

PUSHSTART

24.0
GRATIS | FREE

WWW.REVISTAPUSHSTART.COM : CaribbeanProfessor Layton and The Lost FutureDriver San FranciscoKirby Mass AttackThe Hidden Object Show Season IIFinal Fantasy 4 Heroes of LightGhost trickPilot Wings ResortMight and Magic: Clash of HeroesBlue Dragon Awakened ShadowOkamidenInazuma ElevenFossil Fighter ChampionsGolden Sun Dark DawnSuper Mario Galaxy 2Star Wars: The Force Unleashed IISpiderman: Shattered DimensionsEpic MickeyMetroid: Other MWii PartyCursed MountainJust Dance 2Kirby's EpicYamTetris PartyPro Evolution Soccer 2012Rayman OriginsGran Turismo 5F1 2010 CodemastersAlien Breed ImpactThe ShootHeavy RainMirror's EdgeTime Crisis: Razing StormGod of War IIIUncharted 3: Drake's DeceptionResistance 3Tekken HybridEl Shaddai: Ascension of the MetatronMetal Gear Solid HD CollectionUncharted: The Golden AbyssUnit 13Resistance: Burning SkiesMotor Storm RCTable Top TanksHalo: AnniversaryGears of War 3Back to the Future: The GameRailworks 2Magic the Gathering: TacticsRisenCrysis 2Dexter - The GameRevenge of the TitansEuropa Universalis 3NecrovisionF.E.A.R. 3DIRT 3Trainz Simulator 12Amnesia: The Dark DescentDeus Ex: Human RevolutionLimboF1 2011Railworks 3: Train Simulator 2012FIFA 12Football Manager 2012Call of Duty: Modern WarfareBattlefield 3Sick BrickBatman: Arkham CityNeed For Speed: The RunFlatout 3: Chaos and DestructionJet Lane RacingUniverse at War: Earth AssaultMicrosof FlightSyndicateWarpDeep Black ReloadedRidge Racer UnboundedThe Walking Dead: Episode 1 - A New DayWorld Gone SourMad RidersMax Payne 3The Walking Dead: Starved for HelpF1 Online GameAngry BirdsPocket League SoccerRefractionA Zombie SurvivalAndry Birds SpaceZombie DashiFighter 945Elifoot MobileAnálise Flash Abobo's Big AdventureBreezeCut the RopeSpider-Man: Total Mayhem HDBattle SquadronGTA 3 [10 Year Anniversary]Captain Morgane and the Golden TurtlePokémon ConquestPinball Yeah!BraidLeague of LegendsTorchlightDon't Look BackLitResonanceSlenderSword & SorceryWorld of GooTower of DoomDick TracyLast BattleMega DriveDynamite HeaddyFlashBack - The Quest for IdentityPopulus'Dragon - The Bruce Lee StoryToejam & Earl 2: Panic on FunkotronCastlevania: The New GenerationChrono CrossPs1DisruptorMax PayneCrash Bandicoot: The Wrath of CortexAlone in the DarkBaldur's GateCommand and Conquer: Red AlertDune 2HereticOniStarcraftNeverwinter NightsPool of RadianceDracula: RessurrectionUnreal TournamentMystWizardry: Proving Grounds of the Mad OverlordActua SoccerSven BørnwoellenThe Longest JourneyF.E.A.R.Luigi's MansionMario & WarioDaze Before ChristmasThe Magical Quest Starring Mickey MouseVectronDan Dare Pilot of the FutureKokotoni WilfThe Official Father Christmas GamePrince of PersiaManic MinerThe ChessMaster 2000Benny Hill's Madcap ChaseTotal EclipseFormula 1REXLasersquadNESThe Legend of ZeldaRiver City RansomKung FuManiac MansionBart Vs. The WorldDuck HuntTower of DoomSanta Claus Saves The EarthSonic CDThe Castle of Illusion starring Mickey MouseLemmingsAnother WorldSpeedBallSuperfrogArmour-GeddonStar Car RacerMa Oiti IslandSwivRick DangerousKick Off 2Project - XZiriaxThe Last PalJumping Jack SonMain BloodThe Secret of Monkey IslandCarrier CommandShining the Holy ArkDonkey KongBubble obbleExerionPrince of PersiaBrickGame E999 In 1Super Mario Bros. VS New Super Mario Bros. Street Fighter VS Street Fighter Resident Evil VS Resident Evil Pokémon Gold Version VS Pokémon Soul Silver VersionDonkey Kong Country VS Donkey Kong Country ReturnsMike Tyson's Punch-Out VS Punch-Out!!!S.V.O.S 96-97 VS S.V.O.S XBLASuper Mario Kart VS Mario Kart WiiStar Ocean VS Star Ocean: The Last HopeDuke Nukem VS Duke Nukem ForeverMetroid VS Metroid: Other MDungeon Siege VS Dungeon Siege II C. Splinter Cell VS Splinter Cell ConvictionDigger VS Digger HDSuper Mario (Mix) VS Super Mario Land 3DTThe VS The 2 Bomb Raider VS Tomb Raider: AnniversaryRhythm Tengoku VS Rhythm Heaven FeverKid Icarus VS Kid Icarus: Uprising VS Wipeout 48Machines VS 3 V. Machines 4E96 AircraftSpace Hulk: GraveyardLitoThe Legend of Zelda - Ocarina of TimeStreets of RageSilent HillMortal KombatSuper Mario 64Golden AxeCannon FodderNeed For Speed Shift 2 UnleashedUnder SiegeSuper CastlevaniaIVelifoot IIShadow of the ColossusJim Lee's Wild C.A.T.S.SyndicateTeenage Mutant Ninja Turtles 4 - Turtles in TimeBombermanPuzzle BobbleDiablo IIWii SportsGridlockFishyFranks AdventureParking LotLust for BustPortal: The Flash VersionCsi UnsolvedLego: Pirates of the CaribbeanProfessor Layton and The Lost FutureDriver San FranciscoKirby Mass AttackThe Hidden Object Show Season IIFinal Fantasy 4 Heroes of LightGhost trickPilot Wings ResortMight and Magic: Clash of HeroesBlue Dragon Awakened ShadowOkamidenInazuma ElevenFossil Fighter ChampionsGolden Sun Dark DawnSuper Mario Galaxy 2Star Wars: The Force Unleashed IISpiderman: Shattered DimensionsEpic MickeyMetroid: Other MWii PartyCursed MountainJust Dance 2Kirby's EpicYamTetris PartyPro Evolution Soccer 2012Rayman OriginsGran Turismo 5F1 2010 CodemastersAlien Breed ImpactThe ShootHeavy RainMirror's EdgeTime Crisis: Razing StormGod of War IIIUncharted 3: Drake's DeceptionResistance 3Tekken HybridEl Shaddai: Ascension of the MetatronMetal Gear Solid HD CollectionUncharted: The Golden AbyssUnit 13Resistance: Burning SkiesMotor Storm RCTable Top TanksHalo: AnniversaryGears of War 3Back to the Future: The GameRailworks 2Magic the Gathering: TacticsRisenCrysis 2Dexter - The GameRevenge of the TitansEuropa Universalis 3NecrovisionF.E.A.R. 3DIRT 3Trainz Simulator 12Amnesia: The Dark DescentDeus Ex: Human RevolutionLimboF1 2011Railworks 3: Train Simulator 2012FIFA 12Football Manager 2012Call of Duty: Modern WarfareBattlefield 3Sick BrickBatman: Arkham CityNeed For Speed: The RunFlatout 3: Chaos and DestructionJet Lane RacingUniverse at War: Earth AssaultMicrosof FlightSyndicateWarpDeep Black ReloadedRidge Racer UnboundedThe Walking Dead: Episode 1 - A New DayWorld Gone SourMad RidersMax Payne 3The Walking Dead: Starved for HelpF1 Online GameAngry BirdsPocket League SoccerRefractionA Zombie SurvivalAndry Birds SpaceZombie DashiFighter 945Elifoot MobileAnálise Flash Abobo's Big AdventureBreezeCut the RopeSpider-Man: Total Mayhem HDBattle SquadronGTA 3 [10 Year Anniversary]Captain Morgane and the Golden TurtlePokémon ConquestPinball Yeah!BraidLeague of LegendsTorchlightDon't Look BackLitResonanceSlenderSword & SorceryWorld of GooTower of DoomDick

PUSHSTART #24

Coordenação Editorial
Jorge Fernandes, Ivan Flow.

Equipa editorial
Jorge Fernandes, Ivan Flow, Tiago Lobo dias, André Santos, 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, Ivo Leitão, Mário Tavares, 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 24, de Setembro de 2012.

CONHECE A NOSSA EQUIPA E AS SUAS EXCENTRICIDADES MENSUAIS



Tiago Lobo Dias	Luís Filipe Teixeira	Jorge Fernandes	Ivan Flow	Tommaso Veronesi	André Santos
A jogar: <i>Divine Divinity</i> , já com 10 anitos...	A ler: O Segredo, o Poder e a Chave de Paulo-Guilherme	A visitar: O mundo dos MMORPGs...	A ver: <i>Inside the Actors Studio</i> .	A jogar: <i>Diablo 3</i> .	A ver e a jogar: As várias modalidades do Jogos Olímpicos de Londres 2012.
A começar: Botões para o "velho" Flight Simulator.	A procura: Da Geometria se Fez Pedra, livro que Paulo-Guilherme deixou incompleto.	... e a lembrar-me porque o abandonei em primeiro lugar...	A Ler: <i>Playing to Wiin - Nintendo and the Video Game Industrys Greatest Comeback</i> .	A ver: Viciado em <i>Game of Thrones</i> .	A idealizar: Um TOP 20 de Bandas Sonoras Cinematográficas.

The times, they are changing

Margarida Cunha

Apesar de ser um mês tipicamente parado, Agosto trouxe boas surpresas. Não só nos trouxe a muito ansiada Gamescom, como assinalou o 25º aniversário da saga *Street Fighter*. É um quarto de século a mandar *hadoukens!* – técnica também conhecida por muitos como “esse negócio azul”. Mas foquemo-nos na Gamescom. É consensual que a Sony saiu por cima da maior convenção de jogos a nível europeu. Não só apresentou bons

títulos para uma Vita com problemas de crescimento – *Tearaway* ou *Assassin's Creed* – como também introduziu um novo conceito de compra de jogos. De facto, o programa Cross Buy foi o grande trunfo da gigante nipónica e traduz-se num conceito simples: na compra de um título para a *PS3* ou a *PS Vita*, oferece-se esse mesmo título para a outra consola. Um 2 em 1 de que será exemplo o futuro *PlayStation All-Stars Battle Royale*. No entanto, talvez não chegue para deter o

protagonismo que a Nintendo 3DS XL tem obtido. Não se sabe se é por causa do anúncio das irmãs Cruz ou se apenas por apresentar um ecrã 90% maior, mas a verdade é que os críticos ficaram convencidos e consideram que se trata da melhor consola portátil do mercado. Algo que parece confirmar as palavras de Satoru Iwata, presidente da *Nintendo* japonesa, quando afirmou ao site Kotaku que – apesar do crescimento dos jogos para *tablets* e *smartphones* – as pessoas precisarão sempre de preencher outra necessidade além da ocupação do tempo: a necessidade de viverem experiências enriquecedoras (algo que, depreende-se, não está ao alcance de uma mera aplicação para telemóvel). Ainda no universo *Nintendo*, alguns fãs estão preocupados com a falta de protagonismo que esta tem dado à *Wii U*, com sites como o *Zelda Informer* a defenderem que esta deveria ser alvo de um marketing mais agressivo e de informação mais abundante e esclarecedora. Uma plataforma onde tal já não será possível é a revista *Nintendo Power*, uma vez que foi oficialmente confirmado o seu encerramento no final

de 2012, após 24 anos de publicação. De portas encerradas encontra-se também a produtora *Studio Liverpool*, após 28 anos de funcionamento.

Com um presente pouco favorável, o melhor mesmo será concentrarmo-nos no futuro. Mais precisamente em 2084, em Paris, onde decorrerá a acção de *Remember Me*, o *thriller cyberpunk* da *Capcom* que aguçou a curiosidade dos que participaram na *Gamescom*. Num futuro mais próximo, poderemos desfrutar de uma expansão *Skyrim – Hearthfire* – que nos permitirá comprar terras e construir casas. Esqueçam o *Farmville!*

Gamers mais nostálgicos poderão celebrar o 30º aniversário do *ZX Spectrum*, nos dias 8 e 9 de Setembro, em Cambridge. Poderão apreciar-se colecções de *Spectrums*, assistir a performances musicais e a conferências de nomes como Steven Goodwin, Kevin Toms ou Jonathan Cauldwell. Com uma indústria em mutação e um futuro incerto, vale sempre a pena agarrarmo-nos ao que de mais seguro guardamos em nós: as recordações de infância.

