PUSHSTART

20.0
GRÁTIS | FREE

WWW.REVISTAPUSHSTART.COM



BOMBERMAN

Super Bomberman (ou Como me deixei de preocupar e adorar atirar bombas contra os meus amigos)



KID ICARUS VS KID ICARUS: UPRISING

Muitos choraram a sua ausência, mas Pit voltou para agradar a gregos e troianos



JACK TRAMIEL

A PUSHSTART presta homenagem a um dos homens mais importantes dos videojogos nos anos 80

Jack Tramiel

13 de Dezembro, 1928 - 8 de Abril, 2012

«Precisamos de computadores para as massas, não para as classes.»



PUSHSTART #20

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, João Canelo, Gonçalo Neto, Daniel Martinho.

Projecto gráfico
IvanFlow/FlowDesign.

Marketing
Tommaso Veronesi [revistapushstart@gmail.com]

email [sugestões]
revistapushstart@gmail.com

Website
www.revistapushstart.com

Periodicidade
Mensal.

Edição
Volume 20, de Maio de 2012.

CONHECE A NOSSA EQUIPA E AS SUAS EXCENTRICIDADES MENSAIS



Tiago Lobo Dias

A inventar:
A soldar fios no *Commodore,* a relaxar com uns voos no *Flight simulator.*

A preparar:
Um regresso ao ferromodelismo.



Luís Filipe Teixeira

A jogar:
Dois jogos Arcade que contam com os mesmos personagens. Quais? Esperem pela próxima edição ;).

A ver:
Kid Icarus 3D-Anime Shorts via o sistema de vídeo da Nintendo 3DS.



Jorge Fernandes

A explorar:
O mundo da *PS Vita*.

A limpar:
A baba que a beta do *Diablo 3* deixou...



Ivan Flow

A ansiar:
O lançamento do *Diablo 3*. Será que vai ser lançado este mês?

A Ler:
Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life.



Tommaso Veronesi

A jogar:
CS:GO e Guild Wars 2: mas aguardar ansiosamente por *Diablo 3.*

A ver:
Viciado em *Game of Thrones*.



Margarida Cunha

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

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



André Santos

A jogar:
Unit 13 e a rever um clássico da ferrovia *"Microsoft Train Simulator".*

A experimentar:
Todos os botões da *PS Vita :)*.

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

Maio - aquele mês em que sai aquele jogo



Por ***Margarida Cunha***



Para o *retrogamer hardcore* que temos dentro de nós, Abril foi um mês de emoções mistas. Se, por um lado, celebrámos o 30º aniversário de (segundo muitos) um dos computadores mais baratos alguma vez produzidos – o *ZX Spectrum* – por outro, assistimos ao falecimento de Jack Tramiel, fundador da *Commodore,* que muito entretenimento (e polémica) nos proporcionou. A nossa devida homenagem é prestada algumas páginas à frente.

Já em Maio, o destaque absoluto vai para *Diablo III*, cuja data de lançamento dispensa referências. A espera de mais de uma década era mais do que suficiente para alimentar especulações, mas o fim-de-semana que proporcionou a alguns sortudos a oportunidade de experimentar a versão beta do jogo elevou o hype a uma fasquia bastante mais alta. Da parte da redacção apenas podemos referir que devem aproveitar com toda a intensidade esta edição porque, a partir de 15 de Maio, ninguém sabe quando voltarão a ter uma PUSHSTART nos vossos ecrãs.

Entretanto, no mundo real, o problema que assola o mundo dos videojogos é outro: os preços. Um assunto delicado que a disponibilização de inúmeros jogos em lojas online veio aquecer ainda mais. Enquanto Richard Browne (ex-executivo na THQ) aponta o dedo ao mercado dos jogos usados – culpabilizando-o pela progressiva quebra nas receitas de videojogos novos – Chris Kohler, colaborador da Wired, afirma, preto no branco, que os videojogos estão demasiado caros. Alguns dos motivos que enumera incluem: os conteúdos desbloqueáveis que têm de ser pagos à parte – traduzindo-se num preço final bem superior a 60€; as aplicações para *smartphones* e *tablets*, bem mais baratas e cada vez mais elaboradas; e, finalmente, a qualidade – talvez não nos custe dar 60€ por um *Skyrim* mas nenhum de nós se sente especialmente estimulado a pagar a mesma quantia por um jogo de qualidade duvidosa.



Igualmente duvidosa foi a visita de Tim Cook à sede da produtora de jogos Valve, evento que tomou proporções monstruosas – e que levou à especulação acerca de uma consola, fruto de uma eventual pareceria Apple/Valve. Enquanto a suposta consola não chega, podemos sempre fixar-nos em coisas que realmente estão planeadas. Refiro-me a títulos como *Max Payne 3, Minecraft* e *Resistance: Burning Skies*, todos reservados para Maio.

Ainda sem data prevista (ainda que, diz-se, algures em 2012) está a nova pérola da Giant Sparrow para a PlayStation Network, um exclusivo de nome *The Unfinished Swan.* O espírito *indie* alia-se ao minimalismo e à estética de contos de fadas para nos trazer a história de Monroe. A sua mãe deixara mais de 300 quadros por acabar, sendo o favorito do jovem protagonista o The Unfinished Swan. Um dia, o cisne desaparece do quadro, deixando pegadas cor-de-laranja. Embora pouco tenha sido revelado, sabe-se que o nosso ambiente começa numa tela branca que vamos colorindo, atirando bolas de tinta – que formarão objectos e desenharão caminhos e cenários. Pelo menos, (ao contrário de jogos em que é suposto desenharmos qualquer coisa) sempre temos ambientes envolventes e intrigantes, bem como objectivos e alguma história, ainda que minimalista.

E pronto, já podem ir jogar *Diablo III*.

HIGHLIGHTS

OLD vs NEW

Kid Icarus VS. Kid Icarus: Uprising - O jovem Pit tornou-se atrevidote nos últimos 20 anos

ESPECIAL

Jack Tramiel - Um grande homem, que nos deixou uma herança admirável.

4x4

Super Bomber Man - Um dos melhores multiplayers de sempre!



Finalmente! Pit está de volta.

REVIEWS

- Uncharted: Golden Abyss
- Captain Morgane
- Ridge Racer Unbounded
- El Shadai
- Cut the Rope
- Elifoot Mobile 2012
- iFighter 1945
- Max Payne
- The Longest Journey
- F.E.A.R.
- Project X



O ZX Spectrum 48k e 16k completaram 30 anos!

EXTRA LIFE

Tecnologia

Playstation Vita
ZX Spectrum - 30 anos

Visão

Demoscene n.º 6

Humor

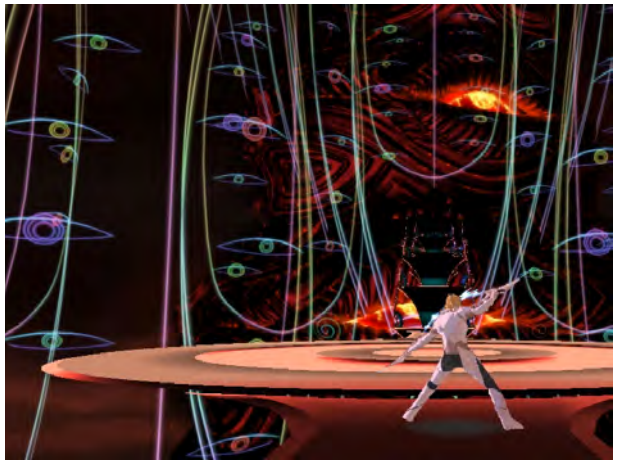
Game Over

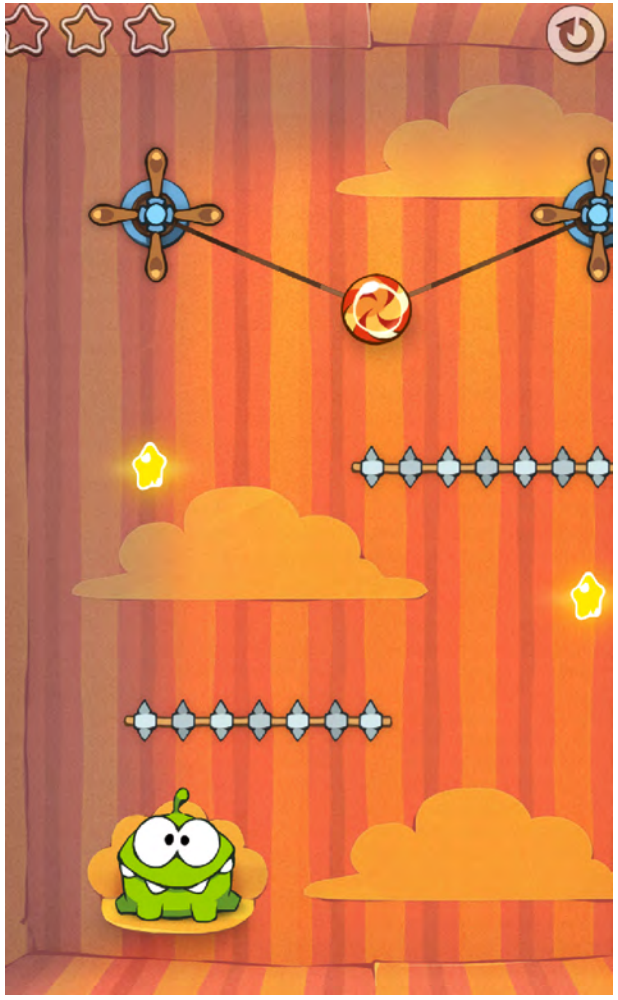
>>REVIEWS











UNCHARTED:
The Golden Abyss



Por ***Jorge Fernandes***

» **Sistema:** PS VITA
» **Ano:** 2012

Uncharted **já é considerada uma franchise de grande sucesso, embora seja relativamente recente, sendo um dos grandes exclusivos que viu a luz do dia graças à Playstation 3 e que vê agora o seu primeiro título lançado noutra plataforma, a PS Vita.**

Desenvolvido pela *Sony Bend*, muitos fãs receavam pela qualidade final do jogo, tendo sido toda a franchise obra da *Naughty Dog.* Mas cedo se começaram a dissipar essas dúvidas pois, não só foi garantido uma supervisão por parte da *Naughty Dog,* como as primeiras amostras que saíram para o público foram convincentes – e a verdade é que temos um produto final que transpira a mística desta franchise e que ainda conta com alguns *twists* que, para bem ou para o mal, tentam aproveitar da melhor maneira as especificidades da PS Vita.

Em *Golden Abyss* acompanhamos Drake numa aventura pela América Central, cuja sequência de eventos decorre antes dos que experienciámos em *Drake's Fortune*, embora não seja uma prequela visto não existir qualquer tipo de ligação a nível de história entre ambos – embora tenhamos contacto com uma das personagens emblemáticas de *Uncharted*, pois afinal um título desta franchise sem a presença do carismático Sully não seria a mesma coisa.



A história começa com um pedido de ajuda de Dante, um caçador de tesouros que apenas dá valor ao dinheiro, a Drake, de forma a resolver um mistério à volta de um achado arqueológico. Assim que chegamos ao primeiro local envolvido nesta descoberta somos apresentados a uma esbelta arqueóloga, Chase, que embora



seja parceira de Dante neste achado, não tem confiança nenhuma nele, e desde logo tenta aliciar o Drake a uma nova parceria, alertando que o Dante não pretende distribuir os eventuais ganhos com nenhum um dos dois. Neste cenário surge “El Generale”

Guerro, um general retirado do poder e que controla a zona onde foi feita a descoberta arqueológica, tendo um interesse especial nela pois almeja usar os lucros para financiar uma revolta e voltar ao seu lugar no poder.
Reunidos os ingredientes para mais uma aventura seja de conflitos e intriga, rapidamente nos vemos envolvidos em autênticas guerrilhas pela selva adentro, à medida que a história nos vai sendo sempre apresentada com um estilo muito cinematográfico característico do *Uncharted*. As personagens transmitem-nos uma variedade de emoções, concedendo-nos tanto momentos de humor puro como de perda e sofrimento. Todavia, pecam um pouco por serem demasiado baseadas em clichés, o que torna o seu comportamento e interacções previsíveis. Por outro lado, continuamos a ter um grande trabalho a nível das suas vozes, sendo que os actores por detrás das personagens já conhecidas mantêm-se os mesmos, e foram feitas grandes escolhas para as novas. Destaque especial para a versão portuguesa do jogo, que não fica atrás da versão inglesa, embora possa parecer inicialmente estranha a quem esteja familiarizado com as anteriores versões em inglês.
Em termos gráficos e sonoros o jogo não fica muito atrás dos seus predecessores na Playstation 3, embora se notem algumas perdas de FPS nos segmentos de acção mais alucinados. Nestes aspectos a única coisa a apontar e que poderá desapontar alguns fãs é o facto de existir alguma falta de variedade de cenários, sendo maioritariamente ruínas e selva, mas sem dúvida muito bem trabalhadas.
Em termos de controlos devo começar por referir que os dois analógicos da Vita conseguiram capturar na perfeição a experiência de jogo a que estamos habituados na PS3. Mas foram também introduzidos bastantes elementos novos ao jogo, alguns apenas possíveis graças aos ecrãs de toque frontal e traseiro, e camâras da Vita, mas outros revisitando tecnologias já conhecidas como o Sixaxis. Começando pelo Sixaxis, este é usado no jogo para coisas banais e pouco interessantes, como equilibrar-nos ao usar troncos como ponto, mas também tem aspectos úteis, como o controlo da câmara de jogo, e outros muito interessantes, como o controlo do Drake ao descer rápido, em algo similar a um *rafting* humano. O reconhecimento de toque traseiro é usado para controlar a nossa interacção com cordas e artefactos, permitindo-os rodar para desvendar novas particularidades destes. A câmara é usada como sensor de luz, permitindo a descoberta de mensagens ocultas em pergaminhos, contribuindo à sua maneira











para uma maior experiência de jogo e de "arqueologia". Por fim, o ecrã de toque frontal é aquele que é mais preponderante no jogo e permite controlar a catana, desenhar uma espécie de itinerário entre pontos de apoio que o Drake irá seguir escrupulosamente para escalar os abismos à sua frente, ganhar novamente um ponto de apoio após este ter cedido e o Drake perdido o equilíbrio, limpar os artefactos encontrados, resolver os puzzles (tanto os mais tradicionais à volta de "peças" como outros como fechaduras) e, por fim, usado parcialmente nas lutas corpo-a-corpo. Todas as novas interacções vieram com certeza trazer alguma frescura ao jogo, que sempre pecou por ter um caminho estático pré-definido (e do qual apenas temos pequenos desvios para descoberta de tesouros e artefactos secundários), mas nem todas são uma real mais valia ao jogo. De facto, grande parte das interacções para as quais podemos usar os controlos normais, como o subir cordas e escaladas, estes novos meios de interacção são menos intuitivos e por vezes apresentam algumas falhas (em especial quando envolvem o painel traseiro). Mas o pior mesmo é o reconhecimento de gestos para o combate e para a catana, que, embora preciso, não tem o impacto esperado, pois os gestos desenhados no ecrã nem sempre correspondem aos movimentos executados pelo Drake e outros nem sequer alteram a *cutscene* caso sejam mal executados… o que é muito mau devido ao seu protagonismo nas batalhas finais, tornando-as algo anti-climáticas. Embora com algumas lacunas, *Uncharted: Golden Abyss* tenta ser inovador e é claramente um título imprescindível para todos os fãs e donos de uma PS Vita, sendo que a sua única falha grave é o de não ter a vertente *multiplayer*. Os fãs de *Trophies* irão ter aqui uma pérola para explorar e partilhar as suas descobertas.

Em resumo

\+ Adrenalina nas cenas de combate rápido.

\- Uso incorrecto de gestos no combate corpo a corpo, AI de alguns inimigos.

Alternativas

Tomb Raider.

» High Score

Longevidade	9
Jogabilidade	9
Gráficos	9
Som	9
Total	**9**



Por ***André Santos***

» **Sistema:** DS
» **Ano:** 2012



Captain Morgane and The Golden Turtle

Foi entre um misto de curiosidade e receio que lá resolvi pegar neste título. Se, por um lado, não tem saído propriamente grande variedade de jogos para a *NDS*, por outro, o universo dos piratas sempre me fascinou. Com o mais recente episódio cinematográfico de "Piratas das Caraíbas" à mistura, estava quase certo de que *Captain Morgane and The Golden Turtle* iria ser um título à altura das exigências.

