jogar:
Assassins Creed Brotherhood.

A ouvir:
Harmony of a Hunter [banda sonora comemorativa dos 25 anos de Metroid].



O mundo dos videojogos em Novembro

Ano: 2011

Por ***Margarida Cunha***









Chegámos finalmente a Novembro. A longa espera terminou e poderemos deitar as mãos ao ansiosamente aguardado *The Legend of Zelda: Skyward Sword*.

Já não há *teaser* nem *trailer* que sacie a curiosidade e os anos de desespero. Só uma solução assim caída do céu poderá dar algum ânimo aos investidores da *Nintendo,* que assistiram a um prejuízo semestral na ordem dos 657 milhões de euros – os piores números dos últimos 30 anos. Por detrás deste cenário está sobretudo a valorização do Yen face ao Dólar – um factor especialmente importante, se considerarmos que 80% das receitas do gigante japonês provêm dos mercados americano e europeu.

A *Nintendo* não está, contudo, sozinha nesta nuvem negra. A *Sony* anunciou recentemente perdas no valor de 345 milhões de dólares, no trimestre que terminou a 30 de Setembro. Estas são atribuídas às fracas vendas no mercado de televisores, sendo que alguns apontam igualmente a redução do preço da *PS3* como um elemento fundamental. Ainda assim, até à data, a consola estabeleceu-se como a mais popular em 2011 na Europa, com cerca de 3 milhões de unidades vendidas, superando as rivais *Wii* e *Xbox 360.*

Alheios a estes números estiveram milhares de entusiastas que invadiram a 6ª edição do festival *GameCity,* em Nottingham, Reino Unido, que decorreu entre os dias 26 e 29 de Outubro. Fãs de *Zelda* tiveram direito a um dia inteiramente dedicado à saga, onde puderam experimentar, pela primeira vez e durante 5 minutos, *Skyward Sword*. Puderam ainda escrever em murais, desenhar os seus próprios escudos, pintar o rosto com máscaras – *Majora* ou não – participar num concurso de *cosplay* e, claro, conviver.

Houve quem optasse por ficar por casa, o que não é censurável, considerando que *Uncharted 3* chegou finalmente ao mercado. Aquele que é o exclusivo mais apetecível da *PS3* é descrito por Mark Stanley, responsável da *Sony,* como uma "experiência inspiradora", que pretende puxar pelo nosso lado mais arrojado e aventureiro. Uma descrição que explica a escolha de Harrison Ford para protagonizar os anúncios publicitários a *Drake's Deception* no Japão.

No seu terceiro capítulo encontra-se também *Battlefield.* O jogo teve uma recepção extremamente calorosa, traduzindo-se em 5 milhões de cópias vendidas em apenas uma semana. A *Electronic Arts* revelou que se tratou do seu maior lançamento até hoje. Mas a nossa veia gamer também se alimenta de expectativa, pelo que o novo trailer de *GTA 5* surgiu que nem um doce e já gera especulação, precisamente devido à escassa informação divulgada. Não se sabe ainda sequer quando o título chegará ao mercado. Felizmente – e porque o tempo chuvoso e as cores outonais assim convidam – até lá podemos aproveitar para explorar o mundo obscuro de *Batman: Arkham City*, que reúne os vilões mais famosos de Gotham: de Two-Face a Joker, passando por Poison Ivy, estão lá todos.

Com um vasto leque de possibilidades e horas de jogo, este mês tem tudo para se tornar num sweet November.

HIGHLIGHTS

OLD vs NEW

Splinter Cell- Sam Fisher "o Ninja" contra Sam Fisher "o Rambo"!

ESPECIAL

MYGames e Iberanime - Dois eventos repletos de muitos torneios e boa disposição

4x4

Super Castlevania IV - Uma das buscas mais épicas por Drácula

TOP

Shounen Anime - Os animes de acção continuam em grande numa era pós-Dragonball



Iberanime - muita animação no Porto!

REVIEWS

- F1 2011
- Railworks 3
- Driver San Franscisco
- God of War
- Kirby Mass Attack
- Unreal
- Shining Holy Ark
- Bart VS. the World



O novo look do Facebook em análise!

EXTRA LIFE

Tecnologia

Novo look do Facebook!

VISÃO

DEMOSCENE n.º 3

TUTORIAL

Mudar condesadores em computadores/consolas

HUMOR

GAME OVER



F1 2011

Sistema: PC | **Ano:** 2011

Por ***Tiago Lobo Dias***

Na edição Nº3, de Novembro de 2010 ,fiz a review do *F1 2010*. Agora tenho a difícil tarefa de analisar a versão de 2011.

Enquanto a do ano passado foi uma refrescante novidade como jogo de simulação da categoria mais alta do desporto automóvel, este ano o título não aparece como novidade ou inovação, mas como nova versão. Vou evitar fazer uma crítica como sendo uma "nova release", ou como uma "bug updates", ou mesmo como uma actualização de pilotos, carros e circuitos. O jogo merece mais que isso e na realidade tem de ser visto como se não tivesse existido uma versão em 2010. Então este novo jogo (e não versão) possui "novas" características que vão certamente agradar aos amantes da simulação.

O *F1 2011* deve ser colocado no campo da alta simulação. Muitos consideram o *Live for Speed* (não confundir com *Need for Speed*) e o *Rfactor* como dois dos simuladores mais realistas que já apareceram. Não nego nem desminto, mas o *F1 2011*, apesar de poder não estar num nível tão elevado de simulação técnica (será que não?), contém o que estes dois não possuem: grafismos de cortar a respiração e um enredo à sua volta riquíssimo. A Formula 1 é conhecida pelo seu glamour e o circuito onde se vai desenrolar a prova fica apelidado de "circo" no bom sentido. Tecnologia, velocidade e mulheres lindas... fazem as delícias dos aficionados. Não querendo fazer mais comparações com os ditos jogos pois, apesar de simuladores, são bem diferentes, vamos passar a ver o jogo mais por dentro.

O que salta primeiramente à vista é o grafismo, de um modo geral melhor que o de 2010. Há algo que está diferente, mais apurado, com uma maior sensação de profundidade de campo. A noção de distância entre os objectos perto do carro e longe deste está ainda melhor. A iluminação também melhorou na mesma relação. No ano passado, parecia-me que algumas partes estavam talvez claras de mais, circuitos citadinos com muros bem perto do carro, e com vários edifícios à volta, a iluminação não era muito diferente de circuitos em espaço amplo. Este ano esta iluminação está mais bem concebida. Mas nem só o ambiente gráfico circundante melhorou, os próprios carros estão melhores. Passei as primeiras voltas a olhar para todo o lado menos para onde devia, está tudo fotograficamente bem, e só me consegui concentrar na condução depois de algumas voltas a olhar para as bancadas, relva, céu, edifícios etc... bati tanta vez com o carro que, se ele se deformasse como na realidade, ficaria sem









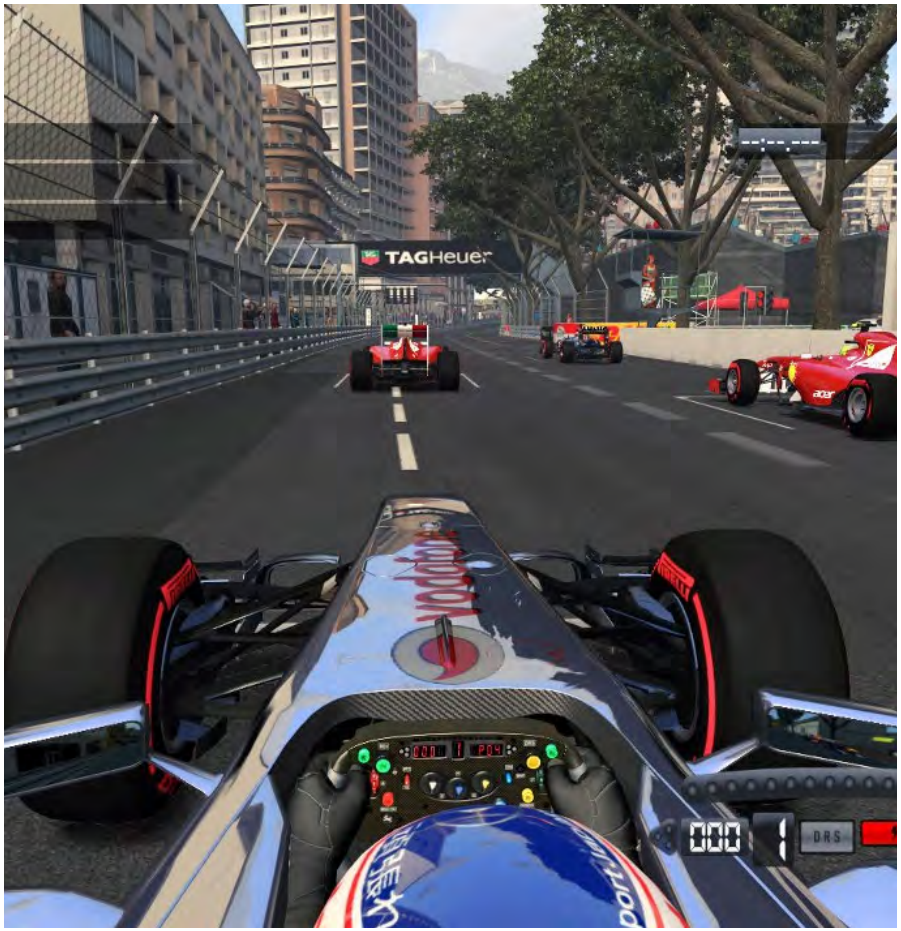




reparo possível. E, já que toquei neste campo, da deformação por impacto, devo dizer que fica longe, muito longe da realidade, como em qualquer jogo de simulação. Embora melhor que em 2010, ainda falta ver um carro a sair directo a um muro a 300km/h e ficar seriamente danificado em vez de saltar o "nariz" e uma rodas... mas, verdade seja dita, o jogo é para conduzir, não para andar a bater com força. Quem verdadeiramente gosta de corridas não deve ligar a estes pormenores e, para além do mais, os produtores têm coisas bem mais importantes com que se preocupar. E sim preocuparam-se! A condução foi alvo de revisões, está mais realista, mais difícil, sub-viragem e sob-viragem estão melhores, mais difíceis de recuperar quando o carro foge de dianteira ou traseira. Outra preocupação foi trazer à simulação as novas regras, como o KERS e o DRS.

O KERS (Kinetic Energy Recovery System) consiste no aproveitamento da energia durante a travagem. Existem 3 formas de o fazer: de forma eléctrica, mecânica e hidráulica (embora para o jogo isto não interesse de um modo directo). O que o KERS faz na pratica é acumular energia durante as travagens e depois dar ao piloto 80 cavalos extra para usar durante uma volta e apenas durante 6,67 segundos. O piloto pode usar tudo de uma vez ou várias vezes durante e mesma volta, não ultrapassando o tempo máximo permitido. E como é que o piloto aplica os 80 cavalos? Simples, tem um botão no volante, basta premi-lo e tem imediatamente potência extra. Estima-se que pode lucrar entre 0,1 e 0,4 segundos por volta e obviamente que facilita as ultrapassagens. No jogo acontece precisamente o mesmo, temos um botão à escolha para usar o KERS, e sentimos mesmo uma aceleração adicional óptima para atacar ou para defender numa ultrapassagem a um adversário.

O DRS (Drag Reduction system) é um sistema mecânico na asa traseira que, quando accionado, abre um espaço físico entre a asa permitindo que o ar passe, baixando o apoio aerodinâmico, fazendo com que o carro seja menos pressionado contra o chão. Diminuindo o atrito, o carro perde apoio mas ganha velocidade. Como o DRS só é usado em rectas, o apoio não é tão necessário. Este sistema dá cerca de 10km/h extra de velocidade, permitindo uma maior facilidade na ultrapassagem mas, ao contrário do KERS, não pode ser usado em qualquer parte durante uma volta. Estão definidos para cada circuito os pontos onde se pode usar e o piloto necessita de estar a menos de 1 segundo do piloto à sua frente para o poder utilizar. Mais uma vez o modo de uso é através de um botão no volante. No jogo é a mesma coisa, definimos tal como no KERS um botão para o efeito. Com dois novos botões para estas funcionalidades, a confusão aumenta e necessitamos de algum tempo para nos habituarmos. Passei várias voltas sem usar nenhum deles. Mas quando nos começamos a sentir à vontade dentro do cockpit, o seu uso torna-se





necessário para tirarmos aqueles preciosos décimos de segundo e para permitir atacar e defender melhor. Deixo aqui a nota que o KERS não está disponível para as equipas Lotus, HRT e Virgin tal como no real.

Outra tema de tirar o chapéu foi a inclusão do *Safety Car* em pista quando a situação o exige pelas regras. Ver um majestoso Mercedes SLS AMG entrar em cena fez-me pensar que cada vez a simulação está mais perfeita, não só na condução em si, mas na tentativa de recriar toda a atmosfera do circo da Formula1.

Os famosos bugs de 2010, alguns dos quais quase escandalosos, foram na sua maioria corrigidos. Reparei, por exemplo, que os problemas nas boxes desapareceram. Mas podemos apontar alguns detalhes que poderiam ser limados – por exemplo, os ecrãs gigantes de televisão que rodeiam o circuito estão sempre a projectar o nosso carro, poderiam mostrar outros. A inteligência artificial, já com um nível bastante aceitável, por vezes tem falhas: reparei que nem sempre o adversário parece saber da minha posição ao lado dele. Apesar de bastante aceitável, ainda tem alguns problemas. O sistema meteorológico, que tanto elogiei o ano passado, continua cinco estrelas, mas parece que a *Codemasters* o quis mostrar demasiado. Nas 5 primeiras corridas de campeonato que fiz, choveu em 3 delas durante a corrida e nas outras 2, apesar de não te chovido em prova, a chuva apareceu nos treinos ou em qualificação. Um pouco exagero diria... mas ainda falando da chuva, o sistema ainda melhorou, a diferença entre pneus para chuva e pneus seco está mais acentuada e mais realista.

Conclusão, não vejo o *F1 2011* como mais uma versão, mas como um jogo novo. Para quem prefere os *arcades*, não aconselho. Para os amantes da simulação, é obrigatório. Para quem apenas admite que se fale de *LFS* ou *Rfactor*, façam o favor de experimentar de mente aberta. Tentem, por exemplo, *Spa-Francorchamps* num Ferrari a chover a potes, com o som bem alto e depois digam se gostam ou não. Espero respostas!

> High Score

Longevidade	5
Jogabilidade	5
Gráficos	5
Som	3
Total	**+4**

Em resumo

\+ Muito bom tecnicamente, grafismo excelente, envolvência do tema bem executada.

\- Inteligência artificial, embora melhor que em 2010, podia ser melhor. Continua a faltar a telemetria.

Railworks 3: Train Simulator 2012

Sistema: **PC** | **Ano:** 2011

Por ***André Santos***

A simulação ferroviária está de volta com o mais recente título da série *Railworks*. Com o seu antecessor ainda fresco na memória (analisado na oitava edição e disponível em www.revistapushstart.pt), as expectativas para esta nova versão eram altas e o objectivo a ultrapassar exigente.



Visualmente continua um deslumbre. O nível de detalhe dos espaços envolventes, dos objectos que preenchem os cenários é vasto e de grande qualidade bem como todos os pormenores das composições e locomotivas, sendo estas últimas um verdadeiro requinte na condução e um deleite para a vista. Tal como o nome indica é da simulação que o jogo vive e esta consegue ser, na grande maioria das vezes, bastante proveitosa e realista, ainda que para os mais inexperientes nesta vida de ferroviário possam surgir algumas dificuldades na adaptação aos termos, controlos e jogabilidade. Os tutoriais apresentados podem revelar-se bastante úteis.