HIGHLIGHTS

OLD vs NEW

Moto Racer & Moto Racer 3 - FEEL THE NEED FOR SPEED

ESPECIAL

1º Manga & Comic Event Algarve - Viagem do Japão até ao Algarve

4x4

Super Mario Bros. 3 - Mario despediu-se da NES em grande

TOP

TOP Músicas Zelda - A aventura musical toca os seus acordes finais.

REVIEWS

- London 2012: The Official Game
- LEGO Batman 2
- Silent Hill: Downpour
- Symphony
- Divine Divinity
- Persian Gulf Inferno
- Alex Kidd in Miracle World
- Batman: The movie
- Full Contact



EXTRA LIFE

Entrevista

Opera Majora

Tutorial

Fazer botões Flight Simulator

Visão

Demoscene n.º8

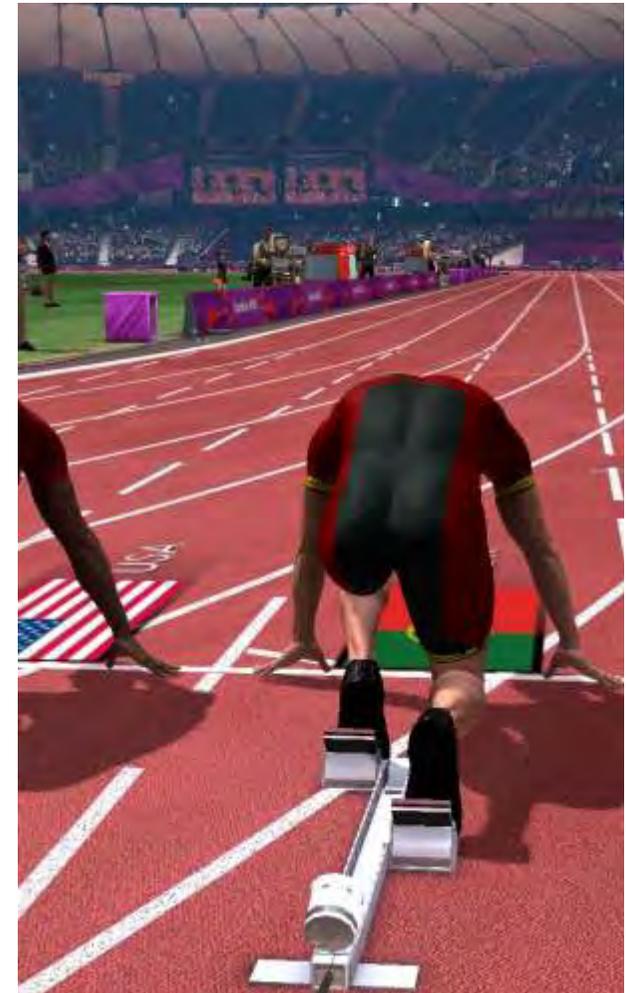
Tecnologia

30.º Aniversário C64

Humor

Game Over

»Reviews



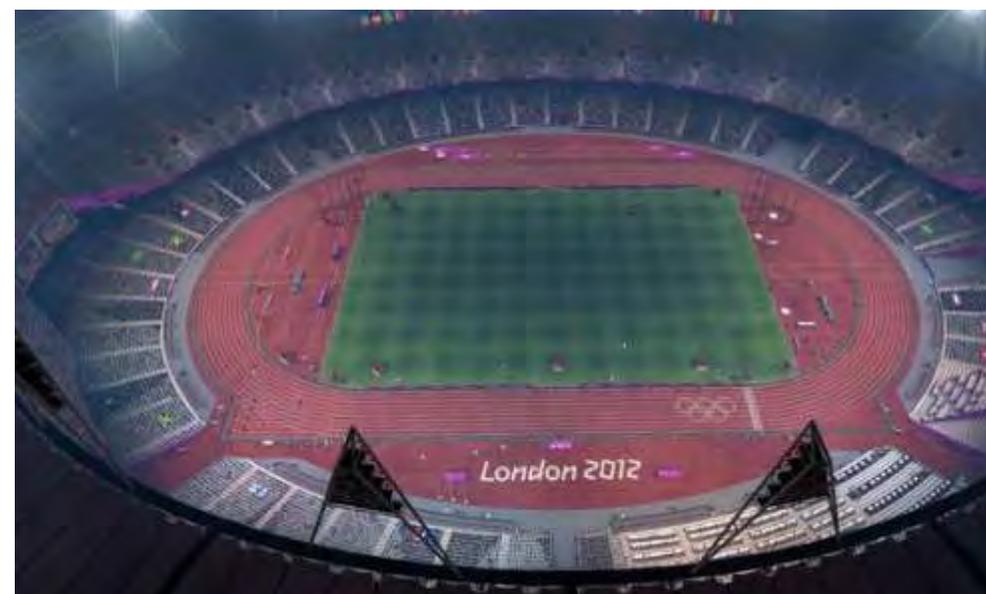


LONDON 2012:

The Official Game Of The Olympic Games

Por André Santos

» Sistema: PC
» Ano: 2012



Foi sem nunca ter jogado qualquer título anterior, e impulsionado pelas variadíssimas transmissões televisivas, que resolvi analisar este jogo, que mais que não seja representa o expoente máximo da competição, bem como do desporto, simbolizado através da magnífica chama olímpica. É certo que quando lerem estas palavras os jogos em si já terminaram, mas a memória destes irá seguramente perdurar, pelo menos até à próxima edição em 2016.

London 2012: The Official Game Of The Olympic Games, que, a partir deste momento e por razões óbvias, me irei referir apenas como *London 2012* é o jogo oficial que, além de funcionar na perfeição como um complemento à temática em si, é simultaneamente um manual jogável e autêntico de muitas

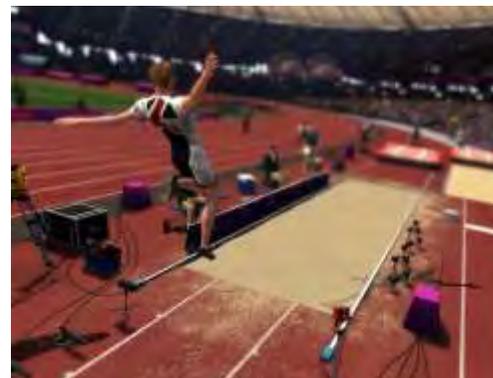
das modalidades representadas, que resultam num título pleno de diversão. Assim o modo "*Olympic Games*" (*single player*) consiste numa divisão em dez dias, sendo que para cada um destes é necessário escolher duas modalidades de um leque de variadíssimas provas. Após a classificação parte-se para a conquista da medalha (ou não), como aconteceu várias vezes no meu caso. Ao todo são mais de quarenta modalidades desde tiro, atletismo, vólei de praia, ténis de mesa, ciclismo, levantamento de pesos, salto em altura/ comprimento, trampolim e desportos aquáticos com a sempre espectacular natação incluída, entre outros. Apesar de toda esta variedade, certas ausências não deixam de ser notadas tais como: judo, hipismo, vela, esgrima, o tão exigente triatlo ou jogos de campo como o vólei,

andebol/basquetebol. Percebe-se que não se opte por desportos que por norma tenham um tempo de duração prolongado, daí que ao nível do atletismo as opções variem entre 100, 200 e 400m deixando competições mais longas de fora. Contudo, e à imagem do que foi feito para outras situações, deveria ter existido um maior esforço para adaptar o desporto às

Como não poderia deixar de ser, não falta o modo multiplayer, que acaba por ser o grande ponto a favor na longevidade de London 2012

necessidades (situação aplicável, com o vólei de praia, para o qual a duração dos sets foi consideravelmente diminuída). *London 2012* tem assim uma mecânica mais ao estilo de *mini-jogos*, mas a verdade é que muitos rapidamente se esgotam tornando-se demasiado repetitivos. Da mesma forma ficam também a faltar alguns elementos de evolução pessoal dos atletas e dados estatísticos que se enquadrariam muito bem no estilo de jogo. Todas as modalidades são acompanhadas de um importante tutorial (não obrigatório) que introduz os comandos e o que o jogador necessita de fazer. A meu ver, é precisamente na jogabilidade que reside o melhor e o pior deste título. Os menus são elementos facilitadores e no

início temos que optar por um *gamepad* (que é definitivamente a melhor opção) ou pelo teclado (mais complexo e que necessita de maior habituação). Porém, e independentemente da selecção que fizemos, nas modalidades a pares, ou com deslocações dentro do terreno, nem um nem outro apresentam a rapidez de resposta adequada. Tal situação parece piorar quando em certos momentos parece mesmo haver *delays* na reacção do nosso jogador relativamente ao instante em que pressionamos o botão, o que resulta na grande maioria das vezes em perda de pontos. Por exemplo, no tiro ao alvo, em que a certa altura dispomos apenas de quatro segundos para atingir cinco alvos, o jogo não têm a fluidez exigida para se conseguir disparar de forma eficaz. O que é pena. Porém, há modalidades muito bem conseguidas e para as quais pessoalmente até descobri vocações ocultas, tais como ciclismo *indoor*, levantamento de pesos (com esta fartei-me de rir), ou lançamento do peso ou disco. A mecânica de combinação ritmada dos analógicos para a natação para os movimentos de cada braço é soberba e muito bem conseguida. Os restantes são as combinações habituais, em que se define força, o sentido, etc. Nas modalidades com rotinas (salto no trampolim por exemplo), estas vão aparecendo na parte superior esquerda do ecrã e o jogador tem que pressionar o botão correspondente no momento certo para não ser penalizado ou prejudicado na sua performance. No caso do atletismo ou ciclismo, basicamente





London 2012 é provavelmente o melhor jogo a recriar o universo das Olimpíadas

consiste em clicar num botão que nos dá a força, ainda que se tenha que ter em conta a resistência (*stamina*) do jogador. Quanto mais vezes pressionarmos a tecla mais depressa a resistência se esgota, o que obriga a um equilíbrio. Mesmo assim, nestes casos não deixa de ser uma mecânica demasiado repetitiva e até desgastante para o comando/teclado.

Apesar de se tratar de um jogo oficial, genericamente os nomes e equipamentos não são os oficiais, apesar de ser possível editá-los a nosso gosto. Por outro lado, é um orgulho ouvir "A Portuguesa" num título tão internacional, quando alcançamos o ouro, apesar de não ser a versão integral. Perfeitas são as recriações dos recintos das várias modalidades, absolutamente irrepreensíveis, bem como toda a componente gráfica no geral. As animações estão fantásticas, os movimentos dos atletas realistas e a fisionomia destes apesar de ser diferente dá a entender que não foram utilizados muitos moldes. Sonoramente, as ambiências são credíveis, envolventes e percebe-se o apoio do público nos sucessos e insucessos. As músicas enquadram-se dentro do espírito,

especialmente a que acompanha a navegação pelos menus e ao nível dos comentários, na grande maioria agradáveis, fica patente uma certa repetição de falas, que acaba por saturar o jogador.

Como não poderia deixar de ser, não falta o modo *multiplayer*, que acaba por ser o grande ponto a favor na longevidade de *London 2012*. Permite até oito jogadores, o sistema de *mini-jogos* mantém-se e convém jogar com Portugal, visto que existe um ranking e que neste momento ocupamos a 16ª posição. Para algumas modalidades é possível jogar com a totalidade do ecrã, outras apenas com o mesmo dividido ou cada jogador na sua vez. Apesar de alguns pontos menos positivos, tem também muitas virtudes, além de representar um complemento interativo fidedigno para todos os apaixonados do desporto e nomeadamente dos Jogos Olímpicos. *London 2012* é provavelmente o melhor jogo a recriar o universo das Olimpíadas, além de uma experiência muito interessante... seja a *solo*, seja com amigos, e só por isso já valerá a pena!

» High Score

Longevidade	7
Jogabilidade	6
Gráficos	9
Som	8
Total	8

Em resumo



Grafismo apurado; Animações realistas; No geral bom retrato dos Jogos Olímpicos.



Alguns comandos pouco assertivos e com delay significativo; Algo repetitivo.