Infelizmente, e após os primeiros minutos de jogo, depressa a minha teoria se desmoronou. Além de começar da forma mais "pastelosa" que alguma vez vi, as tarefas iniciais têm tanto de ridículo e despropositado como de desanimador. Mas já lá vamos. Assumimos então a personagem de Morgane Castillo, uma miúda de oito anos que vive com a mãe até que a tragédia lhe bate à porta. O seu tio perde-se no mar e a mãe morre subitamente. Levada pelo pai, pirata de profissão, vai aprender e treinar para aos dezassete anos partir em busca do tesouro da Tartaruga Dourada. Que não existam dúvidas sobre a faixa etária alvo deste jogo, obviamente mais infantil, que acompanha no fundo o crescer de uma criança até descobrir o verdadeiro pirata dentro de si. E, apesar de não ver mal nenhum num graúdo se divertir com um jogo mais direccionado para um público infantil, já vejo mais problemas com as referidas tarefas iniciais que consistem basicamente, imagine-se só, em limparmos o pó e lavarmos as janelas, encher um jarro de água, etc.. Ora provavelmente limpar o pó, seja ao que for, é das tarefas mais odiadas por 90% da população (arriscaria mesmo a dizer mundial), e, mesmo que perceba que o principal objectivo seja ambientar o jogador ao jogo e à sua jogabilidade, continuo a achar verdadeiramente inexplicável a escolha da opção de faxinas e afins num título com piratas como tema de fundo. Confesso que a ideia de não lhe pegar mais pareceu-me imensamente tentadora mas no fim lá consegui superar e ultrapassar tamanho obstáculo.

Limpezas à parte, a jogabilidade *point and click* é relativamente intuitiva. À parte de alguma falta de precisão no momento de interacção entre a *pen* e o ecrã (o que por vezes torna a selecção de objectos complexa e que requer alguma insistência), temos vários objectos espalhados pelos cenários que, quando escolhidos, permitem optar entre duas situações: visualizar informação genérica ou pegar neles e eventualmente adicioná-los ao inventário. A outra vertente resulta em puzzles de grau de dificuldade maioritariamente fácil/médio para os quais temos que juntar/ agregar elementos do inventário para ultrapassar determinados desafios. Todo o avançar do jogo é feito com



base na selecção de objectos, interacção com os mesmos e diálogos na forma de texto, que facilmente podem afastar um público mais jovem ainda que a história, de tempos a tempos, lá vá vendo o seu grau de interesse a aumentar ligeiramente.





Apesar do *flop* inicial a verdade é que o jogo tem alguns pontos fortes. A estética é apelativa e brilhante e, para a plataforma em questão, tem uma luminosidade bastante generosa e definida. Isto resulta em ambiências bem conseguidas e visualmente agradáveis bem como personagens detalhadas e com alguns pormenores interessantes. Apesar disto não são muitas as *cutscenes* presentes e as que existem também não apresentam grande tipo de movimento, sendo maioritariamente compostas por imagens paradas, com recurso a sons ou breves trechos musicais.

Sonoramente, também apresenta pontos altos, com certas músicas a conseguirem marcar o tom do jogo e a colocarem o jogador no ritmo adequado para a aventura em questão. Por outro lado na primeira metade da história somos de vez em quando confrontados com alguma (muito pouca) *voz off* da protagonista (ainda demasiado adolescente), o que torna a componente sonora um tanto para o irritante de ouvir. Contudo, isto muda quando passamos a encarar a personagem já mais madura, com diálogos mais pertinentes e refinados. Em suma, é um jogo difícil de "aconselhar", pois também dependerá muito do que se pretende. Se for um título direcionado para puzzles, com o típico *point & click* para jogar num período de tempo relativamente curto, na companhia do seu filho(a) ou um jogador mais pequeno, então esta será sempre uma aposta a ter em conta. Mas se, por outro lado, prefere jogos de vasta e elaborada densidade narrativa, é aconselhável continuar a procurar antes de se decidir por este. *Captain Morgane and The Golden Turtle* contém, aqui e ali, bons pormenores mas deita praticamente tudo a perder com outros demasiado negativos. Ainda assim, se não for (um graúdo) muito exigente, quem sabe se até gostar de limpar o pó (ou lavar a janelas), é com certeza um nome a ter em conta.



» High Score

Longevidade	3
Jogabilidade	4
Gráficos	6
Som	6
Total	**5**

Em resumo

\+ Aspecto visual e estético das texturas no geral; Algumas faixas musicais.

\- Interacção entre pen e ecrã pouco precisa; Alguns desafios... haja paciência.

Alternativas

The Secret Of Monkey Island.



RIDGE RACER Unbounded



Por **André Santos**

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2012

O passado e a importância desta série já são seguramente conhecidas, sendo que é uma das mais relevantes dentro do género em questão. *Ridge Racer Unbounded* apresenta-se como tendo dois principais objectivos: cortar com o que ficou para trás e abranger um público mais vasto. Da mesma forma o PC foi também presenteado com uma versão específica, situação única na história desta série, sempre mais direccionada para o mundo das consolas.

Na tentativa de melhorar um título, que apesar de jogos sólidos já carecia de alguma inovação, foi criada a receita de "sucesso", que consiste basicamente em juntar-se uma pitada de *Burnout 3, Slipt Second*, algum *Need For Speed* e misturar-se com *MotorStorm Apocalypse*, *Blur* e *Flatout,* bem como alguns dos pilares fundadores que caracterizam a série original tais como: drift, ambiências brilhantes e uma banda sonora da pesada. Agitar e deixar repousar durante uns "anos" resulta num misto genuíno de adrenalina e destruição pronto a degustar…. Infelizmente a verdade é que nem mesmo com estes ingredientes de qualidade, por si só, se consegue garantir uma "digestão" pacífica.

No modo *single player*, vemo-nos numa cidade – "Shatter Bay" – dividida em nove distritos. No interior de cada um deles, existem diversos eventos e determinados objectivos que temos que completar. Cada desafio ultrapassado é premiado com pontos ou o desbloqueio de outros eventos e o mesmo acontece com os veículos à disposição. Apesar do genérico à Hollywood (muito interessante por sinal), a "história" simplesmente não existe, não há qualquer tipo de contextualização e, mesmo sabendo que dentro do género *arcade* tal não costuma ser propriamente importante, não deixa de se sentir falta de um enredo decente e à altura da ocasião. Além de ser chegar, correr e ter que obrigatoriamente vencer, também nos eventos não prolifera variedade, repetindo-se demasiadas vezes os mesmos desafios. Variam entre a necessidade de nos qualificarmos nas três primeiras posições, provas de *drift* (onde, dentro de um tempo limite, temos que atingir um determinado número de pontos), corridas de obstáculos (nas quais temos que destruir alvos e oponentes), e, por fim, a já habitual e típica exterminação de veículos da polícia, para o qual recorremos a um camião com que temos que danificar o maior número de bólides.

No que diz respeito à jogabilidade, preparem-se aqueles que por norma desistem com alguma dificuldade, pois *Ridge Racer Unbounded* é um verdadeiro hino à perseverança e à



capacidade de resistência de não arrancarmos cabelos com as nossas próprias mãos. Isto deve-se ao elevadíssimo nível de dificuldade que o jogo encerra. Apesar de considerar que esta característica, para muitos, até pode nem ser propriamente negativa;

por outro lado, acredito que consiga afastar muitos jogadores principiantes… ou até mesmo os mais experientes que simplesmente não estejam para se chatear. No meu caso, confesso que a ideia chegou a passar-me pela cabeça. Para quem dominar a técnica do *drift* o atrito vai ser menor, e o jogo pede mesmo um utilizar praticamente constante desta prática. Quanto mais e melhor a aplicarmos, mais facilmente conseguimos aceder a *nitros* e outras opções. Quando a barra "Power" tiver preenchida passamos a controlar uma máquina infernal (leia-se, tanque) com a qual praticamente tudo é possível. É de



realçar também a quantidade interminável de objectos *in race* (com os quais podemos interagir livremente) e o grau de destruição que nos são oferecidos. E é de uma diversão extrema e brutal destruirmos edifícios, mandarmos pontes abaixo, derrubarmos muros e tudo o que nos vai aparecendo pela frente, bem como aniquilarmos adversários à simples lei do mais forte. A sensação de velocidade é estonteante o que, juntamente com todos os detritos que vamos deixando, dificulta, por vezes, a visão originando acidentes desnecessários e frustrantes. Apesar dos inúmeros estampanços/ impactos e consequente de destruição do carro, o desempenho deste mantém-se… o que apesar de até se perceber adensa a luta interior que continua a existir em mim relativamente a este tópico.

Visualmente falando, não foge muito ao que temos visto actualmente, e no geral não desilude. Os cenários e as pistas citadinas são bastante convincentes, os efeitos visuais também agradam à vista e acompanham-se de uma certa espectacularidade, apesar de não serem tão vistosos como *Split Second*, título aliás com o qual partilha algumas semelhanças demasiado evidentes. É particularmente interessante a recriação de alguns monumentos de várias grandes cidades do mundo. Os veículos, apesar de não serem reais, estão bem conseguidos e verosímeis. Podemos mudar-lhes a cor… e basicamente é tudo no que concerne a alterações ou personalizações dos bólides... O áudio é composto por "músicas da pesada", por vezes demasiado repetitivas e irritantes, exceptuando num ou outro momento. Os efeitos sonoros estão bonzinhos mas o trabalhar dos vários veículos, (além de lhes faltar graves) para conferir robustez ou até presença em ecrã, apresentam na grande maioria das vezes excessivas parecenças.

O modo *multiplayer* consiste essencialmente na criação de pistas *online*. A concepção destas fica inteiramente ao nosso critério e, conforme se progride no modo carreira, mais acesso vamos tendo a

















ferramentas de construção. A "decoração" pode ir desde a barris, caixas, painéis, explosivos, etc.. Fica também da nossa responsabilidade definir os objectivos do nosso traçado, que os outros jogadores terão que cumprir.

Em suma, e apesar de não trazer nenhuma novidade ao género, não deixa de ser uma evidente quebra com o passado, que com certeza não irá agradar a todos. Com um nível de dificuldade demasiado elevado (goste-se ou não), e umas arestas aqui e ali devidamente limadas, *Ridge Racer Unbounded* poderia ser mais do que ostenta. Porém é um título de corridas verdadeiramente *arcade*, que garante diversão e entretenimento, complementado com uma vertente *online* original. Nunca tendo jogado *Split Second*, este *Ridge Racer Unbounded* é sem dúvida uma aposta… mas tendo experimentado o título anterior… a incerteza não deixará de aparecer.

Em resumo

\+

Sensação de velocidade estonteante; Quantidade elevada de elementos de destruição; Drift.

\-

Nível de dificuldade demasiado elevado; Repetição de eventos; Inexistência de opções de personalização dos veículos.

Alternativas

Split Second; Burnout 3; Flatout.

» High Score

Longevidade	6
Jogabilidade	7
Gráficos	7
Som	6
Total	**7**

EL SHADDAI: Ascension of the Metatron

Por ***João Canelo***

» **Sistema:** PS3
» **Ano:** 2011

***El Shaddai: Ascension of the Metatron* podia ter sido um dos grandes jogos de 2011.** Mesmo que fique na história desta geração de consolas como um dos jogos mais brilhantes a nível visual, estamos perante um jogo que tinha tudo para ser uma experiência fora do comum, com um nível de emotividade que nem todos conseguem alcançar. E mesmo que esses momentos estejam presentes, tanto a nível de ambiente como de jogabilidade, é muito difícil não olhar negativamente para uma história mal construída. Este é um dos melhores jogos que nunca vos poderei recomendar.

A história de *El Shaddai* é simples. Enoch, escriturário do Paraíso e o único humano que ascendeu ao Céu ainda vivo, tem como missão parar os sete anjos caídos antes que Deus lance sobre a Terra um enorme dilúvio, destruindo por completo a raça humana. Vendo-se como a única salvação, Enoch desce novamente ao nosso planeta com a promessa de que parará os anjos caídos. Tendo a seu lado Luficel (futuro Lucifer) e quatro anjos guardiões, Enoch parte à busca da Torre onde os sete anjos caídos residem com os seus seguidores. Ele é o único que os pode parar.

O problema de *El Shaddai* está na sua simplicidade e, ao mesmo tempo, na sua tentativa falhada de complicar, colocando elementos desnecessários para a história, deixando de fora outros mais importantes e não explicando muito do que experienciamos. Existem momentos incrivelmente complexos a nível dramático neste jogo, mas são perdidos numa estrutura mal pensada. Por exemplo, os anjos caídos são uma afronta a Deus porque a adoração dos humanos está a ser redirecionada para eles, são seres que adoram a nossa raça, que querem ficar connosco e nunca os conseguimos odiar verdadeiramente. O jogo consegue criar este ambiente ambíguo onde somos obrigados a pensar até onde vai a fé de Enoch, se ele próprio questiona o que está a fazer, mas falha a finalização quando deixa pontas da história soltas. Os momentos estão lá, mas falta sempre qualquer coisa.

Outro exemplo fantástico é a noção de tempo em *El Shaddai*. Para seres celestiais, o tempo não existe, nem para Enoch. Nunca há uma noção exacta de tempo, de quando se passa e quanto tempo passa entre acções, e eu acho isso brilhante. Não só porque cria um mistério, podendo criar um sub-plot onde podemos pensar que toda a acção passa-se nos nossos dias, mas











também porque complementa a história e o universo do jogo. São estes tipos de pormenores que me fazem pensar no que raio se passava na cabeça da equipa de desenvolvimento e o porquê de não terem desenvolvido mais a sua história.
Personagens são apresentados, mas não desenvolvidos. Vários acontecimentos são apenas mencionados sem terem qualquer tipo de base, as acções parecem não ligar-se a nível narrativo e termos um protagonista silencioso. São tudo problemas que quebram a nossa relação com o jogo. Uma segunda passagem ajuda a clarificar alguns aspectos mas não é o suficiente. O que está lá muitas vezes não faz falta e o que faz falta não costuma estar lá. Encontramos vários elementos que nunca são explicados e isso quebra a história. Contudo, quero também felicitar a equipa por ter tentado contar a história visualmente, através do próprio jogo e dos cenários, e não usando longas cutscenes com personagens a falar. Infelizmente, não souberam o que mostrar, um claro erro de foco.
Quero dizer, antes de mais, que quando *El Shaddai* é bom passa para um nível acima da média. É uma experiência visual, não existem quaisquer dúvidas, e é por causa disso que o critico tanto. Está a um passo de ser algo incrivelmente especial e todos os elementos estão presentes no jogo, mas estão escondidos por uma má compreensão do que queriam contar. Baseado n' *O Livro de Enoch*, texto religioso, deixa-nos com vontade de ler a fonte e tentar perceber o que queriam contar. É de louvar, mais uma vez, aquilo que a *Ignition* tentou fazer, adaptar um texto religioso e dar-lhe um twist enorme. Deve ser reconhecida pela sua coragem como equipa, mas é frustrante pensar que estiveram tão, mas tão perto de conseguirem o impossível.
Penso que já perceberam que dediquei imenso espaço da minha análise à história, ou ao meu ranting, como quiserem. Fi-lo porque sinto que pouco ou nada é falado sobre este jogo a nível de história, com tudo e todos a focarem-se na jogabilidade e na incrível beleza visual que *El Shaddai* possui. Quero resumir a minha análise à direcção de arte da seguinte forma: inspiradora. Já há muito tempo que não jogava algo que me fizesse parar e assimilar tudo o que estava à minha volta, despertando a minha curiosidade, e até impaciência, para descobrir que cenários estavam para vir. É de uma beleza inacreditável e de uma sensibilidade acima da média, até nos seus momentos mais loucos (como a corrida de motas).
A jogabilidade é sólida, surpreendente até. Apesar de usarmos apenas um botão, todo o sistema de combate foi construído à volta de ritmo. Os combos são criados consoante a nossa velocidade a carregar no botão de ataque. Se deixarmos um intervalo de tempo, fazemos um contra-ataque mas, se carregarmos várias vezes seguidas, temos um combo rápido. Todos estes elementos coincidem de forma bastante atraente nas lutas mais difíceis do jogo, e acreditem, é um jogo difícil se não estivermos com atenção.
Temos três armas ao nosso dispor que se complementam em combate. Só podemos











possuir uma de cada vez e existe um sistema de “pedra, papel ou tesoura”, onde uma arma é mais forte que a outra. Isto obriga-nos a pensar seriamente numa estratégia porque, se tivermos a arma errada, seremos facilmente destruídos. Apesar da simplicidade, a jogabilidade é uma surpresa, consegue um nível de cuidado e profundidade que muitos jogos não conseguem e, muito sinceramente, não consigo perceber as criticas de muitos jogadores. Vale a pena.