Todavia, ficou a faltar inovação (e em quantidade considerável). Neste título temos exactamente (e ao pormenor) as mesmas rotas de *Railworks 2* o que a meu ver é totalmente incompreensível e inqualificável. Mais grave ainda é publicitar-se um jogo como sendo totalmente novo mas que, a nível de conteúdo, não encerra praticamente nenhuma alteração. Confesso que não estava à espera de tal lacuna. Os desafios e objectivos a atingir são inexplicavelmente os mesmos, o que se torna uma tremenda desilusão para aqueles que com sucesso conseguiram completar o jogo na versão anterior e que deita por terra toda e qualquer tentativa de longevidade de *Railworks 3 Train Simulator 12*. Certo que é possível adquirir (comprar) novas rotas, situação aliás pela qual acabei por optar mas mesmo assim a decepção é grande. Continua, no entanto, a ser de "louvar" que a actualização (e, bem vistas as coisas, é mesmo disso que se trata) seja totalmente gratuita para quem já possui o anterior, o que acaba por minimizar "manifestações" de descontentamento que, de outra forma, parece-me, seriam bem mais audíveis.

Seria de esperar igualmente que alguns pontos menos positivos (como: os exagerados tempos de *loading*, as falhas de textura que por vezes surgem, rotas que abruptamente são interrompidas com a indicação de descarrilamentos, sem qualquer razão aparente, e a sobreposição de camadas, com trânsito nas passagens de









nível simultâneas à nossa passagem) tivessem sido melhorados. Mas tal parece não ter acontecido visto que muitas destas situações continuam presentes. Se no passado a maioria destes "pormenores" eram facilmente "esquecidos" por tudo o resto, na versão actual são detalhes que demonstram falta de cuidado com *Railworks 3* e respectivos seguidores.
Contudo, foram introduzidas algumas novidades na jogabilidade e principalmente numa lacuna recorrente em todos os títulos do género: a falta de realismo dentro da cabine. Assim, foram criadas novas animações (aceleração, desaceleração, subidas, descidas entre outras) com o objectivo de dar mais movimento na vista referida e desta feita provocar uma maior interacção com todos os elementos que compõem os cenários, nomeadamente as condições climatéricas adversas. Com isto, na perspectiva do maquinista, há agora mais actividade e nas curvas chega-se a conseguir ter a sensação de inclinação da via (ainda que numa vista exterior tal não se note). Porém esta consegue ser evidenciada em percursos específicos e para se ter uma ideia mais concreta, sugiro o visionamento do seguinte vídeo:

http://www.youtube.com/watch?v=DaJr-LQDM3k&feature=relmfu. Da mesma forma a chuva/ neve passa agora a ter impacto na visualização, isto porque se acumula nos vidros – frontais e laterais. Além de ser um efeito tremendamente espectacular e real não deixa de causar evidentes dificuldades na condução, o que acaba por tornar obrigatório a utilização dos limpa para-brisas:

http://www.youtube.com/watch?v=nX5StDRP_EM&feature=related. A iluminação também é igualmente assertiva e reage aos elementos à nossa volta. Todas estas inovações representam um grande desenvolvimento, é um facto, mas reivindicam conjuntamente um computador à altura, pois a utilização de recursos demasiado exigentes poderá fazer com que muitos utilizadores nem consigam experimentar as (poucas) novidades que *Railworks 3* encerra. O som é sem dúvida a estrela a ter em conta. Sonoramente é um jogo soberbo, com uma sonoridade bastante actual e cativante que transmite ostentosamente a sensação de estar dentro de uma destas poderosas máquinas de ferro.
A nível de menus mantém-se tanto o aspecto geral como a mecânica de selecção de tarefas ou definições. A possibilidade de continuar uma tarefa permanece e representa uma mais-valia, visto que consegue reduzir – ainda que ligeiramente – os tempos de *loading*. O modo de construção de percursos personalizados é intuitivo e oferece uma vasta gama de opções a que podemos recorrer e com as







quais podemos desenvolver e caracterizar as nossas criações. *Railworks 3 Train Simulator 2012* deverá ser visto mais como uma actualização do que propriamente uma nova versão. Sem dúvida que o seu aspecto gráfico é estimulante e a introdução de novos elementos que interagem directamente com o meio envolvente conferem um maior realismo, o que por outro lado, predispõe a possibilidade de terem que ser colocadas de lado, se não tivermos um processador à altura. Todavia o sentimento no seu todo, e tendo em conta o passado recente, é uma desilusão. A opção de não introduzirem rotas novas bem como situações problemáticas recorrentes faz com que no fim saiba a pouco. *Railworks 3* e todos os seus seguidores mereciam mais e melhor.

Em resumo

\+

Efeitos interactivos com o meio ambiente e mais movimento dentro da cabine; jogabilidade.

\-

Inexistência de novas rotas/desafios; bugs recorrentes; exigência gráfica.

Alternativas

Trainz Simulator 2012; Railowrks 2; Microsoft Train Simulator.

> High Score

Longevidade	2
Jogabilidade	4
Gráficos	4
Som	5
Total	**+3**

Driver: San Francisco

Sistema: **DS** | Ano: 2010

Por ***André Santos***

Driver: San Francisco **tem provavelmente uma das premissas mais difíceis (e ridículas) de explicar. Assim temos, e de novo, frente-a-frente o polícia John Tanner e o seu eterno inimigo, Charles Jericho que desta feita consegue fugir da prisão, lançando o caos na cidade referida.**

No processo da ousada evasão, Tanner é ferido com gravidade. É deitado numa cama de um hospital num estado comatoso que o protagonista vai descobrir todo o enredo por detrás da fuga. Confusos até aqui? Ainda vão ficar mais. A partir deste ponto tudo ocorre dentro da mente "adormecida" do herói que ganha também a capacidade de "saltar" – ou igualmente chamado de "shift" – para praticamente qualquer veículo disponível, aproveitando essa habilidade para ultrapassar as diversas missões. Dito de outra forma, consegue "possuir" qualquer condutor que circule nas imediações, sendo possível manipular e aproveitar uma série de veículos em nome da justiça. Mas se acham que isto já é esticar a corda em demasia, lá mais para o fim ainda vai ser possível (literalmente) "pegar" nos veículos e arremessá-los na direcção do vilão. Porém, convém referir que nem tudo é mau!

A mecânica do jogo mantém-se e portanto não há cá passeatas ou deslocações a pé para apreciar a cidade e os magníficos edifícios apresentados com um nível de detalhe surpreendente. Todas as missões são assim baseadas na condução – o que tem lógica tendo em conta o título. O único senão neste aspecto é mesmo não existir nada para conduzir além dos veículos com quatro rodas ou mais, caso estejamos a ponderar o caso dos camiões. É verdade, nenhum dos desafios propõe controlarmos motas, barcos ou até mesmo outros meios de transporte, facto que por muito tempo que já tenha dedicado ao assunto, continua apenas a parecer-me estranhamente inexplicável…

A jogabilidade é bastante amigável e alguns veículos, cada um com a sua forma de condução específica, dão imenso gozo conduzir. Todavia todos partilham o mesmo problema,



são demasiado “pesados” nas curvas o que até nos habituarmos, pode resultar em vários embates. Por outro lado são imensos os veículos (mais de uma centena e grande parte licenciados) que temos à disposição e que transmitem uma agradável sensação de velocidade, independentemente da visão por nós escolhida. Os comandos são intuitivos (para isso contribui o facto de em ecrã ir aparecendo as teclas que devemos utilizar) e mesmo as manobras inerentes ao “shift”, após algum tempo de aperfeiçoamento, se tornam acessíveis… mas não menos risíveis!

Ao nível do som houve um evidente melhoramento relativamente a títulos anteriores. A começar pelos bólides, onde cada exemplar claramente ostenta a sua potência através do barulho do motor. O trabalho de vozes é também ele positivo, com uma boa execução por parte dos actores. Por fim toda a sonoplastia envolvente, desde os gritos dos peões com que nos vamos cruzando, impactos com objectos ou outros veículos, derrapagens, buzinadelas, etc. As músicas também se enquadram e numa ou outra situação – como são alguns casos de sequências cinemáticas – são verdadeiras pérolas. O melhor exemplo é aquela que podemos visionar durante o passar dos créditos finais, que em tudo faz recordar o excelente filme “*Bullit*” conhecido ainda hoje por conter uma das melhores cenas de perseguição automóvel de *Hollywood*.

O grafismo de *Driver: San Francisco* é genericamente bom. A envolvência da cidade reflecte-se no aspecto de tudo o que nos rodeia, que é incrivelmente detalhado e a dimensão do espaço que temos à nossa disposição é admiravelmente vasto. É um cenário enorme repleto de estradas e caminhos por onde podemos seguir para cumprirmos os objectivos. Assim o GPS fornecido é de extrema importância e da mesma forma são as indicações. É fácil perdermo-nos na imensidão de ruas de São Francisco. O detalhe dos veículos também está acima da média bem como o grau de destruição dos mesmos devido aos frequentes embates. Mas o que mais surpreende é mesmo a quantidade interminável de elementos e objectos em cena, desde as inúmeras pessoas a circular, os imensos veículos, sinais, paragens de autocarros, publicidades, postes, etc.. Tudo passível de ser destruído à nossa passagem. Essa interacção com o meio transmite uma sensação de realidade apurada. Também me agradou o cuidado evidenciado com os peões. Apesar de as rasantes a estes serem uma constante nunca se chega ao impacto propriamente dito, o que bem vistas as coisas, acaba por se justificar até porque





















não é esse o objectivo de *Driver SF*.

São-nos assim apresentados dois modos principais, "História" e "Multiplayer". O primeiro é o desenvolver da narrativa dos personagens principais. Para tal temos que ir realizando missões obrigatórias para permitir o acesso a outras que se encontram bloqueadas. Estas vão sendo indicadas por um mapa que várias vezes me fez lembrar o *GTA*.

Simultaneamente, temos uma infinidade de desafios paralelos que, apesar de não contarem para a temática principal, vão de certeza criar muita diversão e acrescentar algumas horas ao jogo. Mas um dos principais factores para tal acontecer é mesmo o modo *Multiplayer* que apesar de encerrar os duelos habituais – *capture the flag* é um exemplo – funcionam de forma convincente e garantem muito entretenimento.

Apesar dos seus altos e baixos é um jogo que garante umas boas horas à frente do ecrã. Não tendo em conta o choque inicial da história e a falta inexplicável de alguns veículos e, por outro lado, reflectindo sobre a imensidão do espaço que temos para percorrer, interacção dos personagens e o aspecto gráfico, posso afirmar que *Driver San Francisco* acaba por resultar numa experiência simpática, não sendo seguramente um dos piores títulos dentro do género.

> High Score

Longevidade	3
Jogabilidade	3
Gráficos	4
Som	4
Total	**+3**

Em resumo

\+ Diversidade de veículos (licenciados); Vasto espaço cénico para percorrermos.

\- História demasiado surreal (ainda que pelo meio o jogador acabe por se adaptar).

Alternativas

Test Drive Unlimited 2; GTA IV; Race Driver: Grid.

God of War III

Sistema: PS3| **Ano:** 2010

Por ***João Sousa***

Nesta conclusão da sua batalha épica com os Deuses, *Kratos* ganha mais alguns polígonos e definição pois migra da velhinha *PS2* para a *Playstation 3*.

A expectativa quanto à vinda deste jogo para a actual consola da *Sony* era muito grande visto ser provavelmente o jogo mais épico da geração anterior. Assim sendo, será que está aquém das expectativas ou que as excede?

Se esperam grandes inovações estão no lugar errado. *God of War* é igual a si próprio, ou seja, um jogo com tanta acção que até dá dores nos dedos e com alguns elementos de plataformas e *puzzles* simples para descansar um pouco. Isto não é necessariamente mau pois quem procura este jogo encontra precisamente o que procura.

Começando pelos gráficos. À primeira vista a evolução até nem parece muito extrema pois a acção é "filmada" tão à distância que não nos permite reparar nos pequenos pormenores das personagens – mas isso é resolvido nos momentos mais calmos do jogo, em que o número de cadáveres no ecrã diminui e a câmara aproxima-se de *Kratos,* mostrando que o jogo tem efectivamente uma qualidade gráfica bastante apurada. Ainda assim nem tudo é equilibrado: algumas áreas têm muito bom aspecto enquanto que outras dificilmente impressionam. Deve-se destacar as sequências de tortura e assassinato aos Deuses em que, com os já tradicionais "*quicktime events*", somos presenteados com momentos de muito *gore*, completamente "*over the top*", vistos directamente pelos olhos de *Kratos*. Bastante sádico, mas satisfatório também.

Em termos de jogabilidade as diferenças encontradas melhoram apenas uma experiência de combate bem apurada já desde o primeiro volume desta saga. Continuamos a pressionar insistentemente os botões para devastar tudo o que nos aparece pela frente mas a nossa técnica pode ser mais ou menos estratégica conforme a nossa capacidade de decorar as combinações de golpes novos. Isto foi claramente melhorado, sendo que a utilização de magia depende agora de cada arma escolhida e podemos ainda trocar de arma rapidamente a meio do combate sem ter que pausar o jogo. A jogabilidade é assim mais fluída e











satisfatória, simplificando o que deve simplificar e permitindo mais flexibilidade e variedade. Um pouco desconfortável é o facto de que para abrirmos baús termos de nos posicionar exactamente no ponto certo em frente deles, o que por vezes se torna irritante. Somos presenteados com alguns Itens novos, como as botas de *Hermes* que nos permitem caminhar rapidamente nas paredes e a cabeça de *Helios,* que é na verdade uma óptima lanterna (*Helios* é com certeza uma pessoa de ideias luminosas). Retorna o tradicional mini-jogo sexual que desta vez nos enrosca nos lençóis com, nada mais nada menos, do que a Deusa Afrodite, pois no meio de tanta violência há sempre que descomprimir praticando "o amor". A história do jogo segue a vingança de *Kratos* contra os Deuses continuando exactamente a partir do ponto final da aventura anterior. Inicialmente pode tornar-se um pouco confuso para quem não tenha jogado os outros volumes da saga pois não existe propriamente uma recapitulação dos eventos anteriores mas o que interessa aqui é essencialmente a matança que se segue. Começamos com *Kratos*, nas costas de *Gaia*, a escalar o Monte Olimpo para tentar desferir o golpe final em Zeus mas, caso fosse bem-sucedido, o jogo duraria cerca de 10 minutos por isso a nossa primeira tentativa é frustrada e somos lançados no inferno para um novo confronto com Hades e por aí adiante. Não é nada que ganhe um Óscar para argumento original mas é um bom pretexto para pancadaria. Resumindo e concluindo, *God of War III* cumpre exactamente o que promete. É o fim épico das aventuras de Kratos. Quem esperar mais do que isso poderá ficar de certa forma desiludido pois não se encontra uma grande inovação mas quem sabe com o que conta passará com certeza umas horas divertidas e cheias de calos nos dedos.

> High Score

Longevidade	+4
Jogabilidade	+4
Gráficos	4
Som	4
Total	**+4**

Em resumo

\+ Acção frenética e escala épica.

\- Não trás muito de novo.

Alternativa

Que tal descer dos céus e ir para as ruas de *Streets of Rage*?



