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

PUSHSTART

17.0
GRÁTIS | FREE

WWW.REVISTAPUSHSTART.COM

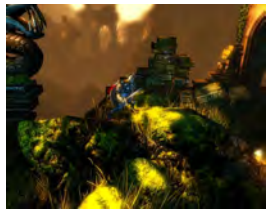


Jim Lee's WILD C.A.T.S!

O jogo que nunca jogaram, dos desenhos que nunca viram, da BD que nunca leram...

Trine VS Trine 2

Após o relativo sucesso inicial de Trine, será que a sua sequela continuará em grande estilo?



A Walk in the Dark

Mais um jogo português, prestes a sair este ano. Querem ficar a conhece-lo melhor?



Inception

Inception é, e ficará por muitos anos como sendo um clássico. E certamente tal não será possível de ser um sonho... ou será?



CONHECE A NOSSA EQUIPA-CORE E AS SUAS EXCENTRICIDADES MENSAIS



Tiago Lobo Dias

A jogar:
Resistance 3.

A pensar:
O que fazer com um *Amiga 4000* com os condensadores todos destruidos...



Luís Filipe Teixeira

A jogar:
Resident Evil Revelations, maravilhando-se com a capacidade gráfica da *3DS.*

A ouvir:
Distant Earth, de ATB - a passagem do Trance para um género sem classificação



Jorge Fernandes

A preparar:
Uma grande novidade para os leitores da PUSHSTART!

A ansiar:
Kingdoms of Amalur: Reckoning.



Ivan Flow

A jogar:
Yoshi's Island DS e *Mario Kart DS.*

A ler:
Trigger Happy: The Inner Live of Videogames e *Fun Inc:Why Videogames are the 21st century most serious business.*



Tommaso Veronesi

A jogar:
Battlefield 3, League of Legends..

A aproveitar:
As promoções de Mini Jogos do *Android Market* (aguardar loucamente pelo *DOTA 2*).



Margarida Cunha

A jogar:
Ocarina of Time, e a fazer amizades com as Gerudo thieves.

A ouvir:
Everything is changing, de Anneke Van Giersbergen.



Diogo Cunha

A jogar:
GTA 3 Versão Android.

A ver:
The Superhero Squad Show.



André Santos

A jogar:
Batman Arkham City e *PES2012.*

A ansiar:
Max Payne 3.

PUSHSTART #17

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.

Projecto gráfico
IvanFlow/FlowDesign.

Marketing
Tommaso Veronesi [marketing@revistapushtart.com]

email [sugestões]
info@revistapushtart.com

Website
www.revistapushtart.com

Periodicidade
Mensal.

Edição
Volume 16, de Fevereiro de 2012.

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



Mercado dos videojogos, you must recover!

Ano: 2012

Por ***Margarida Cunha***

Era uma vez um colosso que já foi líder do mercado das tecnologias e agora vê-se envolvido num dos capítulos mais sombrios da sua história.

Seria uma frase possível para uma biografia da Sony, que se encontra actualmente num período de bloqueio económico (e criativo, dizem alguns). A multinacional revelou recentemente que, de Outubro a Dezembro, o saldo foi novamente negativo: 2.03 biliões de dólares. É o quarto ano consecutivo que a Sony apresenta prejuízo, apesar das vendas da *PS3* terem aumentado 13% em relação ao ano passado. As justificações abundam mas o gigante nipónico aponta três: a deterioração das condições de mercado, as taxas de câmbio desfavoráveis e as inundações na Tailândia. Mas não se fica por aqui. Ao historial problemático da *PlayStation Network* (PSN) junta-se mais um episódio: recentemente, muitos utilizadores referem que o acesso à rede foi bloqueado sem aviso prévio e dizem-se incapazes de usufruir de muitos conteúdos comprados online. Alguns olhares esperançosos poderiam recair sobre a mais recente promessa da Sony, a *PS Vita*, mas a recepção do mercado não tem sido a melhor. Apesar do número de unidades vendidas ter crescido no Japão,



a consola não consegue ainda afirmar-se perante a líder indiscutível: a Nintendo *3DS*. Por cá – um país conhecido por aderir mais à Sony do que às suas rivais – teremos de esperar pelo dia 22 para tirarmos alguma conclusão legítima. Até lá, apenas se pode especular acerca do que Kaz Hirai, futuro CEO da Sony, poderá fazer.

Infelizmente, as tendências desfavoráveis no mercado dos videojogos não afectam apenas consolas e *software*. Por cá, a revista *Maxi Consolas* tem o seu fim anunciado, bem como o programa *InsertCoin*, do AXN, que estava no ar há mais de 6 anos. Especula-se ainda que as lojas *Gamestop* poderão fechar em Portugal, um rumor que ganha consistência visto que os clientes que haviam pré-encomendado a *PS Vita* foram encorajados a cancelar o pedido. O mercado mediático que gira em torno dos videojogos em Portugal nunca foi propriamente vasto nem obteve a visibilidade evidente noutros países. No entanto, não deixa de ser o reflexo de uma sociedade que, na sua maioria, continua a encarar o mundo dos videojogos como uma subcultura marginal, materializando nele muitos fantasmas de violência e alienação. Mas nem tudo é mau para todas as empresas. A Microsoft poderá orgulhar-se de ter a consola mais vendida do ano passado – a *Xbox 360* foi líder de vendas no trimestre mais representativo para a indústria (o último do ano, que corresponde à *holiday season*). Por outro lado, ao nível de jogos, *Deus Ex - Human Revolution* e *Final Fantasy 13-2* são responsáveis pelo saldo bastante positivo que a *Square Enix* apresenta actualmente. Já se costuma dizer que o azar de uns é a oportunidade de outros.

A economia é cíclica e, como tal, fases mais tempestuosas fazem parte do





percurso. Às vezes é preciso parar e olhar para trás antes de dar um passo bem firme à frente. Talvez os tempos gloriosos dos anos 90 já tenham passado, pois as tecnologias eram outras e os salários também. No entanto, o futuro será o resultado do que soubermos fazer com o agora. *This too shall pass.*

HIGHLIGHTS

OLD vs NEW

Trine vs Trine 2 - Uma das referências Indie dos jogos de aventura/puzzle

[redacted]

4x4

Jim Lee's Wild C.A.T.S. -
- Prime "X" para ganhar.

[redacted]



WILD C.A.T.S, um jogo que é uma...

REVIEWS

- Batman Arkham City
- Fossil Fighter Champ
- NFS: The Run
- Rayman Origins
- SWIV
- Exerion
- Brickgame 9999 in1


A Walk in the Dark, um jogo português com boas perspectivas.

EXTRA LIFE

[redacted]

Entrevista

A Walk in the Dark

Visão

Guiness World of Records - Gamer edition

Audiovisual

Inception

Humor

Game Over



Batman Arkham City

Sistema: **PC** | Ano: 2011

Por ***André Santos***



É rara, muito rara a eficácia na combinação entre mais e melhor, mas a verdade é que *Batman Arkahm City* consegue-o apenas a partir de uma execução exemplar. Curioso que, apesar de não ter relação directa com as recentes adaptações cinematográficas do super-herói, partilha com o filme a proeza de ultrapassar em larga escala o original, tornando-se num jogo que relata um genuíno épico na constante batalha entre o bem e o mal.

Tal como no cinema, o jogo abre com uma verdadeira bomba e níveis de tensão ao máximo, com Bruce Wayne (pela primeira vez a "mostrar" a cara) e a ser vítima de uma emboscada numa conferência de imprensa que o leva à mega-prisão a céu aberto que é *Arkham City*. Para adensar a trama, ficamos a saber que Dr. Strange, autor da emboscada, conhece a verdadeira identidade do super-herói e depressa nos é dado a entender que esta prisão não é mais do que uma fachada para uma cidade em ponto pequeno, controlada por grupos específicos que lutam entre si pelo poder. Nesta aventura temos presente praticamente todos os *nomes* do universo de *Batman* reunidos num competente trabalho, evidenciado na forma como lidam com esta via láctea de personagens, e na qual todas têm o seu devido tempo de antena, ainda que uns mais que outros. A história tem tanto de surpreendente como de envolvente e só próximo do final se começam a desvendar os verdadeiros segredos por detrás de *Arkham City.* Contar mais seria retirar todo a emoção de jogar. É um dos argumentos mais trabalhado com que já tive o prazer de me cruzar a nível de videojogos, com diálogos soberbos e uma noção de sintonia não muito habitual neste contexto, que transmitem ao jogador a sensação de vestir mesmo a pele do personagem, o que denota um imenso respeito pelo universo da mesma.

Na jogabilidade não existem propriamente limites. É um mundo aberto sem praticamente nenhuma restrição, o que representa um verdadeiro paraíso para quem gosta de vaguear e investigar cada esquina. A exploração é assim fundamental e podemos contar com *puzzles* que irão levar a nossa perspicácia ao limite, bem como algumas horas consideráveis para terminar o modo

história. A movimentação do personagem é fluída e intuitiva, principalmente quando temos que saltar ou planar, o que permite cobrir uma vasta área, ferramenta extremamente útil em algumas situações. Os combates continuam fantásticos, e apesar de a nível de controlos tudo se manter, foram introduzidos novas animações – do melhor que já se viu e de um realismo extremo – bem como novos inimigos, como ninjas armados com *katanas* e um verdadeiro "armário" equipado com uma marreta num braço, sobre quem podemos libertar a fúria do morcego. Furtivamente o herói continua a conseguir passar despercebido na perfeição, pendurando-se em gárgulas, ou até mesmo aplicando golpes a mais que um inimigo. Ao contrário do título anterior, agora é possível evitar mais hostis simultaneamente e da mesma forma, desviarmo-nos de armas de fogo (ainda que os controlos tenham sido ligeiramente alterados). A IA é precisa, incrivelmente fiável e realista. Para ajudar, *Batman* também reserva algumas surpresas com novos ataques, como desmontar uma arma inutilizando-a, ou libertando uma onda de morcegos da sua capa atordoando os que se encontram em seu redor. Também regressam os *gadgets* antigos mas juntamente com estes, algumas inovações, como bombas de fumo, granadas congelantes entre muitos outros. O modo detective está de volta e o seu uso continua a ser fundamental, principalmente para seguir pistas, com a novidade que permite determinar trajectórias de bala, podendo identificar o local de onde esta foi disparada. Durante partes específicas vamos poder controlar *Catwoman* que, apesar de menos apetrechos que o seu homónimo masculino, possui uma sensualidade digna de registo, seja na forma como se movimenta ou como elegantemente despacha os adversários. Graficamente também não há muito a apontar de negativo. O nível de detalhe é elevado e com grande qualidade (mas, curiosamente, não muito pesado para a máquina). Os gráficos estão mais polidos e tem-se uma percepção mais concreta do que nos rodeia. Contudo *Arkham City* é um local sujo, sombrio mas retratado de forma exemplar e é aí que reside a beleza. Com um mapa gigantesco estamos presente vários ambientes cénicos que partilham um campo de visão vasto com uma linha do horizonte bem definida, tal como todos os edifícios, objectos, placares luminosos e iluminação envolvente. Ao nível de personagens todas estão muito bem caracterizadas e graficamente bem definidas, ainda que as expressões faciais por vezes se repitam. A banda sonora é extremamente incisiva e entra nos

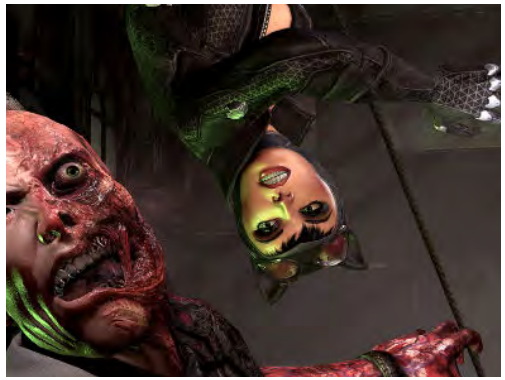




















momentos certos, aumentando o impacto da história. O mesmo se pode dizer da sonoplastia, que sonoriza todas as ambiências bem ao estilo de *Batman*. Irrepreensível está também o trabalho de vozes que reflectem um grande profissionalismo na interpretação, que conta inclusivamente com a colaboração do actor Mark Hamill, o eterno Luke Skywalker *de Star Wars IV, V e VI*, na pele de *Joker* (http://www.youtube.com/watch?v=pZCDf5waz0c&feature=related). O trabalho de voz partilha uma perfeita sintonia com as animações das expressões faciais.

Depois de se concluir a história principal, fica ainda muito para fazer. Podemos terminar as missões secundárias que fomos deixando e não foram esquecidos aqueles que gostam da competição no seu estado puro. Para esses está reservado o modo *challenge* (chamado de *Riddler Revenge*) onde vamos competir pela pontuação mais alta nas missões de combate e *stealth*. E em última análise, porque não recomeçar esta "pedra preciosa" e jogar de novo agora com todas as "melhorias" disponíveis em "*New Game Plus*".

Em síntese estamos perante um daqueles títulos que deveriam servir de exemplo para qualquer videojogo futuro. É realmente difícil encontrar e referir algo que possa ser considerado de verdadeiramente mau, porque simplesmente não existe nada suficientemente relevante para mencionar. É tudo maior, melhor mas com uma sincronia perfeita e verdadeiramente brilhante. É seguramente o jogo mais próximo da perfeição dos últimos tempos e as pequenas falhas que possa evidenciar, não são seguramente, suficientes para desiludir. *Batman Arkham City* é obrigatório.

> High Score

Longevidade	5
Jogabilidade	5
Gráficos	5
Som	5
Total	**5**

Em resumo

\+ Narrativa; Jogabilidade; Gráficos; Sonoridade... tudo?!

\- Não haver mais assim!

Alternativas

Batman Arkham Asylum; Assassin´s Creed Revelations; Skyrim;



Fossil Fighters – Champions

Sistema: **DS** | Ano: 2011

Por ***Jorge Fernandes***

Desde que o *Pokémon* plantou o bichinho do temos que apanhá-los todos, que têm surgido vários títulos que envolvem a captura, treino e colecção de uma imensa diversidade de criaturas que nos levam a batalhas épicas onde a equipa mais equilibrada e melhor preparada eleva o seu treinador aos anais da história.

O mais recente título de *Fossil Fighters* volta a trazer-nos uma adaptação deste género, onde através da escavação de fósseis de dinossauros os conseguimos trazer de volta à vida sob a forma de Vivosauros, prontos para serem ensinados a travarem lutas ferozes em nome dos seus treinadores sem nenhuma razão aparente. De facto, se alguém no desenvolvimento deste jogo tentou esboçar algo a que se possa chamar um enredo, conseguiu disfarçá-lo bem, pois, não só apresentam um linha-guia já muito batida, como nem sequer a tentam elaborar minimamente, bastando apenas a primeira "revelação" para sabermos logo o que se vai passar no desenrolar do jogo. As próprias personagens também não trazem nada de novo e, embora muitos se conseguirão identificar com alguns traços de personalidade que elas apresentam, fica novamente a ideia de que não foi feito um esforço neste departamento.