Também temos sequências de plataformas, tanto em 2D como em 3D. Não consigo encontrar problemas nas sequências em 2D mas devo admitir que as coisas complicam-se em 3D por causa da câmara fixa, criando problemas de profundidade (nunca sabemos muito bem a distância a que estamos da plataforma). Contudo, não é um elemento que nos faça não jogar e torna o jogo um pouco mais variado.

Quero dizer, para finalizar, que gosto muito de *El Shaddai: Ascension of the Metatron*. É um jogo com uma alma enorme, mas quebrada. É um jogo que nos consegue emocionar e fazer pensar mas que acaba por nos confundir e irritar em várias situações. Tendo em conta que conseguimos encontrar momentos de uma beleza incrível, não consigo pôr de lado a história e concentrar-me apenas na jogabilidade, principalmente porque sinto que conseguiram conciliar quase tudo. Não é uma história fraca, tem alma, mas está mal contada e isso tira-lhe pontos. Contudo, quero que joguem este jogo, não o deixem passar. Mesmo com este enorme defeito, acredito que se torne num cult classic e, pelo preço que está recentemente, não existem quaisquer razões para não o jogar.

Em resumo

\+ Direcção de arte, sistema de combate.

\- Estrutura narrativa pouco desenvolvida.

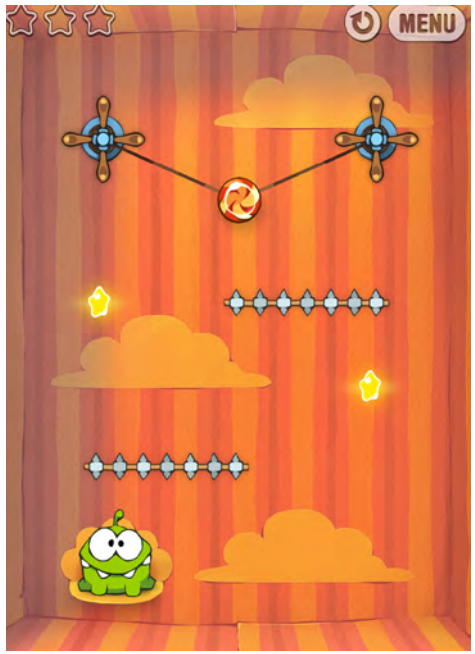
» High Score

Longevidade	7
Jogabilidade	7
Gráficos	9
Som	7
Total	**7**

Cut The Rope







Por ***João Sousa***

» **Sistema:** iPad
» **Ano:** 2010

Desenvolvido pela *ZeptoLab* este é um simples jogo que faz praticamente tudo certo. É um *puzzle game* de excelência que faz um óptimo uso das tecnologias *touch screen*. Lançado inicialmente para *iPhone* e *iPad* (e posteriormente para *Android*, *Nintendo 3DS* e até disponível numa versão gratuita de browser) rapidamente ganhou o estatuto de um dos melhores jogos lançados para os novos dispositivos móveis.

A premissa é, tal como deve ser, simples. Alguém deixou à porta de nossa casa uma pequena criatura chamada *Om Nom*, uma espécie de monstrinho verde com um apetite voraz por doces. O nosso objectivo é alimentá-lo e as instruções de como o fazer, ou seja, de como jogar, estão presentes no nome do jogo "Cut the rope". Os doces estão presos em cordas que devem ser estrategicamente cortadas e manipuladas de forma a transportar o doce directamente para a boca de *Om Nom*. Essa tarefa não é demasiadamente complicada a maior parte das vezes pelo que até uma criança de 3 anos percebe e conseguirá passar alguns níveis. A dificuldade surge quando se tenta obter a pontuação mais elevada que deriva de, além de comer o doce, apanhar três estrelas estrategicamente colocadas para nos atrapalhar a vida.

A jogabilidade baseia-se em deslizar rapidamente o nosso dedo pelo ecrã como se fosse uma faca e cortar uma das cordas de sustentação do doce que, na maioria das vezes, irá levar a que ele balance para outra corda e, numa mistura de perícia e domínio das leis da física, permitirá engordar o nosso estranho animal de estimação.

O jogo sabe manter-se fresco dividindo estes pequenos puzzles em mundos, ou melhor, caixas, sendo que cada uma delas introduz uma nova mecânica. Temos uma caixa em que chapéus de mágico são utilizados como portais que transportam o doce de um local para outro, enquanto que noutras são apresentadas pistolas que disparam bolas de sabão, cordas elásticas, roldanas e por aí adiante. No Dia dos Namorados surgiu até uma nova caixa temática em que o doce encontra-se partido em dois, como um coração despedaçado, e temos







que juntar as duas peças antes de as atirar para a boca de *Om Nom*.
A música repetitiva mas bem disposta embala-nos enquanto usamos os nossos dedos como lâminas na tarefa altruísta de alimentar um bicharoco verde. Os controlos do jogo são extremamente intuitivos e funcionam quase sempre bem (a não ser que se tenha dedos muito *sapudos*) utilizando-se por vezes, e de forma brilhante, as capacidades *multi touch screen* para, por exemplo, cortar uma corda ao mesmo tempo que se roda uma roldana para conseguir um *timing* perfeito de execução desta intrincada manobra de alimentação.
Recomendado mesmo para toda a gente, este jogo é inocente, divertido e tem mesmo que ser jogado (mas atenção que é incrivelmente viciante)

Em resumo

\+ Um verdadeiro jogo, simples mas que faz puxar pela cabeça.

\- Uma ou outra vez arrasta-se a corda em vez de a cortar.

» High Score

Longevidade	10
Jogabilidade	10
Gráficos	10
Som	10
Total	**10**

ELIFOOT
Mobile 2012







Por ***Jorge Fernandes***

» **Sistema:** Android
» **Ano:** 2012

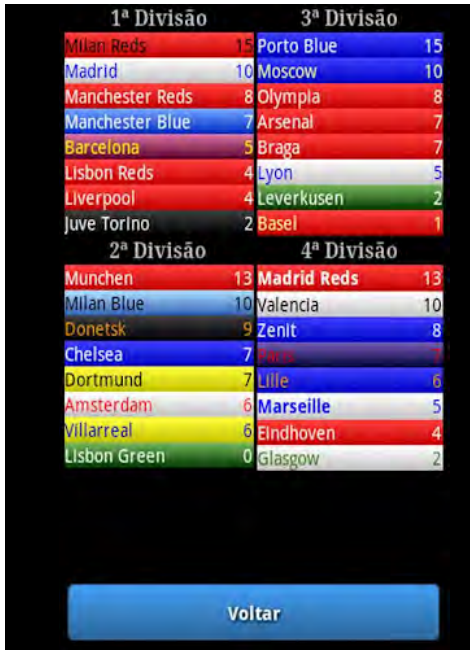
Elifoot entrou no mundo dos videojogos em 1987 mas foi a sua primeira versão a cores para MS-DOS que lhe deu o prestígio e que acabou por marcar uma geração, mesmo quando existiam no mercado rivais de peso bem mais elaborados, como o Championship Manager. E quais os ingredientes do seu sucesso? Simplicidade e diversão, muita diversão. Era um jogo que nos metia lado a lado com os nossos amigos, a gritar a plenos pulmões pela nossa equipa, e no qual era possível fazer uma temporada inteira em poucas horas, não existindo aqueles períodos intermináveis de tempos mortos onde vemos os nossos amigos irem à procura de jogadores, ou planear estratégias elaboradas.

Quando ouvi que iria ser feita uma espécie de remake do *Elifoot II* para plataformas mobile fiquei ansioso, não só porque era um jogo difícil de jogar via emulação em telemóvel (principalmente devido aos atalhos) mas também porque esperava que fossem introduzidas grandes melhorias sem no entanto estragarem a simplicidade e dinamismo do jogo. Partindo com as expectativas em alta, assim que instalo esta versão mobile do *Elifoot,* fico desde logo desapontado com o aspecto visual deste, sendo que se nota claramente que o grafismo não foi minimamente trabalhado, possuindo um *look&feel* que em termos textuais nos faz lembrar o estilo pré-histórico do *Word Art* e que em termos visuais fica aquém de trabalhos em *Paint.* Os elementos de texto foram colocados simplesmente de forma a serem funcionais, sem se pretender que exista qualquer coesão gráfica entre eles.

Mas, ei, embora seja da opinião que só este detalhe tenha afastado grande parte do público-alvo que nunca teve contacto prévio com o *Elifoot,* eu venho da velha legião de fãs que se lembra das delícias que o jogo nos proporcionou – mesmo com ecrãs cujo esquema de cores nos fazia impressão à vista e que mais parecia um teste médico para determinar se teríamos epilepsia ou não... característica que ainda se mantém





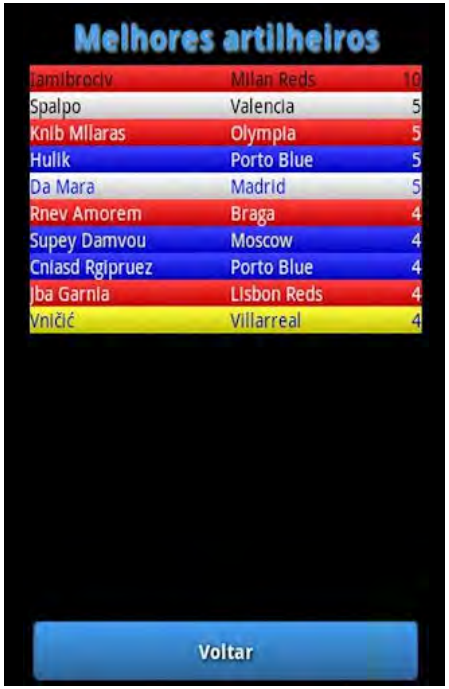




nesta versão, embora minimizada. Começando o jogo fiquei logo com um sentimento de nostalgia ao ficar ao comando do Penafiel na 4ª divisão e ao ver o sorteio da Taça de Portugal. Por outro lado, estranhei a falta da compra e venda de jogadores inicial que existia no *Elifoot II*, embora não me tenha preocupado muito, pois até era da opinião que entrarmos no mercado antes de termos oportunidade de ver a nossa equipa não fazia muito sentido. Infelizmente, com o passar da realização de jogos, comecei a notar uma grande escassez em termos de movimentos no mercado, chegando inclusive a ter feito uma temporada inteira onde não consegui adquirir o passe de nenhum jogador. Em parte o problema deve-se à introdução de um maior realismo no jogo, sendo agora impossível a clubes de 4ª Divisão terem dinheiro para comprar jogadores de primeira divisão, ficando por isso sujeitos a que clubes de divisões inferiores se decidiam a vender alguns dos seus jogadores – algo que não acontece com a frequência que deveria acontecer para o jogo ter o dinamismo de antigamente. Os jogadores continuam a ser representados apenas por um único atributo, só que nesta versão ele pode chegar aos 100, criando uma distância maior entre a qualidade de jogadores entre divisões, o que a meu ver até é positivo. O sistema de treino de jogadores também aparenta ser igual ao seu velhinho predecessor, ou seja, nota-se uma evolução de forma nos jogadores que não participaram nas anteriores jornadas. À medida que os jogadores vão ganhando forma, voltam a surgir os temíveis pedidos de aumento salarial que, caso não concordemos, despoleta a venda do jogador em questão e, caso seja bem sucedida, ficamos impossibilitados de vender esse jogador durante um dado período de tempo. E chegamos assim à alteração que mais comichão me deu nesta nova edição… não é possível especificar o preço base para o leilão do jogador! A única justificação que me surge é o facto de desta maneira se evitar o colapso do mercado que acontecia anteriormente, mas isto tira grande parte da liberdade que como treinadores tínhamos e elimina um factor que distinguia a experiência dos vários treinadores, perdendo-se a necessidade de saber avaliar o mercado e pedir sempre um valor adequado para o jogador em questão. Em termos tácticos, e do motor de jogo por detrás da realização de jogos, não tenho nada a apontar, sendo uma representação fiel do original. Antes de cada partida fazemos a escolha de qual a táctica a usar e









automaticamente são escolhidos os melhores jogadores para ocupar as vagas das suas respectivas posições. O mítico Alt+F3 está de volta, embora não mais conhecido pelas suas teclas de atalho (inexistentes nesta versão), mas sim pelo seu nome, Seleccionar Melhores. Para equipas equilibradas em termos de jogadores por posição, e para treinadores menos experientes, aqui fica a táctica de eleição para ter prestações razoáveis e garantir que os jogadores que precisam de subir de forma irão fazê-lo.

Os nomes de equipas e jogadores estão praticamente todos incorrectos, sendo que a razão mais provável para tal será devido a restrições nos direitos comerciais e licenças das respectivas equipas, embora nalguns casos pareça também que foram feitos ajustes devido a limitações no número de caracteres máximo para os nomes dos jogadores. Isto leva-nos ao facto do jogo não vir com um editor de equipas/jogadores, impedindo que se criem campeonatos personalizados, o qual conseguíamos fazer através da edição de ficheiros no clássico de *MS-DOS.*

Para terminar, fiquei desapontado por esta versão não ter a funcionalidade mais desejada de sempre no *Elifoot II*, o suporte para multiplayer online. O único multiplayer possível, do tipo *Hotseat,* apenas é viável jogando num *tablet*, pois não passa pela cabeça de ninguém meter 4 pessoas a olhar horas a fio para um ecrã minúsculo de um telemóvel.

» High Score

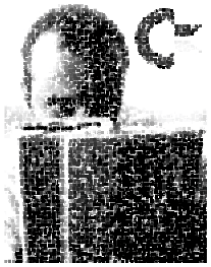
Longevidade	7
Jogabilidade	4
Gráficos	1
Som	1
Total	**4**

Em resumo

\+ Simplicidade e curta duração dos campeonatos.

\- Grande perda de dinamismo, falta de multiplayer online.

iFIGHTER 1945



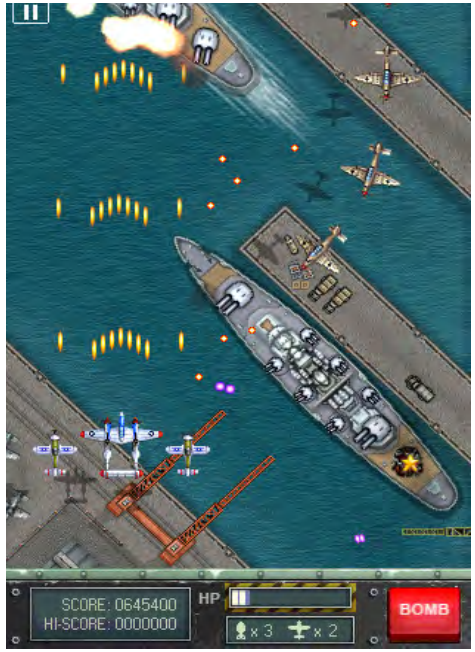
Por ***Tiago Lobo Dias***

» **Sistema:** Android
» **Ano:** 2012

i*Fighter 1945* com aparece com um "i" no inicio mas esta é uma versão Android. É um *shooter* vertical de aviões com área de acção alargada um pouco para os lados. O jogador tem a possibilidade de deslocar o avião para lá do limite horizontal do ecrã, o que faz com que o desenrolar do *scrolling* do jogo seja, além de vertical, ligeiramente horizontal, cerca de 20% mais que o que cabe no visor. Alguma acção pode estar assim "escondida" para os lados. O tema é a Segunda Guerra Mundial e temos disponíveis alguns clássicos da aviação como o P51, o P38 ou o Spitfire, cada um com as suas características.