Kirby Mass Attack

Sistema: **DS** | Ano: 2011

Por ***Jorge Fernandes***

***Kirby Mass Attack* é o mais recente título desta franchise sempre popular e, embora mantenha grande parte da sua mística e personalidade, apresenta grandes mudanças a nível da jogabilidade.**

Para começar os tradicionais controlos são substituídos totalmente pelo uso do *stylus* e do *touchscreen* da DS, o que tipicamente é visto como um bom sinal, pois indica que o jogo foi desenhado de raíz para a consola e não uma mera adaptação de uma fórmula já conhecida. Todavia, jogos de plataformas com base em sistemas similares já foram experimentados no passado, e com pouco sucesso, o que certamente deixa os fãs a pensar duas vezes sobre esta aposta numa franchise de grande visibilidade.

A verdade é que o resultado foi surpreendente, conseguindo reinventar a maneira tradicional como controlamos o personagem com base em certos padrões de toque e movimentos no ecrã, e fê-lo com precisão e de forma intuitiva, permitindo que com alguns minutos de jogo já dominemos estes novos controlos.

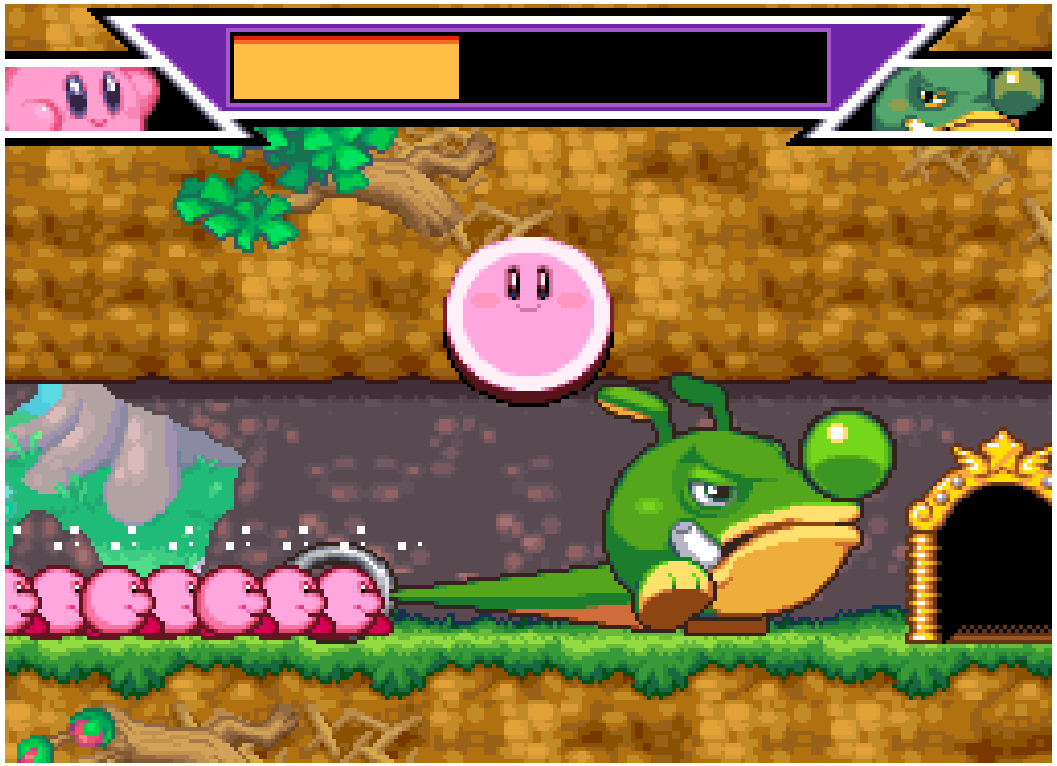
Movimentar o nosso puff cor-de-rosa é bastante fácil, bastando clicar nalgum sítio do ecrã para que ele se movimente para lá e, caso precise de perder aquele peso extra de verão, basta usar um duplo clique para o ver a correr até ao destino. Um risco rápido sobre o nosso Kirby faz com que ele seja catapultado nessa direcção, podendo desta forma partir certos obstáculos com o seu peso. Duplo clique sobre algum inimigo faz soar as trompetas da guerra e lá segue o Kirby empenhado para o derrotar. Simples não é? Pois, mas agora adicionem-lhe a outra grande característica deste título: um exército de mini Kirbys. Em *Mass Attack*, temos de defrontar o terrível Necrodeus que, face à grave ameaça que um certo marshmallow rosa representa, usou os seus poderes maléficos para o dividir em 10 mini versões, mais fracas e vulneráveis. Felizmente um mini Kirby sobreviveu a este violento ataque e tem agora a missão de se reencontrar com as suas restantes partes de forma a recuperar o seu poder e derrotar o infame Necrodeus.

Desta forma o jogo não se resume a controlar um Kirby, mas sim a gerir um pequeno grupo, ao qual se aplicam duas grandes frases: dividir para conquistar e a união faz a força. Para avançar nos níveis e derrotar certos inimigos, é por vezes necessário um número mínimo de Kirbys. Desde o puxar raízes – onde o esforço de tal tarefa hercúlea tem de ser dividido – a











de tal tarefa hercúlea tem de ser dividido – a deitar por terra certos inimigos de grande porte, os quais estão constantemente a repelir os Kirbys que lhes caem em cima, fazendo com que entremos em modo frenesim e estejamos sempre a reencaminhar os Kirbys de volta à carga após estes serem afastados da luta.

Outro aspecto interessante que foi introduzido de forma inteligente por esta dinâmica de grupo diz respeito ao dano e perda de vida por parte de cada Kirby. Um toque torna o Kirby azul, e um segundo envia a sua alma em direcção ao céu, mas até lá chegar a morte não é definitiva, pois um dos seus compinchas ainda no mundo dos vivos pode resgatar essa alma e forçá-la a voltar novamente para a Terra… isto se não tiver demasiado ocupado a vingar a sua morte pois claro.

O desenho dos níveis é outro dos grandes aspectos em *Mass Attack*, sendo todos bastante originais e diferentes entre si, evitando um pouco a monotonia típica de muitas horas a jogar jogos de plataformas, embora não o consiga totalmente. Existe uma grande variedade de cenários, e de puzzles que tiram o máximo proveito da cooperação entre Kirbys (que nos faz pensar em *The Lost Vikings* por exemplo). Por outro lado existem também obstáculos totalmente obsoletos e que claramente destoam pela falta de imaginação, como termos de carregar repetidamente durante um pequeno período de tempo num botão que aparece no *touchscreen* para avançarmos no nível, o que, para além de não apresentar um mínimo de desafio, ainda pode levar a danos no ecrã.

Consoante o domínio do jogo, pode aumentar a necessidade de revisitarmos níveis e inclusive retroceder noutros tantos devido a não termos um número suficiente de Kirbys para realizar uma dada acção naquele momento – o que também não é algo que me agrade particularmente, mas como o jogo mesmo em situações ideais já promove bastante o repetir de níveis para desbloquear novos extras e conteúdos como forma de aumentar a longevidade, é algo que acaba por ser minorado pela sua qualidade, especialmente com mini jogos como *whack'a'mole* e *pinball*.

O que irá certamente fazer os fãs franzirem o nariz é o facto de neste título não termos a habilidade mais conhecida do Kirby… pois é, aqui não vamos conseguir replicar as diversas habilidades dos nossos inimigos, o que até seria bastante interessante visto ao controlarmos dez Kirbys poderíamos praticamente fazer um desfile de rigor, estando cada um a personificar um









inimigo diferente.

Em resumo, *Kirby Mass Attack* é um bom jogo, repleto de mini jogos de excelente qualidade que podem ser usados para quebrar uma eventual monotonia entre níveis, que é algo bastante raro devido à qualidade e diversidade do seu desenho. A boa disposição, esquema de cores muito alegre e o Kirby afável multiplicado por dez concedem ao jogo os maiores ingredientes do sucesso desta franchise, conseguindo apresentar mesmo assim algo de inovador capaz de agradar aos menos adeptos desta saga.

Em resumo

\+ Desenho dos níveis, extras.

\- Não está presente a habilidade de copiar, controlos não ideais para speedruns.

> High Score

Longevidade	4
Jogabilidade	4
Gráficos	+4
Som	4
Total	**4**

Unreal Tournament

Sistema: PC| **Ano:** 1998

Por ***Daniel Martinho***

Acordamos na nossa cela. Algo está errado. O silêncio impera. Estamos sozinhos. Quando abandonamos a cela na nossa nave, a Vortex Rykers, um alarme dispara, indicando que o prisioneiro 849 fugiu. Algo está muito errado. Ainda não chegamos ao nosso destino, não pode ser.

Não podemos estar na Lua-Prisão. Avançamos na nave-prisão, atravessando sala após sala e apenas encontramos cadáveres. Numa sala, uma porta entreaberta, ao fundo, mostra-nos um sobrevivente apavorado cuja vida é terminada com um grito de puro horror, enquanto o seu sangue se espalha pelas paredes. Corremos furiosamente pelo corredor. Abrimos a porta. Uma criatura verde acaba de contornar a esquina. Corremos atrás dela. Desapareceu. Avançamos mais um pouco e encontramos uma saída de emergência da nave. Abrimo-la. Um sol matinal ilumina-nos enquanto uma brisa fresca nos abraça e contorna. Ao fundo, pássaros voam e pequenas criaturas ignoram-nos enquanto comem as plantas e frutos que crescem do chão. Definitivamente, não estamos na Lua-Prisão. Estamos num planeta desconhecido. Bem-vindos a um planeta irreal. Bem-vindos a Unreal.

Unreal é um jogo criado pela *Epic MegaGames* e lançado no mercado no ano de 1999 para PC. Foi considerado como o principal rival do "jogo da altura" que era o *Quake 2*, ultrapassando-o em certas categorias. Foi nele que surgiu, pela primeira vez, o disparo alternativo para cada arma, o motor gráfico com o mesmo nome que o jogo (que deu origem, depois, a um dos jogos multiplayer mais jogado de sempre: *Unreal Tournament*, ou a outro jogo inesquecível: *Deus Ex*). Graças a este jogo, também a expectativa de tornar as placas gráficas melhores do que eram aumentou consideravelmente, já que foi criado para correr praticamente, em todos os modelos existentes na altura, maximizando as suas capacidades, criando não só ambientes fechados altamente detalhados, como ambientes abertos e amplos com paisagens impressionantes. Os seus baixíssimos requisitos mínimos tornaram-no numa autêntica referência sobre como um jogo deveria ser feito, já que, tal como disse, corria em qualquer modelo existente na altura.

O planeta Na Pali é habitado pelos Nali, uma raça humanóide, diferente dos humanos principalmente no facto de terem quatro braços e serem mais altos. Os Nali são um povo pacífico e tecnologicamente pouco evoluídos - ao nível da Idade Média - , pelo que iremos











encontrar, à medida que avançamos no jogo, castelos, cabanas, igrejas e templos, aldeias, cidades e outras construções feitas em pedra ou madeira vulgares na altura. Na Pali é rica num cristal raro, chamado Tarydium, razão pela qual foi invadido por uma outra raça de seres tecnologicamente superiores chamada Skaarj. O jogador começa o jogo no momento em que sai da nave-prisão e tenta encontrar um meio, não só de escapar aos cruéis Skaarj, como de sair do planeta. Iremos encontrar cenários exóticos, luxuosos, escuros, luminosos, assim como iremos encontrar níveis pequenos, grandes, labirínticos, simples (um deles, por exemplo, é uma arena) mas, acima de tudo, com uma qualidade gráfica e sonora altamente invulgar.

Unreal é uma experiência mesmo surreal. Todos os pormenores foram pensados e nada foi deixado ao acaso. Desde a frustrante inteligência artificial (torna-se, por vezes, desesperante acertar com um tiro nos Skaarj, já que eles se desviam das balas com grande facilidade) até ao detalhe sonoro do jogo, tudo nos parece envolver e dar uma ideia de que aquilo que estamos a ver, a experiência que estamos a sentir é mesmo real.

Tal como tinha dito, este jogo foi a principal inspiração de um outro - *Unreal Tournament* - , mas também teve direito a um *mission pack*, - *Return To Na Pali* - , mas que pouco ou nada inovou e ainda uma sequela – *Unreal 2* – que deve ser, de todo a evitar. Além disso, foi o primeiro jogo a usar o motor com o mesmo nome – *Unreal* – que, ao longo do tempo, foi utilizado em vários jogos de renome.

> High Score

Longevidade	4
Jogabilidade	5
Gráficos	5
Som	5
Total	**+4**

Em resumo

\+

Grafismo, som, inteligência artificial, tudo o que se pode pedir num FPS.

\-

Nada a apontar.

Alternativa

Não tem rival, na minha opinião.

Shining the Holy Ark

Sistema: Sega Saturn| **Ano:** 1997

Por ***Gonçalo Tordo***

Shining the Holy Ark **(SHA) foi dos últimos jogos criados pelo estúdio *Sonic! Software Planning* quando ainda pertencia à *Sega.***

Agora, sob o nome *Camelot Software*, este tornou-se famoso pela saga *Golden Sun* e é interessante ver em como alguns dos toques pessoais presentes na saga *Golden Sun* já se encontram em *SHA.*

Ao começar o jogo controlamos *Arthur*, um espadachim mercenário e protagonista silencioso. Juntamente com os seus amigos entraremos numa missão pessoal para resgatar um amigo que foi possuído por um espírito malévolo, no nosso caminho encontraremos aliados, mas também mercenários concorrentes, guardas e o mais variado estilo de monstros.

O Jogo é inteiramente controlado na primeira pessoa, quer estejamos numa cidade pacífica ou a explorar uma caverna habitada por monstros, estaremos sempre a assistir a tudo pela perspectiva de *Arthur.* No entanto não pensem que os controlos são fluídos, muito pelo contrário: todos os movimentos fora de combate funcionam por grelha, ou seja, ao carregarmos numa seta para a frente, damos um número pré-determinado de passos; se premirmos uma das setas laterais a nossa direcção muda num ângulo de 90º.

Já o combate, este é feito por turnos e com *random encounters* como se fosse um *Final Fantasy*, *Dragon Quest*, ou muitos outros *JRPG* que muitos de nós conhecemos e adoramos. No entanto, tenho a dizer que a dificuldade de jogo é algo inconsistente; se as masmorras em si são muito fáceis de navegar (graças a um mapa que é actualizado com cada passo que tomamos) já os bosses são extremamente difíceis.

Já a história do jogo, esta, apesar de ser mais elaborada e melhor apresentada do que jogos anteriores do mesmo estúdio (*Shining Force*, *Shining in the Darkness*), deixa algo a desejar quando comparada com outros *RPG* da mesma época, especialmente os *Final Fantasy.* Por outro lado, *SHA* é mais semelhante a um *Dungeon Crawler* em termos de estrutura do que propriamente um *JRPG* típico, por isso podemos conceder-lhe algum perdão

Graficamente o jogo é algo único. As paredes, tectos, e muitos dos objectos são













bastante rudimentares, apenas quadrados gigantes com algumas texturas pixelizadas. Já as árvores e outros itens semelhantes são imagens 2D estáticas, mas, sem dúvida alguma, o melhor aspecto gráfico do jogo são as personagens e os monstros, todos eles pré-renderizados e aparentemente em 2D. Isto dá-lhe um aspecto visual verdadeiramente belíssimo, é só uma pena que, quando a câmara se aproxima muito destes, os gráficos tornam-se demasiado pixelizados. Pior ainda: em algumas partes do jogo a *framerate* não é constante. Finalmente, os efeitos de transparência, tal como em quase todos os jogos para a *Saturn,* deixam algo a desejar mas, apesar de tudo, graficamente é um jogo muito atraente.