LEGO BATMAN 2: DC HEROES

Por *Silvia Farinha*

» Sistema: PC
» Ano: 2012



|| *Why so serious?*", a famosa frase do Joker, é algo que certamente nunca será dito a quem jogar este jogo da Lego. Como todos os anteriores, a diversão e boa disposição são mais do que garantidas. Ao contrário do que poderíamos pensar, apesar de ser um jogo feito com Legos, isto não o torna num jogo exclusivamente para crianças. Devido ao seu humor presente em praticamente todas as *cutscenes* e aos desafios e puzzles que vão surgindo durante o decorrer da história, este título é igualmente atractivo para adultos.

Apesar de já diversos títulos de Hollywood terem sido convertidos para o formato Lego este é sem dúvida o melhor já desenvolvido e que traz diversas novidades. Os principais destaques são a introdução de

diálogos, que dão uma visão completamente diferente a todo o enredo. Podemos ainda contar com um mapa em estilo *open-world*, que introduz uma infinidade de objectos coleccionáveis. Além destas novidades,

A história é bastante simples. Temos de enfrentar Joker que se aliou a Lex Luthor de forma a derrotar o nosso homem-morcego, assim como o Super-Homem, que por diversas vezes vem ao nosso auxílio.

disponemos ainda de um elenco de personagens bastante alargado que inclui diversos super heróis e vilões da

DC Comics.

A história é bastante simples. Temos de enfrentar Joker que se aliou a Lex Luthor de forma a derrotar o nosso homem-morcego, assim como o Super-Homem, que por diversas vezes vem ao nosso auxílio. Pelo meio, assistimos à rivalidade Batman/Super-Homem e à (estranha) adoração de Robin pelo Super-Homem. A

Ao todo são 50 as personagens que podemos encarnar e com a característica de terem diferentes habilidades

acção desenrola-se por Gotham City, em cenários já familiares a todos aqueles que assistiram aos filmes que deram origem ao jogo. Também familiar é Alfred, o fiel mordomo de Bruce Wayne, que tem total conhecimento da vida dupla deste e que nos ajuda ao longo do jogo. Estas ajudas e dicas vão-nos sendo dadas de modo a facilitar a resolução de puzzles que vamos encontrando. Estes desafios já são uma das imagens de marca destes jogos da Lego, e continuam a cumprir o seu objectivo. Desafiante q.b , de resolução não muito complicada, o que vai ao encontro do resto do jogo e permite uma certa coerência. Como nada neste jogo é particularmente desafiante, acaba por ser agradável, pois o objectivo é passar umas boas horas a divertirmo-nos com os nossos amiguinhos

de plástico.

Entre as personagens jogáveis temos o Aquaman, Wonder Woman, Flash, Green Lantern, Two-face, Riddler, Catwoman, entre muitos, muitos outros. Ao todo são 50 as personagens que podemos encarnar e com a característica de terem diferentes habilidades. No entanto, na história principal o Batman e o Robin, e esporadicamente o Super-Homem. Ao longo destas missões principais, são postos à disposição do jogador diversos fatos para as duas personagens principais. Entre eles estão incluídos um fato magnético para o Batman que permite abrir um tipo específico de dispositivos e um fato de acrobata para o Robin, que faz com que saltemos num determinado tipo de varas ou que possamos subir um certo tipo de paredes. Estes fatos permitem que as duas personagens se complementem e que todos os desafios sejam ultrapassados através do trabalho de equipa. Como nos jogos anteriores da Lego, produzidos pela Traveller's Tales, existe a útil opção de trocarmos de personagem enquanto estamos a jogar. A par disto, é também possível que um outro jogador entre a meio do jogo, carregando apenas no comando, e assim entramos num modo *multiplayer* em *split-screen*. Nos veículos, podemos conduzir alguns dos mais icónicos que fazem parte do universo de Batman, como por exemplo o Batmobile. A jogabilidade de *Lego Batman 2: DC Super Heroes* é em tudo semelhante aos seus antecessores. Uma tecla para mudar/escolher o personagem, outra para





***Lego Batman 2: DC Super Heroes* é um jogo que não deixa nada a desejar e que, após concluirmos a história principal, continuamos a ter à nossa disposição uma série de actividades devido ao *Free-play*.**

activar acções especiais, uma outra para atacar os inimigos e por fim, a tecla de salto. Tudo bastante simplificado, mas eficiente. Os níveis são bastante coloridos, mas conseguem sempre manter aquela aura quase gótica que envolve toda a *Gotham City*. Um dos exemplos mais flagrantes deste jogo de cores é o *boss* contra o assustador Scarecrow. O ecrã vai ganhando um fumo esverdeado, que em contraste com o metálico das paredes, se torna em algo realmente interessante de observar. Apesar de existirem alguns erros gráficos que nos fazem reiniciar o jogo e de este estar longe de ser um jogo graficamente apelativo, vale sem dúvida o esforço de por vezes ter de voltar um nível inteiro atrás. A banda sonora não podia estar mais adequada, pois tudo nos remete para as aventuras *de Batman*, enquanto os efeitos sonoros, quando por exemplo os inimigos são atingidos e se desmontam, são um verdadeiro deleite para os

ouvidos e sentimo-nos a tocar efectivamente nas peças de Lego. *Lego Batman 2: DC Super Heroes* é um jogo que não deixa nada a desejar e que, após concluirmos a história principal, continuamos a ter à nossa disposição uma série de actividades devido ao *Free-play*. Sejam elas apanhar os 250 tijolos dourados, ou os 20 tijolos vermelhos que desbloqueiam algumas úteis, e outras nem tanto *cheats* para o jogo. Existe ainda um sem número de personagens, veículos, mini-kits e cidadãos em perigo para encontrarmos que nos proporcionam mais umas boas horas de jogo. *Lego Batman 2: DC Super Heroes* é um regresso à infância para muitos, e para outros uma boa forma de descobrirem o mundo do Lego e da DC Comics, que a tantos vem encantando ao longo dos anos.

» High Score

Longevidade	8
Jogabilidade	9
Gráficos	8
Som	9

Total **9**

Em resumo



Bastante divertido e com opção multiplayer bastante útil.



Alguns bugs que se tornam incomodativos.

Alternativas

Todos os restantes da *Lego* valem a pena uma vista de olhos.

SILENT HILL Downpour

Por João Canelo

» Sistema: PS3
» Ano: 2012

Eu gosto de me assustar. Sejam histórias de terror, filmes ou jogos, retiro um enorme prazer em aventurar-me no desconhecido, em sentir o desconforto de uma situação que me é estranha. *Silent Hill* foi, durante imenso tempo, o meu recurso virtual ao assustador e às experiências intensas. Hoje, infelizmente, não é mais que uma mera sombra do terror psicológico que um dia foi. E, apesar de *Downpour* ser um passo na direcção correcta, especialmente quando comparado com *Homecoming*, continua a não atingir o patamar de genialidade que a Team Silent conseguiu desenvolver durante a geração anterior.

Silent Hill: Downpour conta a história de Murphy Pendleton, um presidiário com um passado atormentado e violento que se prepara para ser

transferido para outra prisão. Durante a viagem, a camioneta que o transportava sofre um acidente, deixando Murphy às portas da aterrorizante Silent Hill. Nada acontece por acaso e Murphy vê-se obrigado a enfrentar o seu passado enquanto tenta descobrir o que se passa em Silent Hill.

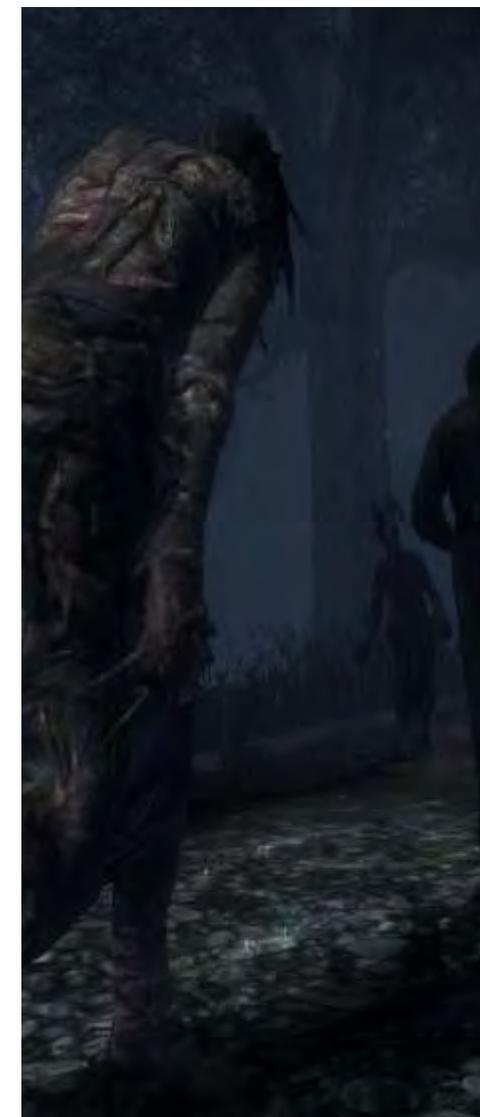
Downpour não tem uma história má, mas sim genérica. É a mesma fórmula utilizada desde *Silent Hill 2*, mas sem nunca conseguir construir o mesmo grau de desespero e terror que a história de James conseguiu atingir. É apenas uma cópia que demonstra medo em arriscar numa nova estrutura, tornando-se previsível e pouco satisfatória. É uma história sobre redenção, sobre a aceitação dos nossos próprios erros, temas interessantes que pecam pela falta de alma e

personagens secundários que complementem tanto a história como o ambiente do videojogo. Existe um certo mistério, mas a falta de exploração narrativa vai deixar todos os fãs da série insatisfeitos com o resultado final. Murphy Pendleton é, no entanto, o protagonista mais interessante que a série recebeu nos últimos cinco anos. A Vatra Games conseguiu construir uma personagem humana, credível e emocionante. Não é perfeito, mas é isso que o torna especial. É interessante acompanhá-lo enquanto desce ao inferno psicológico de Silent Hill, senti-lo cada vez mais desesperado e quebrado, procurando pelas respostas que apenas ele tem. É uma personagem que reconhece os seus erros, a culpa da sua situação actual e que aprenderá a não fugir. Pena a sua história não ser tão desenvolvida como a sua personalidade, erro que acaba por danificar a nossa experiência em *Downpour*.

Graficamente, *Downpour* tem imensos problemas. *Slowdowns*, erros nas texturas, *pop-ups* constantes e um motor de jogo que começa a demonstrar a sua idade, o mundo de Silent Hill é desinteressante e sem o refinamento que uma série do seu calibre merece. Parece um projecto ainda em construção, desenvolvido à pressa e com um orçamento baixo. Custa-me estar perante um jogo com problemas tão sonantes e desnecessários, que quebram por

completo a nossa imersão no universo peculiar de *Silent Hill*.

A direcção artística é igualmente desinteressante. Silent Hill é uma cidade genérica, sem os elementos que a tornavam tão especial nos primeiros títulos. Falta a loucura, a demência e a



paranóia, características importantes que desapareceram nos últimos jogos da série. Silent Hill é uma cidade como as outras, sem mistério ou horror, apenas normal. O desenho dos novos monstros é, por falta de uma palavra melhor, horrível. Não existe uma ideia clara do significado narrativo dos monstros ou do seu papel no universo do jogo, para além do típico "matar o protagonista". Em *Silent Hill 2*, todos os inimigos eram representações da psique quebrada e confusa de James, reflectindo os seus medos e incertezas. Em

***Downpour* não tem uma história má, mas sim genérica.**

Downpour, os monstros são extremamente básicos e sem conotações que os transformem em seres aterrorizantes ou perturbadores. Não consigo compreender esta falta de estruturação no ambiente geral de *Downpour*, que cria falhas graves na experiência.

O Otherworld está presente em *Downpour*. Este "outro mundo" é a manifestação do mal inerente da cidade de Silent Hill, quebrando a nossa realidade e transformando-a. É um ponto positivo na direcção artística, mas não consegue desenvolver um ambiente forte e sinceramente assustador. É um pouco repetitivo, aparecendo sempre no final de cada um dos níveis, obrigando-nos a fugir de uma esfera vermelha que nos quer matar. É um melhoramento da mecânica

utilizada em *Shattered Memories*, mas igualmente desinteressante e aborrecida. Cansa rapidamente e, em vez de ser uma mudança satisfatória na jogabilidade, é apenas um transtorno, obrigando-nos a repetir as mesmas acções vezes e vezes sem conta.