A juntar à mediocridade do enredo e personagens junta-se também a falta de imaginação no desenho dos cenários, que embora represente várias das zonas típicas deste género de jogo, como florestas, montanhas, planícies geladas e grutas, não existe nenhuma ligação entre elas, sendo que o jogo divide-se em três ilhas onde cada uma apresenta uma espécie de vila com caminhos distintos para as áreas referidas anteriormente. Ignorando a temática de cada vila, os edifícios principais presentes em cada uma são completamente idênticos, mudando apenas os nomes dos NPCs e a palete de cores usada.

Com tudo isto em mente será que a jogabilidade deste título consegue nivelar a balança? Será que a captura, colecção, batalha e renascimento dos Vivosauros nos consegue prender ao ecrã por horas a fio?

O jogo encontra-se dividido em três fases bem distintas: a descoberta e escavação de fósseis, a limpeza destes fósseis e o seu ressuscitamento e, por fim, as lutas entre a equipa dos nossos Vivosauros com os adversários que vão surgindo ou que simplesmente desafiamos.

A escavação de fósseis resume-se a andar a explorar as diferente áreas com o auxílio de uma











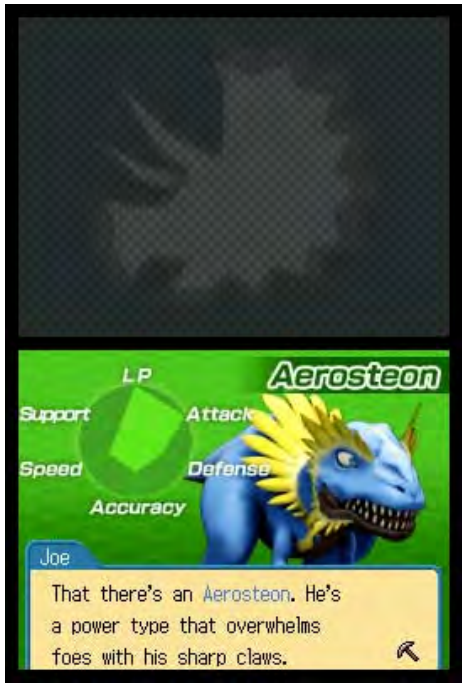
espécie de sonar, que nos indica a localização de possíveis fósseis, pelo que basicamente o X marca o lugar e devemos escavar onde o sonar aponta. À medida que vamos melhorando o sonar conseguimos descobrir novos tipos de fósseis, bem como a redução de falsos-positivos pelo sonar.

Depois de descobertos os vários fósseis, está na altura de os limpar para descobrir que vivosauro temos em mãos, ou porventura uma pedra preciosa ou outras surpresas. A limpeza dos fósseis resume-se ao uso de duas ferramentas: o martelo, que é capaz de remover as camadas mais duras do fóssil, mas que é pouco preciso e que se entrar em contacto directo com o fóssil causa danos extensivos; e uma broca, a qual providencia um maior controlo e exactidão, mas que remove as camadas de pedra mais lentamente, gerando também muita poeira que nos tira visibilidade, provocando porventura o uso da broca directamente sobre o fóssil, danificando-o. Como forma de auxiliar estas duas ferramentas, algumas fósseis permitem ainda o uso do raio X, o qual indica em que zona da pedra estão efectivamente os ossos fossilizados do Vivosauro. A limpeza dos fósseis está bastante bem conseguida, sendo que o uso do *stylus* para controlar o martelo e a broca funciona na perfeição, e o microfone para assoprar a poeira idem aspas.

A última fase são as batalhas, onde a nossa equipa de um a três Vivosauros enfrenta uma equipa adversária num sistema de combate bastante elaborado. Para começar, cada Vivosauro pode possuir um elemento, o que lhe concede forças/fraquezas face a outros elementos, dentro dos moldes usuais, água forte como fogo, etc. De seguida a nossa equipa divide-se em duas partes: a zona de ataque e a zona de suporte, sendo que em cada uma delas temos que ter um Vivosauro, podendo no máximo chegar até dois. Os Vivosauros na zona de suporte concedem bónus (positivos ou negativos) às zonas de ataque do jogador ou do adversário. Cada Vivosauro tem também um alcance onde os seus ataques são mais efectivos. Por fim, para além de despoletarmos ataques, podemos também alternar as posições dos nossos Vivosauros durante o turno, mudando-os da zona de ataque para a de suporte ou vice-versa. Em adição aos três Vivosauros combatentes, podemos também adicionar outros dois de reserva, que nos permitem alterar a equipa nas áreas normais do mapa, e que também vão ganhando experiência com os combates realizados.

Existem duas maneiras de evoluir os nossos Vivosauros, sendo que a principal é a escavação e limpeza de fósseis, pois cada dinossauro é composto por quatro fósseis distintos (cabeça, corpo, pernas e braços) e a taxa de sucesso da limpeza de cada uma destas partes contribui para a força total do Vivosauro. Em adição a estes quatro fósseis, existem dois tipos de fósseis especiais,









chamados super fósseis, que podem ser usados sobre qualquer Vivosauro, e que despoletam uma espécie de mutação ou evolução que os tornam mais fortes.

A mecânica de jogo apresenta-se assim bem elaborada, e providencia umas primeiras horas de jogo viciantes, mas a limpeza de fósseis rapidamente se torna um fardo, o que arruína o jogo pois condiciona o coleccionamento de novos vivosauros e rapidamente perdemos a vontade de progredir no jogo porque simplesmente estamos fartos de limpar fósseis. Isto por sua vez traduz-se em usarmos sempre os Vivosauros que inicialmente limpámos afincadamente para travar as nossas lutas, os quais acabam por ficar demasiado desenvolvidos e nos permitem ganhar as lutas sem o mínimo de estratégia, conseguindo assim arruinar o único potencial que encontrei no jogo.

> High Score

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

Em resumo

\+ Sistema de combate elaborado.

\- Limpeza de fósseis torna-se monótona e um obstáculo no jogo.

Alternativa

Pokémon, Dragon Quest Monsters: Joker



Need For Speed The Run

Sistema: **PC** | Ano: 2011

Por ***André Santos***



Não há dúvida de que existe frescura e originalidade em *Need For Speed The Run,* agora acompanhado de um novo conceito com contornos de filme de acção Hollywoodesco, que conta inclusivamente com um trailer do realizador Michael Bay

http://www.youtube.com/watch?v=zp2HROFjxxk&ob=av3e.

Pela primeira vez temos também a possibilidade de controlar o protagonista fora do veículo e, para elevar ainda mais as expectativas gerais, o motor gráfico utilizado foi o responsável por *Battlefield 3*. Assumimos assim o papel de Jack Rourke, que se vê obrigado a participar numa corrida ilegal desde São Francisco até Nova Iorque, para saldar uma dívida para com uma sociedade de crime organizado que o persegue. O único senão nesta premissa (demasiado vista) é nunca ser devidamente aprofundada, deixando o jogador sem respostas para perguntas tão simples como: Jack está com problemas com a Máfia porquê? Quem promove corrida milionária? Por que razão quer o rival matar o protagonista? Mas na verdade *Need For Speed The Run* consegue oferecer adrenalina em doses maciças nas intensas perseguições, disputas com rivais e polícias que envolvem tiroteios e helicópteros e claro… grandes estampanços.

Os cenários vão assim desde as tórridas e desertas paisagens próximas de Las Vegas, florestas, até às mais gélidas montanhas cobertas de neve, susceptíveis de avalanches das quais agilmente teremos que escapar. Os eventos consistem em ultrapassar um determinado número de adversários, recuperar tempo “perdido”, competir contra rivais e escapar à polícia. A gama automóvel é vasta mas específica por capítulo ou evento, permitindo ao jogador escolher, normalmente, de entre três a quatro carros que, apesar de reunidos na nossa “garagem”, não permitem um livre acesso. Só é possível trocar de veículo dentro da corrida e apenas quando aparece uma bomba de gasolina. Este conceito, também ele interessante, obriga-nos a ponderar o tipo de bólide para a prova em que nos encontramos e posteriores, o que pode colocar em causa performances para desafios seguintes.

Um dos elementos verdadeiramente importante nesta saga é a frota disponível. Também ao nível dos veículos/ interacção com estes existem novidades. A opção de

tunning foi totalmente abandonada. É apenas possível alterar cores e pouco mais (o que, confesso, me causou grande desilusão). A nível de marcas oficiais há para todos os gostos: dos mais comuns (*Mégane*; *Scirocco*), às máquinas mais potentes do momento, como o *Pagani Huayra* e *Lamborghini Sesto Elemento*. Máquinas bem desenhadas e facilmente identificáveis quando se joga com amigos fanáticos por automóveis que, ao mesmo tempo que cerram os dentes e inclinam a cabeça enquanto fazem as manobras mais ousadas (leia-se tresloucadas), enumeram as respectivas marcas e características dos modelos, o que comprova que artisticamente apresentam um realismo apurado.

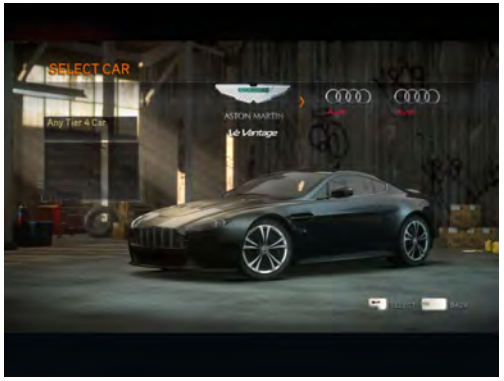
Na jogabilidade o estilo *arcade* mantém-se de títulos anteriores. Para cada bólide é apresentada uma tabela de especificidades, *handling*, velocidades máximas e tempo de aceleração. Cada carro tem a sua forma de condução, principalmente em *drifting* e no mesmo sentido cada piso implica directamente na maneabilidade do mesmo. No gelo tudo é mais escorregadio e na terra é evidente a dificuldade em acelerar com eficácia. Mas nem tudo é "perfeito". Foi criado um sistema de *reset* para colocar o carro novamente em pista após despiste ou embates mais graves, mas este é demasiado sensível. Isto retira a possibilidade de atalharmos caminho, de tal forma, que basta irmos ligeiramente fora de estrada para automaticamente "despoletarmos" esta funcionalidade. Pior, no meu entender, é o jogador sair beneficiado, pois em certas alturas é mais produtivo utilizarmos esta ferramenta do que nos esforçarmos numa condução mais realista. Mais próximo do final, também os carros inexplicavelmente passam a perder potência perante os dos adversários. Estes, por sua vez, ganham *super-poderes* conseguindo atingir velocidades irreais, o que torna os desafios incrivelmente frustrantes. Por fim, e apesar de visualmente os veículos ficarem gravemente danificados, continuam a andar e debitar potência como se nada fosse, o que resulta em "efeitos" puramente estéticos. Voltamos assim a sair favorecidos, no sentido em que o cuidado com a condução passa para segundo plano. A meu ver já estará mais que na altura de reformular este conceito de simulação. Fora do veículo controlamos o personagem a partir de combinações de teclas que surgem intuitivamente em ecrã. A rapidez com que as executamos representa a diferença entre repetirmos, ou não, o segmento. Esta novidade, além de interessante, acrescenta variedade ao estilo de jogo.

É nas componentes técnicas que ocorre a derradeira saída de estrada que deita por terra aspirações mais elevadas.





















Graficamente exigente e com um motor tão potente disponível é de estranhar que continuem a existir falhas nas texturas e no sistema de colisão, como alguns veículos conseguirem passar entre paredes ou através de adversários. Mesmo ao nível dos personagens e dos cenários, apesar de genericamente bem conseguidos e estes últimos possuírem uma iluminação brilhante, não parecem justificar os requisitos que são pedidos ao nível dá máquina.
O som também não está isento de *bugs* com armas que não emitem ruído (será alguma novidade tecnológica – armas silenciosas?) e carros com motores que aparentam tudo menos isso. Todavia a banda sonora (tanto ao nível instrumental como musical) é extremamente agradável e nalguns cenários extraordinariamente bem aplicada.
Apesar do modo história ser bastante pequeno existe ainda a opção *Challenge Series* que acrescenta umas largas horas de diversão e mais desafios para usufruir. O modo *multiplayer*, permite desbloquear as máquinas mais potentes, o que só por si já será um atractivo, e tem a oferta habitual à disposição (*Supercar Challenges*, *Muscle Car Battles*, etc.) com os confrontos de condução mais animados para jogar *online*. Certos tipos de corrida requerem o uso específico de veículos.
Bólides velozes e corridas ousadas continuam a ser o mote para *Need For Speed The Run*. Apesar de curto e com uma história demasiado simplista continua a oferecer doses consideráveis de adrenalina. Se para garantir entretenimento é o que verdadeiramente importa, para uma simulação adequada e realista não deverá haver espaço para questões de mecânica gráfica ou até de jogabilidade. No fim, não deixa de saber a pouco.

> High Score

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

Em resumo

\+

Adrenalina pura e garantida; Veículos bem desenhados; Banda sonora que fica no ouvido.

\-

Modo história demasiado curto e simplista; Sistema de reset demasiado sensível; Bugs gráficos.

Alternativas

Outros títulos da série; Split Second

Rayman Origins

Sistema: Wii| **Ano:** 2011

Por ***João Sousa***

Hoje em dia os jogos de plataformas 2D ganham cada vez mais qualidade estética e criatividade e o brilhante *Rayman Origins* é uma prova irrefutável desta afirmação. Pensado inicialmente como um jogo episódico para *PSN* e *Xbox Live* este projecto da *UbiArt Framework* ganhou envergadura e foi lançado em suporte físico para as 3 consolas desta geração.

O interesse pelo jogo começou a surgir na apresentação do mesmo na E3 de 2010. Surgiu da criação de um novo estúdio dentro da *Ubisoft* focalizado essencialmente na flexibilização e liberdade criativa de uma equipa de artistas em criar rapidamente segmentos animados que poderiam ser utilizados como elementos de jogabilidade. Surge assim esta aventura com belíssimos gráficos desenhados à mão e transbordante de loucura e criatividade.

À primeira vista poder-se-á dizer que este é um "clone"do *New Super Mario Bros Wii* pois sem dúvida existem muitos pontos em comum na sua jogabilidade, como a possibilidade de jogar simultaneamente com 4 amigos e a quantidade de *Items* especialmente difíceis de apanhar, a não ser com trabalho em equipa. Tal como em *Mario*, apesar da possibilidade dos 4 jogadores ao mesmo tempo ser uma boa diversão, o modo perfeito para completar o jogo será um duo dinâmico. De qualquer forma, mesmo se for jogado solitariamente, *Rayman Origins* é um jogo fantástico e perfeitamente possível de finalizar mas muito dificilmente se conseguirão apanhar todas as moedas escondidas.

Este jogo caracteriza-se por ser um puro *2D platformer* em que reflexos rápidos e memorização são capacidades essenciais para progredir, pois torna-se rapidamente bastante "duro de roer". Ao longo do percurso libertamos umas fadas sexy (Mario, rói-te de inveja) que nos vão oferecendo novos poderes como a capacidade de flutuar, nadar em profundidade ou caminhar nas paredes. Isto permite alcançar locais anteriormente inacessíveis, revisitando níveis anteriores de uma forma diferente.