Sem dúvida alguma a banda sonora do jogo é um dos pontos fortes de SHO. Todas as músicas conseguem transmitir uma sensação diferente e que condiz muito com cada masmorra ou labirinto; estranhamente, a única música de que não gostei foi a das batalhas, que é também a que mais vamos ouvir.

Preparem-se para pelo menos 20 ou até 30 horas de jogo. Teremos imensos labirintos, equipamento para comprar, cidades para visitar, monstros para matar... este jogo exigirá muito tempo da vossa parte, mas certamente compensará.

Shining the Holy Ark não é perfeito, mas é um excelente *Dungeon Crawler* para a vossa *Saturn.* Existem alguns pontos menores que precisam de ser melhorados mas, pessoalmente, diria que o grande ponto fraco do jogo é o seu preço: devido à raridade do mesmo, se o quiserem completo com caixa e manual, não esperem pagar menos de 40€

> High Score

Longevidade	4
Jogabilidade	4
Gráficos	4
Som	4
Total	**4**

Em resumo

\+ Labirintos desafiantes e interessantes, banda sonora agradável, combates excitantes.

\- Música de batalha irritante, Preço de aquisição muito elevado.

Alternativa

Shining Darkness, Golden Sun.



The Simpons: Bart vs. The World

Sistema: NES | **Ano:** 1991

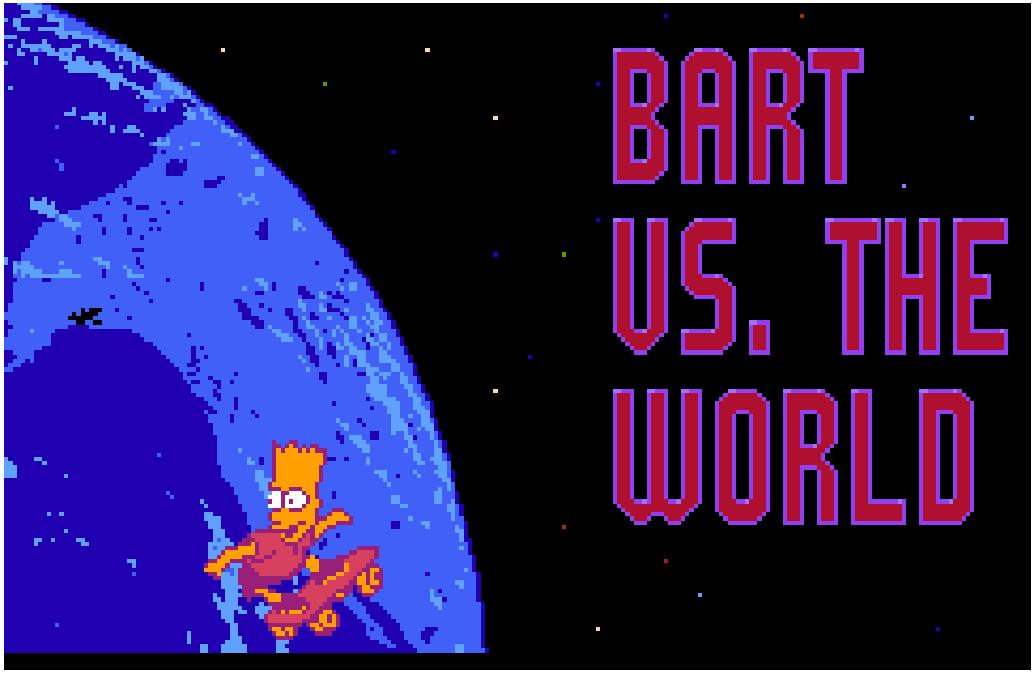
Por ***Luís Filipe Teixeira***

Bart Simpson vence o primeiro prémio de um falso concurso chefiado pelo senhor Burns. O prémio leva Bart a quatro cantos do mundo: China, Pólo Norte, Egipto e Hollywood.

Em cada um desses locais encontra-se um familiar do senhor Burns contratado pelo mesmo a matar Bart: na China está Fu Manchu Burns; no Pólo Norte o abominável Snow Burns; no Egipto Ramsés Burns e em Hollywood Eric von Burns. Como já deu para perceber, cada inimigo final vai ao encontro do mundo em questão. E assim ficamos também a saber o porquê do título *The Simpsons: Bart vs. The World*.

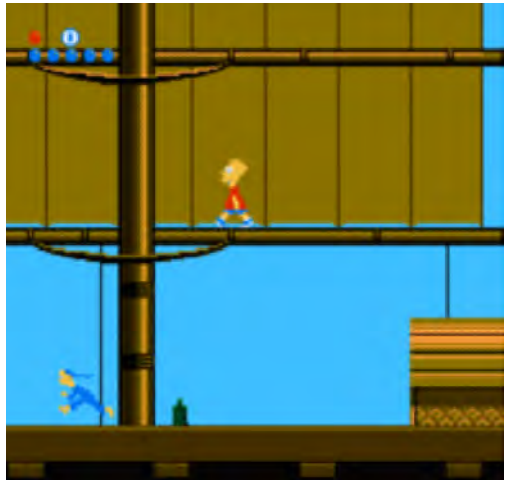
Cada mundo está dividido em duas partes. Refiro-me à primeira parte como os níveis típicos de um jogo de plataforma (coleccionar objectos, derrotar inimigos, chegar ao fim). Na China temos de percorrer a famosa muralha em cima de um *skate*, no Pólo Norte passar por uma gruta de gelo, no Egipto é a vez de visitar uma pirâmide, entre outros. Devo dizer que não houve grande preocupação a nível visual (e a nível de som e jogabilidade também não, mas já lá vamos) pois os cenários são muito pobres e apresentam-se pouco detalhados. Dá a parecer que foi tudo feito à pressa. O nível do deserto no Egipto (onde mais tarde encontramos cobras voadoras a cuspir fogo!) , por exemplo, mais parece um sítio na areia onde costumávamos brincar quando éramos miúdos. O único nível que se salva neste aspecto encontra-se em Hollywood. A nossa finalidade é chegar ao castelo de Eric von Burns (visualmente muito semelhante ao realizador Fritz Lang) mas até chegarmos lá temos de passar por um bosque numa noite de trovoada. Passamos para a entrada onde nos cruzamos com morcegos, mochos e... um cemitério. Dentro das urnas é a vez dos fantasmas e das aranhas nos dificultarem a vida.

Quanto aos personagens em si, não existem grandes razões de queixa pois estão bastante bem “desenhados”. Todos os membros da família Simpsons estão presentes no jogo. Aliás, não apenas esses, mas uma grande variedade do universo da série. Uns de forma mais directa do que outra, ajudando-nos em certas partes ou servindo apenas de *Easter*

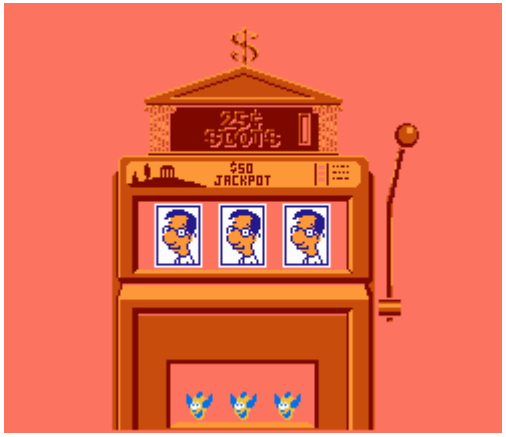














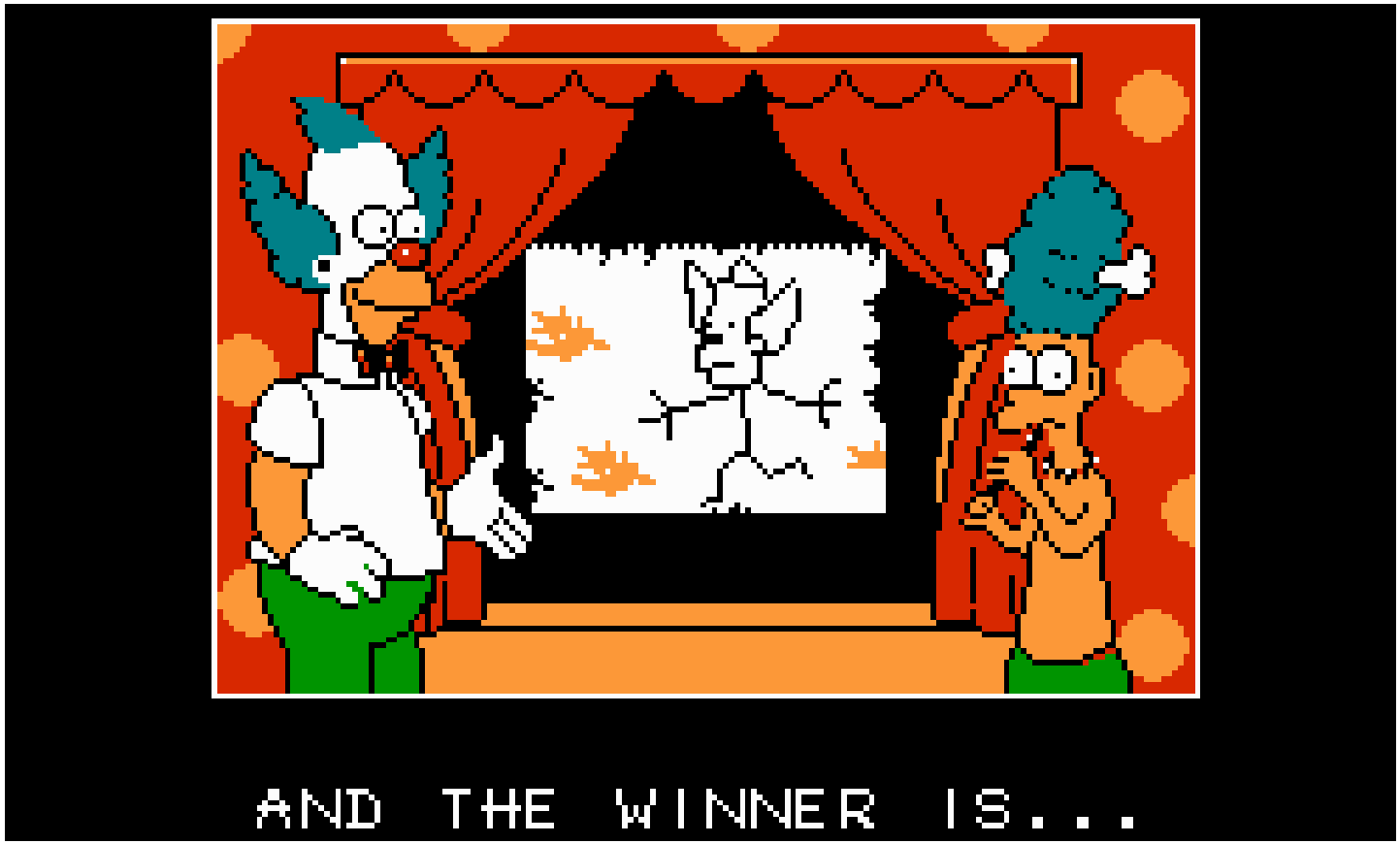




Eggs. Alguns até podem ser mencionados apenas nos mini-jogos. E é aqui que entra a dita segunda parte do jogo. Para além dos tais níveis de plataforma, existem mini-jogos tais como um de memória (onde temos de descobrir cada par de cartas iguais), puzzle, um *trivia* com questões relacionadas com a série (para ver se andamos atentos a esta), entre outros. Esses "níveis" não são obrigatórios, servindo apenas para conseguirmos mais algumas vidas. E sim, vamos precisar imenso dessas vidas extra porque *The Simpsons: Bart vs. The World* é dificílimo de acabar, roçando quase o impossível. Pode só ter quatro mundos, mas os comandos vão dificultar a nossa tarefa. É verdade que muitos jogos *NES* têm essa característica. Poucos níveis mas difícil de chegar ao fim. Isso não é um aspecto negativo. Negativo torna-se quando muita da dificuldade se deve ao fraco esforço que foi dado na regulação dos comandos. Vamos precisar de bastante tempo para nos adaptarmos a eles. Imaginem só, o botão para correr e para saltar é o mesmo! O mais grave, no entanto, é o facto do quão fácil é cairmos para um buraco ou água e morrermos. Às vezes até conseguimos acertar na plataforma e o jogo não reconhece isso. Fica já avisado que este jogo é destinado apenas aos mais pacientes e com muitos anos de experiência no ramo. Quando finalmente conseguimos acabar o jogo, surge o sentimento de insatisfação. A sequência final é pobre e rápida. Quantos jogadores não se devem ter perguntado "Tanta trabalheira para isto?".

Outro aspecto negativo a apontar é a música. Sim, o tema principal da série está presente, mas depressa nos fartamos dele pois é uma constante! Na China, no Pólo Norte, no Egipto, em Hollywood... A única diferença são alguns tons que vão variando de mundo em mundo, mas a melodia é sempre a mesma.

É verdade que podemos contar com muitos dos personagens deste universo e as suas piadinhas características (especialmente nas sequências quando passamos de um mundo para outro) ou com o famoso tema principal (em demasia até), mas tirando isso, este jogo é uma desilusão. Aliás, a fama de *The Simpsons: Bart vs. The World* deve-se principalmente aos próprios personagens porque, se esses não fossem conhecidos e tivessem sido criados de origem, dificilmente alguém se lembraria deste jogo. Não é



memorável e infelizmente ainda bem.





Em resumo

\+ Presença de grande número de personagens da série.

\- Comandos tornam o jogo injusto; sentimento de insatisfação depois de chegarmos ao fim.

Alternativa

The Simpsons: Bart vs. The Space Mutants; Chip'n Dale: Rescue Rangers ; Duck Tales.

> High Score

Longevidade	+2
Jogabilidade	2
Gráficos	+2
Som	2
Total	**2**



T.C. SPLINTER CELL VS SPLINTER CELL CONVICTION

Sistemas: XBOX e XBOX 360 | **Ano:** 2002 & 2010
Por ***Diogo Cunha***





***Splinter Cell* é uma saga que conta já com 5 jogos com várias versões espalhadas por quase todas as plataformas.**

O primeiro jogo da série, denominado apenas *Tom Clancy's Splinter Cell*, foi lançado em 2002 para a *Xbox* e prometia aproveitar as potencialidades da consola ao máximo para oferecer ambientes detalhados e efeitos de luz super realistas. E conseguiu, foi impressionante pegar num jogo de acção furtiva tão imersivo onde os próprios pormenores de ambiente influenciam o *gameplay:* é possível observar os inimigos pela suas sombras, apagar ou partir lâmpadas, ter cuidado com o barulho ao andar rápido ou sobre certas superfícies, etc.

Sam Fisher é o personagem principal, um agente secreto ao serviço dos EUA enviado para os quatro cantos do mundo para levar a cabo todo o tipo de trabalhos sujos, que vão desde missões de espionagem, assassinatos, ou até mesmo evitar a 3ª guerra mundial. Com licença para matar e todo o tipo de engenhocas e acrobacias ao seu dispor, Sam é um verdadeiro Ninja James Bond.