Silent Hill: Downpour não apresenta grandes problemas a nível da jogabilidade. Há uma enorme aposta na tensão, na construção de situações em que somos obrigados a fugir, desenvolvendo um sistema de combate propositadamente imperfeito. As lutas em *Downpour* são desinteressantes, mas servem a narrativa, demonstrando Murphy como um homem que faz tudo para sobreviver, mas que não tem qualquer controlo sobre armas. Existem, no entanto, situações onde o combate fica frustrante e entediante a um ponto em que fugir é a opção, não por causa da dificuldade, mas pela falta de construção de situações mais interessantes. Armas destrutíveis estão presentes no jogo, mas funcionam melhor aqui, felizmente, que em *Origins*, ajudando na tensão pretendida dos combates. Temos, pela primeira vez em *Silent Hill*, missões secundárias. Espalhadas pela cidade, encontramos várias *side-quests* que aprofundam o ambiente do jogo e aumentam a sua longevidade. Infelizmente, fiquei um pouco desapontado por não terem aproveitado esta oportunidade para desenvolverem a história de *Downpour*. Senti que estava apenas a distrair-me da história principal do que a fazer algo com significado, que me ajudasse a compreender *Silent Hill*. São missões opcionais, é óbvio que a sua





função é a de tornar o jogo mais rico em termos de jogabilidade, mas gostava que a Vatra aproveitasse esta mecânica para criar situações memoráveis.

Devo admitir que me diverti a completar as missões secundárias de *Downpour*. Apesar de não desenvolverem a história, são uma mecânica divertida que traz uma maior vida à cidade de Silent Hill. Tenho de dar valor quando a jogabilidade consegue encontrar um meio-termo apetitoso, mesmo que não seja explorado e apresentado até às suas potencialidades. Tinha imensas dúvidas sobre as missões secundárias, mas funcionam como divertimento puro. Pena serem tão descartáveis quando pensamos em *Downpour* como um todo. Daniel Licht é o novo compositor da série, substituindo o lendário Akira Yamaoka. Licht não consegue criar as sonoridades estranhas e desconfortáveis de Yamaoka, ressentindo-se na experiência de *Downpour*. A banda sonora, apesar de experimentar novos elementos, apostando mais em composições com guitarra, acaba por ser muito leve, não conseguindo captar e reforçar os momentos mais fortes da história.

Downpour não é assustador. Todos os seus problemas não se destacariam se o jogo fosse sinceramente aterrorizante.

Nenhum dos outros *Silent Hill* é perfeito, mas são perturbadores. Sentimos medo em abrir uma porta porque tememos o que possa estar do outro lado. Estamos constantemente inseguros, perdidos e aterrorizados, mas ao mesmo tempo completamente embrenhados no mundo distorcido de *Silent Hill*. *Downpour* é aborrecido e previsível. Nenhum dos estúdios ocidentais consegue compreender a alma de *Silent Hill* e o que o torna tão especial. Nos últimos cinco anos temos recebido imitações baratas de pouca imaginação. *Silent Hill: Downpour* é um passo no caminho certo, apresentando uma personagem mais humana e melhorias na jogabilidade, mas continuando com um ambiente extremamente fraco e uma história que acaba por ser desinteressante. Não sei qual será o futuro da série, mas por mais que me custe, sinto que talvez esteja na altura de fechar as cortinas e dar este espectáculo mórbido como finalizado. Se *Downpour* for o último capítulo, devo admitir que podíamos ter acabado com muito pior.

» High Score

Longevidade	7
Jogabilidade	7
Gráficos	6
Som	6
Total	7

Em resumo



Personagem principal, missões secundárias.



Pouco assustador, direcção artística desinteressante.

Alternativas

Silent Hill 2, Project Zero II: Crimson Butterfly, Dead Space 2.

SYMPHONY



Por André Santos

» Sistema: PC
» Ano: 2012

E se a banda sonora de um jogo fosse apenas composta por músicas da nossa eleição? Interessante... foi o que pensei quando li a *sinopse* de *Symphony*, o novo *mouse-shooter* – bem ao estilo do “velhinho” *Space Invaders* – da Empty Clip Studios sediada nos Estados Unidos e recentemente premiada nas categorias *Technical Achievement* e *Gamestop Pc Digital Download Award* no “*Indie Game Challenge*”. *Symphony* vive assim a partir de dois conceitos-chave: a nossa música cria o jogo e cada faixa musical representa um nível. A ideia é extremamente aliciante – quantos de nós já não desejaram jogar determinado título a ouvir as nossas bandas predilectas – e visualmente é um espectáculo de cores

e movimento, além de custar apenas 6,99€ (Steam). Mesmo que o utilizador não tenha uma grande discografia à disposição para o jogar, este já vem acompanhado com vinte e um títulos, de diferentes artistas e géneros, desde solos de piano, a *trance*, *dance music*,

A lista de músicas pode ser totalmente escolhida pelo jogador e a base de dados discográfica por nós criada é praticamente ilimitada.

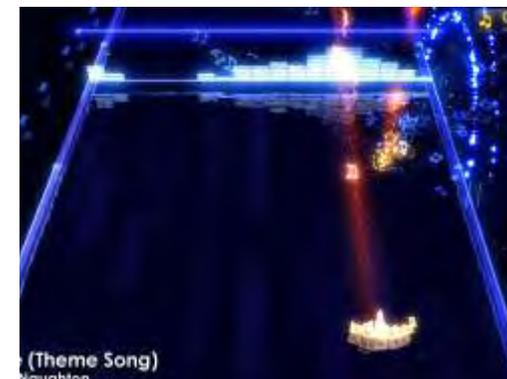
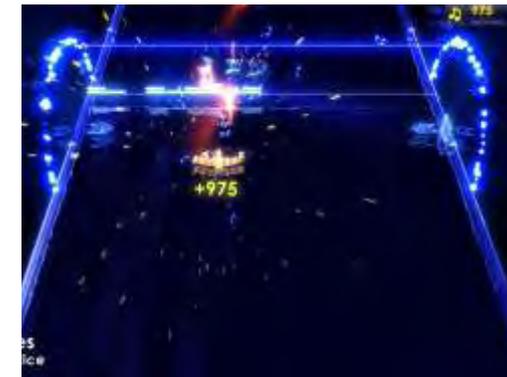
etc..

A história, apesar de curiosa, serve mais para complementar do que

propriamente guiar o jogador. Contudo, há que reconhecer o esforço dos criadores em arranjar um contexto que ajudasse à nossa inserção, bastante simples mas muito eficaz. A nossa música é alvo de um ataque por uma misteriosa entidade que a corrompe e é nossa missão salvaguardá-la. Para isso temos à disposição uma nave, passível de ser equipada com os mais variados itens, com a qual combatemos os *bosses* sub-alternos desse ser malévolo e tentamos libertar a *Symphony of Souls*. A lista de músicas pode ser totalmente escolhida pelo jogador e a base de dados discográfica por nós criada é praticamente ilimitada.

Cada música irá gerar um nível que varia a sua intensidade/ dificuldade conforma a sua batida ou ritmo. Esta “adaptação”, no que respeita à programação, está exemplar e independentemente da música podem sempre esperar partes difíceis pois o jogo consegue ajustar-se ao que está a ser tocado. Esta exigência varia no número de inimigos que temos de destruir, na velocidade com que estes se deslocam ou até mesmo nos movimentos que fazem, aproximando-se por vezes em demasia da nossa nave, entre outros. Dentro do nível em si o ritmo origina três dificuldades distintas – evidenciadas pelo que estamos a ouvir, claro, e pelas cores de fundo: a azul para músicas mais calminhas, a tonalidade roxa para mais movimentadas e vermelho para os momentos mais intensos, bem ao estilo de DJ Tiesto e não só. Podemos movimentar a nave para os lados, para trás e para a frente, mas sempre com a mesma na posição vertical, o que por vezes dificulta o disparo devido ao

posicionamento dos alvos. A movimentação desta é quase sempre bastante fluida e serena. “Morrermos” não é propriamente um problema, visto que temos vidas infinitas, mas perdermos grandes quantias de “*inspiration*” – que se consegue com a destruição dos opositores – já é bastante doloroso! É esta “*inspiration*” e posteriormente os *kudos*, que nos permitem reparar a nave – quando por exemplo sofremos embates com adversários, que resultam em perdas parciais ou totais do veículo – bem como adquirirmos apetrechos ou simplesmente melhorá-los. Cada música contém um item para desbloquearmos que surge no final de cada *round*. Com estes podemos personalizar o nosso veículo espacial e inclusive fazer *upgrades*. Simultaneamente vamos também desbloqueando níveis de dificuldade mais exigentes. Os referidos itens vão desde armas a características da nave e são atribuídos aleatoriamente. Porém o processo de actualização do bólido é algo complicado e requer habituação. O mesmo também não oferece a liberdade de personalização desejada, pois cada *upgrade* fica directamente associado à música, o que, no meio de uma vasta lista de canções, torna-se difícil memorizar qual delas permite ou não melhorar. A curva de dificuldade é bastante exigente e, aquilo que no início aparenta ser simples, facilmente se transforma em desafios quase impossíveis de atingir. São seis níveis pelos quais temos que navegar, com nomes bastante apropriados e que vão desde: *pianissimo*, *mezzo-piano* a *fortissimo*.





***Symphony* é vítima de algumas desafinações. Visualmente é apelativo, sem dúvida, mas fica frequentemente sobrecarregado de informação, sendo que é imensamente difícil perceber o que está a acontecer no ecrã.**

Mas *Symphony* é vítima de algumas desafinações. Visualmente é apelativo, sem dúvida, mas fica frequentemente sobrecarregado de informação, sendo que é imensamente difícil perceber o que está a acontecer no ecrã. Tal resulta em mortes estranhas e igualmente frustrantes. Alguns projectéis lançados pelos inimigos nos excertos mais movimentados são exactamente da cor do cenário, o que também não ajuda nada. Da mesma forma, nos momentos mais intensos do jogo, por vezes parecem existir “quebras” (bloqueios) momentâneos, que normalmente acabam em destruição da nave, sem que o jogador tenha feito nada para tal. Apesar de ser um título que não ocupa grande espaço na máquina, é consideravelmente exigente no que concerne aos recursos desta, obrigando mesmo e quase sempre a activação da ventoinha. Também os menus, numa primeira vez, são algo complexos de gerir, e requerem alguma habituação ao estilo. Por

outro lado a banda sonora que acompanha estes é bastante agradável. Da mesma forma é impressionante as várias possibilidades de tipo de ficheiros de som que podemos importar. Porém o jogo apresenta a limitação na duração da música, reproduzindo apenas as que estão compreendidas entre 1m30s e 10min. Os efeitos sonoros são o habitual, mas gostava que fosse possível eliminá-los por completo e jogar apenas com a música escolhida. Apesar de não se fazer acompanhar por um modo *multiplayer*, é um título imensamente agradável e que garante largas horas de entretenimento. Sim, é verdade que não deixa de ter algumas arestas para limar mas no seu todo é uma muito boa surpresa a todos os níveis e uma excelente opção a ter em conta. Se quiser jogar um título acompanhado das suas músicas favoritas, *Symphony* é sem qualquer sombra de dúvida imperdível.

» High Score

Longevidade	8
Jogabilidade	7
Gráficos	8
Som	7

Total **8**

Em resumo



Músicas vs Níveis criados; Jogabilidade viciante; Aceita a maioria de tipos de ficheiros de som.



Demasiada informação nos níveis mais complexos que dificulta a percepção; Sistema de upgrades confuso.

»ReTro



DIVINE DIVINITY

Por *Tiago Lobo Dias*

» Sistema: PC
» Ano: 2002



Estava eu a verificar as pechinhas que o *Steam* tem para venda, quando deparei com este jogo por €4,99. Lembrava-me bem do nome mas nunca o tinha testado, já lá vão 10 anos desde o seu lançamento.

Chamou-me à atenção um pequeno vídeo promocional em que aparecem várias pessoas a serem entrevistadas sobre a sua experiência com o jogo e depois o que acham sobre a reedição passada uma década.

O vídeo é simples, mas a parte sobre a dita reedição fez um clique qualquer na minha cabeça; numa sequência aparece um dos entrevistados a dizer "Mas porquê? Porque que é que reeditaram isso? Devia ser proibido!" O tipo estava completamente arrasado com a notícia pois tinha conseguido largar o jogo 10 anos atrás e agora aí estava ele de novo, e o medo de ficar de novo "agarrado" era muito.