Os controlos são um exemplo do que todos os jogos *mobile* deviam ser, com





várias opções! Quatro modos neste caso: *touch, relative, joypad* e *motion.* Os modos *touch* e *relative* são controlos menos apropriados para um típico de jogo arcade como este, sendo que no modo *relative* a posição do dedo no ecrã vai determinar a direcção do avião e, por sua vez, o *touch* vai "perseguir" o dedo. O modo *Joypad* consiste num mini joystick desenhado no ecrã, mas com um área de uso pequena, mais útil para *tablets*; e, por fim, o modo *motion* fazendo uso dos sensores de movimento. Basicamente inclinamos o hardware na direcção que queremos que o avião se desloque. Temos opções ainda para *autofire*, o que é bastante útil, e calibrações para poder jogar com diferentes graus de inclinação. Em termos de opções posso dizer que está muito bom, um exemplo de como deve ser feito.

Na prática os controlos permitem um bom comando sobre o avião, sendo o modo *motion* o mais equilibrado para dispositivos mais pequenos. Requer um pouco de treino ao inicio, mas não demora até dominarmos as direcções. Temos de ter em conta que, uma vez que nos deslocamos numa direcção, se tivermos que nos desviar de um avião ou disparo é mais fácil fazê-lo com ângulos de menos de 90 graus do que tomar a direcção contrária, pois vai ter uma reacção mais lenta.

A jogabilidade é realmente boa, tendo







em conta que não estamos com um manípulo ou joystick verdadeiro. Para a velocidade da acção foi tido em conta que estamos com dispositivos móveis e não é assim muito rápida para poder tirar partido de uma forma eficaz dos controlos.

Quanto ao grafismo, é muito jeitoso, com fundos bem desenhados e animação bem executada.

Em resumo, um bom *shooter* à moda antiga das arcades bem adaptado para telemóveis e *tablets*.

Em resumo

\+ Vários controlos, bons gráficos.

\- Nada a apontar de relevante.



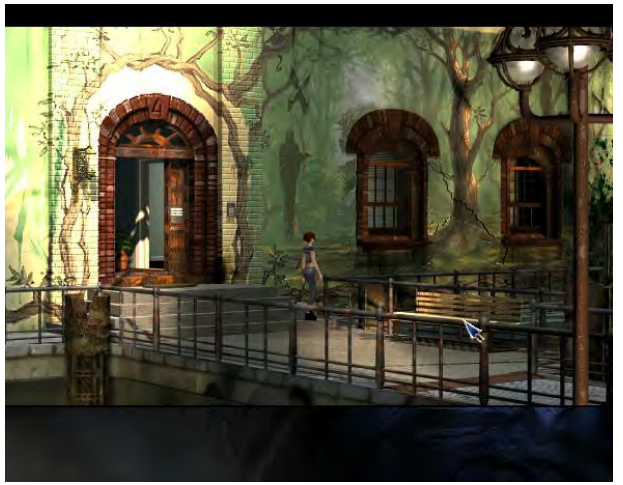
» High Score

Longevidade	7
Jogabilidade	9
Gráficos	9
Som	7
Total	**8**




1UP 4 017600 HI 001000 2UP 0 000000
SPEED GUNS BUILD SIDE MISSILE PLASMA MAGMA LAZER STEALTH







Por ***Sílvia Farinha***

» **Sistema:** PS2
» **Ano:** 2002

MAX PAYNE

A pouquíssimo tempo do lançamento do terceiro título da série *Max Payne*, nada melhor do que recordarmos aqui o jogo que deu início a tudo. Lançado em 2002 pela *Rockstar,* este jogo tem claramente uma grande influência cinematográfica que se verifica não só na narrativa em si, como na própria jogabilidade.

Damos vida a Max Payne, um polícia em Nova Iorque que se vê obrigado a fugir às autoridades depois de lhe ser armada uma cilada enquanto trabalhava como infiltrado. A história inicia-se com um flashback que nos leva para a casa de Payne 3 anos antes. É aqui que descobrimos que a sua mulher e filho foram assassinados e é assim que começa a busca de Max pela verdade e pela vingança. À primeira vista este poderia parecer mais um jogo de acção com uma história talvez um pouco diferente mas sem muito de novo para nos oferecer. Mas o certo é que as aparências enganam e *Max Payne* tem uma trama capaz de nos colar ao sofá e que nos faz querer acompanhar todos os detalhes.

A componente cinematográfica de *Max Payne* é visível desde o início: todas as cenas entre as diferentes partes do jogo são feitas através de uma BD narrada pelas personagens que vão completando a história e nos fornecem informações para melhor compreendermos a narrativa. Em cenários obscuros, com ruas mal iluminadas e prédios em mau estado, acompanhamos Payne pelos tiroteios e perseguições contra os membros do grupo que o tramou. E é nestas cenas de tiroteios que estão presentes as principais características deste jogo, que nos remetem para as inesquecíveis cenas de tiroteios em câmara lenta de *Matrix*. Aqui contamos com o "Bullet Time", uma engenhosa opção que ao ser activada nos permite, ainda que por um período limitado, diminuir a velocidade do tempo permitindo assim que consigamos derrotar os inimigos à nossa volta. Existe também uma outra opção, o "Shoot Dodge", que, além de abrandar a velocidade do tempo, permite-nos ainda saltar em qualquer direcção e disparar em pleno voo, criando um efeito que na época só era visto nos filmes e ainda não tinha chegado aos videojogos. Ao início esta poderá parecer mais uma opção sem muita utilidade, mas a verdade é que com o decorrer do jogo, e com cada vez mais inimigos a abrirem fogo sobre nós, o Shoot Dodge revela-se extremamente útil e faz-nos sentir uns verdadeiros mestres do disparo. No que diz respeito ao armamento, Max Payne oferece-nos tudo aquilo a que temos direito, desde *shotguns*, pistolas e *snipers* a granadas e *cocktails molotov*. O efeito de cada uma destas armas ao disparar também é variado e realista. Enquanto com uma pistola são precisos vários disparos para deitar o



inimigo abaixo, com uma *shotgun* basta um tiro certeiro para os eliminar. O mesmo se passa quando são os inimigos a disparar contra Payne, que para se curar dos ferimentos desenvolve uma espécie de vício em comprimidos para as dores, que vamos





apanhando durante o jogo em armários espalhados pelo cenário.
Ao longo de todo o jogo, Payne vai comunicando com o jogador, dando-nos indicações que facilitam as decisões que temos de tomar e que muitas vezes completam alguns dos aspectos da história. A vida dramática de Payne consegue fazer-nos ficar agarrados devido à forma como nos é contada, sobretudo através das cut scenes em forma de BD narrada, mas também devido a alguns flashbacks que, como já referi anteriormente, nos transportam para a noite fatídica que mudou a vida do nosso personagem. Entre estes flashbacks, estão dois níveis que são um verdadeiro pesadelo para o jogador pois têm uma forte componente de plataforma e passam-se dentro dos pesadelos do próprio Payne. Qualquer pessoa que jogue este jogo certamente ficará com a memória marcada com os sons dos gritos de horror da sua mulher e do choro do seu bebé. Um verdadeiro tormento conseguir passar estes níveis, que, apesar de elevarem a fasquia da dificuldade, adequam-se perfeitamente ao tipo de cenário que os criadores pretendiam para este jogo.
A inteligência artificial não é das melhores, pois, apesar de os inimigos oferecem uma boa resistência e nos proporcionarem boas cenas de troca de disparos, quando morremos os seus movimentos são exactamente idênticos aos anteriores, o que nos facilita em muito a tarefa de os ultrapassar. A par deste ponto negativo existem ainda algumas falhas gráficas como personagens a entrarem pela parede e uma das mais flagrantes falhas é quando matamos o último inimigo de um determinado espaço e ele em câmara lenta cai justamente para dentro da parede ou dos objectos.
Apesar disto, a jogabilidade é bastante simples e intuitiva e conta com as opções normais de um *third-person shooter*.
Max Payne é um jogo que com toda a certeza mereceu a continuidade que lhe foi dada e que, devido às inovações que transportou do cinema para os videojogos, tornou as cenas de tiroteio bastante divertidas e agradáveis de se jogar. São várias horas a enfrentar membros de gangs e a desvendar a história em cenários obscuros que deixam qualquer um agarrado a este jogo.

» High Score

Longevidade	8
Jogabilidade	9
Gráficos	8
Som	8
Total	**9**

Em resumo

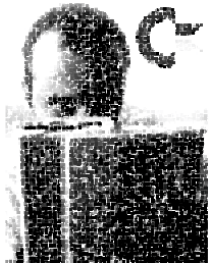
\+ História envolvente e forte componente cinematográfica.

\- Algumas falhas gráficas em determinados momentos.

Alternativas

Os restantes jogos da série *Max Payne.*

THE Longest Journey



Por ***Tiago Lobo Dias***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 1999

Sou um fã de jogos de aventura e tenho jogado de tudo ao longo dos anos.

Desde os primeiros jogos sem gráficos apenas com texto (sim, isso mesmo), há muitos, muitos anos, no tempo que se programava em Cobol... esperem lá, eu ainda programo em Cobol... Continuando, nessa altura existiam jogos apenas em modo texto. Desde essa altura até aos actuais jogos com gráficos a saber a caramelo, apareceram todo o tipo de jogos de aventuras.

Nos anos 80/90 dávamos muita importância aos gráficos e som, mas hoje em dia para este género isso não chega. A história é cada vez mais importante para manter o jogador a clicar em frente ao ecrã, mas também a jogabilidade. Esta é um dos factores com que me preocupo mais neste estilo de jogo.

Detesto jogos de aventura com sistema de tentativa-erro. Clicar em tudo à toa, na esperança de que algo aconteça, é algo completamente idiota. Tirando algumas excepções, arrumo o jogo de imediato. O *Monkey Island,* por exemplo, se não fossem os gráficos, a comédia e outros factores, tinha sido simplesmente horrível. Usar um macaco (animal) como chave de fendas é algo que nunca na vida alguém se ia lembrar de fazer, mesmo num jogo de computador. É um caso típico de tentativa-erro, pois estamos "encravados" algures no jogo e tentamos tudo até ao ponto de: "pronto desisto, vou usar o macaco como chave de fendas por descargo de consciência pois já não me restam combinações possíveis. Olha, funcionou...". Isto é muito mau, para não dizer pior. Felizmente, neste caso tudo o resto compensa a dificuldade deste jogo mítico. Serve esta abordagem para dizer que o jogo de que vou falar não entra neste esquema de tentativa-erro.

Longest Journey é um jogo lógico, com acções "normais" mesmo tendo em conta o tema sub-natural. É um jogo diferente de tudo, a história solda-nos à cadeira e não é com solda do chinês daquela que borbulha, é com solda da boa. A narrativa flui e quando damos por nós estamos a viver o jogo com cumplicidade, envolvemo-nos com as personagens de uma maneira familiar, bebemos e ficamos embriagados com o visual do jogo. É arrebatador.

Descobri esta pérola por acaso na internet enquanto *googlava*. Nunca tinha ouvido falar dele. Saiu em 1999, como é que pude deixar escapar este tema durante tanto tempo, como? É que não é um jogo qualquer, é na minha opinião o melhor jogo de aventura de todos os tempos. Tem tudo o que um amante de histórias por computador possa desejar. Belíssima história, bons gráficos e sons, boa jogabilidade, um ambiente do melhor que já vi. E não é só a minha opinião, é



muito frequente encontrar em sites da especialidade (dedicados a aventuras) o jogo entre os 3 primeiros de sempre.

O jogo decorre em 2 universos paralelos: Stark e Arcadia. Stark é o mundo real em que vivemos, um mundo que se rege pelas leis da

natureza, pela ciência e tecnologia. O outro mundo, Arcadia, é um mundo de magia e fantasia. Ambos decorrem em simultâneo mas em espaços físicos diferentes. Originalmente o planeta Terra estava em perigo de destruição e foi dividido em dois, ficando com um elo de ligação entre eles, um equilíbrio. Este elo é vigiado por um guardião que já devia ter sido substituído por outro mais novo, o que começa a provocar perturbações no equilíbrio entre os dois mundos.



A jovem April Ryan, a personagem principal, começa a ter pesadelos e mais tarde visões causadas pelas perturbações no equilíbrio. April conhece Cortez, um enigmático personagem que sabe que ela tem pesadelos e visões. Cortez conta a April que o mundo que ela conhece (Stark) tem um outro lado, um mundo paralelo (Arcadia) que existe em simultâneo com aquele em que ela vive. Conta-lhe também que é possível passar de um para o outro. Apenas algumas pessoas chamadas "Shifters" têm essa capacidade, e ela é uma delas, apenas ainda não sabe usar esse dom. Cortez abre um portal "*Shift*" e April passa para o mundo de Arcadia, onde conhece Tobias Grensret – que lhe descreve o equilíbrio e lhe conta que este está ameaçado e que ela é a nova guardiã do equilíbrio e que vai ter que o restaurar. Num dos seus primeiros pesadelos, April conhece um dragão branco fêmea, que a trata por "sua filha". (Supostamente é filha de um dragão e adoptada pelos "pais" em "Start") e que o futuro depende dela. Este sonho acaba por fazer sentido com o que aprende com Tobias Grensret.

O jogo vai decorrendo entre os dois mundos e muita história se vai contando. O ambiente é sempre muito bom: em Stark tem um toque futurista e cyber punk bem desenhado, e em Arcádia temos um ambiente medieval, fazendo um contraste bem forte entre os dois. A jogabilidade é feita pelo tradicional *point and click* de objectos e selecção de diálogo. O nível sonoro e musical é muito bom, combinando excelentemente com o grafismo. O audiovisual desde jogo é fantástico, tendo sido altamente elogiado pela crítica da altura. Não é um jogo difícil e a história é brilhantemente contada, levando sempre o jogador a avançar para ver o acontece a seguir. Embora a história vá fluindo bem, no fim ficamos sem respostas para muitas dúvidas que fomos formulando. Foi feita uma sequela, *Dreamfall*, que responde a muitas dessas questões e é outro jogo que vale muitíssimo a pena jogar.

















Para os amantes do género aventura, é um *must have*, é completamente obrigatório!

Em resumo

\+ Excelente áudio visual e história bem contada.

\- Pouca dificuldade em progredir..

Alternativas

Tendo em conta o ano, o audiovisual e a história, só encontro o *Syberia* como alternativa.

» High Score

Longevidade	9
Jogabilidade	9
Gráficos	9
Som	9
Total	**9**



F.E.A.R.

Por ***Gonçalo Neto***

» **Sistema:** PC
» **Ano:** 2005

Desde as primeiras aventuras gráficas até aos *rail shooters*, o universo do terror marca a presença em praticamente todos os géneros de videojogos que se possa imaginar. Mas, provavelmente, é nos *First Person Shooters* que as potencialidades que o meio tem à sua disposição para nos aterrorizar mais se destacam. Na 1ª pessoa a acção é mais intensa, mas nem todo o terror se baseia em sustos. Há jogos mais interessados na criação de ambientes sinistros, onde o que se passa na cabeça do protagonista é tão ou mais importante do que o que se passa do lado de fora.

F.E.A.R. foi desenvolvido pela *Monolith Productions* e lançado em 2005 pela *Vivendi Universal* para *Windows*. É um jogo de terror psicológico muito eficaz no modo como envolve o jogador, e que marca o início de uma trilogia que conta a saga de uma experiência genética com resultados imprevisíveis. Em *F.E.A.R.* controlamos um personagem identificado como "Point Man", que integra uma unidade militar especializada em casos relacionados com o sobrenatural. A missão que nos é apresentada tem que ver com a captura de um homem com poderes paranormais, chamado Paxton Fettel, mas assim que chegamos ao local a nossa equipa é atacada e ficamos praticamente sozinhos. Cabe-nos a nós a tarefa de capturar Paxton Fettel, mas vamos acabar por perceber que esta história tem contornos muito mais bizarros do que inicialmente julgámos. Esta missão pode fazer luz sobre memórias há muito reprimidas. Segredos como o de uma criança chamada Alma. Uma menina que não aparenta ter mais de 10 anos de idade, mas que é tudo menos uma criança normal. Alma é uma assombração destruidora, com poderes incalculáveis, e é a grande responsável pelos momentos de maior tensão em todo o jogo.