Inevitavelmente, *Splinter Cell* é muitas vezes comparado a *Metal Gear Solid* por ambos se tratarem de jogos de acção furtiva na terceira pessoa. No entanto, ao contrário das obras de Kojima, *Splinter Cell* insere-se no universo de Tom Clancy onde não existem robôs gigantes nem clones com planos maléficos para conquistar o mundo. As localidades, facções, engenhocas e armas de *Splinter Cell* tentam ser o mais aproximadas da realidade quanto possível. A história é contada de forma linear através de *cutscenes,* de documentos espalhados pelos níveis e de diálogos com os personagens, à medida que o jogo avança. No entanto, é bastante genérica (os malfeitores russo e/ou chineses querem invadir os EUA e começar a 3ª guerra mundial, bla bla) e acaba por cair no esquecimento rapidamente.



T.C. SPLINTER CELL VS SPLINTER CELL CONVICTION

Sistemas: XBOX e XBOX 360 | **Ano:** 2002 & 2010
Por ***Diogo Cunha***





O que ficará para sempre na memória do jogador é sem dúvida a jogabilidade. Começando pelo controle do próprio Sam, os *sticks* analógicos são cruciais para controlar a velocidade do personagem de modo a movimentar-se sem ser detectado. Sam pode também trepar e pendurar-se em canos ou até fazer uma espécie de espargata para se segurar no ar com os pés entre duas paredes paralelas deixando assim as mãos livres para disparar. Os inimigos apresentam uma boa inteligência artificial e irão investigar qualquer barulho ou sombra estranha, caso encontrem um corpo ou vejam Sam. Reagem com estratégia ao alertar reforços, tocar alarmes ou até usar coletes à prova de bala. Estes podem também ser capturados pelo jogador para os usar como escudos humanos, interrogá-los para descobrir informações especificas para passar o nível ou para informação adicional à história do jogo – ou até mesmo para os obrigar a abrir portas trancadas por sensores de retina ou computadores bloqueados por password.

Embora existam duas armas de fogo, esta são utilizadas apenas em casos mais extremos, pois são as engenhocas as verdadeiras companheiras de acção de Sam. Os óculos são o "canivete suíço" que ajuda Sam a percorrer os níveis. Estes têm 3 modos: visão nocturna; visão térmica que permite ver os inimigos até através de paredes mais finas; e visão electro-magnética que permite ver todos os equipamentos eléctricos, útil para descobrir câmaras de vigilância. Sam possui uma mini-camera para espreitar por debaixo de portas antes de entrar.

Nos três jogos seguintes foi-se descobrindo mais sobre a história de Sam e restantes personagens, foi-se



T.C. SPLINTER CELL VS SPLINTER CELL CONVICTION

Sistemas: XBOX e XBOX 360 | **Ano:** 2002 & 2010
Por ***Diogo Cunha***





recebendo mais *gadgets* e armas (entre elas uma faca para mortes rápidas) mas a fórmula principal manteve-se ao longo das sequelas sem grandes alterações. Até que com o lançamento do 5º título, *Splinter Cell Conviction*, a série apresentou uma experiência bastante diferente do habitual.

Conviction foi lançado em 2010 e continua a história dos jogos anteriores. Depois do assassinato da sua filha, Sam Fisher desiste da vida de agente secreto e desaparece do radar. Parecia um final razoável para os 4 jogos, até que *Conviction* retoma com Sam a ser contactado com uma nova missão, capturar o responsável pela morte da sua filha de modo a prevenir um atentado terrorista.

E logo aqui o jogador vê que o jogo abandonou o estilo de jogo lento e cauteloso e optou por uma fórmula mais rápida e com mais acção. Os objectivos são agora dados, não por menus, mas por palavras (e imagens) projectadas nas paredes e objectos dos próprios cenários, tudo para não quebrar a fluidez da acção. Ao contrário dos jogos anteriores, onde grande parte dos inimigos não necessitavam de ser mortos, Sam tem agora uma abordagem mais violenta e o sistema de jogo é agora mais inclinado para o confronto físico e a trocas de tiros.O jogador pode cobrir-se por detrás de muros, mesas, balcões, etc. enquanto dispara, e prosseguir para a próxima cobertura de uma maneira bastante fluida e simples que envergonha muitos jogos de tiros com este tipo de cobertura. Por cada inimigo que Sam abate com um ataque mais físico, o jogador ganha um icon que serve para marcar um próximo inimigo. Com estes ícones é possível marcar múltiplos inimigos (dependendo do numero de ícones disponíveis) e depois realizar um "ataque" especial em que Sam automaticamente abate



T.C. SPLINTER CELL VS SPLINTER CELL CONVICTION

Sistemas: XBOX e XBOX 360 | **Ano:** 2002 & 2010
Por ***Diogo Cunha***





os inimigos marcados. Isto é feito em *slow motion* e dá um gozo tremendo. Grande parte das engenhocas também foram abandonadas e até os míticos óculos foram simplificados. Para o jogador saber se Sam está escondido dos inimigos, onde antes havia uma barra que indicava o nível de escuridão, agora o jogo fica a preto e branco quando Sam está escondido e volta a ficar a cores quando está num sítio mais vulnerável. Claramente tudo feito para tornar *Conviction* num jogo mais focado na acção e no confronto directo.

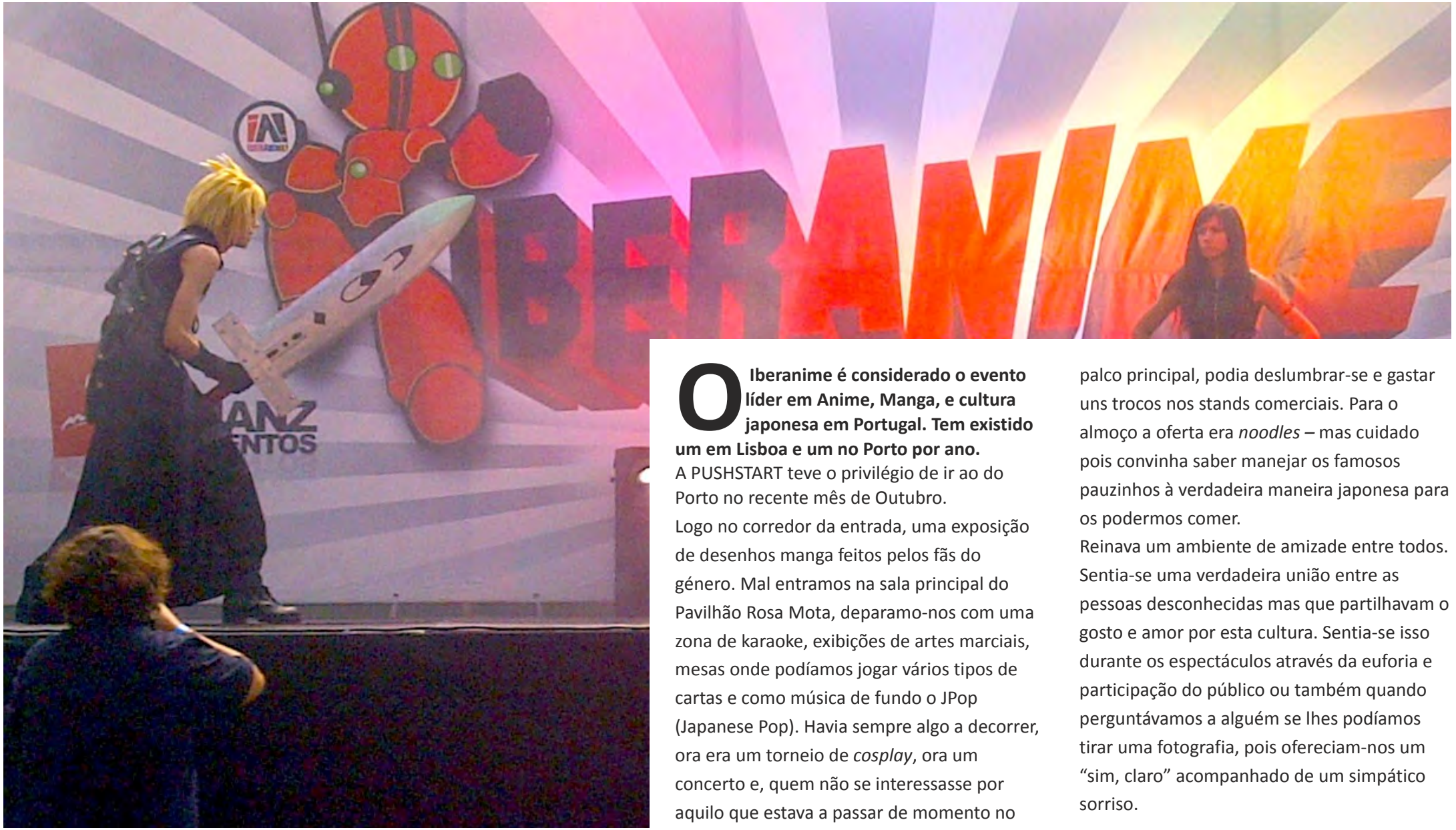
Outro ponto de destaque neste jogo é uma missão no Iraque, onde o jogo perde completamente toda a sua relação com a fórmula de *Splinter Cell*. Esta missão passa-se num *flashback* e o jogador encarna um outro personagem para salvar Sam durante a guerra do Iraque. Aqui o jogo parece ter uma crise de identidade e torna-se num *shooter* em terceira pessoa muito ao estilo de SOCOM, onde o jogador combate num ambiente de guerra, com armas pesada e granadas contra grupos de soldados inimigos.

A série *Splinter Cell* seguiu o mesmo caminho de *Resident Evil*, tentou evoluir para acompanhar as novas exigências dos jogadores mais comuns, mesmo sacrificando a fórmula que definiu o título e alterando o próprio género do jogo. Isto angariou novos jogadores mas acabou por afastar outros. *Conviction* poderia ter sido um novo título original e bastante interessante caso a *Ubisoft* não decidisse jogar pelo seguro e meter Sam Fisher como personagem principal de modo a inseri-lo na série *Splinter Cell* para garantir mais uns trocos nas vendas.



Evento I - Iberanime 2011

Por ***Luís Filipe Teixeira***



O Iberanime é considerado o evento líder em Anime, Manga, e cultura japonesa em Portugal. Tem existido um em Lisboa e um no Porto por ano.

A PUSHSTART teve o privilégio de ir ao do Porto no recente mês de Outubro.

Logo no corredor da entrada, uma exposição de desenhos manga feitos pelos fãs do género. Mal entramos na sala principal do Pavilhão Rosa Mota, deparamo-nos com uma zona de karaoke, exibições de artes marciais, mesas onde podíamos jogar vários tipos de cartas e como música de fundo o JPop (Japanese Pop). Havia sempre algo a decorrer, ora era um torneio de *cosplay*, ora um concerto e, quem não se interessasse por aquilo que estava a passar de momento no palco principal, podia deslumbrar-se e gastar uns trocos nos stands comerciais. Para o almoço a oferta era *noodles* – mas cuidado pois convinha saber manejar os famosos pauzinhos à verdadeira maneira japonesa para os podermos comer.

Reinava um ambiente de amizade entre todos. Sentia-se uma verdadeira união entre as pessoas desconhecidas mas que partilhavam o gosto e amor por esta cultura. Sentia-se isso durante os espectáculos através da euforia e participação do público ou também quando perguntávamos a alguém se lhes podíamos tirar uma fotografia, pois ofereciam-nos um "sim, claro" acompanhado de um simpático sorriso.

Iberanime 2011

Cosplay

De todas, o Cosplay foi a principal atracção do evento. Desde fatos completos a simples adereços. Verdade é que grande parte dos visitantes estavam vestidos a rigor. *Final Fantasy, One Piece, Pokemon, Death Note*, havia de tudo um pouco. Curioso era o facto de sempre que alguém lhes pedia para tirar uma fotografia, os Cosplayers colocavam-se logo na pose certa a coincidir com a personagem retratada. Mas o assunto não fica por aqui. Não nos podemos esquecer do concurso Cosplay. Quem quisesse sair vencedor não se podia limitar a vestir-se de acordo com o personagem porque uma percentagem da pontuação ia para os seus desempenhos. Exacto, houve uma espécie de teatro onde os Cosplayers imitavam cenas dos animes/videojogos ou criavam histórias originais. Chegada a hora, as pessoas sentavam-se no chão assistindo assim às "peças" Cosplay.

Workshops

Também não houve falta de workshops. Workshops de cosplay, de origami, de desenho, de bonsai e de língua japonesa. Tivemos a oportunidade de assistir ao workshop deste último, dando para aprender as regras básicas da língua. Tivemos inclusive de resolver exercícios. Infelizmente durou um pouco menos de uma hora, mas temos de ter em conta que todos estes workshops foram gratuitos (era preciso uma inscrição prévia para marcar lugar) precisando apenas de comprar o bilhete do Iberanime em geral.

Concerto

Moon Kana foi a convidada. Esta jovem cantora é conhecida por possuir um estilo bastante incomum. Tanto pode estar a cantar de forma suave como passar de repente para tons muito altos e desafinados. O estilo musical dela enquadra-se entre o JRock (Japanese Rock) e a música electrónica. Uma pequena pesquisa no *YouTube* e ficamos a compreender melhor este som considerado por muitos "inovador". No Iberanime houve quem se divertisse "entrando na cena dela" e houve quem torcesse um pouco o nariz e abanasse a cabeça.





Iberanime 2011

Espaço comercial e torneios de videojogos

Eram inúmeras as lojas, podendo encontrar-se uma grande variedade de produtos. Lojas de mangas, *merchandising*, peluches, dvd's,... Todas elas iam naturalmente ao encontro da cultura japonesa, mas também ofereciam produtos relacionados com outros filmes e bandas desenhadas. A já famosa PressPlay, loja de videojogos retro, também estava presente presenciando-nos com vários torneios onde podíamos ganhar prémios.

O único desejo com que ficamos é o de o Iberanime se tornar num evento maior. Ainda com mais variedade e com mais oferta. Acreditamos que seja tudo uma questão de tempo pois a adesão dos fãs/fanáticos é enorme e ainda bem! Ah, e os japoneses? Foi um pouco estranho ter visto apenas meia dúzia de japoneses num evento que se dedica à sua cultura. Precisamos de mais eventos assim e, quem sabe, um dia consigamos trazer a famosa compositora Yoko Kanno ao Iberanime!... Para mais informações, vídeos e fotografias podem seguir os links (e não se esqueçam de nos contactar se quiserem uma fotografia vossa que tenha sido tirada por nós).