Qualquer coisa ali me despertou a curiosidade e me levou a ir ler um pouco sobre este título.

O género é RPG passado numa época

medieval e ambiente tipo *Senhor dos Anéis*. Temos as raças dos humanos, Orcs, Elfos, Imps, Lizards, Dwarves entre outras. Os gráficos e som estão bons, com mapas enormes e história complexa, o preço era baixo. Promete, pensei eu. Já com a decisão tomada de o comprar ainda reparo que ficou dentro do top 100 de sempre pela *PC Gamer*. Depois de um *download* muito rápido, o *Steam*, pelo menos para mim, está cada vez melhor, lancei-me de cabeça no jogo numa altura que ainda estava de férias e tinha umas boas horas por dia. Primeiro contacto,

De sublinhar que qualquer um dos tipos de cenário é gigantesco. A área total de jogo à superfície é enorme, bem como os undergrounds, e mesmo as casas, algumas em forma de castelo ou fortaleza

simples, a história é apresentada de uma maneira *soft* e os controlos são fáceis de entender. Podemos escolher

entre *Warrior*, *Mage* e *Survivor*. O primeiro, como é óbvio, mais vocacionado para dar pancada via armas convencionais, o 2º via magia e o 3º será mais ou menos um meio-termo. Apesar de escolhermos um ou outro podemos sempre desbloquear os tradicionais *skills* de qualquer um deles. A diferença inicial é que cada boneco está mais vocacionado para a nossa escolha, mas ao longo do jogo pode adquirir qualidades dos outros, digo “pode” mas a realidade é que temos mesmo de o fazer.

Passando a fase da escolha do boneco, acabei por optar por *Warrior*, não sei, mas o campo da magia sempre me pareceu algo mais para meninos, com feitiços e magias... eu é mais espadas e machados, tive que ir para o mais másculo, mas, além de escolher o tipo de boneco, temos também que optar por Homem ou Mulher, e, fui para mulher... pronto lá se foi a virilidade. Não, nada disso, optei pela mulher porque o jogo é longo e é mais agradável olhar para ela que para ele, nada mais...

Bom, continuando, que isto iria dar pano para mangas... o jogo em si é um RPG puro da velha escola. A vista é isométrica fixa, sem rotações de cenário, com as zonas que ainda não visitámos fechadas com o tradicional “nevoeiro preto”, que se vai abrindo conforme vamos andando. O cenário tanto é em campo aberto como dentro de casas e nos típicos subterrâneos. De sublinhar que qualquer um dos tipos de cenário é gigantesco. A área total de jogo à superfície é enorme, bem como os *undergrounds*, e mesmo as casas, algumas em forma de castelo ou fortaleza, são

também bastante grandes.

O sistema de navegação e interacção é todo feito via rato em *point'n'click* menos o inventário em *drag&drop* mas temos também *shortcuts* para teclado. O botão de pause permite seleccionar opções enquanto o jogo permanece parado. Muito útil em batalha.

Sobre o inventário, podemos apanhar praticamente tudo o que nos aparece, (desde que tenha um tamanho aceitável) e está dividido por armadura, armas, feitiços, poções e objectos. Quase tudo o que está disponível para apanhar pode também ser vendido. Este RPG, como tantos outros, possui um sistema de *skills* que vamos desbloqueando consoante o nível de experiência adquirido. Temos também pontos para distribuir por força, agilidade, inteligência e constituição.

Quanto às também habituais *quests*, temos as que fazem parte do enredo principal (*plot*), e as *side quests*. O que está muito bem feito é que todas acabam por se relacionar um pouco, dando força à história e ao desenrolar da narrativa. A maneira como nos aparecem é elegante, não dando a entender em muitos casos se a *quest* é obrigatória ou secundária, e apenas quando as acabamos é que vemos se dá acesso a um novo ou então se fica por aí mesmo. O não saber que tipo de *quest* é leva a que tentemos acabar todas.

A dificuldade em acabar o jogo é elevada, não que a jogabilidade seja difícil ou os combates complicados, não, não é isso, o problema é que o jogo é enorme, os mapas são gigantescos (cerca de 20.000 ecrãs), e é muito fácil ficar alguma coisa por fazer, e





nem digo *quests* por acabar, mas sim por descobrir/iniciar. Para descobrir algumas é mesmo necessário ler tudo o que nos aparece, diálogos e livros, e não são poucos. E acabam por ser estes objectivos paralelos que nos dão o melhor armamento e preparação para os confrontos finais. Musicalmente era difícil pedir mais, a banda sonora composta por Kirill Pokrovsky é de elevada qualidade, com muitas composições presentes ao longo do jogo e sem terem um género musical mais predominante. Encontramos de instrumentação mais clássica, até aos instrumentos mais modernos e com ritmos mais fortes.

Os efeitos sonoros são também muito bons, temos os diálogos principais com discurso digitalizado, enquanto os secundários ficam só pelas legendas, (era complicado ter falas para todos os diálogos, mais ainda com a quantidade que este jogo tem). A nível sonoro a nota é mesmo muito alta.

O grafismo é bom sem deslumbrar, de um modo geral predominam tons mais pastel, sépia e baços, com alguma ausência de cores brilhantes. Possui algumas *cutscenes*, sempre feitas com o próprio cenário, tirando a *intro* e uma *cutscene* a meio que são animações fora do cenário de jogo. Temos aqui um grande RPG, arrisco

a dizer, um dos melhores de sempre. Mas, atenção, este jogo é mais virado para jogadores que gostam de aventura gráfica e de RPGs mais parados. O combate aqui presente é simples e não é tão envolvente como em outros títulos. Passamos muito tempo sem lutar, embora apareça sempre qualquer coisita para dar uma traulitada, mas os verdadeiros desafios militares são mais espaçados. Nalgumas zonas mais populacionais ficamos muito tempo a dialogar e a interagir com objectos em *side quests*, por vezes faz lembrar as aventuras de *point'n'click*. Tal como o Ron Gilbert nos dizia (ver edição anterior) “o género aventura foi um pouco diluído em outros géneros de jogos”, um deles, o RPG. Este é um bom exemplo disso mesmo.

Divine Divinity é um excelente jogo com muito foco na história, com uma boa dose de humor, que requer alguma paciência para o assimilar na totalidade. É um jogo recheado de detalhes, muitos, e estes fazem toda a diferença.

» High Score

Longevidade	10
Jogabilidade	9
Gráficos	9
Som	9

Total **9**

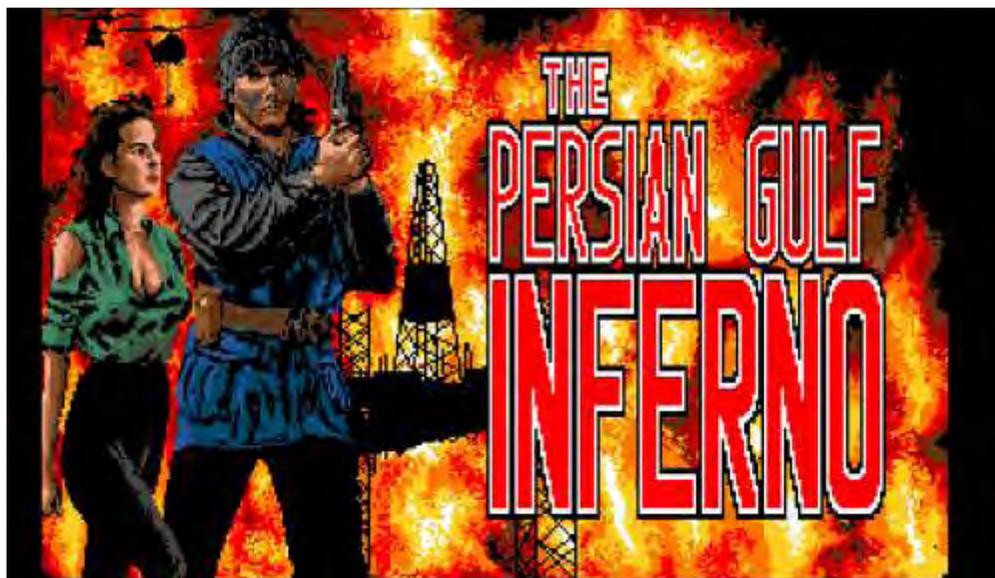
Em resumo

+
Gráficos e som de grande nível, tamanhos dos mapas.

-
Nada a apontar.

Alternativas

Diablo II.



THE PERSIAN GULF INFERNO

Por Daniel Martinho

» Sistema: AMIGA
» Ano: 1990

O mundo está novamente ameaçado. Aliada a uma grave falta de petróleo está a crescente má relação entre as super potências mundiais, resultando na cada vez mais possível falta de energia fatal ou catástrofe nuclear (ou ambos). E, para piorar uma já gravíssima situação, um grupo de terroristas

apoderou-se de uma refinaria no Golfo Pérsico, fazendo reféns todos os seus funcionários e colocando uma bomba nuclear que explodirá se as suas exigências não forem cumpridas. Obviamente que as coisas não iriam ficar assim por muito tempo e foi imediatamente enviada uma equipa de comandos com as tarefas de desarmar

a bomba, neutralizar/capturar os terroristas e libertar todos os reféns, todas a serem cumpridas por esta ordem. Mas, infelizmente, o helicóptero que transportava a equipa sofreu um acidente e caiu, tendo morrido quase todos os seus tripulantes. Quase todos, pois sobrevivemos nós. Um único soldado. Com um punhado de equipamento que conseguimos resgatar, com 35 minutos apenas para cumprir a missão e salvar o mundo...

O tempo é pouco e há muito por onde explorar. Durante esse tempo, teremos que libertar seis grupos de reféns, encontrar e desactivar a bomba. O tamanho da refinaria não ajuda em nada. São vinte pisos e o *layout* vai obrigar-nos a desenhar um mapa se quisermos avançar no jogo, mas para o desenhar, iremos necessitar de passar muitas horas em frente ao jogo. Muitas, mesmo!

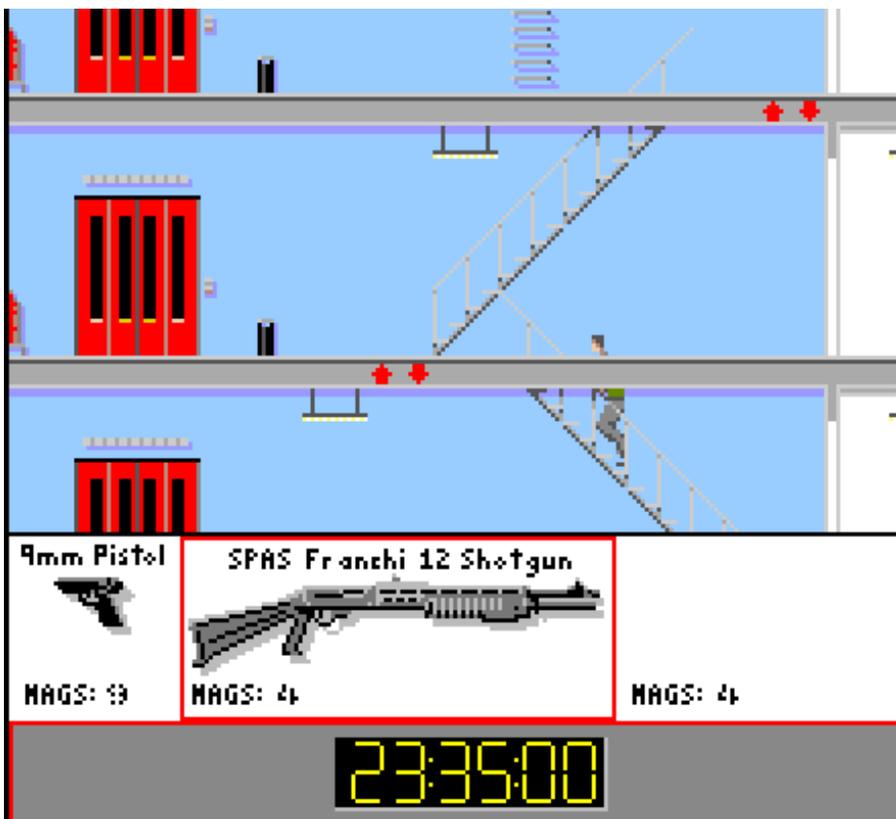
Combater os terroristas é relativamente fácil já que a grande maioria está colocada em posições fixas, pelo que basta apontar no mapa onde os vemos e, da próxima vez que por lá passarmos, noutra jogada, é uma questão de estarmos preparados para eles. Mesmo assim, há uns poucos que aparecem aleatoriamente no jogo e é com esses que temos de ter cuidado, ainda por cima por só estarem visíveis se estiverem no mesmo piso que nós e apanham-nos por completo de surpresa. Mesmo assim, quando somos confrontados com um, ele dá uns gritos

quaisquer em árabe antes de atacar, o que nos dá tempo para nos prepararmos e dispararmos primeiro. Todos eles estão armados com metralhadoras automáticas, pelo que o nosso tempo de reacção, aliado ao tipo de arma que levamos naquele momento, é tido em conta para o quão rapidamente o eliminamos, de modo a impedir que dispare sobre nós. Este factor, aliado a uma banda sonora característica de filmes de *suspense*, obriga-nos a estar em stress e alerta constantes.