Os mundos disponíveis baseiam-se no que é tradicional neste tipo de jogos, níveis de gelo, jogo, selva, etc… apesar disso todos eles têm um *twist* de loucura e criatividade











e, apesar do ritmo de jogo ser bastante intenso, apetece por vezes ficar simplesmente parado a contemplar as imagens. Até o ecrã de *loading* interactivo é bom e faz com que não custe nada esperar uns segundinhos.
No final de cada mundo temos uma secção de *shooter* em que, montados num mosquito gigante, disparamos contra tudo que nos aparece. Este modo é tão divertido como o resto do jogo e é uma boa inclusão que introduz alguma variedade à jogabilidade.
A narrativa é bastante simples. Basicamente é uma "volta ao mundo" para libertar criaturazinhas aprisionadas e restabelecer a ordem (ou desordem), bastante similar ao que acontecia no *Sonic* original. O personagem principal é *Rayman* mas poderemos utilizar alternativamente outros personagens secundários com as mesmas habilidades dele e geralmente até mais divertidos.
Mais uma vez a *Ubisoft* mostra que os jogos de *Rayman* servem mais de mote para introduzir uma panóplia louca de personagens do que para puxar pelos louros desta mascote.
E, para finalizar, a "pergunta de 1 milhão de dólares": será este jogo melhor do que *New Super Mario Bros Wii*?
Seremos politicamente correctos, não existe uma resposta definitiva. São 2 óptimos jogos, igualmente incríveis em termos de jogabilidade. O que os distingue principalmente é o seu estilo gráfico. *Mario* é igual a si próprio, bom mas tradicional. *Rayman* é uma loucura visual que os deixará embasbacados e simultaneamente com um sorriso nos lábios. Para os saudosistas dos jogos de plataformas loucos como *Earthworm Jim*, aqui está algo novo e indispensável.

> High Score

Longevidade	5
Jogabilidade	5
Gráficos	5
Som	5
Total	**5**

Em resumo

+

O estilo gráfico alucinante e a jogabilidade forte.

-

Sinceramente, nada.

Alternativa

New Super Mario Bros Wii



Refraction

Sistema: Android | **Ano:** 2011

Por ***Tiago Lobo Dias***

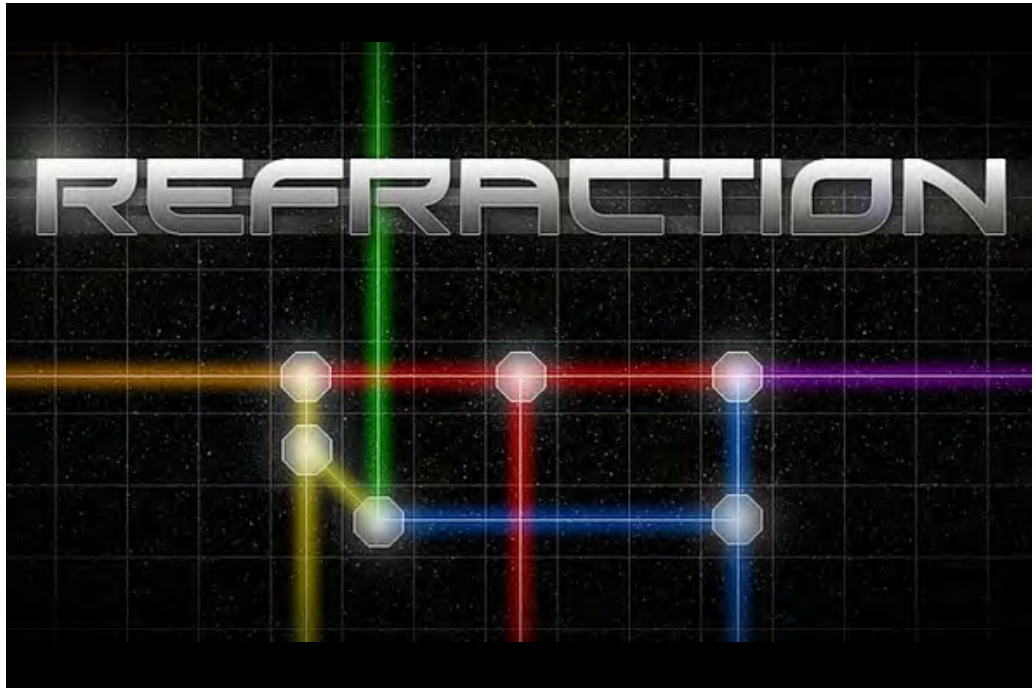
R*efraction* é um jogo altamente viciante que não utiliza nenhum ingrediente novo. Com tanta tecnologia no mercado dos telemóveis e tablets alguns jogos tendem a explorar os sensores de movimento destas plataformas, uns melhor outros pior.

Refraction não usa nenhum sensor, nem nenhuma tecnologia nova. Podia ter sido feito num 8 bits do início dos anos 80 sem qualquer problema. Este jogo usa a já conhecida fórmula de *gate in gate out* em que a acção começa num ponto e temos que a fazer chegar a outro. Faz lembrar o género *Pipemania* em que temos que conduzir um líquido de um ponto inicial até outro ponto através de tubos.. Em cada quadro, temos um emissor de luz como se fosse um foco, ou mesmo um laser, que projecta a dita luz para a frente. Cabe ao jogador fazer a luz chegar a um receptor, utilizando espelhos e prismas. O conceito é simples: um espelho faz reflexo mediante um ângulo e podemos usar múltiplos de 45 graus de modo ao feixe reflectir nele e ser projectado em sete direcções possíveis – sete e não oito porque reflectir para trás não serve de nada pois o feixe volta à origem.

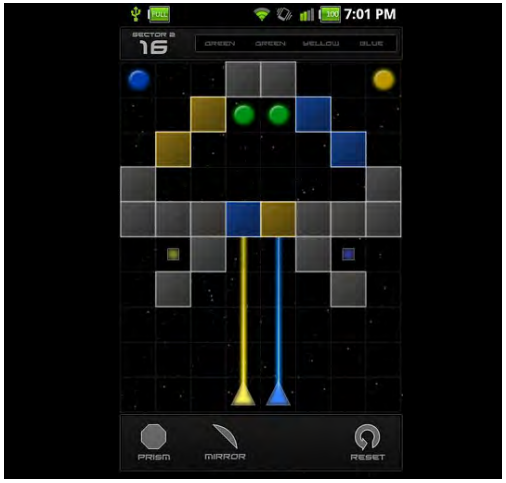
Os feixes de luz, que podem ser vários, podem ter cores diferentes, e temos, para além de o levar da origem ao destino, que fazer corresponder à cor respectiva, e nem sempre a cor inicial é igual à cor final. Para ajudar em tal tarefa, temos outro objecto disponível, o prisma. Acontece que podemos ter uma cor origem para duas cores destino ou vice-versa, e é aqui que este objecto entra em acção. A sua função no jogo é derivar uma cor em duas ou o contrário. Então, por exemplo, se tivermos um emissor roxo e dois receptores, vermelho e azul (1 para 2), temos que meter um prisma no caminho do feixe para este se dividir nas duas cores necessárias, mas o contrário também pode acontecer: podemos ter emissores verde e amarelo para um receptor azul (2 para 1) onde o usamos também, mas para a função inversa. O prisma, além de dividir um em dois ou juntar dois em um, pode também apontar cada um dos feixes resultantes (seja um ou dois), em direcções diferentes.

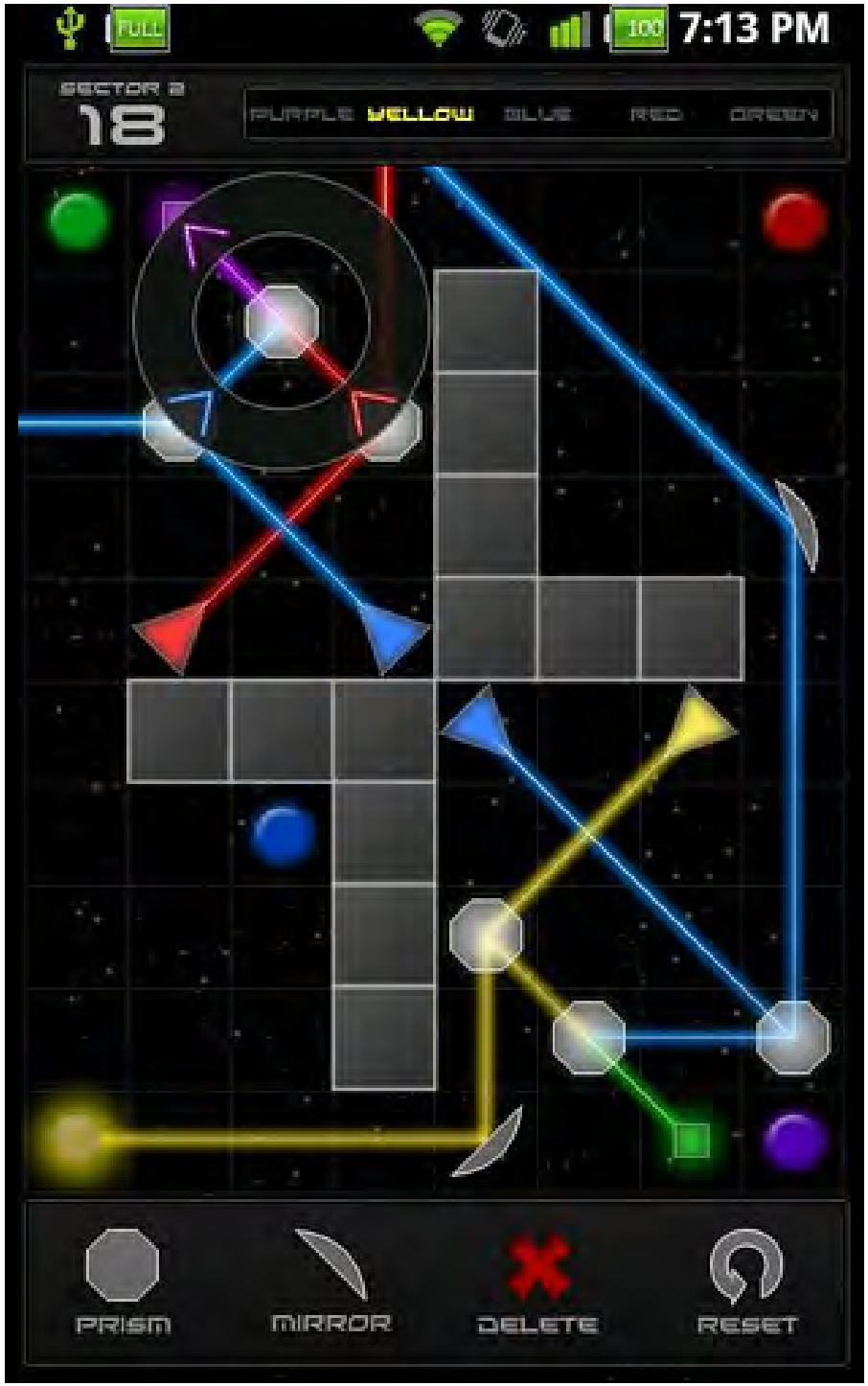
Todo o jogo se baseia na utilização destes dois objectos, que podem ser simples de usar quando estamos em quadros mais amplos sem grandes obstáculos, mas, como seria de esperar, vão aparecer entraves e são eles: portas que se podem abrir apontando os feixes a interruptores, e buracos negros onde o feixe entra por um lado e sai por outro.

O conceito geral é simples mas com o









decorrer dos níveis começa a complicar, e de que maneira! Temos níveis com vários emissores e receptores com cores diferentes em que temos que "transformar" umas cores em outras e levar os feixes por corredores até ao destino, e tudo em espaços bastante reduzidos e com cada vez mais portas e buracos negros para dificultar a vida. *Refraction* é um jogo fácil de aprender e muito agradável de jogar, a dificuldade é bastante progressiva. No fim revela-se um autêntico quebra-cabeças.. Está disponível em versão *Lite* (gratuita) e versão paga. Aconselhado para quem gosta de desafios mentais, aqui não vão encontrar acção, é um jogo muito parado, desenvolvido apenas para meter a mente a trabalhar.
Disponível no *Android Market*
https://market.android.com

Em resumo

\+ Muito bom puzzle, excelente quebra-cabeças.

\- Poucos objectos para controlar.

> High Score

Longevidade	4
Jogabilidade	4
Gráficos	2
Som	1
Total	**+3**

SWIV

Sistema: AMIGA| **Ano:** 1991

Por ***Daniel Martinho***

***Special Weapons Intercept Vehicles*, *SilkWorm IV* ou *SilkWorm Is Vertical*. A escolha para o acrónimo mais correcto fica a cargo do leitor, já que os veículos que o jogador comanda são veículos de intercepção, o jogo corre na vertical e pode muito bem ser considerado como uma sequela do clássico e igualmente famoso *Silkworm*. O nome do jogo mais correcto não é particularmente importante, assim como o seu argumento.**

Basicamente, o jogo leva-nos, juntamente com um companheiro (não obrigatoriamente), a participar numa equipa de busca e destruição. Um comanda um helicóptero e o outro comanda um jipe. Espiões enviaram informações que indicam que uma enorme quantidade de tropas inimigas se estão a aproximar da fronteira do nosso país. A missão do jogador é procurar uma confirmação para essa informação, destruir as instalações inimigas que encontrar antes que elas possam ripostar e... basicamente é isso!

O jogo que serviu de génese a este, *Silkworm*, também tinha um helicóptero e um jipe disponíveis e já oferecia ao jogador um arsenal poderoso, mas quem no seu perfeito juízo iria preferir jogar com o jipe? Preso no chão, à mercê das minas e dos lança-mísseis impiedosos... Um autêntico pesadelo, já que este corria na horizontal, da esquerda para a direita, tal como os clássicos *shoot'em up* faziam!

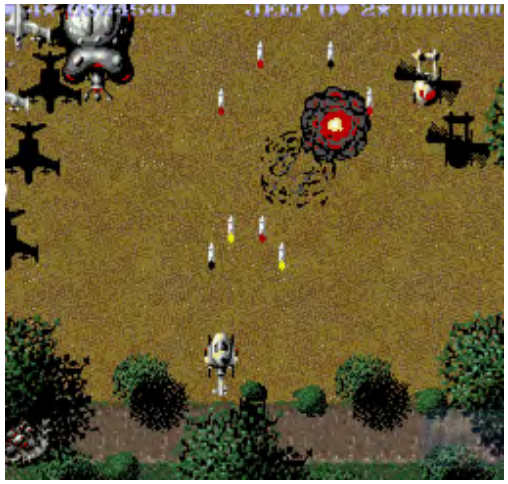
O estilo de jogo vertical (visto de "cima") oferece tanto ao helicóptero como ao jipe maior espaço de manobra (no *Silkworm*, o helicóptero só podia ir para cima, para baixo, frente e trás e o jipe só podia ir para a frente e para trás e saltar – malditas minas...), oferecendo maior alcance para atacar os inimigos – ao helicóptero – e maior espaço de manobra – ao jipe. A escolha de qual veículo pilotar tornou-se apenas numa questão de gosto pessoal.