O mais importante em *F.E.A.R*. é mesmo o ambiente. Através de uma combinação hábil de som, efeitos de luz e ritmo de jogo, o jogador é imerso na trama e vive a experiência como se de um filme se tratasse. O objectivo de *F.E.A.R.* não é o de assustar o jogador com monstros grotescos ou com coisas que saltam na nossa direcção. À equipa que desenvolveu o igualmente arrepiante *Condemned: Criminal Origins*, interessa incutir no jogador um sentimento de expectativa e insegurança. Em *F.E.A.R.* nunca sabemos o que o próximo corredor nos reserva, sejam sequências em que o cenário se dissolve para mostrar uma outra realidade, sejam os objectos que se movem sozinhos, ou ainda as aparições fantasmagóricas de Paxton Fettel. Todos estes momentos contribuem para criar um ambiente de tensão que raramente tinha sido visto,



em 2005, num *FPS*. Tardariam 2 anos até *Bioshock* (2007) aparecer e mudar completamente as expectativas de quem gosta de ambientes sinistros. Até então, os grandes exemplos de jogos de terror psicológico na 1ª pessoa eram *System Shock* (1999) e *Doom 3* (2004).

F.E.A.R. é dos primeiros *FPS* a brincar a sério com uma experiência de terror psicológico. A saga *Silent Hill* fez as delícias de quem gosta deste subgénero do terror, mas esses jogos eram jogados na 3ª pessoa. *F.E.A.R.* traz o medo para mais perto do jogador e é uma experiência fantástica para todos os amantes de emoções fortes.

O combate em F.E.A.R. é sangrento e brutal. As animações estão bastante bem conseguidas e é uma experiência muito divertida disparar uma caçadeira contra um inimigo e vê-lo voar com o impacto. O combate parece real e isso faz toda a



diferença num *FPS*. Para manter a acção fresca e adicionar estratégia, o jogo permite-nos activar um efeito de *bullet-time*, que nos dá a oportunidade de reagir com reflexos ultra-rápidos. Quando activamos este modo a acção fica mais lenta e é possível aniquilar um esquadrão de inimigos sem que eles consigam causar-nos dano significativo. A ideia é a de ilustrar os poderes especiais do nosso personagem, mas o resultado é algo dúbio… se por um lado nos faz sentir que somos poderosos, por outro o facto de termos uma vantagem tão vincada faz com que as batalhas percam um pouco da tensão que seria importante manter. Talvez por isso, a *Monolith Productions* optou por não incluir o sistema de regeneração de vida que *Halo* (2001) tinha vindo a popularizar, e manteve o esquema de *medikits* que a maioria dos *FPS* utilizava à data de saída do jogo. O facto de termos de ter atenção ao número de *medikits* que ainda nos restam confere à experiência um tom *survival* que é importante para a coerência do tom geral de *F.E.A.R.*

Claro que também há aspectos menos bons a salientar. Para um jogo que aposta tanto na identificação do jogador com a personagem que controla, a história é algo confusa e vai avançando principalmente à custa de mensagens áudio que podemos ir ouvindo nos vários telefones espalhados pelos edifícios onde a acção se desenrola. É uma solução pouco interessante, e algo confusa, que não ajuda o jogador a querer interessar-se pelas consequências dos seus actos. Os cenários são repetitivos e, ainda que façam sentido devido à história do jogo, teria sido agradável mais variedade. A *AI* dos inimigos também não é dos pontos fortes do jogo. Apesar de estarmos a combater uma unidade militar de elite, os inimigos são algo desorganizados, o que facilita a tarefa do jogador mas deixa cair um pouco o factor que *F.E.A.R.* tanto se esforça por manter: o medo.

A história em modo *single player* não é muito longa mas também não envergonha. E se quisermos estender a experiência para lá do modo história, temos sempre um

















divertido leque de opções *multiplayer* para experimentar, com os habituais modos de *Deathmatch*, a solo ou em equipa; *Capture The Flag*; e *Last Man Standing,* no qual temos de lutar para sermos o último sobrevivente da partida.

Poderá não ser um jogo que apele a todos os fãs de *shooters* mas, para quem gosta de terror, de uma experiência de jogo imersiva, e de jogar no escuro com auscultadores, *F.E.A.R.* é um marco na história dos videojogos e um jogo a não perder.

Em resumo

+

A capacidade do jogo causar tensão no jogador. A visceralidade dos combates.

-

A repetição dos cenários. A fraca AI dos inimigos. A história algo confusa.

Alternativas

Doom 3; Condemned: Criminal Origins; Bioshock.

» High Score

Longevidade	7
Jogabilidade	8
Gráficos	7
Som	9
Total	**8**



PROJECT X

Por ***Daniel Martinho***

» **Sistema:** Amiga
» **Ano:** 1992

Há muito tempo atrás, sonhei que um dia iria ter uma máquina arcade só para mim. Assim, poderia passar noites em claro, na garagem, a jogar todos os jogos que via nas casas de jogos de máquinas onde gastava uma pequena fortuna. Cheguei à conclusão, na altura, que precisava de cerca de quinhentos contos para concretizar o meu sonho e comecei a poupar. Todos os tostões, todas as notas que me eram dadas no Natal, nos anos, nos dias "especiais" eram guardados no mealheiro. Nada me iria fazer abdicar do meu sonho. Quando cheguei aos vinte contos, desisti e pedi ao meu pai que me comprasse um Amiga, que eu pagava, com o meu dinheiro, a placa de expansão de 512MB de RAM que havia. Lá se foram os meus sonhos...

Mas será que a minha opção foi a melhor? Jogos como *Project-X* indicam que sim! Porque, simplesmente, o jogo oferece tudo aquilo que os jogos arcade oferecem, excepto que não temos que estar sempre a meter uma moedinha de cinquenta ou cem escudos para jogar. Um dos pontos em que os jogos arcade geralmente não apostavam muito era o argumento; não havia, propriamente, uma explicação para o jogo mas também não era assim tão importante. Neste caso há uma para o mundo de violência sem fim em que embarcamos.

A ambição é uma faca de dois gumes e, neste caso, os ambiciosos foram os cientistas, que decidiram, após uma *rave* qualquer de anfetaminas, fazer experiências genéticas. Após terem criado várias criaturas mutantes, decidiram despejá-las no planeta Ryxx para lá ficarem até morrerem de morte natural. Infelizmente para nós (encarregados de efectuar a limpeza que não foi feita), os mutantes não só não morreram como evoluíram e reproduziram-se. Agora, cabe-nos infiltrar Ryxx e varrer toda esta trapalhada. A primeira pista que nos é dada relativamente à qualidade gráfica do jogo reside no número de disquetes que o compõem: 4! Não é normal um jogo para o Amiga precisar de tantas disquetes. Normalmente são uma, duas, três no máximo (excepção para o *Monkey Island 2* e *Heart Of China*, onde o número de disquetes fica perto da dezena...). Esta quantia de informação: 3MB geralmente é necessária para RPGs ou jogos de estratégia. Nunca num "vulgar" jogo de tiros... Assim que o jogo arranca, percebemos o porquê. Um atractivo menu inicial apresenta-nos várias opções. Podemos escolher duas pistas musicais, um ou dois jogadores (jogam à vez, não em simultâneo – o que é uma pena), três naves diferentes, dois níveis de dificuldade e a possibilidade de fazer load ou save à tabela de pontuações. As diferentes naves são um dos pontos mais interessantes do jogo: temos a nave com um aspecto de peixe que é



rápida, mas fraca em termos de armamento; a nave que parece um elefante, mas é mais um tanque porque é lenta e tem o melhor armamento; e a nave intermédia.

O jogo começa após um não muito breve momento de pausa, onde o nível





é carregado. É-nos apresentado nesta altura o ponto de situação e é-nos explicado o objectivo a cumprir no nível e, então, começamos o jogo.
Imediatamente, apercebemo-nos da sua qualidade gráfica. Uma voz digitalizada diz-nos: "Destroy waves for power up!" e a diversão tem início.
Naves alienígenas vêm contra nós em grupos pequenos. São fáceis de despachar, bastam meia dúzia de tiros do canhão da nossa nave. Se eliminarmos todas as naves de um grupo o power up aparece. Se o apanharmos a barra de power ups que se encontra no fundo fica ligada.
Sempre que apanhamos um power up, a luz da barra avança mais um passo para a direita. Assim, conseguimos fazer os upgrades à nossa nave. Quanto melhor o upgrade, mais à direita se encontra na barra e, por conseguinte, mais caro é. Os upgrades podem ser velocidade da nave, munições mais fortes, mísseis teleguiados, tiros de plasma, magma, um escudo e um laser poderosíssimo.
Será necessário obtermos, logo à partida, o maior poder de fogo possível porque a diversão apenas começou. Os mutantes tornar-se-ão mais ágeis e poderosos à medida que avançamos no jogo. A nossa perícia como piloto é testada regularmente pelos monstros gigantes com a sua enorme capacidade de fogo. E há, também, os asteróides...
É quase obrigatório darmos o máximo de nós mesmos para passar apenas o primeiro nível. Depois, entramos no planeta propriamente dito e a aventura continua, assim como o nosso "castigo" (e é um castigo bem pesado...).
Já quem pense que *Project-X* é demasiadamente difícil para ser viciante. Não concordo totalmente com essa opinião. É um jogo duro. Para duros! São necessárias várias horas de treino para o completarmos. Há quem afirme que a Team 17 lançou uma nova versão do jogo, mais fácil, devido às queixas dos jogadores. Não encontrei prova física de tal lançamento.
Project-X contém aquele ingrediente especial que o torna viciante ao nível de nos dar insónias. Um dos melhores *shoot-em-up* laterais de sempre...

Em resumo

\+ Qualidade gráfica, musical e acção constantes. Variedade de armamento disponível.

\- Dificuldade.

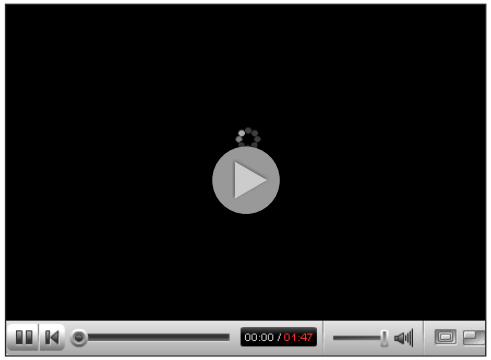
Alternativas

R-Type.

» High Score

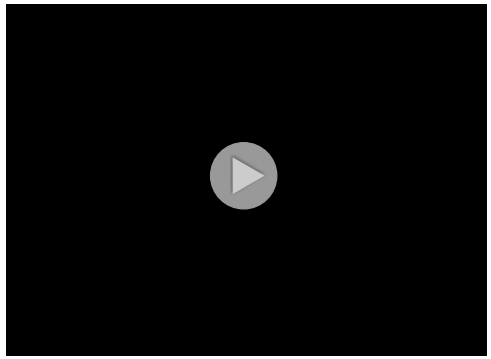
Longevidade	9
Jogabilidade	6
Gráficos	10
Som	10
Total	**8**

TOP5 - Momentos



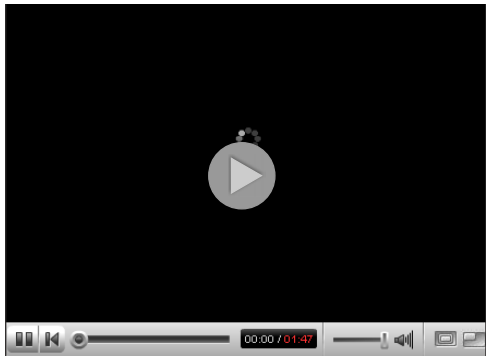
Uma divertida série de contagens da forma "top 5" (e/ou "bottom 5"), com temas variados, como top 5 jogos indie, top 5 piores armas de sempre, top 5 melhores ecrãs de loading, etc.

Sunset Riders



Explodir dinamite, aviar cartuxo, entrar de mãos a abanar num saloon e sair com uma dançarina de cabaret enquanto perseguimos durões que valem ouro, são apenas alguns dos momentos que SUNSET RIDERS nos possibilitam.

Outrun - ZX Spec.



Uma pequena homenagem a um dos melhores sistemas de sempre. Nos 30 anos do ZX Spectrum, revisitamos Outrun.Depois de 5 minutos de espera quando acabou de carregar...que filme !! Brutal !!!

KID ICARUS VS KID ICARUS: Uprising

Sistemas: NES & 3DS | **Ano:** 1986 & 2012

Por ***Luís Filipe Teixeira***





Vivem-se literalmente tempos negros. Acontece que o reino *Angel Land* costumava ser governado por Palutena, deusa da Luz e Medusa, deusa das Trevas. Segundo o manual de instruções (pois em 1986 era assim que as histórias dos jogos nos eram contadas), a primeira administrava a luz, ajudando os mortais a viverem em paz e harmonia no *Overworld*. A segunda desprezava os mortais e portanto usou a escuridão para os transformar em pedra. Descontente com o sucedido, Palutena transformou Medusa num monstro e baniu-a para o submundo (*Underworld*). É aí que a confusão começa a ganhar vida. Medusa reúne o seu exército de monstros para invadir o *Palace in the Sky* no *Skyworld*, residência de Palutena, e roubar os Três Tesouros Sagrados, nomeadamente o *Mirror Shield*, o *Arrow of Light* e as *Wings of Pegasus.* Presa e sem forças, Palutena pede a Pit, um anjo também ele preso no *Underworld*, para recuperar os Três Tesouros Sagrados, derrotar Medusa e restaurar a paz em *Angel Land*.

São vários os géneros implementados neste jogo centrado na mitologia grega, dependendo do "mundo" em que nos encontramos. Começamos a nossa aventura no *Underworld,* em que temos de nos direccionar verticalmente de forma a progredirmos. Mas cuidado. Sempre que subimos um pouco, o ecrã sobe connosco e se por acaso não acertarmos na plataforma seguinte, caímos e temos de recomeçar o nível desde o início (pois é, não há *check-points* para ninguém aqui). Como se isso não bastasse, os níveis não são grandes, são enormes! Uma simples escorregadela e bem que podem começar a rezar aos deuses para que isso não aconteça novamente. É necessária muita perícia, muita força de vontade e muita paciência, dando um passo de cada vez. E como que se isso também não bastasse, os inimigos aparecem-nos por vezes à dúzia de cada vez. Já agora, por que não referir que a nossa barra de vida não é das mais... simpáticas? Para quem não reparou, ainda só estou a falar do primeiro "mundo"! *Kid Icarus* é conhecido por ser um jogo cujo nível de dificuldade é bastante alto já desde o início.

E lá vamos nós, equipados com arco e flecha matar as múmias (normal), as cobras (normalíssimo), a morte (O.K... ?), uma espécie de monstro que se traduz num daqueles óculos com nariz e bigode (mas que.. !?),.. É certo que a *Nintendo* quis dar um toque cómico ao jogo, notando-se também nos elementos fora de contexto, como os cartões de crédito que nos possibilitam a compra de itens quando não temos dinheiro ou, neste caso, corações.

No entanto, quem conseguiu chegar ao segundo "mundo", o *Overworld*, sabe que este de cómico tem muito pouco. Dirigindo-nos agora da esquerda para a direita, vamos encontrar um *Angel Land* sombrio e triste.

O terceiro "mundo" é o *Skyworld*, ficando a um passo do *Palace in the Sky* onde se encontra Medusa. Mas antes disso ainda temos de passar pela obrigatória masmorra ao velho estilo dos jogos *RPG* que se encontra no final de cada "mundo".

Se temos níveis que vão ao encontro do género

KID ICARUS VS KID ICARUS: Uprising

Sistemas: NES & 3DS | **Ano:** 1986 & 2012

acção/plataforma, se para além das masmorras temos elementos *RPG* como a possibilidade de melhorar a nossa arma e barra de vida, o último nível sobrevoamo-lo como um verdadeiro s*hoot'em up*, atacando tudo o que nos chega à frente. Se isso não é uma mistura de géneros...

Em 1991 chegou a sequela para o *Game Boy*, mas foi preciso esperar até 2012 para os fãs poderem jogar o terceiro capítulo com um Pit mais atrevido e direccionado aos jovens de hoje.