Mais fotos do Iberanime

http://www.facebook.com/media/set/?set=a.291202854239967.88926.194828743877379&type=3

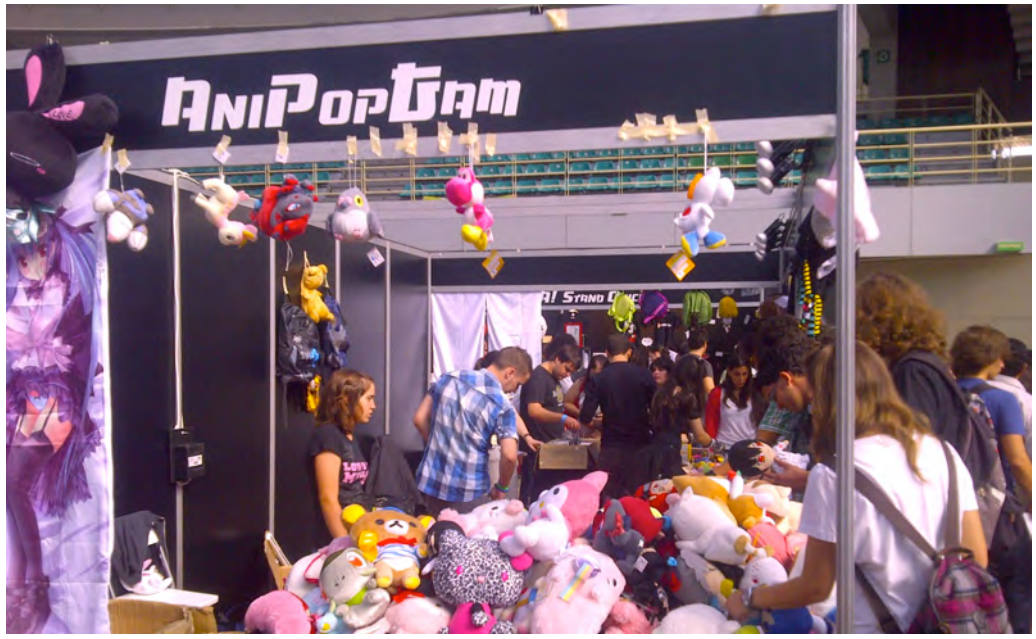
Site oficial do Iberanime

http://www.iberanime.com/pt

Facebook do Iberanime

http://www.facebook.com/IberAnime



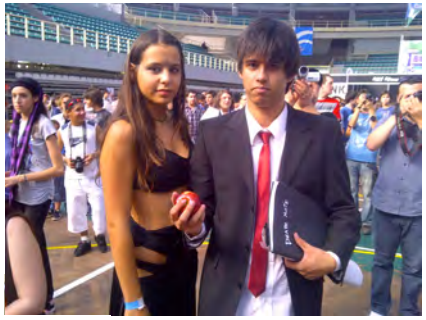


Iberanime 2011



















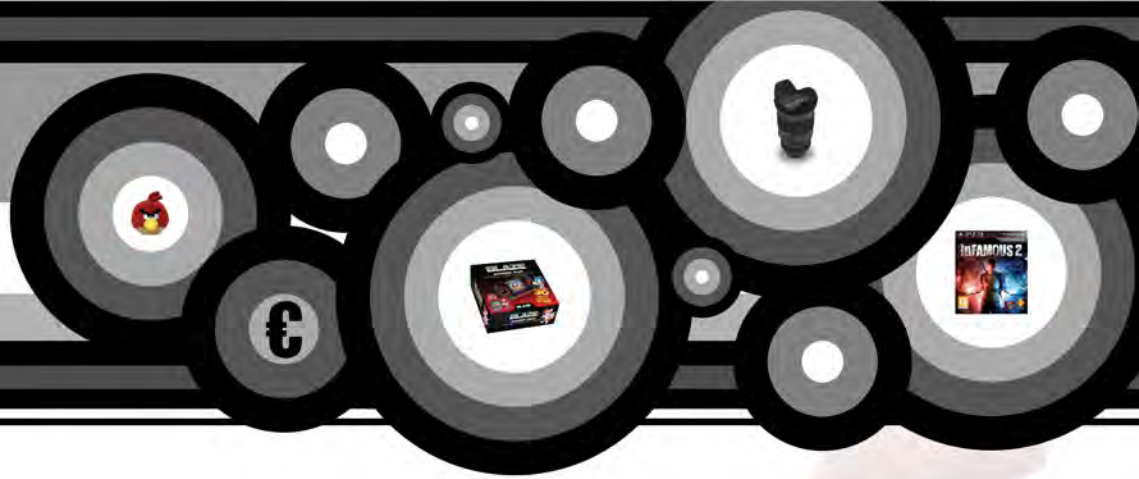






GRANDE CONCURSO

PUSHSTART e Jogosbaratos.net



Regulamento do concurso

A revista **PUSHSTART**, em conjunto com o website **www.JogosBaratos.net**, têm um voucher de 25£ para vos oferecer na loja Britânica *iwantoneofthose*, conhecida pelos seus Gagdets, videojogos e artigos retro em geral.

Recorrendo ao Voucher, o vencedor poderá comprar uma prenda a seu gosto, ou algo para oferecer a alguém no Natal, como um peluche do *Angry Birds*, *Infamous 2*, *Master System* portátil ou prendas mais únicas, como por exemplo uma caneca em forma de lente para os amantes da fotografia.
E o que têm que fazer para se habilitar a este prémio? Simples, até dia 20 de Novembro devem colocar no nosso Facebook (álbum que irá ser criado para o efeito) ou enviar para o nosso email, uma foto ou imagem que demonstre o vosso amor pelos videojogos, sendo que a mais original irá ser contemplada com o prémio.

Wallpapers únicos dos vossos videojogos preferidos, fotos das vossas colecções (jogos ou merchandising), fotos de cosplay… enfim, tudo é válido desde que seja da vossa autoria e que use a vossa imaginação.

O vencedor será escolhido por um júri da revista **PUSHSTART** e publicado na edição de Dezembro. Em caso de não existir consenso serão usados como critérios de desempate a data de entrega e o nº de likes que a foto tiver no álbum criado para o evento no Facebook.



Evento II - MyGames Samsung

Por ***Jorge Fernandes***



O *MyGames Samsung 2011* decorreu nos dias 1 e 2 de Outubro e juntou muitos fãs de videojogos num ambiente descontraído e cheio de boa disposição. O evento foi organizado pelo pessoal do *MyGames* e contou com a forte presença de empresas como *Microsoft, Samsung, Devir, Zon, Campo Aberto*, e se não estou em erro com a organização da *XL Party*. A *Samsung* esteve encarregue de todos os monitores disponibilizados para o evento e, embora a sua qualidade seja indiscutível, em algumas montras de jogos esperava-se monitores de maior dimensão, de forma a se tirar melhor proveito dos mesmos e também para criar uma maior interacção com o público a ver as pessoas a jogar. Mas foi uma falha menor, sendo que os torneios e em especial o palco principal não padeciam deste mal. A *Samsung* esteve directamente presente em duas zonas, a área Samsung Mobile onde podíamos experimentar as suas mais recentes novidades, com foco para o Samsung Galaxy II e o Samsung Galaxy Tab, e a área *Angry Birds Live*, onde todos os fãs deste jogo puderam ter a oportunidade de o experimentar na vida real, arremessando pássaros contra os seus eternos inimigos, os porcos. Na área mobile podemos ver as mais recentes apostas do gaming para estas plataformas, existindo inclusive torneios de *Asphalt 6*, que foi um jogo que agradou aos fãs de jogos de corrida género arcade.

MyGames Samsung 2011

A participação de *Microsoft* esteve com uma presença bastante forte, especialmente na divulgação da sua Xbox 360 e de duas das suas grandes armas, a franchise do *Forza* e o *Kinect*. Para além de todos os torneios à volta da sua consola, a *Microsoft* deu também algumas conferências onde foi sempre mostrada disponibilidade para o esclarecimento de dúvidas e questões pertinentes.

A *Devir* teve um espaço especialmente dedicado aos Trading Card Games, com foco no eterno *Magic The Gathering*. Na minha opinião este espaço falhou devido a, por um lado, estar demasiado focado a fãs já existentes e, por outro, a apenas ter presente no calendário os torneio de *Magic*, sendo que a divulgação de jogos de tabuleiro, etc, não tinha horas planeadas e era à partida das poucas actividades focadas a angariar novos fãs que este espaço tinha para oferecer. Um grande factor dissuasor deste espaço foi o facto dos torneios de *Magic* serem os únicos torneios pagos que, embora justificável devido aos participantes ficarem com o material, foi mal executado, pois novamente apenas seria apelativo a jogadores actuais de *Magic*, e mesmo esses teceram algumas críticas. Creio que deveriam ter feito sempre uma sessão a explicar os conceitos e regras básicas do jogo antes dos torneios e, de certa forma, baixar o preço destes, de modo a compensar a participação nem que fosse por ter mais um deck a preço abaixo do mercado. Gostaria também de ter tido a oportunidade de me sentar e jogar por exemplo *Catan*, que seria uma actividade sem qualquer custo e que os teria ajudado certamente a dinamizar mais o espaço. Por fim, o facto deste espaço estar fisicamente separado das restantes áreas também contribuiu para que este tivesse menos movimento.

A *Campo Aberto* esteve bem a providenciar uma alternativa mais radical, para meter o pessoal a mexer-se depois de passar algumas horas sentado a jogar. O seu grande atractivo era o *Paintball* e o *NoPaint* (laser), e sempre vimos representantes da *Campo Aberto* a divulgar as suas actividades junto do público, o que deixou transparecer o seu gosto por estas actividades. Infelizmente acabei por não ver o *NoPaint* em acção, sendo que as pessoas preferiam o *Paintball*, embora o campo não fosse muito propício à sua prática devido às suas reduzidas dimensões. Mas para um primeiro contacto com a modalidade foi





MyGames Samsung 2011





muito interessante, desde que houvesse o bom senso de evitar tiros à queima roupa. Mas abaixo tínhamos o *Speedminton*, que embora deixasse claramente no ar a ideia que ninguém sabia ao certo como o jogar, providenciou grande momentos de diversão.

O primeiro dia teve direito a uma manhã repleta de apresentações e conferências, com destaque para a apresentação do *Forza 4* e para a conferência do *MyGames* "Trabalhar com jogos". A apresentação do *Forza 4* agradou aos fãs, ficando visível que o mais recente título desta franchise não irá desapontar, ficando claramente visível todo o seu potencial. O público teve uma participação bastante activa nesta apresentação, o que acrescentou bastante valor, ficando presente os pormenores técnicos deste título, capazes de fazer água na boca aos amantes do desporto automobilístico. Esta discussão acabou por complementar a apresentação, onde tinham ficado especialmente visíveis o grafismo deveras impressionante e o suporte para *Kinect*.

A conferência do *MyGames* "Trabalhar com jogos" teve presença forte da comunidade e de todos aqueles que gostariam de seguir esta carreira profissionalmente. O staff do *MyGames* partilhou a sua experiência pessoal, descrevendo o caminho que seguiram para alcançarem o seu objectivo de vingar neste ramo profissional, o que não é fácil. A mensagem principal foi para acreditarem em vocês próprios, para terem persistência e para sobretudo inovarem e fazerem algo de diferente.

Em termos de torneios, os destaques deste primeiro dia vão para o torneio de *Forza 4*, onde os participantes tiveram o seu primeiro contacto com o novo periférico da *Microsoft* para jogos de condução automóvel, o *Wireless Speed Wheel*, para o torneio de *Counter Strike 1.6* do *World Cyber Games*, e para o torneio de *League of Legends*, o qual ocupou o palco noite adentro.

O segundo dia foi mais parco em termos de apresentações, sendo que apenas existiu uma conferência sobre o *Kinect*. Num dia cujo motivo principal foram então os torneios, aquele que mais deu vida ao *MyGames Samsung* foi o torneio de Cosplay, tornando-se o grande destaque da manhã, onde reinou a boa disposição dos participantes e público. Os jogos representados em Cosplay foram o *Team*

MyGames Samsung 2011

Fortress, League of Legends, Heavenly Sword, Dynasty Warriors, Final Fantasy e *Counter Strike*.

Os Cosplayers interagiram bastante com o público, e foram todos bastante simpáticos, nunca recusando tirar fotografias com os fãs da personagem que representaram, antes e após o torneio em si, o que contribuiu para um grande ambiente, que deixará certamente saudades até ao próximo.

Na conferência dada pela *Microsoft*, o *Kinect* foi apresentado como uma nova revolução no mundo dos videojogos, mas não só, podendo também ser usado noutros campos, como na área da investigação. Infelizmente na altura ainda não podiam divulgar muitos detalhes sobre a nova vaga de títulos para o *Kinect*, ficando apenas feita uma apresentação de alguns bundles, e deixada a promessa de uma maior aposta no público-alvo tipicamente apelidada de "hardcore gamers". Foi também garantido que esta investida do *Kinect* pelos jogos mais core não irá afectar a jogabilidade destes, tranquilizando os gamers mais fervorosos. O *Kinect* tentará sempre melhorar a experiência de jogo, mas sempre como um *addon*, do qual os jogadores podem tirar partido ou não.

Por fim, e para fechar os destaques do segundo dia temos apenas que mencionar as grandes finais de *Counter Strike 1.6* do *World Cyber Games* que decorreram no palco principal, e que provaram mais uma vez que estas olimpíadas virtuais são pura adrenalina e competição ao mais alto nível. No final a equipa que levou a melhor foram os *Defining Stars*, que vão agora representar Portugal.

A única coisa que ficou a faltar ao evento foi a existência de uma zona retro, pois embora esta tenha sido anunciada não foi realizada… quem sabe se a PUSHSTART não se oferece para a montar para o ano?

Em suma, foram dois dias muito bem passados, com uma organização bastante prestável, acessível e sempre muito activa. Creio que todos devemos continuar a apoiar estas iniciativas, que fazem bastante falta ao panorama dos videojogos nacionais, e que poucos as concretizam tão bem como o *MyGames*.





MyGames Samsung 2011

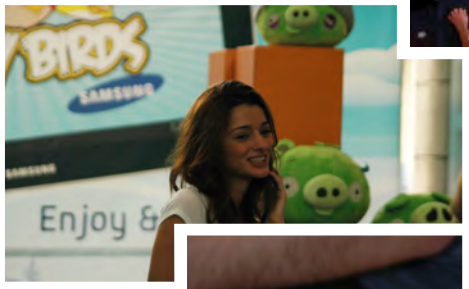


























SUPER CASTLEVANIA IV

Sistema: SNES | **Ano:** 1992

Por ***Luís Filipe Teixeira***

Ah, *Super Castlevania IV*... Esperem aí. Onde se encontram os restantes três *Super Castlevania*? Facto é que tal como alguns jogos da *Wii* incluem o nome da consola (*Mario Kart Wii, Wii Sports; Wii Music)* ou como acontecia com a *Nintendo 64* (*Donkey Kong 64, Pilotwings 64*), o mesmo se passava com os jogos da *Super Nintendo*. Sendo assim *Super Castlevania IV* é o sucessor dos três *Castlevanias* saídos para a *NES*. Mas será este mais uma sequela?

Digamos que é uma nova interpretação do primeiro capítulo pois a premissa é basicamente a mesma: na pele de Simon Belmont temos de derrotar Drácula. É verdade que isso não é nada original e até bastante simples, mas preparem-se porque a riqueza do jogo está no caminho que vamos ter de percorrer. E começa bem... Só a introdução cinemática revela-nos que estamos na era dos esplendorosos *16-bits*. Esta oferece-nos através do seu toque misterioso exactamente aquilo que queremos num jogo de terror. Épico até mesmo nos dias de hoje. Mas não acaba aqui. Desta vez percorremos onze áreas, sendo cinco no exterior e seis no interior do famoso castelo. Para conseguirmos enfrentar Drácula temos de passar por bibliotecas









«Só a introdução cinemática revela-nos que estamos na era dos esplendorosos 16-bits»







sem fim, subir para cima de candeeiros gigantescos, atravessar pontes,... enfim, há de tudo um pouco. Num nível estamos a subir uma velha torre do relógio para nos encontrarmos no cimo com uma múmia, como no próximo temos de tornar a descer tudo, passando já por outro cenário. Podemos até contar com cenários rotativos revelando ao máximo o poder desta nova consola.

Os próprios objectos destes cenários criados com imenso detalhe podem ser enganadores. Nunca sabemos se um desses objectos nos vai atacar ou não, originando um certo susto quando tal acontece.