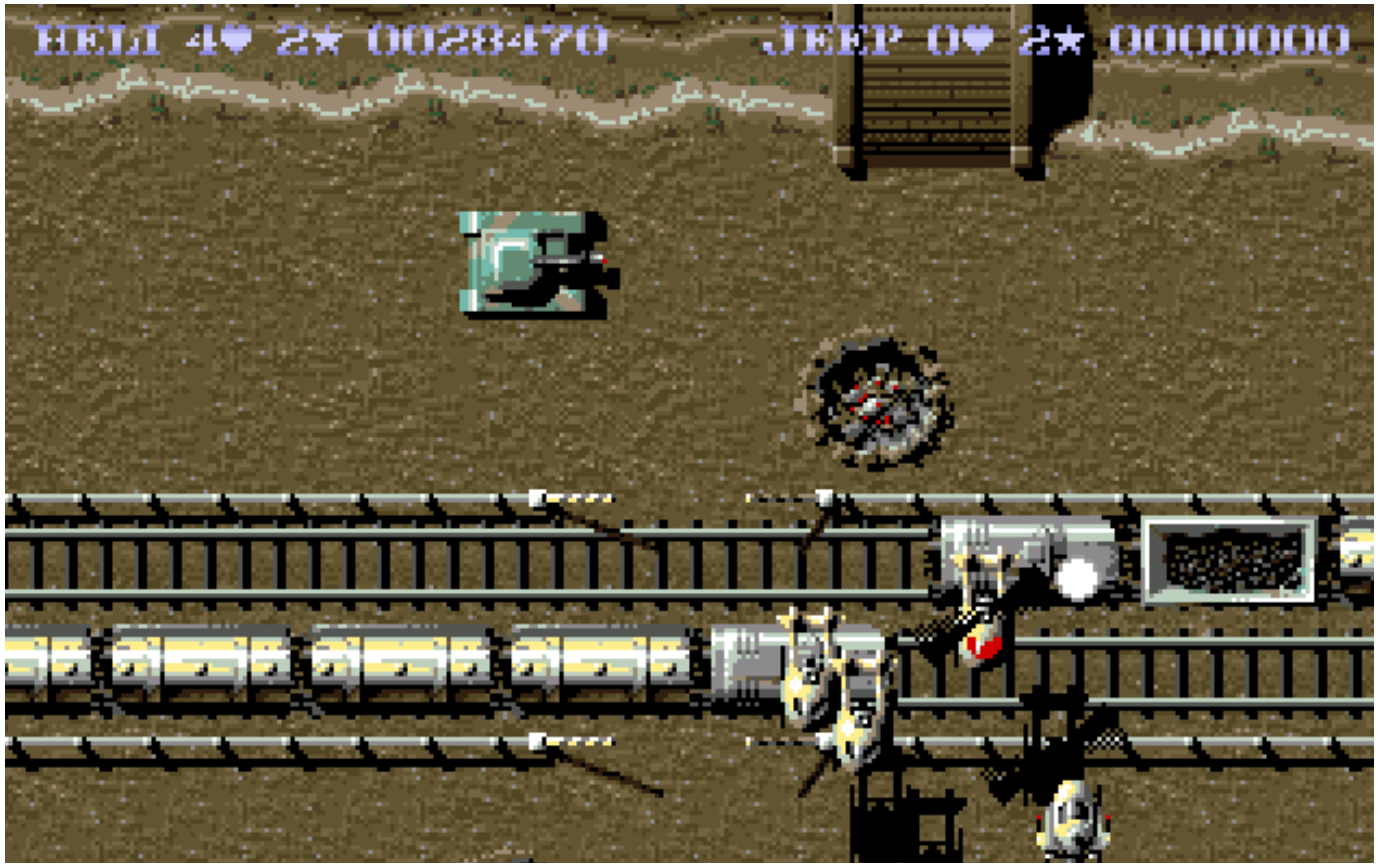
O jogo, propriamente dito é composto por um incrivelmente longo nível, que permite uma transição de cenários completamente suave. Tão suave que, por vezes, nem se dá por ela, já que não tem pausas para *loading* e a acção frenética não permite admirar a paisagem. A cidade-fantasma, o lago e o nível dedicado a um outro clássico *shoot'em up*: *Xevious* são algumas das zonas que o jogador encontrará.

Os gráficos são, sem qualquer dúvida, soberbos (para um jogo *arcade*, como é óbvio), compostos de *sprites* e cenários de fundo muito detalhados. O som é excelente e (por mais ridículo que possa parecer, nos nossos tempos, o que vou dizer a seguir) utiliza as capacidades do Amiga de som para proporcionar um *stereo* real! Se o jogador













for para a esquerda, o som sai pela coluna da esquerda, se for para a direita, o som acompanha o movimento do jogador. Lembro-me, perfeitamente, de ter ficado surpreso com este efeito quando o joguei porque não estava habituado a estas "modernices".

Shoot' em ups verticais tão bons como este jogo são raros. Tem bom aspecto, melhor som e contém algumas das cenas de acção mais frenéticas de sempre. Portanto, arranjem-no e encham-nos de chumbo!

Em resumo

\+ Gráficos detalhadíssimos, som fabuloso e acção non-stop.

\- Não dá descanso, é sempre a "dar-lhe".

Alternativa

Silkworm, R-Type, Battle Squadroni

> High Score

Longevidade	5
Jogabilidade	5
Gráficos	5
Som	5
Total	**5**

Exerion

Sistema: Famicom| **Ano:** 1985

Por ***Gonçalo Tordo***

Este foi um dos primeiros jogos a que eu tive acesso quando era criança, jogava-o na minha velhinha *Family Game* e lembro-me de que mesmo naquela época nunca liguei muito ao *Exerion.* Achava que havia algo de errado, mas que por alguma razão não conseguia perceber o quê. Agora, enquanto adulto, finalmente percebi o seu problema: *Exerion* é um peixe fora de água.

Originalmente lançado em 1983 para as Arcadas, tinha como intenção competir com jogos como *Space Invanders*, *Galaxian* ou *Galaga*, mas 1983 foi também o ano do *crash* norte-americano dos videojogos e, como tal, esta passou completamente despercebido no Ocidente.

No entanto, este recebeu uma conversão para a Famicom em 1985, que, nunca teve direito a um lançamento oficial no Ocidente e, sinceramente, penso que foi para melhor, porque tenho a certeza que as suas vendas teriam sido desastrosas – não pelo jogo em si ser mau, apenas por ter sido lançado muito tarde e para a consola errada, mas se calhar estou a adiantar-me.

Ao ligar o jogo este dá-nos um ecrã de introdução básico com a única música presente no cartucho (e bastante irritante, diga-se de passagem). Felizmente não vão ter de se habituar a ela, porque só a ouvem no ecrã inicial e ainda bem porque o jogo vai obrigar a que se habituem a muita coisa. Para começar esqueçam o conceito de *power-ups*, porque não existem nenhuns; depois, habituem-se aos efeitos sonoros do jogo, porque só existem dois ou três e estão sempre a repetir-se.

Sonoramente, *Exerion* é um desastre e graficamente não é muito melhor: metade do ecrã é perpetuamente preto, vemos os inimigos e os seus disparos, mas não existe fundo ou panorama, esse move-se perpetuamente num efeito pseudo 3D – o que eu admito até é agradável de ser ver, o problema é que isso é tudo o que vemos; o chão lá muda de cor ou lá ganha umas estátuas ou edifícios para enfeitar, mas mesmo esses tornam-se repetitivos passado um pouco.

Repetição é a palavra-chave de *Exerion* e isso reflecte-se também na jogabilidade. Não existe grande variedade nos alienígenas e estes, regra geral, também não mudam muito a sua formação inicial.

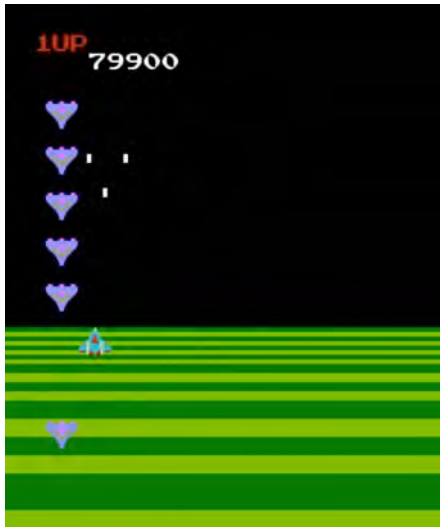












Se já jogaram *Galaga* em princípio já sabem o que vos espera, mas de alguma forma *Exerion* consegue ser muito mais frustrante – algo que também não é ajudado pelo facto dos vossos disparos precisarem de tempo para recarregar.

Exerion é um jogo de *Atari* ou *Intellivision* que foi lançado para a NES. Na época e consola correctas este poderia ter rivalizado os jogos anteriormente referidos, mas actualmente é apenas um jogo esquecido, superado e com alguns conceitos que simplesmente não envelheceram muito bem, como o facto das armas precisarem de carregar. Não sei quanto a vocês mas, por mim, este jogo só me deu vontade de ir jogar *Galaga*.

Em resumo

\+

Se lançarem uma versão iPhone, até pode matar 5 minutos enquanto estão no autocarro.

\-

Efeitos sonoros irritantes, gráficos monótonos, jogabilidade monótona.

Alternativa

Space Invaders, Galaxian, Galaga

> High Score

Longevidade	1
Jogabilidade	2
Gráficos	1
Som	0
Total	**+1**

BrickGame E9999 In 1

Sistema: **BrickGame E9999 In 1** | **Ano:** Continua a sair nas lojas dos chineses

Por ***João Sousa***

Este Natal tive a sorte de receber num sorteio de prendas esta extravagância oriental: uma consola portátil com um formato igual a tantas outras do género *Brick Mania* à venda nas lojas chinesas. Já não era o primeiro jogo deste género que havia recebido pois num longínquo Natal pedi aos meus pais um *GameBoy* e em vez disso recebi apenas um *Brickmania*. Era barato e podia jogar *Tetris* por isso não foi assim tão mau como isso.

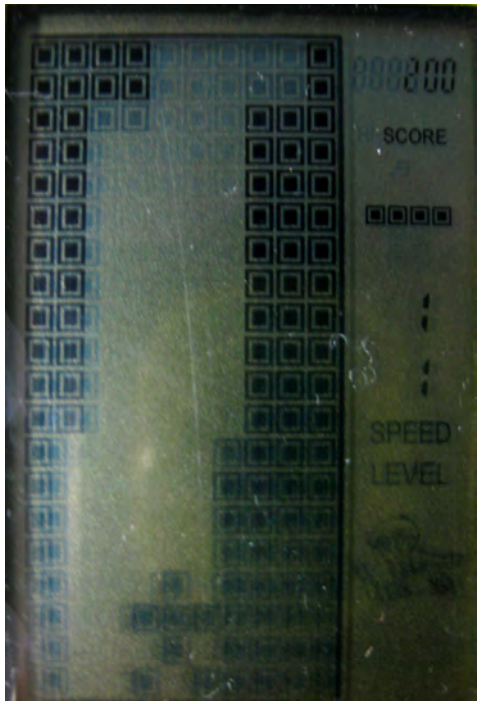
Mas este "*BrickGame E9999 In 1"* é algo "completamente" diferente. Terá mesmo 9999 jogos? Eh lá!

Comecemos pelo *hardware* em si. Apresenta uma cor verde alface e o formato típico destes dispositivos e necessita apenas de duas pilhas AAA para jogar (num claro avanço ao meu modelo antigo que usava três ou quatro). Temos 4 botões direccionais, um botão de rotação (e acção), *on/off, pause/start, reset* e *sound*. O botão *sound* é bastante útil neste tipo de sistemas pois frequentemente é quase obrigatório desligar o som mas, neste caso, apesar dos efeitos sonoros serem terríveis, (e estranhamente similares ao jogo de *Spectrum Benny Hill's Madcap Chase*) isso é um pequeno preço a pagar por ouvir algumas excelentes melodias de 3 segundos no género "*chiptunes*".

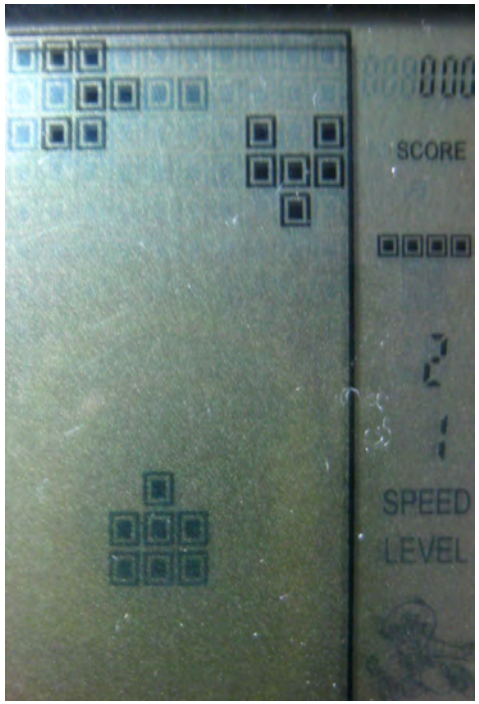
Tal como vem explicitamente publicitado na própria consola, a visualização é feita através de um "*Huge LCD*" que talvez não seja assim tão grande como isso para os parâmetros de hoje em dia – na verdade nem me parece que exista no momento no mercado nenhum telemóvel com um LCD tão pequeno como este. Os gráficos são apenas quadrados pretos, algarismos e uma ilustração de um miúdo a saltar juntamente com o fundo esverdeado do ecrã.

Mas o que realmente interessa são os jogos. Se *9999 in 1* significa o número de jogos que o sistema disponibiliza e se eu jogar 1 por dia demorarei cerca de 27 anos para percorrer toda a lista (basicamente quando acabar terei o dobro da idade que tenho agora). A verdade é que depois de uma análise mais cuidada apercebemo-nos que falar em 9999 jogos diferentes talvez seja um pouco exagero pois, no fim de contas, temos apenas subtis variações a 12 jogos. O que acontece é que temos supostamente 99 jogos diferentes com nomes que variam de A, B, C, D até Z e 99 modos de os jogar além de que ainda poderemos alterar entre 10 níveis de dificuldade e 10 níveis de











velocidade… daí a ideia de 9999 combinações diferentes. Na realidade os jogos são estes:

Jogo A - Uma versão de *Tanks* em que movimentamos o nosso tanque para tentar abater os inimigos que nos aparecem de todas as direcções. É bastante desafiante pois o "*Huge LCD*" não é grande suficiente para permitir muita liberdade de manobra e escape. A diferença entre os 99 modos é que aparecem obstáculos em diferentes locais do cenário

Jogo B – *Blockout* ou "tiro à parede". É uma versão bastante respeitável com 10 tipos de estrutura à escolha para destruir, desde uma parede convencional a corações e letras. Os 99 modos permitem uma grande variedade de formas de o jogar, hora com uma plataforma pequena ou maior, jogando ora para cima ora para baixo

Jogo C – Este é uma estranha mistura entre *Pong* e *Blockout*, em que primeiro temos que destruir uma estrutura central mas movimentamos ao mesmo tempo tanto uma barra superior como inferior, ou seja, podemos mandar a bola dum lado para o outro.