A história? Medusa voltou para nos dificultar mais uma vez a vida. Mas não se deixem enganar pela simplicidade desta premissa, pois está cheia de surpresas e reviravoltas. História essa que nos é contada enquanto movemos Pit pelo mundo de *Angel Land* e derrotamos os inimigos, portanto boas notícias para os mais impacientes: não temos de estar à espera que os *cinematic* terminem. Aliás, vamos estar acompanhados de uma constante conversa entre Pit e Palutena durante todo o nosso percurso, o que achei bastante agradável pois dá a parecer que estamos a ver um filme ao mesmo tempo que jogamos. Esta característica foi implementada de forma eficaz graças aos dois ecrãs da consola: no superior temos o percurso de Pit e no inferior a conversa, sendo visível as expressões de ambos mais pormenorizadamente. O gozo que os criadores dos diálogos tiveram é notável. Temos, por exemplo, à chegada do *Underworld* uma questão interessante por parte de Palutena: "Na tua última aventura, o *Underworld* foi a parte em que morreste mais vezes, certo?" À qual Pit responde: "Sem dúvida! O nível de dificuldade aí era simplesmente insano." Outro exemplo é quando Pit pega nos Três Tesouros Sagrados referindo que se conservaram bem ao longo dos anos. A resposta de Palutena é única: "Sim, estão muito menos pixelizados agora." As referências retro não se ficam por aí. Sempre que nos deparamos com um novo *boss*, é-nos revelada a sua versão 8-Bit no ecrã de baixo para nos relembrar a sua aparência há duas décadas atrás.







Ao contrário do original, este vai alternando



KID ICARUS VS KID ICARUS: Uprising

Sistemas: NES & 3DS | **Ano:** 1986 & 2012



bastante entre os níveis situados no céu e na terra e mais uma vez contamos com uma mistura de géneros. Os níveis com o céu como pano de fundo percorremo-los à antiga maneira de um s*hoot'em up*. Chegados à terra, este transforma-se de imediato num jogo de acção/plataforma. Não posso deixar de referir os deslumbrantes cenários de *Kid Icarus: Uprising*. Os grandiosos monumentos gregos são lindos e memoráveis, mas o que mais se destaca são as nuvens e relâmpagos que encontramos enquanto voamos a uma velocidade supersónica. O estilo macabro do original deixou de marcar presença aqui. Voar pelas nuvens é visualmente estimulante e fascinante, dando-nos uma enorme sensação de dinamismo e liberdade. É notável o efeito 3D que nos ajuda a imergir ainda mais neste mundo. Ao contrário de vários outros jogos, nota-se aqui de facto uma enorme diferença entre jogar em 2D e 3D, por este ter sido excelentemente bem implementado.

Enorme é também o nosso arsenal que conta com mais de uma centena de armas e, como que se isso não bastasse, temos a possibilidade de fundir duas à escolha para criar uma terceira. Já para não falar que desta vez também temos veículos à nossa disposição.





SpotPass, StreetPass, um excelente modo multijogador online, cartas de Realidade Aumentada,... A *Nintendo* não poupou esforços e as horas que vamos precisar para desbloquear todo o conteúdo disponível compensam os anos de intervalo entre este e o jogo anterior. Somos capazes de passar uma hora só a pesquisar os menus e sub-menus. Isto tudo torna *Kid Icarus: Uprising* o jogo mais completo que existe de momento para a *Nintendo 3DS*.

É aqui que entra o nível de dificuldade de *Kid Icarus: Uprising*. Felizmente podemos controlar o número de inimigos que quisermos que nos aparecem à frente mas, quanto menos matarmos, menos corações (a moeda do jogo) temos para desbloquear a tonelada de conteúdo. É só fazerem as vossas apostas.

Apesar das notáveis diferenças entre este jogo e o original, os principais elementos encontram-se todos presentes, prestando homenagem às origens. O melhor de tudo? A *Nintendo* tornou um jogo engraçado, mas medíocre, num jogo genial!



Por **Tiago Lobo Dias**

JACK TRAMIEL

No passado dia 8 de Abril faleceu o pai biológico da *Commodore* e o pai adoptivo da *Atari.* Este homem controverso teve o privilégio de dar a ordem de fabrico do *Commodore 64* e do *Atari ST*, entre outros. Personagem implacável nos negócios da informática nos anos 70/80, deixa para a história um *curriculum* impressionante e uma fama enorme na era *Commodore,* nem sempre pelas melhores razões.







Nascido em 13 de Dezembro na Polónia com o nome de Jacek Trzmiel, foi um sobrevivente do holocausto. Depois de sua família ser enviada para Auschwitz, ele e o seu pai foram transferidos para um campo de trabalhos perto de Hanover.

Sobreviveu até ao fim da guerra e, 2 anos depois, em 1947, emigrou para os Estados Unidos da América onde se alistou no exército e aprendeu a fazer reparações em material de escritório, incluindo máquinas de escrever. Em 1954, e já com olho para o negócio, comprou uma oficina de reparações e fundou a *Commodore Portable Typewriter,* uma empresa que vendia e reparava máquinas de escrever. Tramiel queria um nome militar e tentou "General" e "Admiral" mas como estes já existiam ficou "Commodore", o nome de outra patente militar. Em 1955 fundou a *Commodore Business Machines (CBM)* no Canadá para poder importar componentes para máquinas de escrever da antiga Checoslováquia, pois esta pertencia ao Pacto de Varsóvia e não podia importar directamente para os EUA. No inicio da década seguinte, a *Commodore* passou a estar na Bolsa de Nova Iorque e o negócio parecia crescer. Contudo Tramiel deparou-se com problemas com a entrada de máquinas de escrever japonesas no mercado americano a preços muito competitivos. As vendas baixaram a pique e foi um investidor canadiano, Irving Gould, que salvou a *Commodore,* injectando 400.000 dólares a troco que 17% das acções. Com o dinheiro Tramiel investiu num novo sector, máquinas de adição, um tipo de máquina calculadora não electrónica para cálculos de contabilidade. Mas mais uma vez os japoneses lhe iriam dar cabo do negócio quando começaram a exportar também máquinas de adição. Irving Gould sugeriu a Tramiel uma visita ao Japão para ver como competir com os japoneses. Nessa viagem viu as primeiras calculadoras electrónicas e concluiu que era naquela direcção que iria o mercado.

A *Commodore* lançou-se no mercado das calculadoras tendo a empresa *Texas Instruments* como principal fornecedora de componentes.

Tramiel, sem qualquer tipo de formação ou conhecimento em informática, sentiu bastante relutância em entrar no mundo dos computadores

Rapidamente construiu reputação e no início dos anos 70 era uma das marcas mais conhecidas no mercado. Mas mais uma vez a *Commodore* foi abalada. Não por japoneses, desta vez, mas pela própria *Texas Instruments* que resolveu entrar no mercado com a sua própria marca com preços esmagadores. Jack tinha de encontrar alternativas rapidamente. Com uma injecção de capital pelo investidor principal, Irving Gould, Jack tomou a melhor decisão da sua vida: comprar a "MOS Technology" uma empresa de semi-condutores. Jack procurava uma maneira mais barata de produzir e eliminar a dependência de terceiros e, numa visão de integração vertical, adquiriu em 1976 a MOS para ser a fornecedora semicondutores "dentro de casa". Para além de empresa em si, Jack tinha agora novos funcionários com uma visão futurista. Um deles foi Chuck Peddle.

Quando começou a trabalhar para a *Commodore,* Peddle tentou convencer Tramiel de que o mercado das calculadoras não tinha futuro e que este este se iria virar para os













Jack foi desenvolvendo um carácter de guerra nos negócios da Commodore, para ele só existia um conceito: "business is war"

computadores.

Tramiel, sem qualquer tipo de formação ou conhecimento em informática, sentiu bastante relutância em entrar no mundo dos computadores, mas Peddle deu à *Commodore* a possibilidade de abraçar um novo mercado que esta aproveitou de imediato.

Peddle criou o revolucionário Chip 6502 ainda na MOS e, agora na sua nova empresa, criou o computador *Commodore PET.* Mas nem tudo foi um mar de rosas: Tramiel era um homem de hardware, habituado a máquinas de escrever e calculadoras, não tinha noção do que era software, era algo não palpável para ele, e com o *PET* apareceram os primeiros problemas entre administração e engenheiros. Por um lado Tramiel só queria saber do hardware, por outro os engenheiros queriam, para além do hardware, desenvolver software para os compradores. Tramiel não entendia o conceito de software, levou o seu tempo a perceber o novo mercado mas o *PET* lá encontrou a fase de produção em 1977 e saiu a um preço bastante aceitável. Foi o 1.º computador pessoal totalmente funcional depois de retirado da caixa. Na altura apenas existiam computadores em forma de kit para montar que exigiam alguns níveis de electrónica.

Com o *PET,* veio mais um grande negócio para Tramiel. O *PET* necessitava de um sistema de programação, nesta altura o conceito de sistema operativo ainda não existia, e virou-se para Bill Gates e a *Microsoft.* Gates tinha o *Microsoft Basic* e pediu-lhe 3 dólares por unidade *PET* vendida, ao que Tramiel respondeu, "já estou casado!". E ofereceu-lhe 25.000 dólares por uma licença vitalícia. Bill Gates recusou de início mas Tramiel sabia que Gates voltaria atrás, e assim foi. Com o novo sistema operativo, a *Commodore* modificou-o para adaptar da melhor maneira ao *PET* de modo que quando arrancava ia directamente para o BASIC. O sistema BASIC foi usado de 1977 com o *PET* até 1985 com o *C128,* sempre sem pagar nenhum dólar adicional. Bill Gates já afirmou que foi um dos piores negócios que fez.

O sistema BASIC foi usado de 1977 com o *PET* até 1985 com o *C128*, sempre sem pagar nenhum dólar adicional. Bill Gates já afirmou que foi um dos piores negócios que fez

Jack foi desenvolvendo um carácter de guerra nos negócios da *Commodore,* para ele só existia um conceito: "business is war".

Depois do *PET,* seguiram-se outras máquinas como o *VIC20* e Jack pensava cada vez mais em produzir para as massas e preços baixíssimos. A última das grandes máquinas da era Tramiel na *Commodore* foi o *C64.* Criado por Bob Russell, Bob Yannes e David Ziembicki era uma máquina bombástica com 64kb de RAM, bons gráficos e um sublime chip de som. As principais razões para o seu sucesso foi uma boa campanha de marketing (ao contrário do que foi feito com o *Commodore Amiga*

O C64 vendia brutalmente bem, tendo chegado a cerca de 17 milhões de unidades vendidas, ainda hoje um recorde

mais tarde), o facto de se poder ligar a uma televisão, fazendo concorrência directa com consolas como a *Atari* e obviamente a própria performance da máquina.

O C64 foi bastante publicitado e, um ano depois do lançamento, Tramiel forçou ainda mais o mercado oferecendo 100 dólares a quem comprasse um C64 e levasse um computador usado para troca. Milhares de pessoas compraram o *Timex Sinclair 1000* por menos de 50 dólares na altura para o entregarem na *Commodore.*

O *C64* vendia brutalmente bem, tendo chegado a cerca de 17 milhões de unidades vendidas, ainda hoje um recorde. E enquanto se vendiam *C64s* a um rimo frenético os funcionários da *Commodore* usavam os *Timex Sinclair 1000* como



batentes de porta! Pois estes acumulavam-se na empresa até não saberem o que fazer com eles. Alguns funcionários vendiam-nos a preços ridículos, outros davam-lhes um melhor uso…

Em Janeiro de 1984 Tramiel e Irvind



desentenderam-se em assuntos de gestão e Tramiel saiu da *Commodore.* Passados 6 meses compra a *Atari Inc.*, que sofrera grandes perdas, e renomeia-a de *Atari Corporation.* O velho Jack estava decidido a dar luta à *Commodore.*

Na sua nova companhia descobre um acordo entre a antiga *Atari Inc.* e *Amiga Corporation,* onde trabalhava Jay Miner ex-funcionário da Atari. A *Amiga Corporation* recebera 500.000 dólares de financiamento e a Atari em troca receberia acesso ao novo hardware em desenvolvimento. Ao mesmo tempo a *Commodore* já estava a negociar a compra da Amiga, o que acabou por acontecer rapidamente, e a *Commodore* entregou um cheque de 500.000 dólares à *Atari* em nome da *Amiga,* devolvendo o investimento e ficando assim o novo hardware na sua posse.



Tramiel, abalado por perder a tecnologia Amiga, acabou com todos os projectos e despediu quase todos os funcionários indo buscar engenheiros novos a nenhum outro lado que não a própria *Commodore.* O objectivo era produzir uma máquina baseada no novo processador *Motorola 68000,* e assim saiu o lendário *Atari ST* em 1985, uns meses antes do *Commodore Amiga 1000.* O *ST* gozou de enorme sucesso.

Tramiel deixou a administração com o seu filho Sam no fim dos anos 80. Em 1995 o seu filho sofreu um ataque cardíaco, o que fez com o Tramiel volta-se à *Atari,* mas por pouco tempo. Em 1996 vendeu-a, acabando assim a sua passagem no mundo dos computadores.

A 8 de Abril faleceu, deixando uma marca enorme, principalmente nos anos 70 e 80.



1

SUPER Bomber Man



Por *João Canelo*

» Sistema: SNES
» Ano: 1993

Por mais avançadas que as consolas venham a ser no futuro, não há nada melhor que juntar um grupo de amigos, colocar um dos muitos *Bomberman* disponíveis e passar uma tarde inteira a rebentar bombas e obliterar amigos e familiares para o outro mundo. Depois de uma tarde bem passada na *Game On* **(artigo na edição 19 da revista),** a equipa da PUSHSTART teve o prazer de jogar em conjunto um dos inúmeros jogos da série e redescobrir quão mágica é a jogabilidade da série em multiplayer. Para homenagear tanto esse momento como o próprio *Bomberman*, o 4x4 deste mês é sobre *Super Bomberman*, o primeiro capítulo da saga na *SNES* (e o primeiro multiplayer para quatro jogadores na consola).

Se não conhecem *Bomberman,* parem e vão jogar. É assim tão simples. Estão a perder uma das melhores experiências multiplayer alguma vez criadas nas consolas e uma das mais viciantes de sempre. O objectivo do jogo é colocar bombas e destruir os nossos inimigos. Os combates acontecem numa arena cheia de obstáculos, inimigos e power ups (que apanhamos enquanto vamos destruindo o cenário), onde o último a sobreviver ganha o jogo. A simplicidade da sua jogabilidade faz com que qualquer pessoa consiga rapidamente dominar o jogo e divertir-se desde o início. Temos um botão para colocar as bombas e, ocasionalmente, um outro para utilizar um power up especial (como as bombas controladas). O resto é perícia e, acreditem em mim, muita sorte.

O jogo divide-se em dois modos: o Normal Mode e o Battle Mode. No primeiro, o modo história de *Super Bomberman*, temos à nossa disposição seis mundos divididos em oito stages com uma batalha de boss no final de cada um dos mundos. Em cada stage temos de eliminar todos os inimigos presentes e descobrir um portal, escondido no cenário, que nos leva para a próxima fase onde encontraremos mais uma vez um grupo de inimigos que teremos de vencer. Apesar da sua jogabilidade fantástica, a verdade é que *Super Bomberman*, como qualquer outro jogo da série, corre o risco de se tornar repetitivo se jogarmos sozinhos. Os níveis rapidamente se

tornam cansativos, com a mesma mecânica em todas as salas e só aumentando de dificuldade. *Super Bomberman*, no entanto, corrige um pouco esse problema permitindo um segundo jogador no modo história, tornando as coisas um pouco mais divertidas. Podemos trabalhar em conjunto, criando tácticas e descobrindo novas formas de eliminar os inimigos rapidamente, ou passarmos o jogo inteiro a tentar eliminar o segundo jogador. É uma nova abordagem que dá uma lufada de ar fresco a um modo com alguns problemas.



As batalhas contra bosses são outro elemento que complementa o Normal Mode de *Super Bomberman.* No final de cada área temos acesso a uma batalha contra um boss enorme, apenas nós contra ele. A jogabilidade não é muito diferente em relação ás áreas normais, mas é muito mais desafiante e não temos acesso a power ups. Cria um ambiente diferente daquele que encontramos ao longo das áreas e quebra a monotonia do Normal Mode, tornando também mais difícil.

Existe ainda uma história que acompanha o Normal Mode, mas é muito secundária em relação á jogabilidade. Os malvados Carat Diamond e Dr. Mook querem roubar a força de Bomberman para poderem construir robôs mais fortes. Prontos para lançar um ataque a Peace Town, cidade onde Bomberman vive, apenas o nosso herói os pode parar de uma vez por todas. Digamos apenas que a história existe e que faz parte do jogo.