O compositor também não poupou trabalho pois *Super Castlevania IV* conta com uma das bandas sonoras mais complexas da era da *SNES*. Incrível como tivemos oportunidade de experienciar essa banda sonora tão rica em detalhes quando ainda só estávamos no início dos tempos desta consola. O tipo de música vai ao encontro dos níveis ou áreas que percorremos, variando entre um som mais para o aventureiro e um assombroso e misterioso. É definitivamente um dos aspectos que ajudou a tornar este capítulo inesquecível.

Para além de visual e sonoramente atraente, os jogadores depararam-se com outra inovação: a jogabilidade. Obviamente que tanto o bumerangue como o machado e a água benta estão de regresso, mas a maior evolução nota-se no chicote. Passou a ser possível lançá-lo em oito direcções diferentes (na horizontal, vertical e diagonal), ao contrário das quatro nos jogos anteriores. Além disso, o chicote deixou de servir apenas para derrotar os inimigos, mas também para nos podermos balançar de um lado para o outro.

Como já repararam, não conseguimos falar de *Super Castlevania IV* sem mencionar os anteriores capítulos visto este ter sido tão inovador na saga. As características próprias de um *Castlevania* estão todas presentes e melhoradas devido aos avanços técnicos. Até o próprio nível de dificuldade dos anteriores voltou. Há níveis em que sentimos tremenda dificuldade a passar. Felizmente os comandos são bastante intuitivos, afastando este jogo daqueles em que perdemos uma vida por culpa do próprio jogo que não nos deixa fazer o que desejamos. Se não conseguimos passar um nível é porque não estamos destinados a

«Este jogo tornou-se intemporal, continuando a ser uma óptima experiência até nos dias de hoje...»







derrotar Drácula. Também vale a pena mencionar que se perdemos muito tempo a passar um nível a razão está na dificuldade em derrotar os muitos inimigos e não por termos perdido o sentido de orientação. *Castlevania 2: Simon's Quest* oferecia-nos um mundo aberto ao estilo *Metroid* ou os mais recentes *Castlevanias*, mas com *Super Castlevania IV* é a linearidade que impera. O único desejo é sentirmos que este poderia ter contado com mais níveis. É claro que conta com um número razoavelmente bom para a altura, mas nos dias de hoje conseguimos acabá-lo em pouco tempo. É um desejo que sentimos porque este jogo tornou-se intemporal, continuando a ser uma óptima experiência até nos dias de hoje. Mas se pensam que depois de o acabar o vão largar de vez, estão enganados. Irão querer repeti-lo mais tarde para poderem desfrutar novamente dos níveis, do ambiente, da música, de tudo!

> High Score

Longevidade	+3
Jogabilidade	5
Gráficos	5
Som	5
Total	**+4**

CASTLEVANIA IV 2

Por ***Gonçalo Tordo***



O primeiro *Castlevania* para as consolas 16-bit trouxe um enorme avanço no grafismo, som e até nos controlos. Ver os inimigos dos jogos anteriores em cores garridas e em "alta" resolução foi sem dúvida um dos pontes fortes do jogo na altura. O jogo consegue melhorar todos os aspectos do primeiro jogo da série mas, mantendo o *feel* da saga, aliás, no Japão até foi comercializado como um remake do *Castlevania* para a *NES*. Na minha opinião, os únicos pontos negativos do jogo são a censura que as versões ocidentais sofreram e o facto de não podermos escolher entre várias personagens como o *Castlevania 3*, *Bloodlines* e *Rondo of Blood*.

> High Score **+4**



CASTLEVANIA IV 3

Por ***Jorge Fernandes***



Super Castlevania IV é um excelente jogo de plataformas, que contém toda a mística dos seus predecessores, mas que explora ao máximo as potencialidades da (na altura recente) *Super Nintendo*, resultando num grafismo impressionante e num desenho de níveis de qualidade fora de comum. Se lhe juntarmos a boa velha jogabilidade (que infelizmente se tem perdido nos títulos mais recentes) e a qualidade sonora que encaixa na perfeição nos níveis, não é preciso gastar muito mais latim para ficar claro que temos aqui um grande título, merecedor de ser jogado por todos.

> High Score **+4**

CASTLEVANIA IV 4

Por ***João Sousa***



Apesar de não ter conhecimento profundo da saga *Castlevania*, este jogo mostra-se como um grande marco em termos de *Level Design,* desafio e criatividade sendo uma aventura que nos prende do início ao fim. Os gráficos são excelentes para a época e a jogabilidade permite-nos ter bastante flexibilidade e controlo sobre o nosso "chicote", podendo atacar com precisão em diversas direcções. Como ponto negativo destacaria alguns inimigos irritantes ao longo do jogo, tais como cabeças ou livros voadores que atrapalham constantemente o nosso caminho e que por vezes são até mais difíceis de ultrapassar que os próprios *bosses*.

> High Score **4**



Top 5 Shounen Anime

Por ***Jorge Fernandes***









Desde há muito tempo que os animes do género Shounen têm gozado de altos níveis de popularidade, inclusive em Portugal, onde a infância de muitos foi preenchida por inúmeras horas a ver *DragonBall*, *Cavaleiros do Zodíaco*, *Samurai X*, *Evangelion*, etc.

O género é caracterizado por altos níveis de acção, camaradagem, a constante luta para ficar mais forte e humor. Embora seja um género tipicamente associado a um público jovem masculino (significado da palavra Shounen), a verdade é que tem um público bastante mais amplo, do qual a idade e o sexo não são necessariamente um factor.

Este género tem também enveredado bastante pelo mundo dos videojogos, sendo que todos os animes de que irei falar de seguida já tiveram a sua presença nestes… independentemente de terem alcançado sucesso ou não.

Devido ao enorme leque de animes pertencentes a esta categoria, para este Top ser viável tive que ter em mente algum critério, e o que optei foi bastante simples: animes que se encontram no ar actualmente. De forma a não estragar a experiência que cada um destes animes providencia a novos fãs, não introduzirei *spoilers*, pelo que irei optar por contextualizar ao contrário de entrar em grandes detalhes.

5 SHIPPUUDEN



Shippuuden é a sequela directa de Naruto, mantendo-se o cenário de um mundo dividido por nações em guerra, onde o poder de cada uma depende da aldeia ninja que a serve. Por este motivo existe uma enorme rivalidade e inimizade entre aldeias ninjas, existindo conflitos recorrentes, e relações diplomáticas muito débeis. A força de cada aldeia depende do poder individual e colectivo dos seus ninjas, o qual é tipicamente medido pelo poder dos seus *ninjutsus*, os quais são obtidos por um longo processo de aprendizagem e de treino dedicado.

Os eventos relatados em *Shippuden* decorrem passados dois anos do Naruto original, e o anime ganha muito com isso, contando agora com personagens mais maduras e uma história mais de acordo com o ambiente de guerra esperado. O cenário que descrevi atrás também evolui para algo mais interessante, onde a necessidade obriga a uma aliança entre aldeias ninja para defrontarem uma nova ameaça, o que obriga a que seja ultrapassado um passado de desconfiança, e que dá origem a um desenvolvimento único nas personagens deste anime.

Não sendo um grande fã do *Naruto* original, este recomendo-o vivamente, embora compartilhe o maior problema do seu predecessor… *fillers* horríficos que, tirando raras excepções, apenas servem para nos incentivar a desistir de continuar a ver a série.

4 FAIRY TAIL



Fairy Tail é um anime baseado no mundo de Fiore, em que a magia faz parte do dia-a-dia e é algo sempre presente na vida dos seus habitantes. Os feiticeiros, capazes de controlar e manipular a magia, usam-na de forma a concretizar os seus objectivos e, em caso de intenções menos puras, estes podem tornar-se uma ameaça para a sociedade.

De forma a servir a comunidade e a fazer face a estas ameaças, muitos feiticeiros juntam-se em diversas Guilds, as quais a, troco de recompensas, realizam tarefas para a cidade onde estão inseridas.

Este anime segue a equipa considerada mais forte dentro da *Guild Fairy Tail*, relatando todas as adversidades pelas quais os seus membros passam, e toda a sua evolução como feiticeiros.

O melhor deste anime, para além das lutas espectaculares entre feiticeiros, reside na diversidade e unicidade de todas as personagens, com as quais rapidamente criamos laços e incentivamos ao longo do seu percurso.

É uma série que recomendo aos fãs de anime e videojogos, visto seguir um molde que relembra bastante o sistema usado nos mais populares MMORPG's, com base em *quests*, recompensas, constituição de *parties* e evolução de personagens.

3 HUNTER X HUNTER



Hunter X Hunter é um remake de uma série lançada em 1999 e, embora ainda conte com poucos episódios, não é difícil garantir que irá manter e até melhorar a qualidade da série na qual se baseia, tirando partido do facto da Manga no qual se baseia já estar mais avançada e de todo o feedback recebido na série original.

O anime revolve num grupo de amigos que têm a ambição de se tornarem em Caçadores (conceito que no anime varia desde um Indiana Jones a um Boba Fett), sendo para tal necessário passarem primeiro num exame elaborado e muito exigente que os avalia constantemente a nível físico e psicológico.

Se até agora tenho vindo a frisar a espectacularidade das lutas, o que se destaca em *Hunter X Hunter* não é tanto esse detalhe, mas sim a imaginação por detrás delas, existindo lutas bastante improváveis e repletas de pormenores que é incomum ver-se em animes.

Mas o melhor é mesmo o desenho das personagens, todas bastante elaboradas, repletas de personalidade, e com *backgrounds* muito descritivos e originais. Isto acrescenta um valor tremendo à história do anime, principalmente devido ao relacionamento entre personagens, pelo que os fãs de personagens bem construídas têm aqui um anime capaz de fazer as vossas delícias.

2 BLEACH

Bleach apresenta-nos uma nova visão sobre vários conceitos como morte, alma e espírito, descrevendo que o mundo apenas funciona quando existe um equilíbrio ténue entre estes. Após a morte de alguém, se ainda tiver algum assunto inacabado, a sua alma fica presa na Terra enquanto não o resolver. À medida que o tempo passa sem que o assunto seja resolvido, a alma em questão vai perdendo memória sobre quem era, entrando em desespero, e eventualmente transforma-se num espírito maligno chamado de Hollow, que consomem almas de pessoas tanto vivas como mortas.

Para ajudar as almas numa transição correcta após morte, e para lidar com os Hollows, existe um raça de espíritos, os Shinigami, responsáveis pela manutenção deste equilíbrio, os quais vagueiam a Terra a eliminar Hollows e exorcizar almas



pendentes.

Bleach conta-nos a história de um simples humano, capaz de ver estes espíritos, que um dia recebe os poderes de uma shinigami, partilhando desde esse momento as suas responsabilidades e dando início a uma interminável luta contra os hollows.

O que mais me agrada neste anime é as lutas de espadas recorrentes, bem como o facto destas representarem uma ligação entre o espadachim e um espírito responsável pelo poder que a espada apresenta, o que adiciona um relacionamento único e obrigatório entre o guerreiro e a sua espada para este conseguir ficar mais forte.

1 ONE PIECE

One Piece conta-nos a história de um rapaz que ambiciona ser rei dos piratas, pelo que parte numa busca para encontrar um barco e uma tripulação que o ajude a realizar o seu sonho.

Embora *One Piece* contenha muitos elementos comuns a histórias de piratas, não esperem que este seja uma soma ambulantes de clichés. De facto, a originalidade de *One Piece* é o que lhe concede o primeiro lugar neste top, pois esta ainda se mantém uma constante mesmo após 500 episódios, o que é deveras notável.

Um dos aspectos desta originalidade é o facto de grande parte da história envolver piratas que ao comerem uma fruta especial ganharam algum tipo de habilidade, em troca da perda da sua habilidade de nadar (ironia?).

Outro dos grande pontos fortes deste anime é o humor, sendo



simplesmente brilhante.

One Piece apresenta também uma grande diversidade de personagens únicas, ultrapassando até o *Hunter X Hunter* em termos de detalhe e diversidade. O relacionamento entre estas é também algo incomum, levantando várias questões sobre o melhor e o pior que a humanidade tem para oferecer – cujo exemplo mais visível é a lealdade e amizade entre a tripulação e até o barco, as quais são sempre postas à prova para ultrapassar as adversidades.

Sem dúvida um anime a não perder.

Cronologia – Um primeiro olhar ao novo look do Facebook

Por ***Hugo Freitas***

Só quem mora debaixo de uma pedra é que não conhece o Facebook. Esta é a rede social dominante, a que entrou nas nossas vidas pessoais e profissionais, e que nunca mais nos largou. O fascínio por esta rede é tão grande que a vemos como algo que nos pertence.

Não é de estranhar que todas as modificações ou foram acolhidas de braços abertos, ou recebidas com extremo desagrado. Multipliquem isso por 800 milhões de utilizadores e perceberão porque é sempre um risco elevado mudar alguma coisa. Quer seja por isso, quer seja devido a uma qualquer política, o **Facebook** nunca foi fã de grandes transformações, preferindo introduzir pequenas alterações pouco a pouco. No entanto, a empresa de Mark Zuckerberg está a preparar uma verdadeira transfiguração. Vem aí a Cronologia!

Embora ainda não haja uma data de lançamento, já me foi possível migrar para a nova versão. Devo dizer-vos que o primeiro contacto assusta. As diferenças são tantas que por instantes nem sabemos o que estamos a ver. Após alguns minutos de exploração apercebemo-nos da existência de mais opções de personalização da nossa página.

Para além da já habitual foto de perfil podemos agora colocar uma imagem de cabeçalho. É um toque muito interessante, ajudando imenso a diferenciar os perfis uns dos outros, e que penso que será bastante útil para quem quer mostrar o seu lado mais criativo.

Não estando relacionado com a personalização, o aumento do tamanho da pré-visualização de fotos e vídeos publicados, e/ou partilhados no mural, também ajuda a embelezar "o nosso **Facebook**".

Quanto a mudanças na disposição de dados na página, destaca-se a colocação da **Informação**, **Amigos**, **Fotos**, **Gostos**, **Notas**, **Subscrições**, e quaisquer outras aplicações à nossa escolha, sob a imagem de cabeçalho. Imediatamente abaixo e à direita, encontramos uma barra que permite a partilha do nosso **Estado**, **Foto**, **Local**, e demais elementos novinhos em folha, onde se destacam os itens **Saúde e bem-estar**, e **Marcos e experiências**.

Seguidamente, do lado esquerdo, está a nossa **Actividade recente**. Pessoalmente acho que a agregação destes vários elementos acaba por torna a visualização









dos mesmos muito mais fácil e intuitiva. Falemos agora de mudanças verdadeiramente impactantes. O termo **Cronologia** não é usado em vão, não é um mero artifício que o pessoal do Marketing se lembrou de usar. O **Facebook** tornou-se (ou vai tornar-se) num autêntico álbum das nossas vidas. Ao olharmos para o lado direito, junto à imagem de cabeçalho, vemos uma linha vertical que contém vários momentos cronológicos. Aí deparamo-nos com o tempo actual, os dois meses transactos, os vários anos passados, que ao serem seleccionados revelam os vários meses que os compõem, finalizando (ou iniciando, dependendo da perspectiva) na altura em que nascemos. Ao clicar em qualquer espaço de tempo, o nosso **Mural** desloca-se, revelando tudo o que publicámos nessa data. Este ordenamento por tempo é muito, mas mesmo muito bem-vindo. Qualquer utilizador assíduo é capaz de atestar o quão difícil é encontrar publicações antigas.