Jogo D – Temos que nos ir desviando de uma "nave inimiga?" enquanto ela lança pedaços da mesma e avança na nossa direcção, poderá ser o primeiro jogo de naves "*survival horror*"

Jogo E – *Laser Hockey* numa versão bastante entediante.

Jogo F – Um jogo de corridas bastante "semelhante" a *Need for Speed* com nitros e tudo, a única diferença é o ponto de vista de topo e, se nos mexermos um pixel fora de tempo, o nosso carro é automaticamente destruído.

Jogo G – Próximo ao *Wipeout* temos que seguir por túneis futuristas em direcção a uma meta que certamente estará para lá do infinito. Talvez os túneis futuristas já sejam fruto da minha imaginação mas existem de facto barreiras em que não poderemos tocar.

Jogo H – *Space Invaders* – Basicamente é disparar contra todo o mundo que se precipita em cima de nós.

Jogo I – Um *Tetris* em que se dispara blocos para completar as linhas.

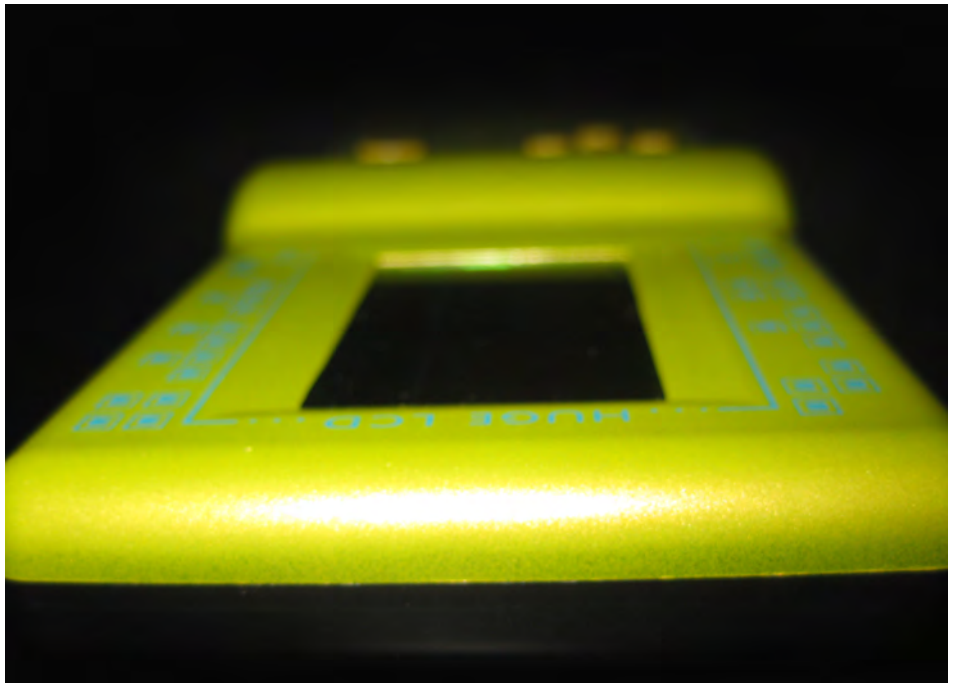
Jogo J – *Snake* – Aqui com gráficos que são tão bons ou melhores que as versões do Nokia 3310

Jogo K – *Frogger* – quase impossível de jogar porque a precisão necessária é "pixel perfect"

Jogo L M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, X, Z – São tudo versões de *Tetris*, ora com as peças a cair para baixo ora para cima, ora o plano de jogo a ir-se deslocando para um lado ou as peças a mudar o seu formato cada vez que se toca no botão de rotação.

É pena que o sistema não tenha verdadeiramente 9999 jogos tal como a sua embalagem parece indicar mas isso também já seria pedir demais. Por outro lado, já que foi usada a lógica de cada letra do alfabeto corresponder a um jogo, é pena que a imaginação se tenha esgotado na letra L e a







partir daí ser sempre um comum *Brickgame* com *Tetris.* Seria perfeitamente possível incluir jogos como *PONG*, *Missile Comand* e outros mais. Ainda assim, no fim de contas, o *Tetris* convencional é o melhor jogo do pack pelo que é aí que perderemos maior parte das nossas horas.
Em época de crise aqui está um sistema alternativo à *Nintendo 3DS* e à *PS VITA*.

Em resumo

\+ É sempre um bom entretenimento.

\- Não ter mesmo 9999 jogos.

Alternativas

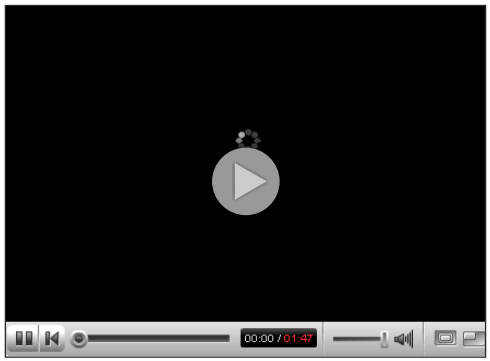
Outras consolas dos chineses.

> High Score

Longevidade	4
Jogabilidade	3
Gráficos	1
Som	1
Total	**3**

A revista **PUSHSTART** está em crescimento e vamos apostar brevemente numa área dedicada as vídeo reviews! Neste momento temos 3 candidatos perfilados, ajudem-nos a escolher o melhor!
Os vossos votos também contam para a decisão final, por isso, convidamos toda a comunidade a visitar a nossa página do *Facebook* ou *Youtube* e clicarem “Gostar/Like” na proposta que mais gostem.

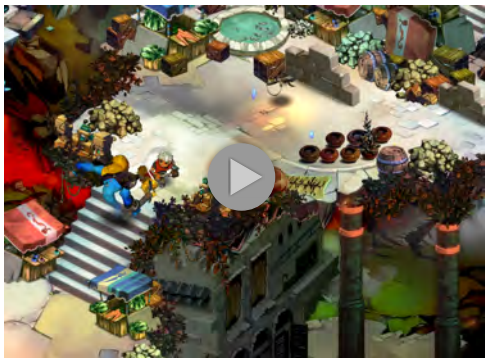
55



Uma divertida série de contagens da forma "top 5" (e/ou "bottom 5"), com temas variados, como top 5 jogos indie, top 5 piores armas de sempre, top 5 melhores ecrãs de loading, etc.

Votem nesta proposta!

Video review 00



"Bastion" é um RPG the acção passado num mundo totalmente devastado e cheio de perigos. Viajamos por estas ilhas através de um pequeno personagem com uma força desumana conhecido por "the kid". Com a ajuda de um arsenal de armas, "The kid" desbrava caminho como ninguém para tentar reconstruir uma espécie de ilha santuário chamada "Bastion".

Votem nesta proposta!

Retro Review-SSR2



Desenvolvido para a saudosa Mega Drive Street of Rage 2 situa-se 1 ano após a conclusão do primeiro. Neste review vamos conhecer o que o Rei do beat´em up da sega trouxe de melhor já que este título trouxe melhores gráficos. Iremos conhecer as personagens, gameplay, a poderosa banda sonora e curiosidades acerca do franchise que com o Sonic deu a conhecer a 16 bits da sega nos nossos lares... E se gostávamos de o ter no nosso lar!

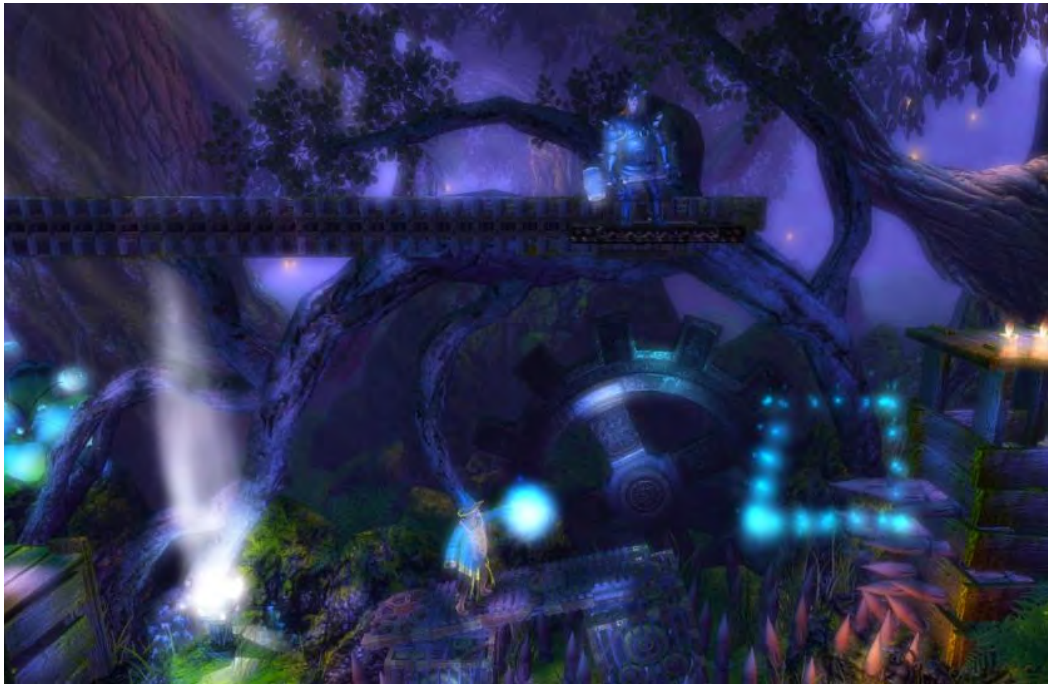
Votem nesta proposta!



TRINE VS TRINE 2

Sistemas: PC | Ano: 2009 & 2011

Por ***Jorge Fernandes***





As produtoras *indie* começam a ocupar cada vez mais uma maior fatia do mercado dos videojogos a nível mundial, quer por apresentarem novos paradigmas de jogo, como pelos preços apelativos que praticam. A *Frozenbyte* é uma dessas produtoras e que sempre me chamou a atenção por apregoar que todos os seus programadores são em essência *gamers* que colocam toda a sua alma no desenvolvimento dos seus jogos e que, no fim, são tão ou mais críticos que as restantes pessoas ao jogá-los.

De todos os jogos por si desenvolvidos, *Trine* foi aquele que acabou por se tornar a referência e a imagem desta produtora, e conseguiu fazê-lo por direito próprio, tendo sido aclamado pela crítica e considerado por muitos como uma das referências do que é a arte nos videojogos.

Trine é na sua essência um jogo de aventura/acção de plataformas 2D com uma forte componente de puzzle baseado num motor de física apurado. O nome do jogo advém de um artefacto que liga as almas de três aventureiros: um feiticeiro, uma ladra e um cavaleiro, cada qual com uma personalidade e conjunto de habilidades bem definidos.

O jogo desenvolve-se em torno destas três personagens, numa narrativa fluída muito ao estilo de fábula, onde cada nível aparenta ser um novo capítulo de um livro que nos conta uma epopeia e o qual conta com o nosso próprio narrador – que nos situa e contextualiza com o ambiente à nossa volta.

Em termos gráficos, o jogo é efectivamente uma obra de arte, conseguindo recriar na perfeição os cenários por onde nos vamos aventurando num estilo 2.5D tão bom que por vezes somos enganados a tentar realizar acções que só fariam sentido se o jogo fosse em 3D. A música e



TRINE VS TRINE 2

Sistemas: PC | Ano: 2009 & 2011

Por ***Jorge Fernandes***





efeitos sonoros estão a um grande nível, contribuindo para dar um ainda maior ênfase ao factor arte do jogo, transportando-nos para o mundo de fantasia que é representado pelo grafismo detalhado.

Os controlos e animações são bastante fluídos, sendo que a única coisa que posso apontar é o facto de, em certas partes do cenário, o gancho da ladra apenas poder ser lançado num ângulo fixo sem haver razão aparente para tal. As manipulações de objectos complexos pelo feiticeiro podem também revelar-se como um desafio, mas com o passar do tempo já nos saem naturalmente, pelo que é apenas uma questão de habituação ao motor físico do jogo.

O jogo apresenta também uma componente de humor bem trabalhada, que acaba por dar vida às personagens e ao narrador, sendo que estas, embora em grande parte representem clichés, fazem-no de forma satírica. O facto das personagens terem personalidade própria concede também outro pormenor ao jogo. Como jogadores, vamos identificar-nos com elas de tal maneira que acabamos por resolver os problemas de forma mais complexa, simplesmente porque gostamos de jogar mais com uma ou outra. Também porque a certa altura já temos as habilidades da nossa personagem preferida tão enraizadas que nos esquecemos de coisas simples que as outras conseguem fazer e que nos facilitariam muito a vida.

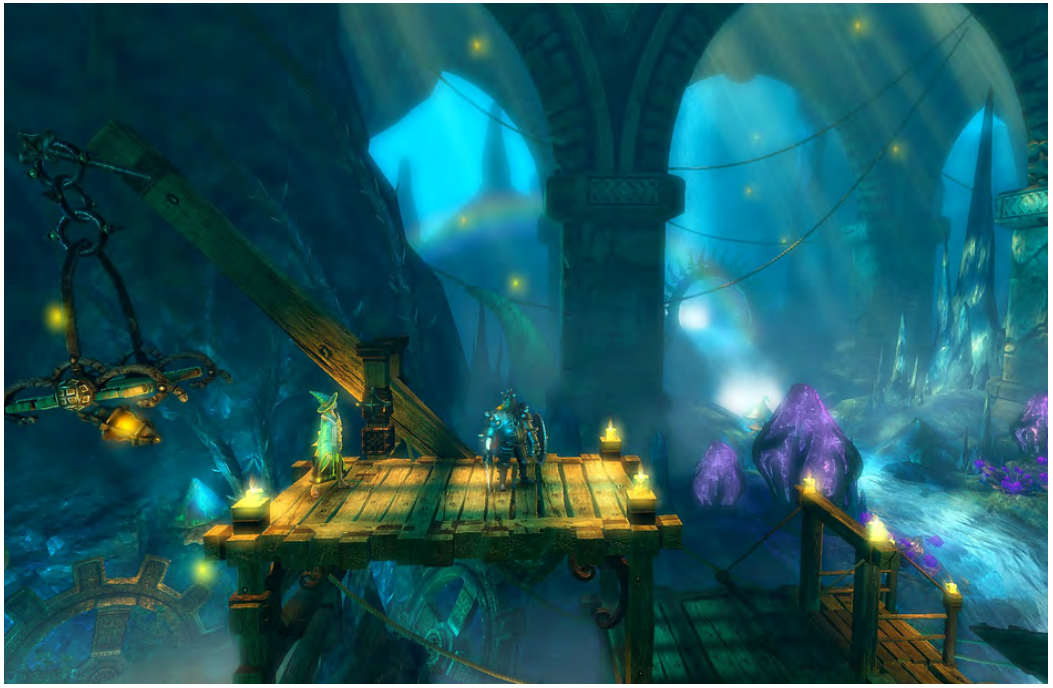
Falando agora da vertente *multiplayer*, o jogo possibilita um *co-op* local até 3 jogadores, embora tal não seja aparente, pois por alguma razão bizarra a *Fronzenbyte* não indica esta no menu principal do jogo, sendo necessário no *launcher* indicar a presença de múltiplos teclados e posteriormente configurar as teclas dos



TRINE VS TRINE 2

Sistemas: PC | Ano: 2009 & 2011

Por ***Jorge Fernandes***





mesmos para se conseguir jogar quase que por magia em *co-op* local. O jogo em *co-op* acaba por se tornar mais desafiante, pois o facto de existir uma necessidade de entreajuda, aliada a cada um pensar de forma diferente em como resolver os puzzles, oferecem momentos únicos de gargalhada e falta de jeito.
Por fim, o jogo não está isento de bugs, que vão desde o narrador sobrepor as suas falas caso avancem entre zonas que despoletam falas antes de ele acabar a narrativa anterior, até aos nossos inimigos furarem o chão ao saltar de plataformas elevadas.