No início, apenas levamos connosco uma pistola de 9mm e um par de explosivos, mas uma exploração cuidadosa das portas levar-nos-á a obter armas mais potentes. Escondida

Com um punhado de equipamento que conseguimos resgatar, com 35 minutos apenas para cumprir a missão e salvar o mundo...

algures atrás de uma porta está uma caçadeira e uma *uzi*, por exemplo, mais à frente. A troca de armas em determinadas alturas é fundamental para a nossa sobrevivência, já que umas são mais aconselhadas para determinadas situações que outras. A pistola é rápida, mas são precisos dois tiros certos para o inimigo cair, mais o tempo que levamos a levantar os



Os gráficos, não sendo polidos, lembram um pouco o estilo de gráficos dos clássicos, *Prince Of Persia*, *Another World* e *Flashback*, com animações e efeitos engraçados.

braços para apontar. Já a caçadeira, por exemplo, basta-lhe um tiro certeiro para deitar ao chão um ou mais terroristas, mas o tiro tem de ser mesmo certeiro, já que o tempo de *reload* é quase sempre demasiado e fatal. Já a *uzi* é rápida e é a mais aconselhada para o uso "normal", durante o jogo, mas é faminta em munições, que são sempre escassas.

Tendo em conta que o jogo tem origens alemãs (e eles são muito restritivos em termos de censura nos jogos), *Persian Gulf Inferno* é um jogo bastante realista. Os terroristas, quando são abatidos, são-no de uma maneira um pouco *gore*, com os respectivos cérebros a serem espalhados no chão (quando são atingidos na cabeça) ou com as tripas a escorrerem pelo estômago (quando atingidos na barriga) e sempre a serem projectados com a força do impacto das balas a entrar nos seus corpos.

Os gráficos, não sendo polidos, lembram um pouco o estilo de gráficos dos clássicos *Prince Of Persia*, *Another World* e *Flashback*, com animações e efeitos engraçados. Uma banda sonora que incita à pressão e ao stress

constante do jogo torna-o numa experiência semelhante aos filmes policiais do estilo dos *Bourne*. O único ponto menos é mesmo o tamanho da labirintica plataforma, mas que não se torna realmente num verdadeiro desafio se tivermos a paciência de desenhar um mapa. Aí, o jogo faz-se quase de olhos fechados. *Persian Gulf Inferno* é um jogo de acção bastante interessante que mostra como deveriam ter sido os jogos dos filmes *Die Hard* nos computadores da altura.

» High Score

Longevidade	7
Jogabilidade	8
Gráficos	7
Som	8
Total	8

Em resumo



Adrenalina constante.



Com mapa, o jogo é facilimo.

Alternativas

Prince Of Persia.

ALEX KIDD

in the Miracle World

Por Ivo Leitão

» Sistema: Master System
» Ano: 1986



1986 foi o ano que marcou o lançamento da Sega Master System em território ocidental. Era uma época ainda apanhada de surpresa pelo enorme sucesso que *Super Mario Bros*, lançado um ano antes, teve na consola rival. Foi um jogo absolutamente revolucionário, como certamente todos nós sabemos, e impulsionou o subgénero de jogos de plataforma e o conceito de mascotes para um outro nível. Era uma altura em que praticamente todas as desenvolvedoras tentavam mimetizar o sucesso de *Super Mario Bros*, criando vários jogos de plataformas com o mesmo conceito. A Sega não poderia ficar atrás, até porque até então a Master System recebia apenas conversões algo pobres de jogos *arcade*, uns conhecidos, outros nem por isso. A par de *Opa-Opa* de *Fantasy*

Zone e, noutros moldes, *Wonder Boy*, *Alex Kidd* foi das primeiras tentativas da Sega de arranjar uma mascote que cativasse o público para a sua consola. *Alex Kidd in Miracle World* foi o

A par de *Opa-Opa* de *Fantasy Zone* e, noutros moldes, *Wonder Boy*, *Alex Kidd* foi das primeiras tentativas da Sega de arranjar uma mascote que cativasse o público para a sua consola

primeiro jogo a ser lançado com a personagem e acabou por ser o mais popular. É um jogo de plataformas claramente inspirado em *Super Mario*

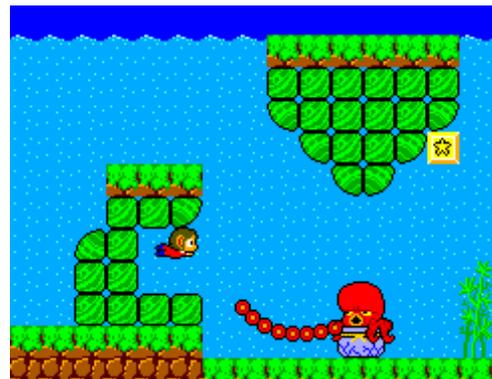
Bros. mas com uma série de pequenos "twists" que lhe davam um cunho mais original.

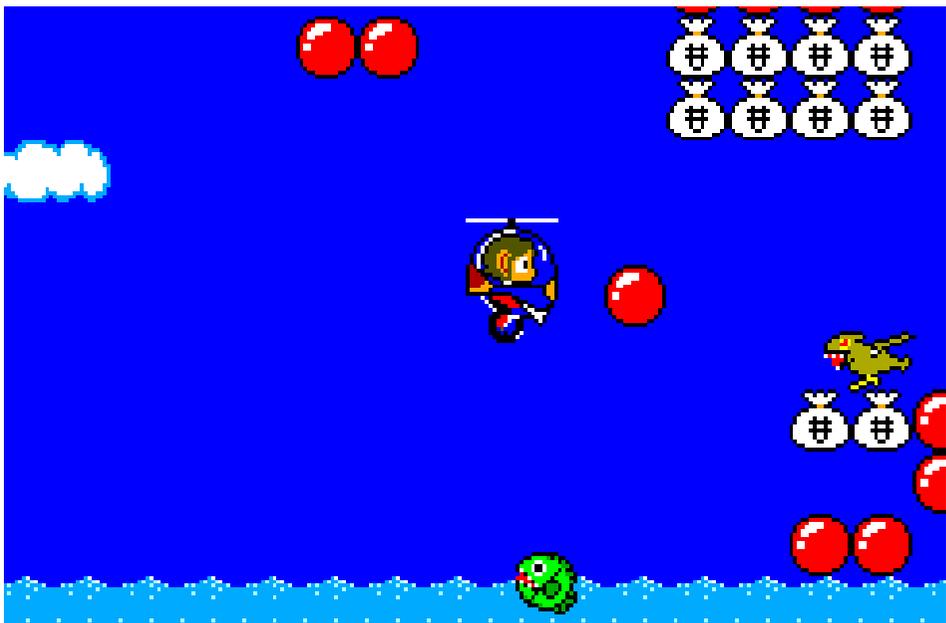
A história, embora não envolva o resgate de princesas indefesas, não anda muito longe do típico. Alex Kidd é um príncipe do planeta Aires, que se encontra com a missão de salvar a terra de Radaxian de um poderoso tirano. Ao invés de saltar em

Ao invés de saltar em cima dos inimigos como o seu rival canalizador, Alex Kidd é na verdade um mestre da arte "Shellcore"

cima dos inimigos como o seu rival canalizador, Alex Kidd é na verdade um mestre da arte "Shellcore", uma técnica que lhe permite ter força sobre-humana nos seus punhos, capaz de partir pedras. Os níveis progridem de várias formas: ao invés de apenas existir um *scroll* para a direita, como é habitual em quase todos os *platformers* da época, aqui existem níveis com *scrolling* em todas as direcções. Espalhado pelos 17 níveis estão diversas rochas que podem ser quebradas com os punhos de Alex, assim como uma panóplia de inimigos. Super Mario tem moedas que pode colecionar, em *Alex Kidd* existem sacos de dinheiro. Não quero com isto

fazer uma comparação presunçosa, mas a verdade é que o sistema monetário de *Alex Kidd* tem outros usos. Em vários níveis existem lojas que podemos visitar e gastar o dinheiro para comprar preciosos *power-ups* que ajudam e muito a terminar alguns determinados níveis. Nesses *power-ups* estão incluídos veículos como uma moto suficientemente poderosa para avançar no nível partindo as rochas, ou um pequeno helicóptero a pedais que permite voar. Mas, sendo um jogo totalmente *old-school*, basta tocar num inimigo que perdemos logo o veículo, ou uma vida, se estivermos a "andar a pé". Espalhados nos níveis estão também outros blocos com pontos de interrogação. Estes tanto podem ser bons, dando-nos um poderoso anel que permite atacar inimigos à distância, ou libertar poderosos inimigos que atormentam constantemente o pobre Alex Kidd. Outro aspecto invulgar é a forma como as lutas com os *bosses* se procedem. Ao invés de lutas épicas como os restantes videojogos, aqui temos de os derrotar com o desporto nacional de Aires: o jogo da Pedra-Papel-Tesoura. Vencer estas batalhas inicialmente é uma questão de pura sorte, mas mais tarde temos a possibilidade de encontrar um item secreto que permite ler os pensamentos dos *bosses*, antecipando as suas jogadas e permitindo ao jogador que aposte na jogada certa. *Alex Kidd* apresenta uma jogabilidade interessante e sem grandes falhas, contudo não deixa de ser um jogo difícil, pois lá para a frente a dificuldade aumenta drasticamente. Apresentando imensas secções é





Este *Alex Kidd* é um jogo que recomendo a todos os fãs de jogos de plataforma, é na minha opinião um dos melhores na década de 80

necessária uma precisão cirúrgica nos controlos para ser-se bem sucedido. A nível de controlos o defeito que posso apontar é o facto de trocarem o botão de salto e de ataque, face à “norma estabelecida” pelos outros jogos de plataformas da época. Isso e o efeito de inércia não ser tão suave como em *Super Mario Bros.*, contribuindo para a elevada dificuldade do jogo. Graficamente, e tendo em conta que estávamos em 1986, *Alex Kidd* cumpre muito bem o seu papel, apresentando níveis com temas variados e sempre com cores vivas, mostrando nitidamente a superioridade gráfica da 8bit da Sega face à sua maior rival. Já a nível de som, o campo que sempre foi o calcanhar de Aquiles da Master System, o jogo apresenta algumas músicas bem *catchy*, como a música título, contudo poderia haver uma maior variedade nos temas, que acabam por se tornar um pouco repetitivos. Este *Alex Kidd* é um jogo que recomendo a todos os fãs de jogos

de plataforma, é na minha opinião um dos melhores na década de 80, apresentando um desafio muito interessante para quem tiver paciência, e alguns detalhes na jogabilidade que a meu ver tiveram o seu quê de inovador. Não ter uma Master System não é problema, pois versões digitais encontram-se para download na Wii, PS3 e X360. Infelizmente os restantes *Alex Kidd* seguiram por rumos completamente diferentes, sendo jogos medíocres. A excepção fica para o *Alex Kidd in the Enchanted Castle*, um dos primeiros jogos da Mega Drive, que apresenta conceitos semelhantes a este. Num patamar diferente está também o *Alex Kidd in Shinobi World*, o último da série, tendo saído para a Master System. A jogabilidade já é mais tradicional e é também um jogo interessante, mas essa história fica para outra ocasião.