Mas há mais! Em qualquer ponto da linha vertical que atravessa as nossas publicações e partilhas podemos acrescentar um **Estado**, **Fotos**, **Local**, etc.. Tinham 7 anos em 1990? Não havia **Facebook** nessa altura? Não há problema! Podem publicar o que quiserem nessa data, e se quiserem realçar esse momento, é só clicar na estrela que se encontra no canto superior direito da publicação.

A meu ver, esta transformação nesta rede social é de salutar. Os utilizadores possuem mais formas de personalização dos seus perfis, têm poder de decisão sobre o que realmente é importante partilhar e vêem solucionado o problema da visualização de publicações mais antigas. Para a empresa, esta é mais uma maneira de nos manterem interessados no **Facebook**!



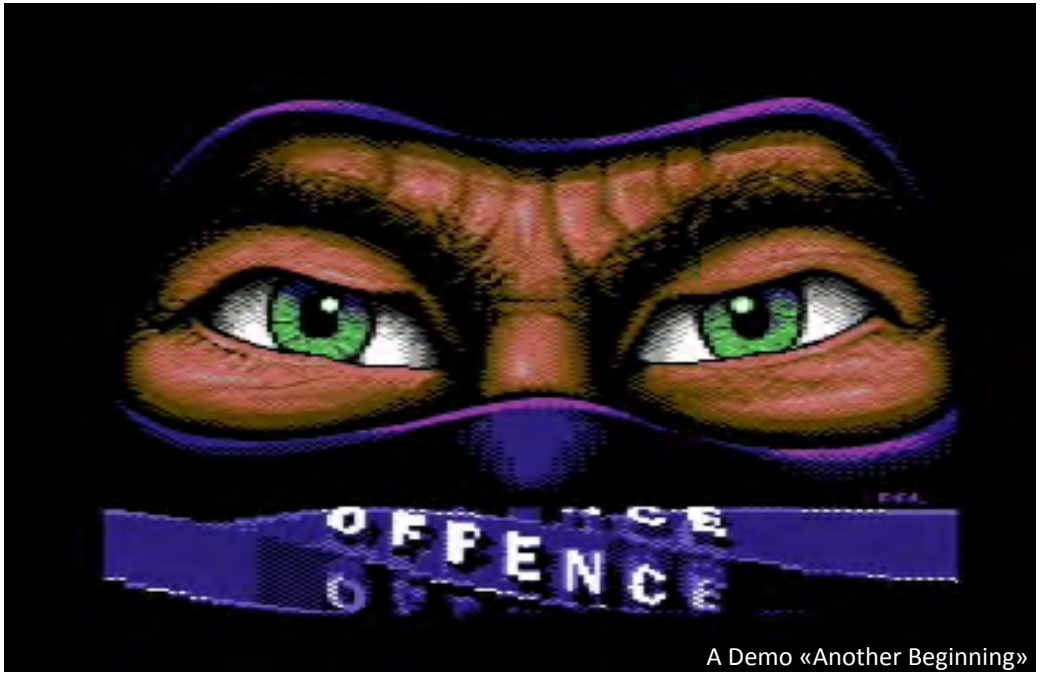
DEMOSCENE N.º 3

Por ***Tiago Lobo Dias***

Aqui estou de novo para vos trazer mais uma visão sobre o panorama da DemoScene. Para esta edição começo por um Demo do *Commodore 64*. Não me parece que o *C64* necessite de apresentações, mas aqui vai em resumo.

Ano de lançamento: 1982; arquitectura: 8 bits, 1Mhz de CPU (*MOS Technology* 6510); unidades vendidas: entre 13 e 17 milhões, ninguém sabe bem o número, nem mesmo os antigos empregados da *Commodore*, mas é essa a estimativa. É a máquina que detém o recorde do mundo de unidades vendidas (mesmo pegando pelo número mais baixo ficava em 1.º). O Demo que proponho que visualizem com muita atenção chama-se *Another Beginning* realizado pela *Offence & Prosonix* para a competição de 2010. Ficou nos seis primeiros na categoria "Melhor Demo para máquina *old school*". Esta produção tem cerca de 12 minutos e um tamanho inferior a 400kb. Contém um pouco de tudo: texto em *scroll*, desenhos, imagens digitalizadas (não esquecendo que é em 8bits), efeitos de *bouncing*, *fades*, etc... e música 8 bits no seu melhor. O Demo é à moda antiga e não se apresenta como segmentos contínuos relacionados uns com os outros, mas sim segmentos partidos, quase como se tivéssemos juntado vários demos num só. Tendo em conta que em 2010 o *Commodore* 64 tinha 28 anos...!!! o Demo é de altíssima qualidade.

Ano: 2010
Demo: Another Beginning
Produção: Offence & Prosonix



A Demo «Another Beginning»


A Demo ganhou prémios na categoria «Old School» em 2010



A «Agenda Circling Forth» de 2010



A Demo ganhou prémios na categoria de melhores efeitos em 2010

Plataforma: Commodore 64
Prémios: "2010 Best demo on an old school platform"

Executável:
http://scene.org/file_dl.php?url=ftp://ftp.scene.org/pub/parties/2010/x10/demo/offene-anotherbeginning.zip&id=587518

YouTube:
http://www.youtube.com/watch?v=PQWrSyk_Rlg&feature=related

Agora saltando do *C64* para plataformas mais recentes, neste caso *PC,* deixo aqui uma produção que me deixou bastante impressionado. De seu nome *Agenda Circling Forth*, este demo é Arte com "A" grande. Impressionante a forma como está feito não apresentando linhas rectas nem polígonos. Está tudo feito em pontos, é como se tivessem dado vida um a conjuntos de pixeis, parecem minúsculos insectos a voar e a criar formas que se vão constantemente "metamorfoseando", e tanto fazem letras, como vegetação, animais e humanos. Sem dúvida, um Demo fora de vulgar que merece ser visto. O único ponto menos favorável será a musica. Com 61MB de espaço total merecia melhor música e efeitos sonoros.

Demo: Agenda Circling Forth
Ano: 2010
Produção: CNCDvsFairlight art house productions inc
Plataforma: PC Windows
Prémios em 2010: melhor Demo, melhores efeitos, top 6 em gráficos, top 6 em melhor direcção e top 6 em escolha do público.
Nota: É um executável um pouco pesado, tem muito cálculo matemático. Se não possuem uma máquina actual é melhor reduzir a definição gráfica.

Executável:
http://scene.org/file_dl.php?url=ftp://ftp.scene.org/pub/parties/2010/breakpoint10/demo/agenda.zip&id=548820

YouTube: (HD)
http://www.youtube.com/watch?v=EpLJhn5NtPk

Mais uma vez lembro que os demos merecem ser vistos em execução nas máquinas de origem. O *YouTube* nem sempre tem a melhor qualidade.



COMO MUDAR CONDENSADORES

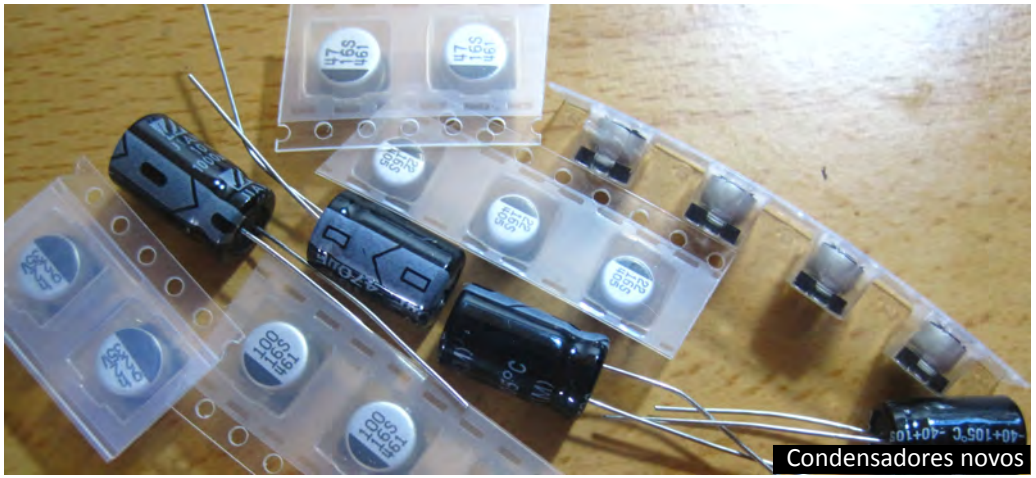
Sistema: Amiga 1200

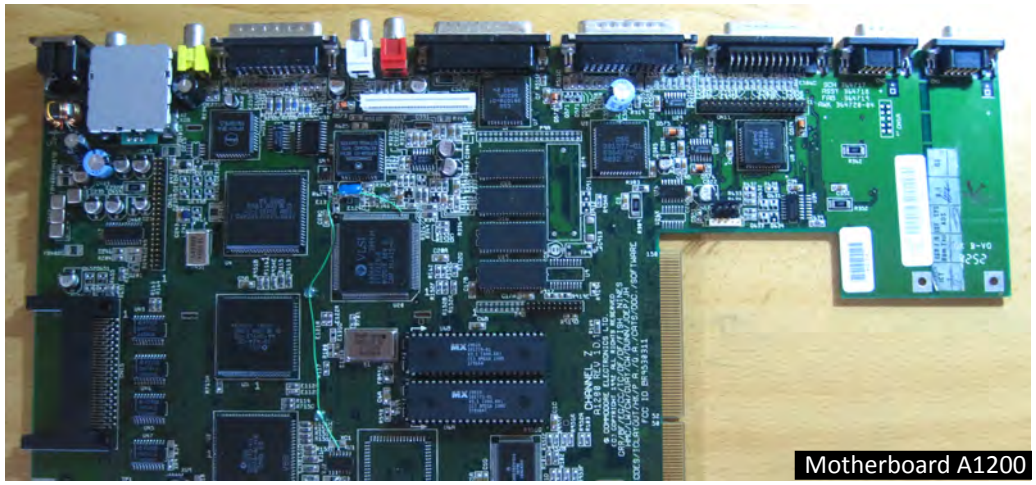
Por ***Tiago Lobo Dias, trabalho realizado por Jorge Pedro***

Mais uma vez pedi ao Jorge Pedro para relatar um dos seus projectos. Desta vez o tema foi sobre condensadores.. Este componente tem tendência para deixar de funcionar ao fim de 10 anos e a sua substituição torna-se obrigatória.

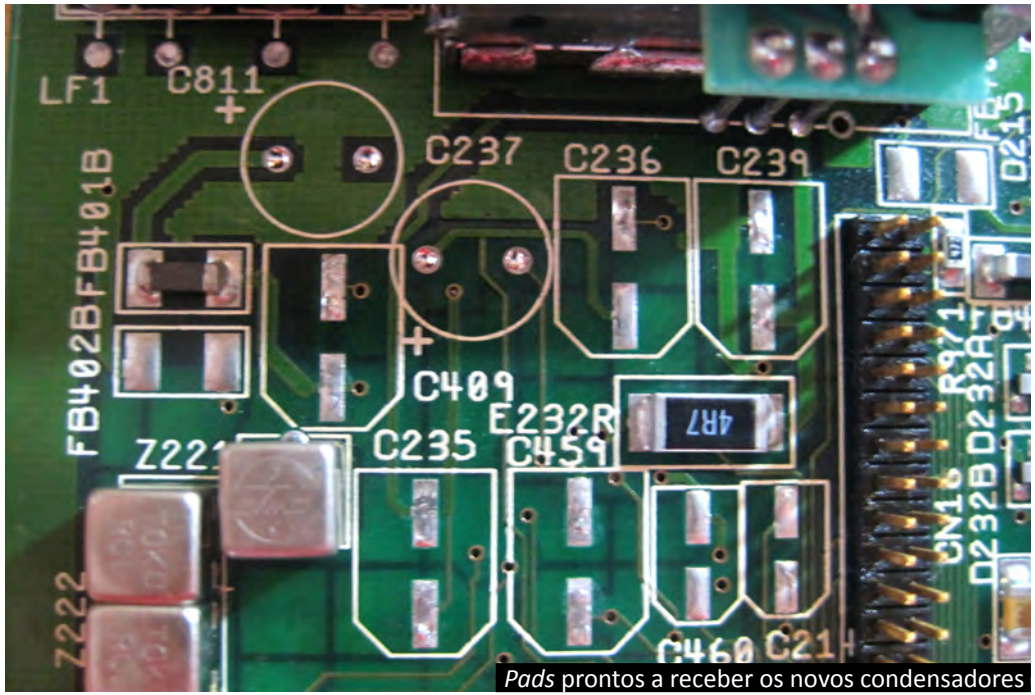
Muito resumidamente, um condensador é um componente que armazena energia num campo eléctrico, acumulando um desequilíbrio interno de carga eléctrica. Como depende de uma reacção química (condensador electrolítico) é o componente que mais está sujeito a avaria com o passar dos tempos. Existem outros que também dão problemas semelhantes como, por exemplo, baterias recarregáveis para guardar a data e hora dos computadores (ver artigo sobre "limpar derrames em boards, edição de Abril de 2011 nº 8).
O exemplo aqui relatado é de um *Commodore Amiga 1200* mas o conceito é valido para outros computadores e consolas.
O *A1200* foi uma máquina muito popular em Portugal nos anos 90 e este modelo usava componentes soldados à superfície, nomeadamente condensadores do tipo SMD (S*urface Mounted Capacitor - Dielectric*). Com inicio de produção em 1992, muitos dos *A1200* presentes em Portugal já estão quase com 20 anos, bastante além do tempo de vida dos ditos condensadores.
É comum estas máquinas deixarem de funcionar devido a derrames destes componentes que são corrosivos levando á destruição de pistas de cobre na motherboard e falha no funcionamento do computador, em casos extremos impedindo a sua reparação. Esta situação ocorre mesmo em computadores/consolas que estão guardados e que achamos estarem protegidos pois a deterioração do condensador é independente do seu uso.

As ferramentas utilizadas para esta operação foram uma estação de ar quente, ferro soldar, solda, chupa soldas, malha de remover solda e por fim condensadores novos (o kit completo de condensadores para este modelo não ultrapassa os 4,5€).


Condensadores novos


Motherboard A1200


Condensadores removidos da motherboard



Pads prontos a receber os novos condensadores



Pormenor dos novos condensadores

Material utilizado



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

Materiais utilizados:

- Estação de ar quente com ferro de soldar a temperatura regulável.
- Chupa-soldas.
- Ferro de soldar 30W JCB.
- Fluxo de solda.
- Malha de remover solda.

Atenção, muito importante:

- Paciência e investigação são essenciais para evitar problemas e danificar as peças.

- O multímetro é fundamental para irmos verificando se os vários passos estão a ser bem efectuados.

O procedimento

Remover o condensador SMD com a estação de ar quente (400 a 420 'C) e com a ajuda de uma pinça. De seguida retirar a solda velha usando por exemplo malha dessoldadora e limpar os pads com ajuda de um cotonete e álcool isopropílico. Com ajuda de fluxo de solda, colocar um pouco de solda no pad (apenas a suficiente para o novo componente soldar), com mais fluxo colocar o condensador no local e com orientação correcta (pólo positivo/negativo), colocar um pouco de solda na ponta do ferro e com o condensador no locar encostar ao pad, o fluxo e a solda que já está no pad soldam o condensador no sítio.
Caso já se verifique algum derrame na board é necessário proceder a uma limpeza. (ver artigo sobre "limpar derrames em boards, edição de Abril de 2011 nº 8).

PUSHSTART_COMICS

"Novos Lançamentos"



© Super Diogo

Apoios



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



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



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



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.



REVISTAPUSHSTART.COM

PRÓXIMA EDIÇÃO

DEZEMBRO