E eis que, passados 2 anos, *Trine* vê a sua sequela lançada para os braços do público, que agora tem grandes expectativas e exigências para o jogo. Espera-se portanto um jogo que não só consiga manter todas as características que o tornaram único, como também ir mais além, adicionando novo conteúdo, corrigindo todos os problemas da versão anterior e transportando toda a mística para este novo título.
Iniciando o jogo, a primeira coisa que nos salta à vista é que a vertente *multiplayer* está bem presente e visível, sendo agora possível jogar online, o que deixa um bom prognóstico, visto terem resolvido uma das maiores queixas dos jogadores de *Trine*.



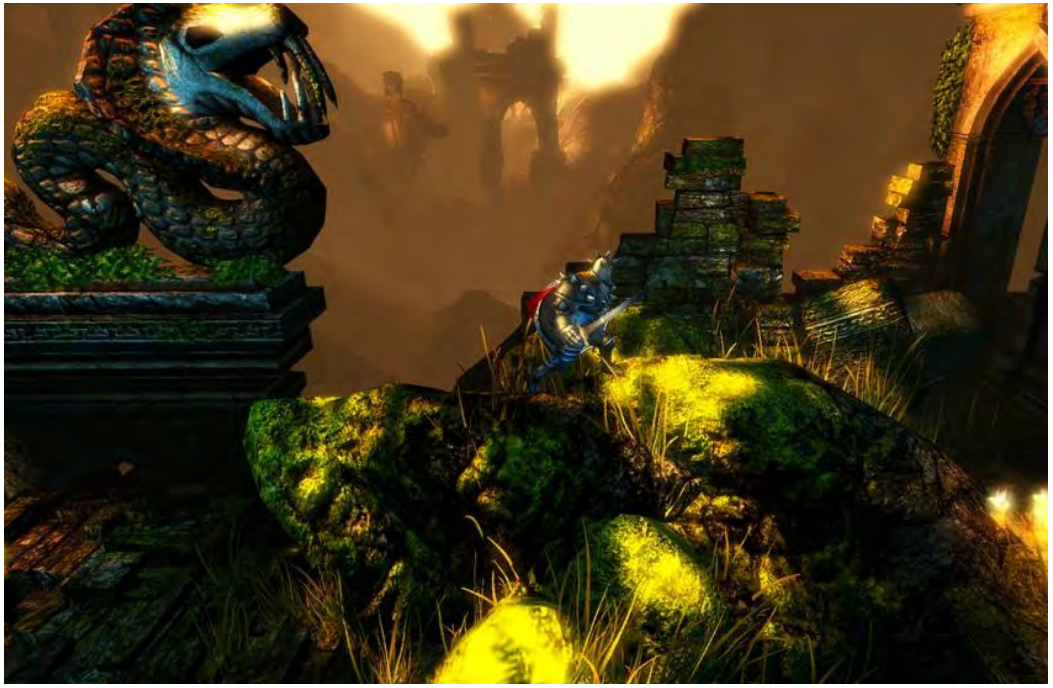
Começando realmente a jogar vemos que as características de *Trine* estão bem presentes, e que a jogabilidade continua fluída e bastante agradável. Os nossos 3 heróis estão de volta, assim como o seu humor característico. Existem agora bastantes mais interacções entre as nossas personagens e o

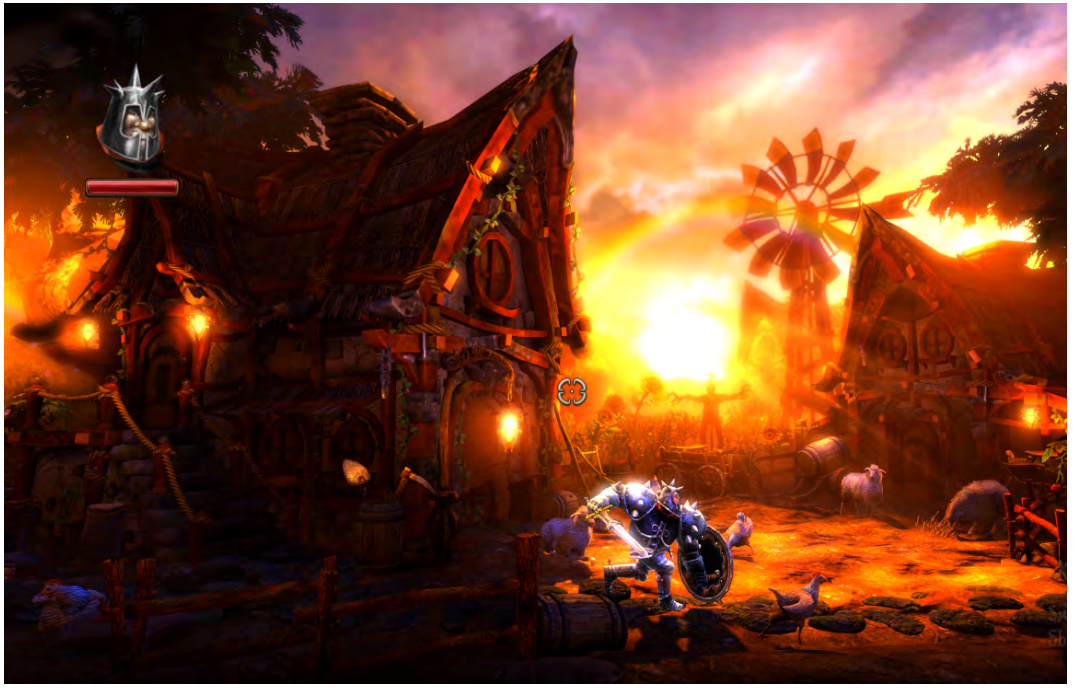


TRINE VS TRINE 2

Sistemas: PC | **Ano:** 2009 & 2011

Por ***Jorge Fernandes***





ambiente que as rodeia, e a própria diversidade dos cenários também aumentou, melhorando do mesmo modo o seu grafismo e impacto visual. Se em *Trine*, a qualidade e originalidade gráfica o colocava como um grande dinamizador da arte nos videojogos, na sua sequela continuamos com essa herança em grande estilo.

Outra das grandes lacunas do *Trine* original foi também resolvida: a falta de diversidade de inimigos (antes apenas existiam algumas variantes de esqueletos e poucos animais, como aranhas e morcegos), agora temos uma diversidade muito maior e mais original, o que contribui para o mundo de fantasia que o jogo pretende criar. Foram também introduzidos novos elementos que melhoram a usabilidade do motor do jogo, como a mudança do cursor para indicar se a acção que pretendem realizar é possível ou não, por exemplo. Infelizmente nem todas as mudanças foram boas, e desta feita parece que houve um cuidado menor com a escolha da música e com os detalhes a nível da história. Alguma da música presente em *Trine 2* torna-se cansativa, e acaba por contribuir para que se pense duas vezes em continuar quando passarmos por um *checkpoint* ou ao terminar o nível, algo que não acontecia no seu predecessor.

O sistema de evolução das personagens também piorou bastante, sendo que agora a experiência não é partilhada por todos, e portanto temos que fazer escolhas em qual das personagens evoluir primeiro e a pensar em pormenores como manter o equilíbrio entre elas. Isto contraria de certa forma a noção que inspira o conceito de *Trine*, onde as três partes fazem parte de um todo, passando a ser mais um cada um por si. Por



TRINE VS TRINE 2

Sistemas: PC | Ano: 2009 & 2011

Por ***Jorge Fernandes***





alguma razão também desapareceu o conceito de mana e, ao não existir nenhum custo associado às acções que realizamos, especialmente as do feiticeiro, perde-se algo em raciocínio para se partir para a tentativa e erro.

Neste título também fica por explicar muitos dos conceitos subjacentes às habilidades de cada uma das personagens, e mesmo um jogador experiente irá fazer muitos gestos inúteis por não saber da existência de outras interacções. Para quem nunca jogou *Trine* isto pode também passar a ideia de alguma complexidade e de um sentido de estarem perdidos num jogo que é claramente acessível a todos depois de percebidos os conceitos-base.



Por fim, nota-se claramente um aumento do comercialismo do jogo, tendo sido introduzidos *achievements* e conceitos análogos que nada introduzem ao jogo, para além da fomentação do ego por os ter atingido, o que novamente contribui para a ideia de *Trine 2* não ter a capacidade de reter os jogadores somente pela sua beleza e diversão, algo que o seu antecessor conseguia.

JIM LEE's WILD C.A.T.S.

Sistema: SNES | **Ano:** 1995

Por ***Gonçalo Tordo***

Na década de 90 ocorreu uma revolução na indústria de Banda Desenhada: vários artistas *freelancer* sentiam que deveriam receber uma percentagem das vendas de *merchadising* das suas criações. Como tal, uniram-se e criaram uma nova concorrente chamada *Image Comics.*

Na altura, previa-se que esta nova empresa iria dominar o mercado, encostando as gigantes *Marvel* e *DC* a um canto, algo que nunca chegou a acontecer, isto porque, salvo algumas excepções (*Spawn*, *The Maxx*, *Witchblade*), os heróis da recente *Image Comics*, não passavam de cópias de super heróis mais conhecidos.

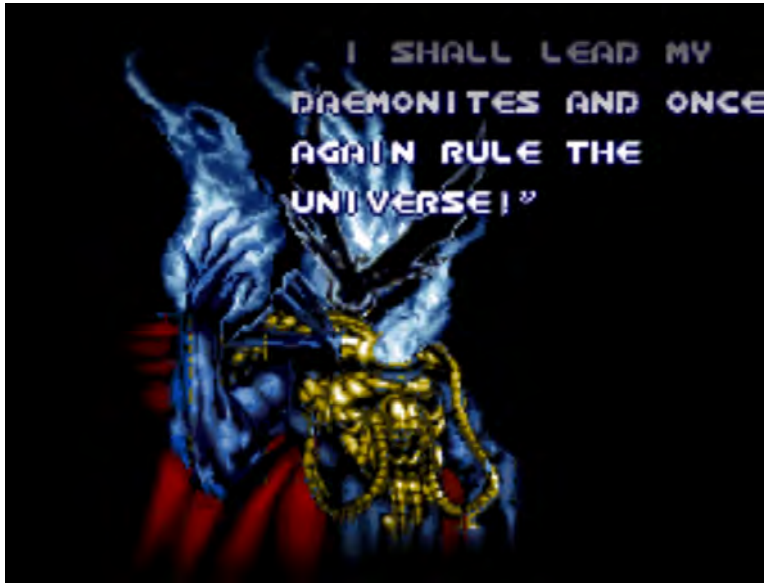
Eis que chegamos ao *Jim Lee's Wild C.A.T.S.* Ou, se preferirem, a tentativa da *Image Comics* em copiar os *X-Men.*

Pessoalmente, nunca li a banda desenhada, mas sempre vi os desenhos animados e agora, joguei o jogo para a Super Nintendo e tenho a dizer que se nunca ouviram falar deste último... não perderam muito.

Wild C.A.T.S. é um *beat' em up*, muito ao estilo de jogos *como Streets of Rage* ou *Final Fight* mas muito mais repetitivo.

Para começar, entre os seis elementos da









«Mesmo pelos padrões de beat´em up, este jogo de profundo não tem nada...»







equipa, podemos jogar com apenas três: Spartan o líder o lutador mais equilibrado que pode disparar plasma das suas mãos; Warblade que, em teoria, pode transformar as mão em armas brancas, mas na prática é quase o mesmo que dar murros normalíssimos; e finalmente temos o Maul, o típico personagem cheio de músculos.



A variedade de personagens até pode parecer interessante, mas a verdade é que as diferenças entre estes são quase inexistentes, os seus poderes são pouco usados e, pior do que isso, movimentos que seriam considerados "normais" noutros jogos contam como super poderes. Por exemplo, a única personagem que pode correr é o Maul, sendo também o único que pode atirar os inimigos que agarrou – joguem *Double Dragon*, *Streets of Rage*, ou *Final Fight* e verão que isto seriam considerados os movimentos básicos de cada personagem. Pior do que isso é o facto que nem sequer podemos escolher o personagem que mais nos agrada. Em vez disso, cada nível tem um membro dos *Wild C.A.T.S.* associado – o que não seria uma má ideia se cada nível estivesse desenhado com os poderes de cada personagem em mente. Mas, à excepção de um único nível, em que temos de trepar paredes com o Warblade, não vi nada que me obrigasse a jogar com os personagens que me foram impostos.

Mesmo pelos padrões de *beat´em up*, este jogo de profundo não tem nada, não existem combinações de movimentos, não existem armas, não podemos correr e matamos quase todos os inimigos ao carregar sempre no mesmo botão, tornando o jogo extremamente repetitivo.

Graficamente o jogo até é bastante bom para uma Super Nintendo. Os bonecos no

«Graficamente o jogo até é bastante bom para uma Super Nintendo, mas...»







ecrã são absolutamente enormes e o jogo até é bastante colorido, é só uma pena que as animações não sejam as melhores. Em certos casos sinto que o jogo precisava de mais uns dois ou três frames de movimento. Já a música é algo inconstante: em alguns níveis até é apelativa, noutros é para esquecer. Pelo menos os efeitos sonoros valem a pena, os gritos e vozes são claros (para os padrões de uma Super Nintendo) e os murros fazem aqueles sons que todos nós gostamos de ouvir, mas que são difíceis de explicar.

Este é um jogo que eu duvido que o leitor tenha a paciência para acabar, não por ele ser longo (na verdade o jogo até é bastante curto e relativamente fácil), mas a monotonia é extrema. Mesmo se se for fã dos *Wild C.A.T.S.* (o que não é provável) o jogo não deve agradar muito, até porque só se pode jogar com metade da equipa. Apesar de tudo, este ainda pode divertir em pequenas doses.



A BD que inspirou este jogo

> High Score

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

JIM LEE's WILD C.A.T.S 2

Por ***João Sousa***



Sendo um antigo leitor assíduo de *comics* as aventuras dos *WildCats* não me são estranhas. O seu criador, Jim Lee, era um dos melhores artistas dos anos 90 na Marvel a desenhar séries como os *X-Men.* Assim, mal soube que ele tinha criado um projecto seu, tive curiosidade em ler. O que acontece é que rapidamente me apercebi de que os *WildCats* são uma cópia desinspirada dos *X-Men*. São apenas mais uma equipa de super-heróis sem grande carisma e isso reflecte-se também no seu videojogo. Esta espécie de *Streets of Rage* com poderes diverte por uns momentos mas certamente não conseguirá agarrar muito tempo, simplesmente porque ninguém conhece estas personagens.