» High Score

Longevidade	8
Jogabilidade	7
Gráficos	8
Som	8

Total **8**

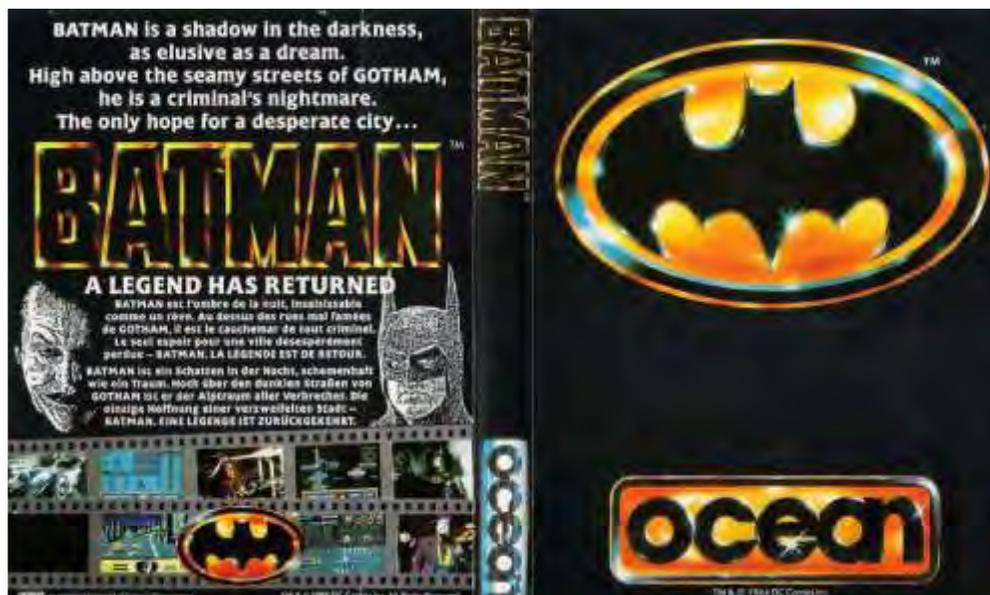
Em resumo



Apresenta conceitos interessantes, pouco vistos na época.



Os controlos poderiam ser mais refinados, tornando o jogo ainda mais difícil.



BATMAN THE MOVIE

Por Gonçalo Neto

- » Sistema: ZX Spectrum 128K
- » Ano: 1989

Com *The Dark Knight Rises* a fazer estragos no cinema, que melhor altura para relembrar o filme (e o jogo) que deu início ao fascínio de Hollywood pelo cavaleiro das trevas? Antes de Christopher Nolan e Christian Bale, houve Tim Burton, Michael Keaton... e Jack Nicholson.

Em 1989, o filme do *Batman* foi o grande fenómeno da cultura de massas a nível mundial. Um sucesso estrondoso que demonstrou que era possível criar um filme "sério" do homem-morcego, longe da sensibilidade *kitsch* da série dos anos 60. Pela mão de Tim Burton, *Batman* rompeu todas as expectativas, e deu início a uma história de amor de Hollywood com o herói da DC que só viria a azedar 8 anos mais tarde, pela

mão de Joel Schumacher, e de um George Clooney com mamilos de borracha. Mas essa é outra história. A britânica Ocean Software tinha já alguma experiência em adaptar filmes de Hollywood para formato jogo. Na esteira de jogos como *Rambo* (1985),

Com uma interessante mistura de géneros, jogabilidade viciante e altos valores de produção, Robocop foi o lançamento da Ocean a gozar de maior sucesso comercial até ser lançado Batman: The Movie

Highlander (1986) e *Platoon* (1988), tinha tido um *hit* estrondoso com a adaptação de *Robocop* (1988) para

microcomputadores. Com uma interessante mistura de géneros, jogabilidade viciante e altos valores de produção, *Robocop* foi o lançamento da Ocean a gozar de maior sucesso comercial até ser lançado *Batman: The Movie*. A Ocean capitalizou o prestígio e a experiência de *Robocop* para criar uma experiência de jogo variada e cinematográfica que desse asas ao sonho de encarnar o papel de *Batman*. Porém, não foi a primeira vez que a Ocean se atirou ao herói da DC. Já em 1986 tinha lançado um jogo de aventura com perspectiva isométrica chamado simplesmente *Batman*, e em 1988 voltou a tentar a sua sorte com uma aventura inovadora chamada *Batman - The Caped Crusader*. Mas com *Batman: The Movie*, a Ocean gozou ao máximo o estatuto privilegiado que as relações com a Warner Bros. lhes proporcionou, e criou um jogo de viria a ser considerado, a par do filme, como a primeira experiência "a sério" de *Batman* no universo dos microcomputadores. O jogo foi lançado para uma série de plataformas, com variados graus de espectacularidade, mas é numa plataforma mais limitada como a do ZX Spectrum que toda a genialidade dos programadores brilha. *Batman: The Movie* não só tinha bons gráficos e uma jogabilidade fluida e variada, como também impressionava pelo aspecto sonoro. Na versão para 48k, o jogo não tinha música, mas na versão para 128k a banda sonora é irrepreensível. Não seria Danny Elfman e o seu famoso *Batman Theme* a dar o mote ao jogo, nem as excêntricas melodias que Prince criou para o filme, mas sim novas composições para

cada um dos 5 níveis do jogo. Tal como *Robocop* um ano antes, a jogabilidade de *Batman: The Movie* varia de nível para nível. Começamos na Axis Chemicals, controlando Batman ao estilo de um *beat'em up platformer*. Armados com os famosos *batarangs* e com uma *batrope* que nos permite balançar e ascender a plataformas mais elevadas, este nível recria de modo irrepreensível uma das sequências mais famosas do filme. Desde logo fica patente que este jogo não é fácil, e é preciso muita destreza para escapar aos muitos obstáculos que vamos encontrar. A fórmula não é a do "ir sempre em frente a disparar", mas sim a de evadir os ataques dos nossos inimigos para depois os aniquilar com um golpe certeiro. É uma abordagem que tem tudo a ver com o personagem, e que os novos jogos da Rocksteady Studios baseados no *Batman* também utilizam com mestria. No final do nível, num momento surpreendentemente fácil, derrotamos Jack Napier, que cai num tanque de ácido para renascer como *The Joker*. No segundo nível controlamos o *Batmobile*, usando um gancho para nos ajudar a fazer as curvas da estrada numa fuga vertiginosa pelas ruas de Gotham em direcção à *Batcave*. Não será o melhor momento do jogo, mas não deixa de ser compreensível que a Ocean tenha querido proporcionar aos jogadores a oportunidade de conduzir o carro do Batman, e a experiência, embora rápida e relativamente simples, acaba por ser refrescante. No nível seguinte temos um puzzle que nos obriga a identificar qual das combinações de produtos de cosmética causa aos incautos habitantes de Gotham





Pelos padrões de hoje, *Batman: The Movie* é um jogo breve, mas os 5 níveis com que nos brinda são mais do que suficientes para vermos vezes sem conta o emblemático ecrã inicial

City um sorriso permanente. É um momento que puxa ao lado mais cerebral de Batman e também dos jogadores. No nível quatro regressamos à condução, desta vez da *Batwing*, que tem de cortar os fios dos balões cheios de gás *Smilex* que ameaçam a parada de aniversário de Gotham City. É um nível mais interessante que o do *Batmobile*, e consegue manter-nos em linha com a história do filme. Por fim regressamos ao estilo de jogo inicial, e subimos a Catedral de Gotham em direcção ao confronto final com o *Joker*.

Pelos padrões de hoje, *Batman: The Movie* é um jogo breve, mas os 5 níveis com que nos brinda são mais do que suficientes para vermos vezes sem conta o emblemático ecrã inicial. A dificuldade é elevada, e apenas temos 3 vidas. Para além disso, cada nível é cronometrado, pelo que são precisas muitas tentativas até conseguirmos completar o jogo e viver para contarmos aos nossos amigos como

é divertido andar vestido de morcego. Os gráficos são competentes, e as animações fluídas, com um dos *scrolls* multidireccionais mais bem conseguidos da velhinha máquina da Sinclair. Se há falha, a nível visual, é mesmo o facto de, no Spectrum, o jogo ser maioritariamente monocromático, num azul minimalista que nem aquece nem arrefece.

Para quem guarda o ZX Spectrum num cantinho especial do seu coração, a Ocean Software não será desconhecida, mas para quem nunca experimentou as delícias de um 128k, *Batman: The Movie* é um dos pontos mais altos da vasta biblioteca de jogos disponíveis para esta máquina. Gotham City nunca mais voltaria a ser a mesma.

Em resumo



A recriação fiel da história do filme. A mecânica de subir com a bat-rope. A música.



A dificuldade. Poucos níveis.

Alternativas

Robocop.

» High Score

Longevidade	8
Jogabilidade	8
Gráficos	8
Som	9

Total **8**

FULL CONTACT

Por Daniel Martinho

» Sistema: AMIGA
» Ano: 1991

Enquanto era criança, o nosso herói passou toda a sua infância a observar, maravilhado, os mestres e sonhava com o dia em que iria, finalmente, entrar num dojo para ser seu aprendiz. Mas, infelizmente, a sua juventude foi marcada pelo dia em que a sua família foi marcada pelas Tríades. Após sobreviver, com bastante sorte, ao massacre de toda a sua família, por não se submeter aos caprichos e exigências dos gangues mafiosos, o nosso herói passou o resto da sua infância escondido a treinar, refugiado em templos

fechados e secretos. Tudo isto se passou há anos e, agora que o nosso herói cresceu e se tornou um homem feito, está na hora da vingança. Para isso, bastou uma inscrição num torneio de artes marciais, onde todos os principais líderes das tríades participam. Um torneio mortal. O tempo para treinar terminou. *Full Contact* é um jogo criado pela famosa *Team 7*. Apesar de ser um jogo de lutas relativamente simples, o seu principal triunfo baseia-se na sua arte gráfica e sonora lindíssimas. Sempre que um adversário é



eliminado, é-nos proposto realizar um mini-jogo, de modo a conseguirmos melhorar a nossa performance: socos / pontapés mais rápidos ou mais fortes, resistência ao dano, força, velocidade, etc... A grande variedade de inimigos também é um dos pontos fortes do jogo, que passam por homens desarmados até animais, cada um deles com um estilo e formas de combater completamente diferentes, o que torna obrigatório

conhecer as suas fraquezas e virtudes. P.S. Dão-se alvíssaras a quem reconhecer a personagem que aparece como sombra durante a fantástica apresentação inicial do jogo ;)

» High Score

Longevidade	7
Jogabilidade	9
Gráficos	9
Som	7
Total	8

Em resumo

+ Uma experiência multimédia deslumbrante que só o Amiga poderia fornecer.

- Jogo relativamente simples.

Alternativas

Street Fighter 2.

MOTO RACER

VS

MOTO RACER 3

Sistemas: PC & PC | Ano: 1997 & 2002
 Por André Santos



» **A**o celebrarmos o nosso segundo ano de existência, a minha memória “conduziu-me” para 1997 e uma das melhores prendas que recebi até então, um novíssimo jogo de motos... *Moto Racer* é um daqueles títulos intemporais e foi sem dúvida na companhia de veículos de duas rodas, numa altura em que as motos eram para mim um verdadeiro fascínio, que passei largas horas. Confesso que ainda hoje adoro “armar-me” em motoqueiro (desta feita na realidade e não no mundo virtual) mas talvez tenha sido daí que surgiu a ideia de rever dois dos mais importantes jogos da minha juventude.

Contudo, *Moto Racer* – há que dizê-lo – está longe de ser um jogo perfeito, mesmo para o final dos anos 90. Para começar o seu realismo não é propriamente brilhante. As quedas são escassas e normalmente só acontecem quando colidimos com algo durante manobras de “cavalinho”. Impactos contra adversários, muros, etc., se as duas rodas estiverem no chão, raramente originam espalhanços aparatosos. Os seus requisitos, algo inconsistentes, apresentam por vezes texturas sem grande detalhe – apesar de nas motos e muitos dos cenários existir um certo cuidado evidente. As resoluções de ecrã deixam muito (mesmo muito) a desejar, sendo apenas possível escolher entre valores demasiado reduzidos. Mas será tudo isto relevante? – Não, porque o jogo vive da condução e da sensação de velocidade que transmite. Conduzir, além de estimulante, é viciante, principalmente quando o fazemos na perspectiva de

dentro da mota. O som é outro aspecto muito positivo e genericamente adequa-se, desde o guinchar dos pneus, do gritar do motor, até aos comentários, tudo numa envolvente harmonia para o jogador.