O segundo modo disponível em *Super Bomberman* é o grandioso Battle Mode. Se tivesse de escolher uma só razão para jogar este jogo, o Battle Mode tinha de ser essa razão. Juntem-se com três amigos, escolham uma das 12 áreas disponíveis (todas elas com elementos que as diferenciam) e preparem-se para perderem muitas horas. É incrível jogar *Super Bomberman* com outros jogadores, é tão viciante, tão divertido e fantástico que passarão uma tarde inteira a sorrir e a gritar para a televisão. As batalhas são ferozes e temos todos os power ups do Normal Mode prontos para no ajudar a destruir quem se atravesse no nosso caminho. Todos os elementos clássicos da série estão presentes e é sempre uma enorme alegria jogar sem preocupações.

Tal como mencionei anteriormente, *Super Bomberman* foi o primeiro jogo na SNES a













permitir quatro jogadores ao mesmo tempo, utilizando o multitap. É assim que este jogo deve ser jogado mas, caso queiram jogar sozinhos ou só com um dos vossos amigos, o jogo permite escolher o número de personagens controlados pela consola que quiserem e ainda definir o seu grau de dificuldade. É um modo incrivelmente bem pensado e a sua simplicidade é a cereja no topo do bolo, sendo fácil de começar a jogar e difícil de largar.

Senti que poderiam existir mais opções no Battle Mode, elementos que estão presentes nos jogos mais recentes, mas nada disso estraga a nossa experiência. É verdade que podermos escolher vários personagens, termos um maior número de jogadores no ecrã ou mais power ups constroem uma jogabilidade mais completa, mas *Super Bomberman* demonstra que não é preciso – a diversão continua mesmo quando temos o básico, e isso é de respeitar. Não vão sentir falta se são ou não um Bomberman com bigode, o que vocês quererão fazer é destruir o sacana que ganhou o jogo anterior e fazer de tudo para não o voltar a deixar ganhar. Essa é a magia deste jogo. Uma ideia simples não tem de ser ilimitada e *Super Bomberman* é um excelente exemplo. Com uma das jogabilidades mais sólidas e viciantes que conseguimos encontrar, é das experiências mais divertidas que alguma vez encontrarão. Peguem no vosso grupo de amigos, ou familiares, sentem-se em frente à televisão, agarrem-se aos comandos e preparem-se para um nível de epicidade que não encontram em mais lado nenhum. Para mim, uma das melhores experiências multiplayer e uma que não precisa de grandes efeitos ou mudanças para conquistar o nosso coração. *Super Bomberman* é fantástico.

» High Score

Longevidade	8
Jogabilidade	9
Gráficos	7
Som	7
Total	**8**

SUPER Bomber Man 2

Por ***Gonçalo Neto***

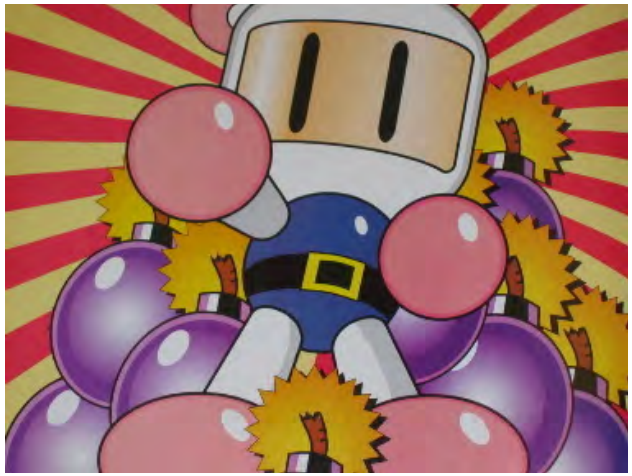


Quando pensamos nos melhores jogos para mais que 2 jogadores em simultâneo numa mesma consola, não há muitas alternativas que nos saltem logo à ideia. *Super Mario Kart*? *Smash Bros. Melee*? *Micromachines*? *PES*? Arrisco-me a dizer que a melhor experiência de *local multiplayer* em qualquer consola é *Super Bomberman*! Nenhum outro jogo combina de modo tão hábil as componentes de diversão, simplicidade, estratégia e capacidade de induzir ao insulto como esta pérola. Embora, a bem da verdade, *Bomberman* seja genial em qualquer plataforma! Para quem não conhece, é obrigatório convidar os amigos para uma sessão de jogatana. Para quem conhece… que tal revisitar um dos jogos mais viciantes de sempre?

> High Score 9

SUPER Bomber Man 3

Por ***João Sousa***



Aqui está um clássico exemplo de que quando um jogo é divertido mais vale não inventar muito mais. Tanto *Bomberman* como *Pacman* e outros do género nunca foram muito longe quando decidiram inventar mini-jogos alternativos ou inserir os seus heróis noutros contextos. A jogabilidade bombista de Bomberman é perfeita na sua simplicidade e mais satisfatória ainda em modo competitivo com os amigos.

> High Score 7



SUPER Bomber Man 4

Por ***Tiago Lobo Dias***



Bomberman tem um conceito muito simples e uma capacidade enorme de divertir os jogadores. E falo em plural, pois o *multiplayer* é o forte do jogo. *Single player* fica aborrecido e repetitivo mas jogar com vários amigos faz dele um jogo brilhante. Tem gráficos e sons simples e um trabalho de programação básico, mas a genialidade do conceito compensa tudo o resto. Com controlos simples, a aprendizagem é rápida embora leve o seu tempo a dominar por completo. O resultado final é excelente, e é um dos jogos mais divertidos para jogar em grupo de que há memória.

> High Score 9



PLAYSTATION VITA

Por **Jorge Fernandes**

Lançada em finais de Fevereiro, a PS Vita é a nova aposta da Sony para o mercado das consolas portáteis, para fazer face à sua rival da Nintendo – a 3DS, lançada praticamente um ano antes – e também à vaga de *tablets* e telemóveis que estão cada vez mais a ganhar uma fatia deste mercado, mesmo sem serem desenhados de raiz para este efeito.



Tendo perdido claramente a luta na anterior geração de portáteis, e não necessariamente por ter apresentado uma pior consola, esperava-se da Sony uma aposta forte na qualidade do hardware, catálogo de jogos e uma nova forma de abordar quer jogadores, quer as próprias publicadoras de videojogos.

Começando pelo hardware, a Vita apresenta um soberbo ecrã OLED multi-toque de 5 polegadas, que impressiona quer em qualidade gráfica, como em termos de precisão do reconhecimento do toque. Até ao momento, o único senão que encontrei relativamente a este ecrã é o facto de cansar mais a vista dos que os da anterior geração. Não atingindo o desgaste que o da 3DS causa com o modo 3D activo, é contudo algo significativo para os gamers mais *hardcore* que gostam de jogar horas a fio. Claro que, quando os avisos de saúde referem que se deve fazer uma pausa de 15 minutos por cada hora de jogo, não existe realmente nenhuma razão para reclamação.

Passando para outra das novidades da Vita, o painel táctil traseiro oferece novas possibilidades de interacção nos jogos, embora esteja muito longe da precisão do OLED. Serve maioritariamente para o reconhecimento de toques localizados – algo que alguns jogos parecem não ter percebido, ao tentarem usá-lo para o reconhecimento de padrões mais elaborados que apenas servem para frustrar o jogador ao raramente serem reconhecidos. Para complementar ainda a oferta de potencial bruto a ser usado em novas interacções entre o ambiente de jogo e jogador, a tecnologia *Sixaxis*, nossa conhecida dos comandos da PS3, também se encontra presente, e devo dizer que já tive o prazer de ver o seu acelerómetro/giroscópio usado ao melhor nível por alguns jogos da Vita.

Em termos de câmaras, a Vita apresenta duas, uma frontal e uma traseira, cuja qualidade se adequa ao preço da consola, mas que fica muito aquém de uma máquina fotográfica (que dignifique o nome), caso alguém tivesse a ideia de a usar para este efeito. Focando a sua utilidade para jogos, que afinal isto é uma plataforma de jogos, já as vi serem empregues de duas formas distintas. A primeira e a mais óbvia é o seu uso nos jogos de realidade aumentada que, embora pessoalmente não me convençam – devido



PLAYSTATION VITA

Por **Jorge Fernandes**

a termos que andar com cartões atrás e ao facto de termos que manter a consola (que devia ser portátil) muito estática a apontar para as ditas cartas – funciona na perfeição, reconhecendo fácil e rapidamente os padrões descritos pelas cartas e transformando-os em elementos do jogo. O segundo uso que já lhe vi ser dado foi como sensor de luminosidade, algo que pode ser bem explorado por jogos de puzzles e mistério.

Relativamente à ergonomia e ao design, vejo a Vita realmente como a melhor portátil de sempre, sendo que é esteticamente muito atraente e onde o posicionamento de todos os botões e analógicos parece bem estudados pois, mesmo após várias horas de jogo, não sentimos qualquer desconforto, algo que não acontecia com a PSP ou as portáteis da Nintendo. Por outro lado, a Vita não tem aquela indestrutibilidade à la Nokia 3310 que as Nintendo nos transmitem, deixando algumas dúvidas quanto ao tempo de vida dos analógicos, especialmente para os fãs de jogos de luta.

A consola vem também com GPS, o qual me deixa certas dúvidas, embora a maior parte delas se deva ao facto do software que o suporta ser bastante fraco, impossibilitando testes mais aprofundados a esta funcionalidade. O que nos leva ao facto do *firmware* da Vita ser uma faca de dois gumes, contendo, por um lado, pormenores deliciosos e, por outro, falhas incríveis que condicionam a liberdade do utilizador – e não me estou a referir às típicas









condicionantes relativamente ao uso de *homebrews*, que advêm de razões compreensíveis por parte da Sony.

O sistema operativo é um pouco lento ao arrancar e ao iniciá-lo pela primeira vez fui logo defrontado com uma falha de *firmware*, ao pedir a configuração da conta PSN – só para dizer que o mesmo era impossível sem fazer primeiro uma actualização de *firmware*, a qual não só não é feita automaticamente como nos obriga a saltar a configuração da conta nesta fase para ter que o fazer manualmente, após realizarmos também a actualização manualmente. Algo que não é grave, visto que a configuração PSN apenas é feita uma vez, e o tempo de arranque é imperceptível estando a consola em *standby* passivo.

Entrando no sistema operativo somos contemplados com uma fluidez notável e um excelente uso do ecrã multi-toque, sendo bastante fácil e intuitivo o lançamento de aplicações e jogos, bem como o alternar entre elas e o seu respectivo fecho. Nota-se alguma inspiração em tecnologias da Apple em termos de usabilidade, o que será certamente do agrado de muitos. Todavia, é inexplicável o facto de ser impossível eliminar, ou pelo menos ocultar, algumas aplicações, como a de boas vindas, o que se traduz em não termos controlo na desinstalação de alguns aplicativos. Outro aspecto negativo que notei foi o facto de alguns jogos cortarem as funcionalidades de rede que não lhe estão associadas, sendo por exemplo impossível jogar



PLAYSTATION VITA

Por **Jorge Fernandes**



Uncharted estando a descarregar um outro jogo via PSN Store.

Em termos de preço/qualidade, a única compra que creio fazer sentido é a versão Wi-Fi (analisada), sendo que os 50€ extra pelo suporte 3G não só me parecem exagerados como não vejo real utilidade no seu uso. Mesmo ignorando o facto da consola ser lançada numa altura onde o 4G está a surgir no mercado, o 3G não é estável o suficiente para ser usado para efeitos de *multiplayer* online e, mesmo que as operadoras digam que o seja, os gastos em termos de pacote de dados tornarão esta vertente demasiado cara. Para efeitos de pesquisas online, grande parte do público-alvo já possui um *smartphone* que acaba por ser mais









apropriado para o efeito, e muitos destes conseguem inclusivamente servir de Wi-Fi spot para ceder o 3G à PS Vita. O que é extremamente importante referir é o facto do preço da PS Vita estar um pouco dissimulado, sendo necessário a aquisição de um cartão de memória, proprietário da Sony, cujo preço é elevado face ao mercado actual, pelo que mesmo a versão apenas com Wi-Fi irá apresentar um custo de 300€ quando lhe juntamos um cartão de memória de 16GB – e mesmo este acaba por ter capacidade insuficiente para quem pretenda descarregar jogos via PSN e usar a consola para a reprodução de conteúdos media.

Para terminar, o catálogo de jogos ainda está muito embrionário nesta fase, mas existem bons indicativos para o seu futuro, tendo ficado apenas decepcionado pela falta de RPGs de qualidade nos títulos de lançamento, em especial pela predilecção deste género por parte dos próprios japoneses. Uma boa notícia é a nova folha que a Sony está a virar face ao desenvolvimento de jogos *indie*, sendo que, ao contrário do preço impossível que exigiam pelo SDK da PSP, o da Vita estará disponível para os bolsos de todos, custando apenas 99$ anuais, que representa um custo que a Sony refere como o necessário para controlar e publicar as aplicações/jogos na PSN Store.



30.º Aniversário - ZX Spectrum 48K



Por ***Ivan Barroso***

Segundo reza a lenda, a Europa na década de 80 era o maior mercado mundial de videojogos… baseados nos microcomputadores. Não é por isso surpreendente que uma pequena empresa britânica tenha lançado, em 1982, um modelo que ficou para sempre ligado à história dos videojogos neste continente.

A *Sinclair Radionics* era uma empresa fundada na década de 60 por Clive Sinclair com o intuito de desenvolver produtos electrónicos para as massas. Inicialmente, os seus produtos mais populares foram as calculadoras de bolso e relógios digitais, embora fossem igualmente conhecidos pelos seus diversos erros de fabrico.

No final da década de 70, a empresa mudou de nome para *Sinclair Research* e, quando a febre dos computadores por peças ou *KIT* se espalhou um pouco por todo o mundo, a empresa resolveu entrar neste mercado, através de um sistema chamado *MK14*. Embora não fosse muito popular, a empresa continuou neste segmento, introduzindo em 1980, o *ZX80,* e, no ano seguinte, o *ZX81*. Ambos eram os microcomputadores mais baratos do mercado, mas também tinham uma série de problemas de concepção.

É também na mesma época que a cadeia *BBC* decidiu criar um programa de literacia informática chamado *BBC Micro*, abrindo um concurso público para a criação dum computador para todas as escolas do país. Embora o vencedor tenha sido a *Acron*, e a *Sinclair* nem tenha participado, a poderosa cadeia de comunicação britânica começou a difundir uma série de programas onde se abordava que o futuro estaria nos computadores e quem não tivesse um não faria parte deste.

Milhares de pais bem-intencionados correram para as lojas procurando um para os seus filhos e, quando lá chegavam, a *Sinclair Research* tinha dois modelos extremamente baratos e apelativos - o *ZX Spectrum*, em variante 16k e 48k de RAM. Custavam respectivamente, 125 e 175 Libras.

No entanto, quando o computador estava no ambiente doméstico, as aplicações práticas eram escassas. O processador de texto era limitado, a impressora minúscula e, em termos de contabilidade, bem, para isso existiam as calculadoras. Mas o mundo dos jogos era muito apelativo. O próprio suporte das cassetes de áudio significava que era fácil a distribuição massiva dos produtos. Em pouco tempo, jovens intrépidos descobriram que a melhor aplicação do seu *ZX Spectrum* eram os jogos e que, além de os poderem jogar, também podiam criá-los.

O *ZX Spectrum 48K* tornou-se rapidamente o microcomputador mais popular no mercado britânico e em outros locais da Europa. Afinal, o *Commodore 64*, custava o triplo do preço e o *BBC Micro*, o dobro. Mas o grande trunfo do 48k sempre foram os jogos [embora Clive Sinclair nunca os tenha apreciado], era inigualável o sucesso do sistema graças a estes.

Nos anos seguintes a *Sinclair* introduziu mais modelos, como o *ZX Spectrum+,* o *ZX Spectrum 128k* e, finalmente, o [malfadado] *Sinclair QL*. Em 1986, devido a uma série de maus investimentos, venderam a patente para a *Amstrad* que continuou o legado do microcomputador através do relançamento do modelo, *ZX Spectrum 128k*, com ligeiras melhorias e nas variantes, *+2A, +2B e +3* [este com drive de disquetes].

Nas páginas seguintes podem [re]descobrir o *Spectrum 48K* em toda a sua glória.

Ear e Mic. Graças a estas conexões era possível interagir com um leitor de cassetes.

CPU. O processador era um ZILOG Z80 A, com 3.5 Mhz de velocidade.