> High Score **3**



JIM LEE's WILD C.A.T.S 3

Por ***Jorge Fernandes***



Após uma introdução a fazer lembrar o *Comic Zone*, e sabendo que este foi um *beat'em'up* lançado praticamente no final da era 16 Bits, estava com as expectativas em alta para o jogo. Mas após alguns minutos sofríveis, onde os controlos eram tudo menos responsivos e as animações e ataques tudo menos fluídos, fico a pensar como é possível lançar um título com esta qualidade anos após jogos como Golden *Axe* e *Streets of Rage*. Os próprios cenários estão pessimamente desenhados e tornam-se um obstáculo durante o jogo. Um jogo a evitar…

> High Score **+1**



JIM LEE's WILD C.A.T.S 4

Por ***Tiago Lobo Dias***



Tentando resumir o jogo em uma palavra: medíocre é a que, na minha opinião, lhe assenta melhor. Som bastante fraquinho e gráficos que, com outro enredo, até poderiam parecer engraçadinhos. Logo nos primeiros quadros, os clássicos bidões de gasolina a rolar anunciam uma produção enfadonha. É apenas mais um jogo de *scroll* horizontal "porrada neles", que pouco ou nada acrescenta de valor ao género. É aborrecido, falta aqui qualquer coisa que nos prenda ao ecrã, algo como por exemplo o *Golden Axe* fez, e bem! Com o nome Jim Lee presente, esperava mais, ou melhor, não esperava tão pouco!

> High Score **1**



A Walk in the Dark

Por ***Tiago Lobo dias***



***A Walk in the Dark*, (abreviado para *AWITD*), é um jogo *indie* que está a ser desenvolvido por portugueses. Poderia ser tema de conversa apenas pena nacionalidade, mas a realidade é que reúne atributos que despertam a curiosidade e que justificam por si só o artigo. A equipa por detrás desta produção, a *Flying Turtle Software*, conta com Bruno Vidal e Paulo Silva nos principais papéis na criação do jogo, mas são auxiliados por: Vando Pereira, Anabela Faria, Ricardo Sabino e Cody Cook.**

O *AWITD* é, ou melhor será, um jogo de plataformas para PC de *scroll* horizontal onde a personagem principal é um gato de seu nome Bast que certo dia vai passear com a sua dona Arielle a uma floresta. Fora das quatro paredes da sua casa, Bast não consegue ficar quieto, e brinca com tudo à sua volta. Perseguindo pequenas criaturas, acaba por se afastar de Arielle. Encantado com tudo o que o rodeia, com tantas coisas novas, não repara que se afastou de sua dona e acaba por cair em cima de umas pedras velhas. Qualquer coisa se parte debaixo dele, uma brisa fresca sopra das árvores, gelando-o até aos ossos. Um fumo se levanta e forma uma sombra que depois ganha forma, massa e volume ficando a flutuar sobre ele. Um forte odor antigo prega-o ao chão, ouve Arielle a chamar por ele e, assim que se aproxima, a "coisa", o espírito vira-se e voa na sua direcção e envolve-a, enquanto Bast ouve os seus gritos abafados. O espírito afasta-se e desaparece na floresta, levando com ele Arielle. A agradável floresta deu lugar a um estranho e escuro lugar. O gato começa a correr esperando a poder ajudar, e assim começa o jogo.

As características-chave do jogo, vistos pela própria *Flying Turtle Software*:
- Jogo de plataformas com narrativa jogável num mundo de fantasia negra.
- Controlos e animação fluídas: joga como um gato, move-te com um gato.
- Níveis desafiantes montados num mundo estranho negro e perigoso.
- *Gravity inversion mechanics* que vai meter à prova a tua habilidade e capacidade de adaptação a um novo *gameplay* (ler entrevista).
- Lindíssima Banda Sonora original.

Deixo-vos agora a entrevista com Paulo Silva



Tiago: Gostávamos de em primeiro lugar perguntar como é que a *Flying Turtle Software* apareceu e onde se pretende estabelecer dentro do mercado dos videojogos.
Paulo:A Flying Turtle surgiu de um grupo de amigos que gostam de fazer jogos. Inicialmente em part-time, nas horas que tínhamos depois do trabalho. Agora temos alguns elementos a tempo inteiro e outros a part-time. Como não temos financiamento nem sucessos anteriores que nos garantam sustentabilidade, não conseguimos que fazer jogos seja a nossa actividade principal.
Nós gostávamos de nos estabelecer como uma equipa independente a desenvolver jogos interessantes e com bom *production value*.

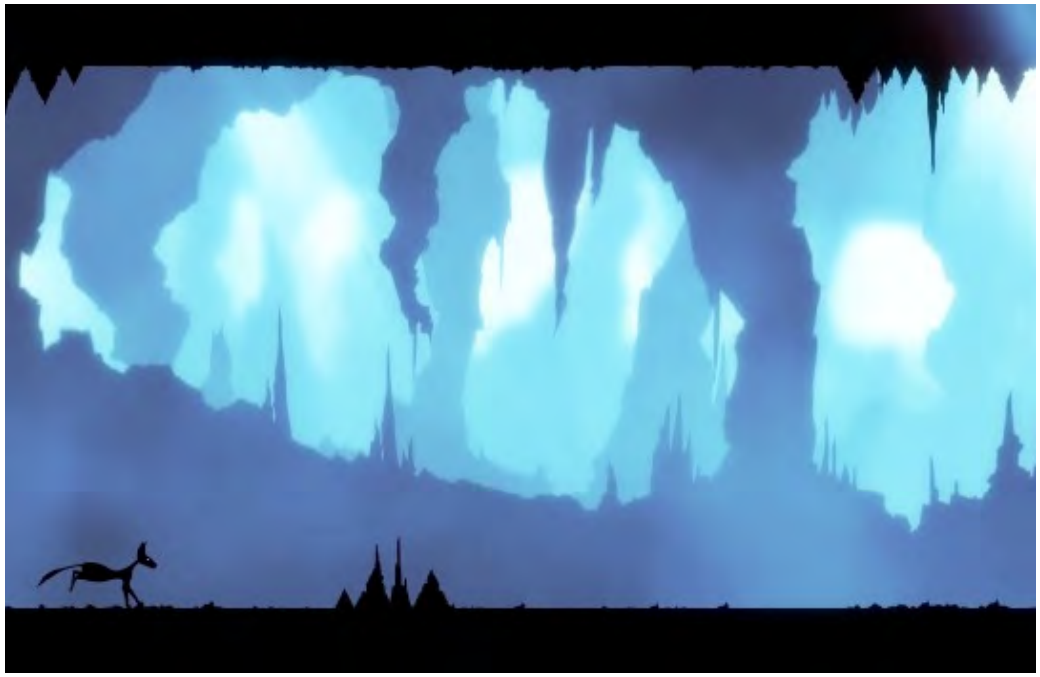
Tiago: *A walk in the Dark* parece-nos um jogo bem interessante, qual o público-alvo desta produção?
Paulo:Nós estamos a apontar para o publico indie / core. Para aqueles que vêm da velha escola de *platformers* como o clássico Super Mario Bros e gostam de explorar novas mecânicas. No geral é um jogo desafiante por isso um jogador mais casual vai encontrar dificuldades.

Tiago: Quais as influências? Ao ver o trailer vieram-nos à memória jogos antigos como "Another World", e outros mais recentes como "Limbo".
Paulo:O AWITD tem por premissa uma *"ghost story"*. Então fomos buscar inspiração ao *film noir* para criar uma ambiência escura e misteriosa. O *Another World* e o *Limbo* servem-nos de referência no mundo dos jogos do ponto de vista estético. Como assumimos a pele de um gato, optámos por fazer o *gameplay* mais mexido do que o típico *cinematic platformer*. Para o *gameplay* fomos buscar inspiração a jogos como o clássico *Super Mario Bros* e os mais recentes *N+* e *Super Meat Boy*, pela qualidade dos controlos e excelente construção de níveis.

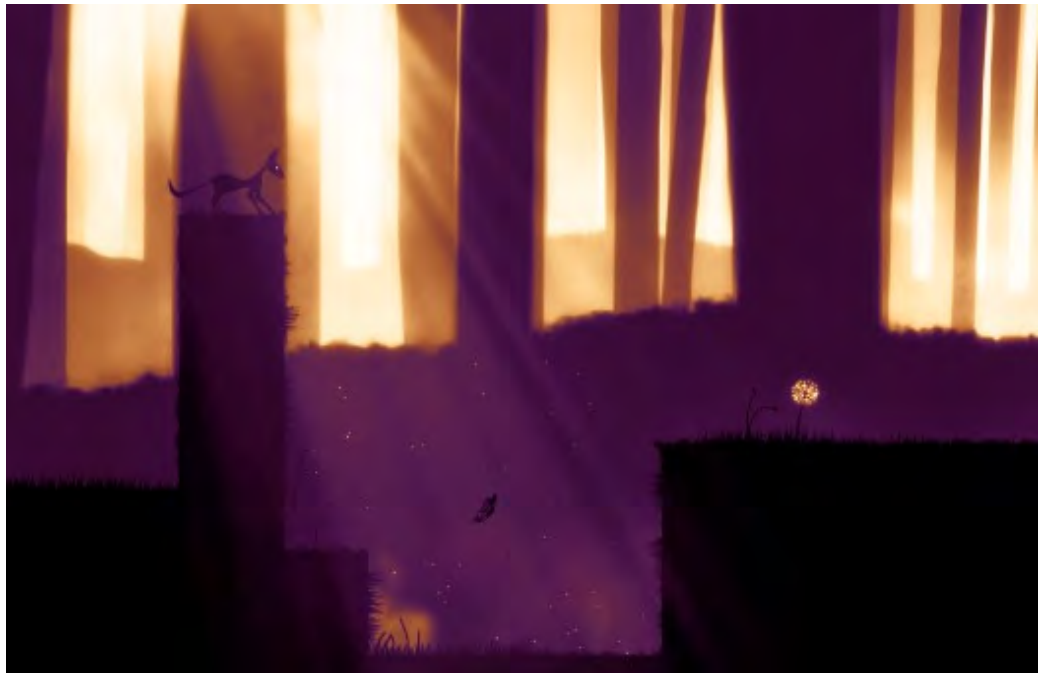
Tiago: No *press release* falavam em "Gravity Inversion Mechanics". Em que consiste?
Paulo:No AWITD começamos com uma mecânica clássica de *platformer*. Conforme vamos progredindo vamos adicionando *twists* a essa mecânica. Vamos explorar várias maneiras, como a alteração da gravidade vai afectar o modo como nos movemos e como essas alterações alteram o modo como abordamos os obstáculos.

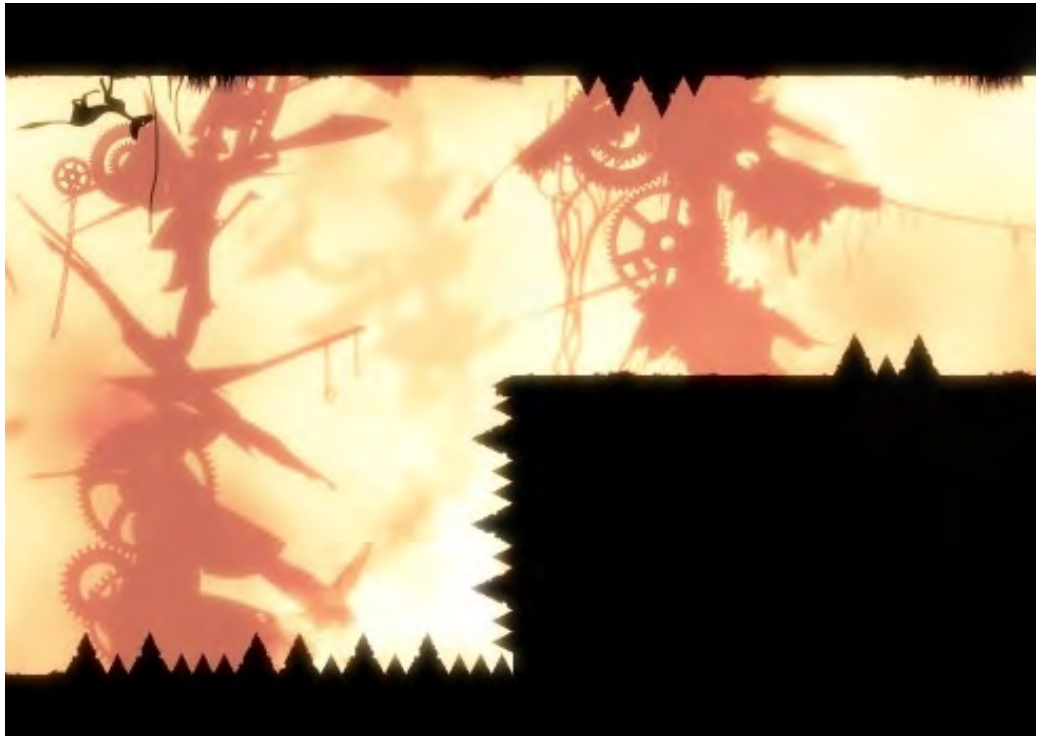
Tiago: Como vai ser disponibilizado? Vão ter uma distribuidora? Vai ser via On-line? Ou algo tipo "*Steam store*"?
Paulo:De momento ainda não temos distribuidora, mas o plano é que seja distribuído por lojas de distribuição digital tipo *Steam*. Ainda não podemos confirmar nenhuma loja onde vá ser distribuído pois no geral estas lojas/distribuidoras querem ver o jogo num estado perto do final para o avaliarem. Então só mais próximo do lançamento é que teremos certezas.

Tiago: O jogo vai ser só para Windows,









ou vai sair mais tarde para outras plataformas?
Paulo:Para já é apenas para Windows. Se a recepção for boa, vamos considerar outras plataformas. Neste momento não temos os meios e contactos necessários para poder publicar o jogo em várias plataformas.

Tiago: Qual a perspectiva de vendas? Conseguem estimar um patamar a nível nacional? E internacional?
Paulo:Não conseguimos estimar vendas. Depende das plataformas em que o jogo for distribuído e da recepção no lançamento. Temos esperança que seja o suficiente para conseguirmos continuar a fazer jogos. :)

Tiago: Depois desta produção, já têm planos para um próximo jogo, ou ainda é cedo e querem concentrar-se apenas neste?
Paulo:De momento o nosso foco está em completar este jogo. Ainda há muita coisa a fazer e ainda é cedo para falar em próximos projectos.