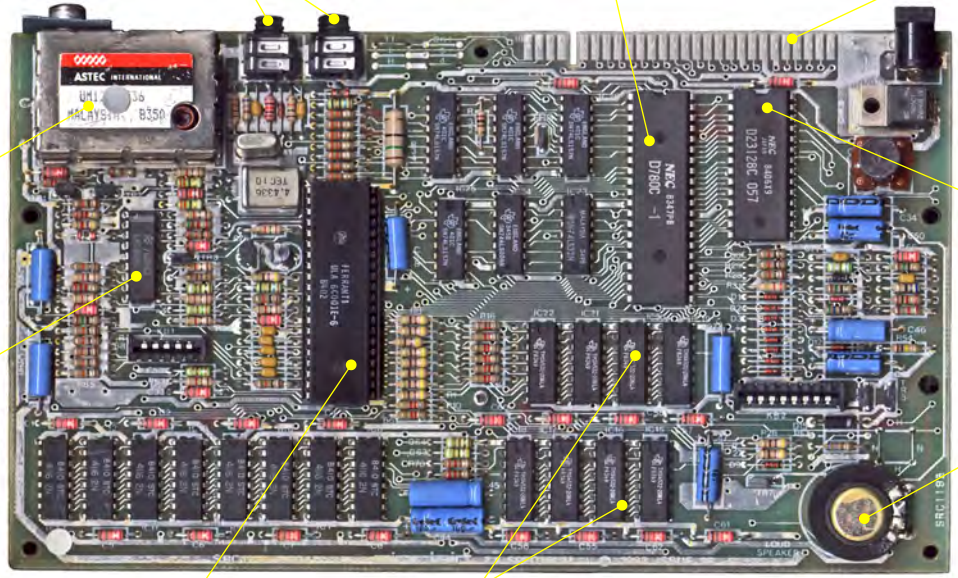
Porta de expansão. Era utilizada para conectar os periféricos [ver abaixo].

Modulador. O sinal de vídeo era transmitido na banda de UHF.

ROM. Continha 16KB de espaço.

Video Chip. Responsável por codificar o sinal do **ULA** em PAL.

Speaker. Produzia som em 1 canal e 5 octavas. Controlado pela a função BEEP do Sinclair BASIC.



ULA. O circuito que engloba e combina as funções *input/output* dos outros *chips*.

RAM. As filas de chip RAM determinavam a sua quantidade - 16 ou 48KB.

Periféricos



ZX Interface 1. Era tão espesso que o *Spectrum* ficava inclinado. Permitia conectar um *joystick* e possuía entradas para a impressora e Ear/Mic.



ZX Interface 2. Permitia conectar dois *joysticks* e cartuchos. Compatível com o **Interface 1**.



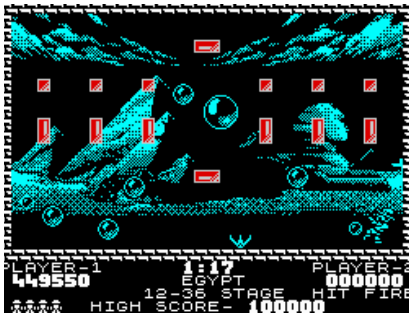
ZX Printer. Imprimia em papel térmico, por isso era pouco fiável a longo termo.



Microdrive. A alternativa ás cassetes. Cada cartucho continha 85KB. Era igualmente pouco fiável.

Jogos Spectrum - Consegues identifica-los?



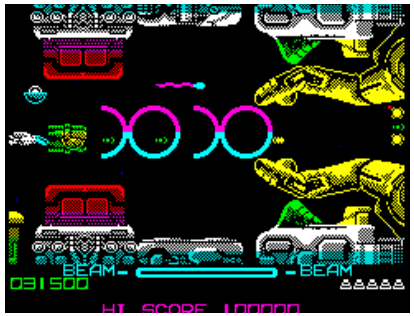




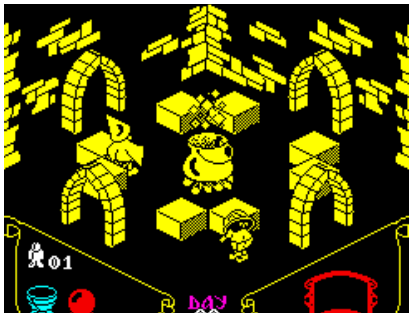














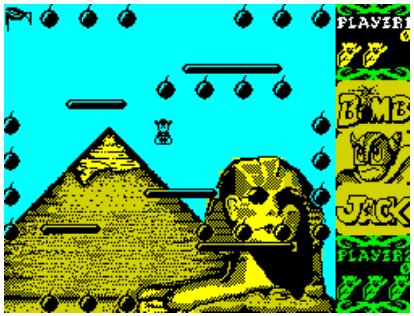






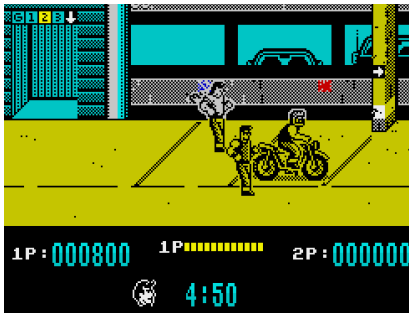


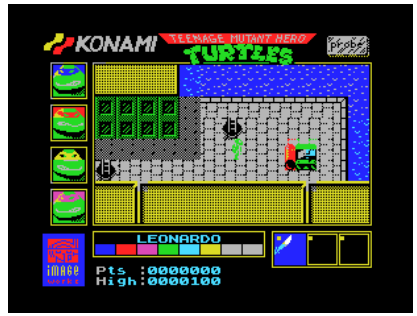












DEMOSCENE N.º6



Por ***Tiago Lobo Dias***

Mais uma edição de Demoscene. Começo com um Demo da Andromeda Software Development (ASD).
Este grupo grego, que nitidamente não está em crise, tem feito demos de altissima qualidade. O que proponho este mês é o "Happiness is Around the Bend" de 2010. São cerca de 200mb descomprimidos com um duração de vídeo de cerca de 9 minutos feito para plataforma PC. Este demo tem excelentes efeitos de *morphing* com constantes transformações de objectos. Ao longo do demo, as cores vão mudando conforme o tema, passando pelos azuis bem iluminados de um mundo aquático, passando pelos cinzentos nas partes de *morphing* e indo no fim aos vermelhos.
O áudio é muito bom, variando a melodia com o decorrer da apresentação. Resultado final: excelente, não sendo de esperar menos da *Andromeda*, uma perfeita demostração da cultura DemoScene.

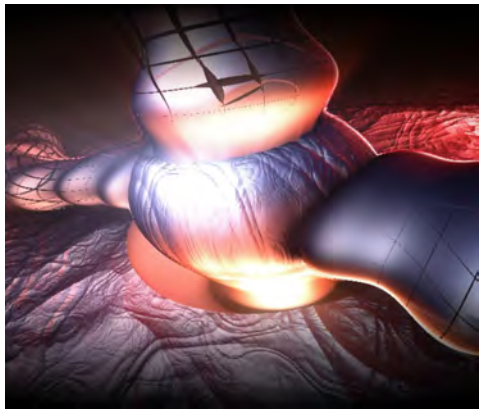
Demo: Happiness is Around the Bend
Ano: 2010
Produção: Andromeda Software Development
Plataforma: Windows
Prémios: Nomeado em *2010 para Best Demo; Best effects; Best graphics; Best direction e Public choice,* tendo ficado nos 5 primeiros em todas a categorias.

Soure Code:
http://www.scene.org/file.php?id=581282

Youtube (HD):
http://www.youtube.com/watch?v=SQngoCBvq3Q

Para acabar deixo um demo de categoria *Intro 4KB* também para PC de seu nome "Ergon" do grupo FRequency (FR em maiúsculas). Neste demo predominam tons metálicos e quentes em quase 3 minutos de audiovisual. Tem uma boa execução embora já tenhamos visto melhores produções nas categorias de 4Kbytes. Mas vale sempre a pena ver estes prodígios da programação, especialmente numa das categorias rainha da Demoscene, onde o factor técnico é levado ao extremo.

Demo: Ergon
Ano: 2010
Produção: FRequency
Plataforma: Windows
Prémios: Nomeado em *2010 para Best 4KB intro,* tendo ficado nos 5 primeiros.



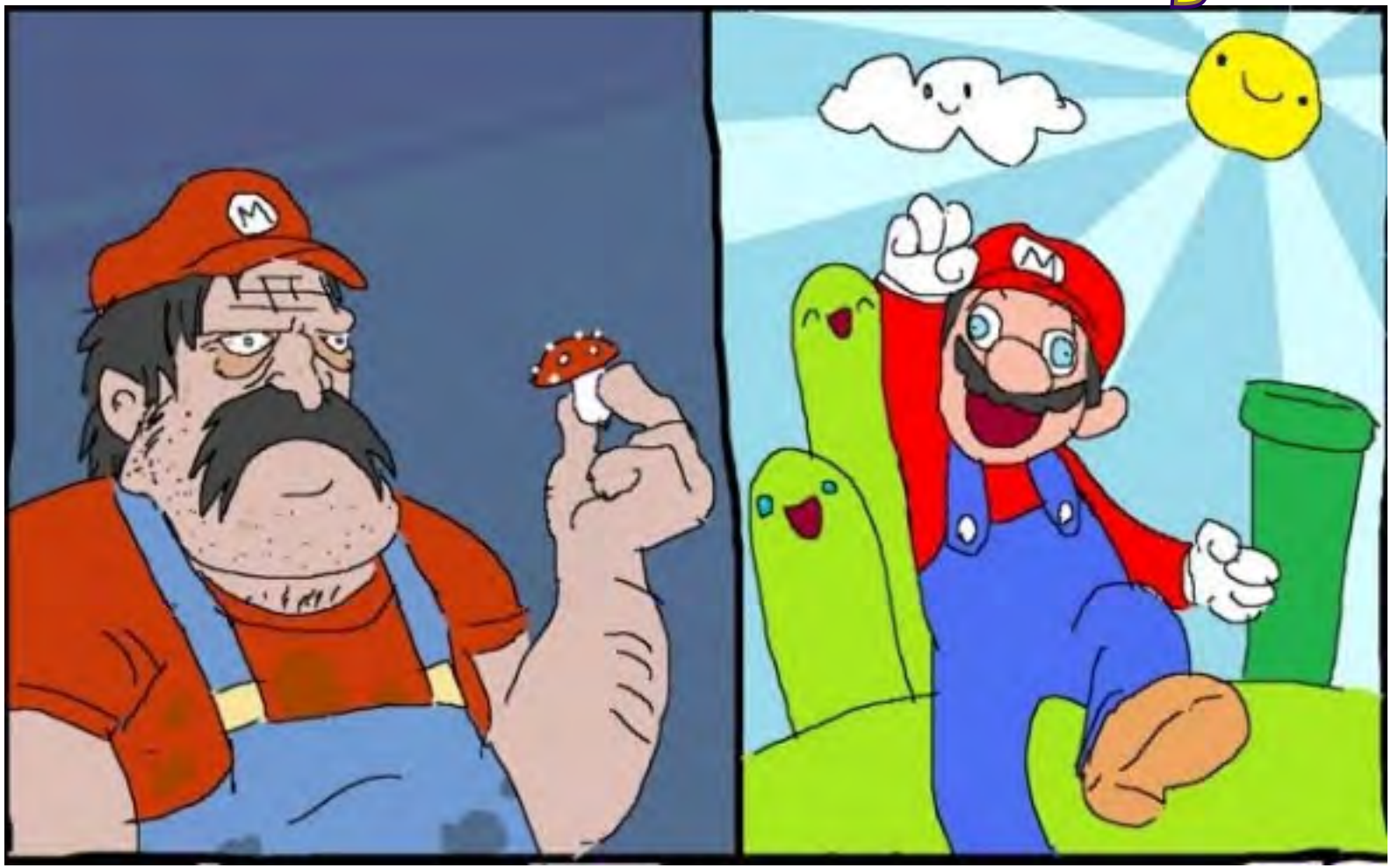
Soure Code:
http://www.scene.org/file.php?id=548621

Youtube (HD):
http://www.youtube.com/watch?v=UvJijNFOKYQ

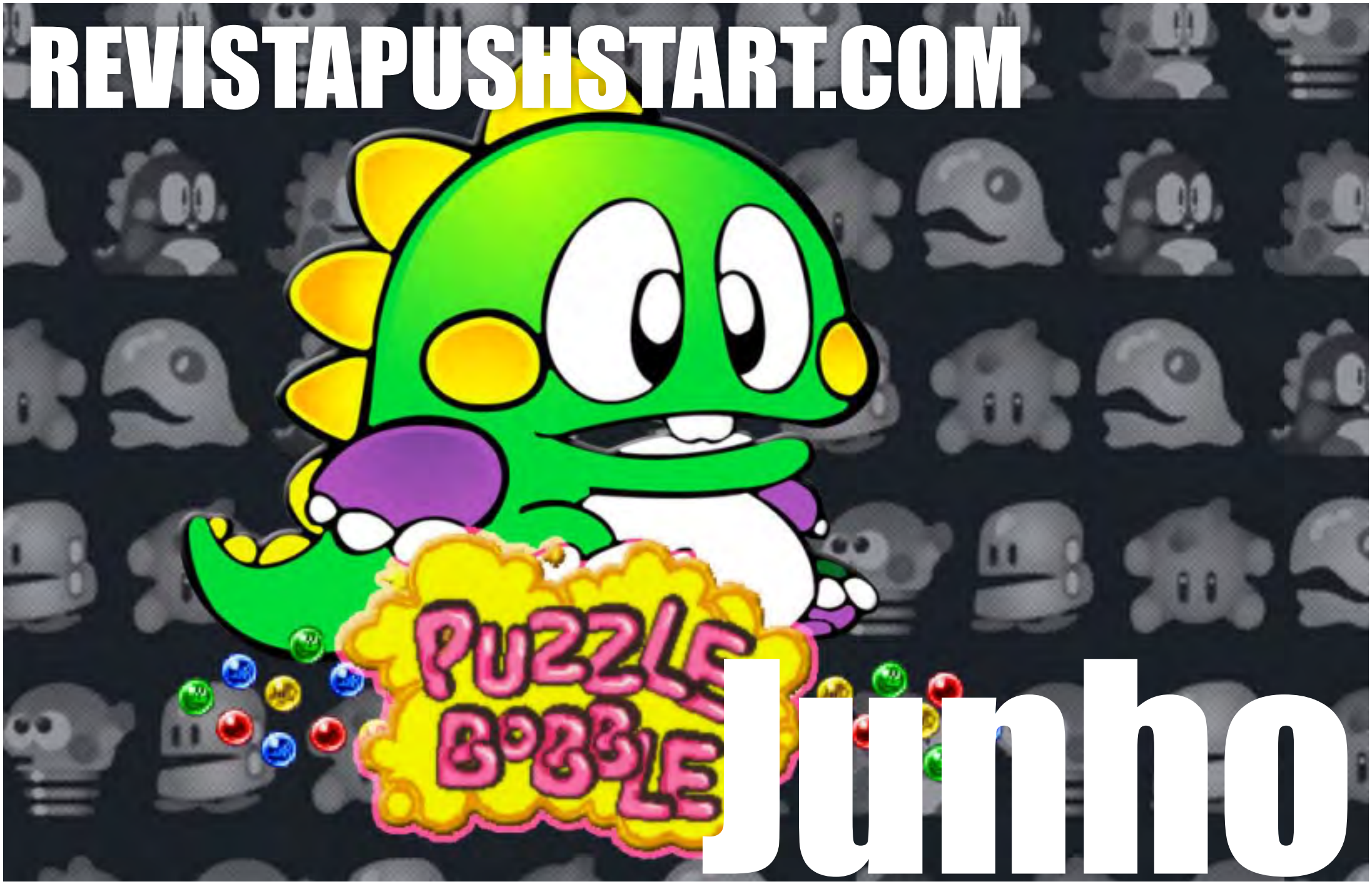
Para uma visualização com a melhor qualidade possivel, é aconselhável fazer os downloads dos executáveis e ver nas plataformas originais, principalmente em máquinas mais antigas. No *YouTube* a qualidade nem sempre é a melhor.



Super Mario – A explicação!



REVISTAPUSHSTART.COM



Junho