Tiago: A produção de videojogos em Portugal parece estar crescer a nível profissional. Acham que existem condições para competir com produções estrangeiras? Ou continuam a faltar apoios?
Paulo:Existem condições pois. Com a crescente popularidade das lojas de distribuição digital não importa a localização geográfica mas sim a qualidade dos jogos e competência das equipas. Pelo menos no mundo dos jogos *indie* não há razão para equipas portuguesas não terem sucesso.
A nível de apoios Portugal não será o mais favorável. Não existem muitas empresas de jogos por cá que se consigam manter sustentáveis. O nosso projecto não tem investidores, por isso não sei até que ponto existe interesse e dinheiro para investir em jogos. Mas isso não quer dizer que eles não existam.
No mercado dos *AAA* penso que será muito complicado uma empresa portuguesa conseguir vingar. Os budgets dos *AAA* são cada vez maiores. É preciso uma equipa grande, com muita experiência e um grande esforço de m*arketing*.
Felizmente os jogos d*ownloadable* e lojas *online* estão a ter cada vez mais sucesso e criam oportunidades que as equipas nacionais podem aproveitar.

Da parte da PUSHSTART resta-nos desejar muito sucesso!

O site de AWalk in the Dark:.
http://a-walk-in-the-dark.com



We're not here to sell cookies (ou o que aprendi com o Guinness World Records 2012 Gamer's Edition)

Por ***Margarida Cunha***

Guinness World Records **é um nome familiar a todos os que gostam de saber curiosidades acerca dos factos mais insólitos e impactantes da actualidade. Como tal, todos os anos é publicada em livro uma compilação com os recordes mais marcantes nas mais diversas áreas. Em 2008, foi criada uma edição inteiramente dedicada a videojogos, o *Guinness World of Records Gamer's Edition*.**

Este mês, lançamos um olhar sobre a edição de 2012.

Os recordes repartem-se em 3 categorias principais: *technical achievements*, referentes a vendas e avanços tecnológicos de jogos e consolas/plataformas; *otaku achievements*, que englobam as excentricidades da comunidade gamer e de fãs dedicados; e, finalmente, *in-game achievements*, onde se exploram *high scores* e feitos conseguidos no decorrer da experiência de jogo.

Pouco surpreendentemente, a saga *Gears of War* detém o protagonismo em alguns números. Exemplo disso mesmo é o facto de o *beta test* de *Gears of War 3* ter reunido o maior número de países em modo *multiplayer*, num total de 1,3 milhões de jogadores distribuídos por 145 nações. Além disso, é globalmente reconhecido pelos críticos como o melhor *third person shooter*. O terceiro título da saga foi igualmente o jogo mais pré-encomendado para a Xbox 360. Em Maio de 2011, mais de 4 meses antes da data de lançamento oficial, cerca de um milhão de fãs já tinha colocado o seu nome na lista de reservas.

Entusiastas do futebol (desporto a que a PUSHSTART dedicou especial destaque na edição nº15) poderão descobrir que *FIFA 12* contém o maior número de festejos de









golo num jogo desportivo, num total de 143 celebrações diferentes. É também nesta *franchise* que surge o nome do português Francisco Cruz, vencedor da final do *FIFA Interactive World Cup 2011*, o maior torneio de futebol online – sem qualquer derrota, levou para casa o prémio final de 20 000 dólares.

Mas nem só de vendas e vencedores se compõe o livro. Este também nos revela trivialidades como o Pokémon mais pesado de todos (Groudon, com 950 kg, da série *Ruby*) ou sublinha a paciência que os fãs de *Diablo* têm de ter para aguardar pelo terceiro capítulo da saga – mais de 10 anos de espera e tudo o que a *Blizzard* revela é que as perspectivas apontam para inícios deste ano. *Diablo 3* é, portanto, o RPG que mais tempo tem levado a ser desenvolvido. Há ainda espaço para o *hardware*, de onde sobressai o mais caro sensor *Kinect* de que há memória: com 6000 cristais *Swarovski* encrustados, o acessório da Xbox inspirado na tournée europeia de 2011 de Kylie Minogue ronda os $1242 e não se encontra propriamente à venda nas lojas habituais. Mas como o mundo dos videojogos não é apenas sinónimo de boas notícias, o livro apresenta uma pequena secção de *fails* da História, maioritariamente composta por títulos das míticas *Amiga*, *Atari* e *Spectrum* – sim, *ET* é um dos suspeitos confirmados.

E porque todos gostamos de tops e classificações globais, são reservadas algumas páginas para o *Top 50 Game Endings* de todos os tempos – dica: *Final Fantasy VII* está na lista.

Em resumo, quem já pegou num livro *Guinness World Records* sabe que as suas edições são organizadas de modo a convidarem a descobrir mais e mais. Com as categorias divididas por cores e os textos reduzidos ao essencial, todo o livro é estruturado de forma convidativa. Uma página aberta aleatoriamente pode ser pretexto para longas horas de conversa e viagens no tempo. Para adoçar a memória dos *gamers,* esta edição inclui em todos os rodapés frases promocionais que os leitores deverão tentar associar aos respectivos jogos – memórias mais destreinadas poderão encontrar as respostas no final do livro. Espíritos aventureiros poderão também ficar a conhecer as condições de participação nos recordes.

Uma coisa é certa: acabaram-se as conversas acerca do frio e da crise.

Título: Guinness World Records 2012 Gamer's Edition
Série: Guinness Book of World Records
Editora: Guinness World Records
Ano: 2012



Inception

Por ***André Santos***



Foi, sem dúvida, um dos filmes mais aguardados de 2010. O trailer (ao contrário do que é habitual no cinema de Hollywood) não desvendava muito e o pouco que mostrava – como personagens a andar pelas paredes de um corredor ou uma cidade literalmente a dobrar sobre si própria – apenas serviam para aumentar consideravelmente a curiosidade e expectativa.

Porém, reconheço a "dificuldade" da análise cinematográfica e a teia de subjectividade que facilmente a envolve e que abraça cada um dos seus autores, razão pela qual achei bem começar por definir a minha posição perante *Inception*, como sendo um dos melhores filmes que vi nos últimos anos. De autoria de Christopher Nolan, responsável por títulos como *Memento (2000)* ou a recente saga de *Batman*, que marca um ponto de viragem no cinema de super-heróis, *Inception* é uma pura obra de ficção científica – sem monstros ou planetas longínquos, com contornos de *heist movie* a partir de personagens reais, num mundo "real", onde Leonardo Dicaprio (Cobb) é um "especialista" em obter valiosas informações extraídas das mentes dos seus alvos, enquanto estes são controlados pelo seu subconsciente (facto aliás que acontece a todos nós enquanto dormimos… e sonhamos). Todavia, o desafio proposto não é extrair, mas sim "plantar" uma ideia suficientemente robusta e verosímil, capaz de influenciar o comportamento de uma pessoa (comparado a certa altura do filme, a um vírus), para que esse sujeito interprete o conceito introduzido como se estivesse sempre estado presente. Para tal é preciso uma equipa que reúna elementos, que possuam certas especificidades e há que referir o brilhantismo do elenco, liderado por Dicaprio (o ladrão), Ellen Page (a arquitecta que desenha os cenários onde a ideia vai ser implantada), a vítima (Cillian Murphy), Tom Hardy (o *handy-man* que tem a capacidade de assumir qualquer forma nos sonhos), Dileep Rao (o químico responsável pelas fórmulas que permitem aos personagens manterem-se num estado de sono profundo), Joseph Gordon-Levitt, o braço direito de Cobb, Ken Watanabe (o homem de negócios que contrata a equipa) e



Inception

Por ***André Santos***







Marion Cotillard (falecida mulher de Cobb) que encerra um papel preponderante e o mais próximo daquilo que poderemos considerar de vilão. Recorrendo às palavras de Pete Hammond, "fazer um filme que altere a linearidade do tempo e do espaço e que consiga explorar tão bem a dicotomia fina entre a percepção e a realidade, entre o que é o sonho e o que é verdadeiro, expondo as nossas concepções e noções de realidade e imaginação a paradoxos, não é para todos". Mas o grande ponto a favor de Nolan é a forma como usa a acção principal, para tocar em temas tão complexos e profundos como amor, perda e a dificuldade em esquecermos a pessoa que amamos, quem tivemos que deixar para trás ou a busca pela redenção, possível de ser alcançada com um "último trabalho". É um facto que para explicar o funcionamento e metodologias na introdução no subconsciente recorre a longos momentos expositivos, mas fá-lo com uma noção de ritmo perfeita, o que acaba por não se tornar maçador (como alguns referem), mas sim envolvente e até entusiasmante, pois puxa pelo espectador e fá-lo pensar… coisa rara no cinema actual. Com um argumento altamente inteligente, complexamente labiríntico mas lógico e bem construído, estamos perante um filme com grandes sequências de acção, elevada densidade emocional e narrativa. É aliás na parte que encerra explosões, perseguições e tiroteios que o filme consegue abraçar as massas, conciliando os aspectos referidos anteriormente, o que resulta numa fórmula de sucesso à qual deveriam recorrer com mais frequência. A complexidade humana e a caracterização das personagens principais é notável, com excepção de uma ou outra da qual nunca ficamos a saber muito do seu passado, o que, apesar de ser um ponto "fraco", não chega para diminuir a qualidade de *Inception*. Artisticamente temos boas interpretações, intensas e plausíveis, que em muito engrandecem o espectáculo que nos é oferecido.

Relativamente a aspectos mais técnicos há que referir que visualmente é um filme brilhante, que não utiliza efeitos especiais e CGI – com uma execução praticamente perfeita – a seu bel-prazer mas sim para sustentar uma belíssima história. Tecnicamente é uma lição de cinema, com planos pensados e adequados, com uma utilização perfeita de escalas e enquadramentos. A montagem, que neste caso é o que garante muito do ritmo do filme, é concisa e equilibrada e consegue mostrar-nos toda a sua capacidade quando estamos a ver quatro linhas temporais diferentes a encaixar de forma perfeita umas nas outras. A sequência do elevador, já quase no final, só por si funcionaria como curta-metragem que de certeza iria arrecadar prémios em todos os festivais, dada a complexidade e criatividade na concepção da mesma.



Inception

Por ***André Santos***

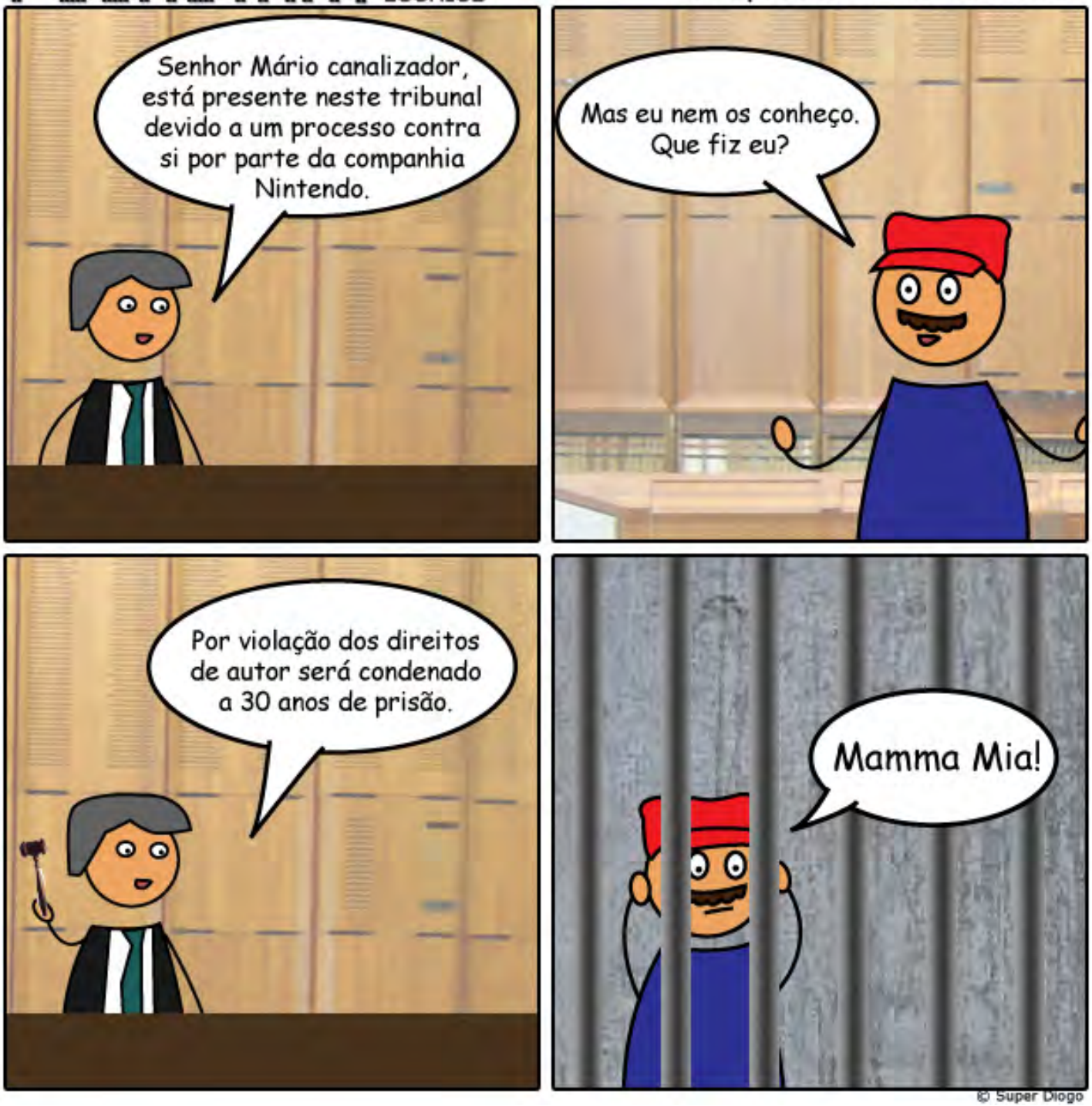
Sonoramente é bombástico, seja pela componente sonoplástica proveniente de todos os sons que criam as ambiências, também elas muito bem conseguidas, seja na música de Hans Zimmer (ainda hoje estou para perceber como foi possível perder o *Oscar* para a *Rede Social*). A verdade é que este compositor, já com muitas provas dadas, começa a revelar-se um portentoso manipulador de emoções a partir das bandas sonoras que compõe e *Inception* é um dos melhores exemplos. *Non, Je Ne Regrette Rien*, de Edith Piaf, assume um papel importante na história e a meu ver acaba mesmo por ganhar a relevância de uma personagem. Para quem já viu o filme aconselho o visionamento do seguinte link http://www.youtube.com/watch?v=UVkQ0C4qDvM, que desvenda um pouco da música da película.

Em suma, *Inception* representa seguramente o cinema inteligente para um público exigente. Com um argumento complexo, que exige do espectador máxima atenção, uma vertente técnica também ela não muitas vezes vista (e sem recurso ao tão falado 3D, Nolan mantém-se fiel à imagem real – e ainda bem), somos recompensados com um excelente exercício cinematográfico, pleno de entretenimento e emoção. No fim, independentemente do pião cair… ou não, a verdade é só uma: *Inception* é e ficará por muitos anos como sendo um clássico. E certamente tal não será possível de ser um sonho… ou será?



PUSHSTART_COMICS

"Propriedade Intelectual"



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.



PRÓXIMA EDIÇÃO

MARÇO