A jogabilidade e os controlos, apesar de minimalistas, são intuitivos, e a tecla “espaço” tem a particular função de executar manobras mais radicais ou certas acrobacias em certas modalidades. Por outro lado, a curva de dificuldade é elevada e mesmo no nível mais baixo, a exigência é evidente, o que não evita a repetição de alguns eventos. Mas para quem se está a divertir, pelo menos tanto quanto eu, isso não é visto propriamente como um problema. Iniciamos todas as provas em último lugar, o que nos obriga a subir na classificação. Há um total de oito pistas (o que me parece pouco) divididas em provas todo-o-terreno ou velocidade, mas quatro encontram-se bloqueadas, sendo obrigatório alcançar um lugar nas três primeiras posições para libertar os restantes conteúdos. A partir do momento que tal seja feito, todas as pistas ficam disponíveis para a totalidade de modos oferecidos e tipos de desafios. Quatro destas pistas são direccionadas para veículos de velocidade e as restantes para *motocross* ou provas *trial*. Se por um lado esta obrigatoriedade de ficar nas três primeiras posições pode trazer alguma frustração, por outro, não deixa de ser uma forma de prolongar longevidade do jogo. Muito importante também é a escolha da mota, bem como a adaptação desta à pista. Apesar de não podermos equipar os oito bólides disponíveis é possível escolhê-los de entre quatro variáveis: aceleração, velocidade máxima, aderência e

MOTO RACER

VS

MOTO RACER 3

Sistemas: PC & PC | Ano: 1997 & 2002
 Por André Santos

travões. *Moto Racer* é acima de tudo um jogo imensamente divertido, não propriamente realista, é certo, mas com uma sensação de velocidade excepcional, que acaba por conseguir viciar mesmo os menos "moto-dependentes".

Seis anos mais tarde, e com *Moto Racer 2* lá pelo meio, surge *Moto Racer 3* disposto a melhorar e a continuar a tradição da mistura de vários estilos de competição de motas num só pacote. Mas terá sido este hiato de tempo suficiente para melhorar, ou para esquecer os seus antecessores e principalmente o primogénito? A resposta mais honesta que encontro é um convicto não. E a imagem deixada num primeiro impacto não é de todo entusiasmante. Os menus são do mais básico que existe e as configurações mais avançadas um verdadeiro inferno. Praticamente não existem opções de configuração *in-game* e alterações, como por exemplo de uma simples tecla, obriga a sair do jogo. Um início muito pouco auspicioso. Já o método de desbloqueio de pistas manteve-se, mas agora através de um sistema de pontos atribuídos dependendo do lugar que conseguimos alcançar. Mais pontos recebemos quanto melhor for a nossa posição. Ao contrário do primeiro, o grau de dificuldade foi claramente facilitado, pelo que depressa se consegue



atingir os primeiros lugares. Porém, e para quem, como eu, se queixava das poucas pistas disponíveis no primeiro, em *Moto Racer 3* existe apenas um total de 15 desafios, o que é ostensivamente pouco. Isto a somar ao facto de não ser possível executarmos *upgrades* aos veículos, bem como nenhuma das pistas permitir inverter o sentido (o que sempre duplicava a oferta) ou até alterar opções como meteorologia ou hora do dia, não beneficia em nada o jogo. Porém os circuitos existentes, frenéticos e com cenários à altura, estão seguramente muito bem conseguidos. Ao nível do *motocross* o interesse é significativo (ainda que pessoalmente não me atraia), tem curvas e saltos com fartura e a meu ver é genericamente mais completo do que o primeiro da série. No que concerne a desafios de velocidade, temos as pistas normais mas o que verdadeiramente fica na retina é a condução pelas ruas de Paris, no meio de tráfego intenso e condutores claramente suicidas (no sentido mais literal da palavra). No fim não restam muitas dúvidas e fica patente que tal como em *Moto Racer* falta um modo de carreira/ campeonato, que tanto iria potencializar a longevidade do título. É que, quando se chega demasiado rápido ao final, fica um sabor amargo e acaba sempre por saber a pouco. A jogabilidade, essa continua fiel à sensação de velocidade, principalmente nas

MOTO RACER

VS

MOTO RACER 3

Sistemas: PC & PC | Ano: 1997 & 2002
 Por André Santos



perspectivas da primeira pessoa e cada estilo tem o seu tipo de condução. Nos eventos de todo o terreno, existem vários *stunts* possíveis de executar, mas alguns são extremamente difíceis de obter devido a complexas combinações de teclas. Se se optar por um *gamepad* esta situação muda, é certo, mas muito ligeiramente.

É nas componentes técnicas que o jogo se torna mais dispar. Graficamente apresenta texturas com detalhe, o caso das motas ou dos movimentos dos pilotos que as comandam, mas no conjunto nunca consegue causar impacto. Se existe alguma área onde se denota precipitação no lançamento deste título é seguramente na componente visual, que deveria ser marcante, todavia não passa de banal. O mesmo se passa com o som. O trabalhar dos motores é fraquinho, sem presença e pouco credível. Já os sons ambientes são muitas vezes imperceptíveis e a música também não acrescenta nada de novo. Não discuto que *Moto Racer 3* no seu todo não me deixou marcas tão profundas como o primeiro. Os tempos eram outros. Contudo reconheço que me diverti imenso ao voltar a jogá-los e é esse, a meu ver, o verdadeiro objectivo desta colecção. Dentro do género são imperdíveis. O primeiro por tudo o que me fez sentir e recordar, o terceiro pela loucura que é circular a mais de 200km/h nas ruas de Paris... sem dúvida entretenimento puro!





Por *Silvia Farinha*

1.º Manga & Comic Event Algarve

Nos dias 18 e 19 decorreu em Faro o *1.º Manga & Comic Event* do Algarve. Este evento certamente foi uma lufada de ar fresco no que diz respeito ao panorama de eventos realizados no Algarve e chamou muito do público habituado a lidar com eventos como o *Iberanime* em Lisboa e no Porto.

Como o próprio nome indica, neste evento todo o universo de manga, anime, comic e videojogos estava presente sob a forma de *workshops*, música e muito *merchandising*.



Apesar de não ter a dimensão de outros, nem os apoios, esta foi apenas a primeira edição e apesar de tudo conseguiu chamar veteranos nestas andanças e muitos novatos, fãs deste mundo onde a cultura japonesa reina. Um dos problemas que saltava à vista assim que chegávamos ao local era o edifício. Pequeno, muito pequeno, aliás, e em bastante mau estado de conservação. Apesar dos esforços da organização para o recuperar o mais possível, ainda eram visíveis muitos dos sinais do tempo a passar por aquelas paredes e chão. Todos os espaços eram demasiado apertados, e a zona dos videojogos encontrava-se literalmente numa cave onde era necessário até baixar a cabeça para não corrermos o risco de bater no tecto. Esta questão relativa ao espaço foi de facto a mais inconveniente e condicionante, pois notava-se o esforço da organização em querer proporcionar a melhor experiência possível aos visitantes, no entanto a falta de apoios era mais do que visível. Apesar desta dificuldade, o espaço estava repleto de referências à cultura japonesa. À entrada era paga a modesta e muito acessível quantia de 2€ – se tivermos em conta que existiam diversos *workshops* gratuitos onde apenas era necessária a inscrição prévia. Juntamente com o bilhete, era oferecido aos visitantes uma saqueta com três cartas *Magic*. Dividido em diversas salas, numa delas encontrávamos o *merchandising* proveniente de lojas profissionais. Aí podíamos encontrar todo o tipo de produtos referentes aos videojogos, manga e comic. Nesta zona

estavam presentes três lojas. Numa delas podíamos encontrar peluches e os mais diversos produtos que destacavam o Super Mario, *Navegantes da Lua*, *Naruto*, *Full Metal Alchemist* e *Pokémon*. Na seguinte, reinavam as *action figures*, tshirts (onde *Assassin's Creed Revelations* e *Diablo III* marcavam presença) e até uma tentadora varinha do Harry Potter – que jeito daria sair por aí a lançar *Wingardium Leviosas!* – entre as já tradicionais cartas *Magic*, presentes em grande peso por todo o evento. Na última bancada representativa de uma loja profissional, existia uma parafernália de porta-chaves referentes a *Naruto*, *Bleach*, *One Piece* e muitos outros. Nesta bancada podíamos encontrar também espadas de tamanho real dos mangas e animes acima referidos e de outros. Em todas as bancadas, havia obviamente diversos mangas que chamavam ainda mais a atenção dos presentes. Esta era sem dúvida a sala mais povoada e que mais ia despertando a atenção dos presentes. Noutra sala, estavam presentes várias bancadas de lojas ditas não profissionais. Entre elas estavam stands relativos à criação artesanal de roupas e acessórios do universo manga; assim como grupos dedicados ao desenho e à criação de fanzines. Marcava ainda presença um grupo que se dedica à realização de *podcasts* e vídeos relativos ao *Star Wars*. Ao longo do corredor deste curto espaço, estavam expostos diversos trabalhos de vários artistas nacionais, verdadeiras obras de arte digital que davam sem dúvida uma cor bem mais interessante às paredes quase sem tinta



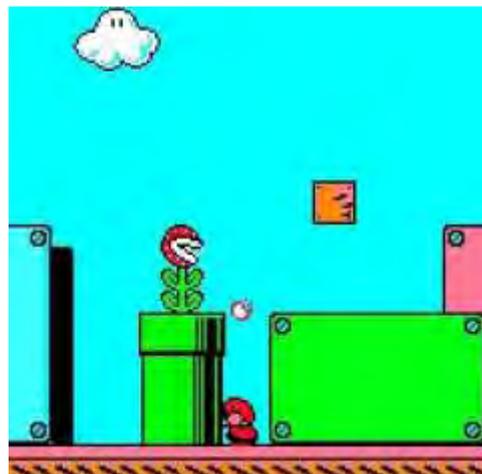
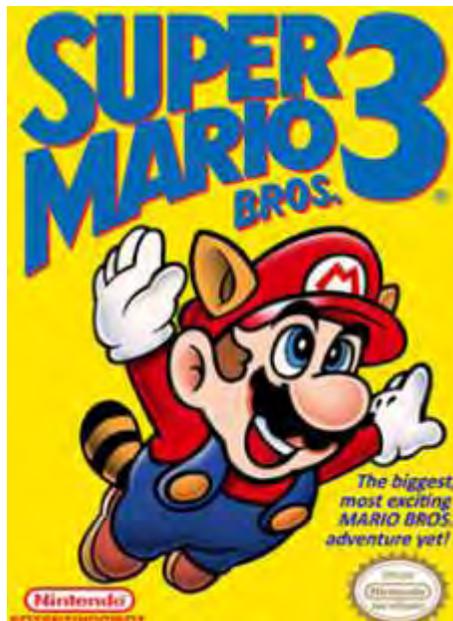


Apesar de poucos cosplayers, não deixava de ser interessante ver os que por lá mostravam as suas criações, tendo ainda direito a um desfile por um dos jardins mais conhecidos da cidade de Faro

do espaço. Este corredor era definitivamente um local de paragem obrigatória para contemplar as obras que por ali se encontravam. Como não poderia deixar de ser, e sendo as cartas *Magic* tão influentes no nosso país, existia um espaço totalmente dedicado a elas. Aqui, e com inscrição prévia, decorriam duelos e trocas de cartas, não só de *Magic* mas também *Yu-gi-Oh*. Esta interacção de *card games* decorria também no pátio, onde em muitas das mesas víamos os donos de extensas colecções a exibi-las orgulhosamente a quem estivesse presente. No pátio existia ainda um pequeno palco onde decorreu uma sessão de *karaoke* em que a língua japonesa reinou e que ia animando a tarde de todos os visitantes. A paragem seguinte era a "Cave dos videojogos". Um espaço apertado, baixo e fracamente em mau estado. Mas a

presença de consolas como GameCube, Nintendo 64, Mega Drive e Playstation 1 e 2, faziam meter um pouco de lado a questão do espaço. Podíamos jogar clássicos como *Mario Kart Double Dash*, *Tekken*, *Mario Kart 64* e *Sonic the Hedgehog*. Apesar de pequeno, neste espaço, e sobretudo devido ao jogo Multiplayer, era aqui que se passava muito do tempo. Com o calor que se fazia sentir em todos os restantes espaços – não estivéssemos nós no Algarve – passar algumas horas numa cave escura e fresca, era de facto tentador! Existia ainda uma sala onde decorriam os *workshops*. Gratuitos mas com capacidade limitada a 10 pessoas, necessitavam de uma inscrição prévia. Os temas eram bastante variados e passavam por *workshops* de *cosplay* e *sushi* (ambos esgotados), assim como de ilustração 2D, escultura de figuras de animação e desenho real. Todos eles bastante

interessantes e que sem dúvida mereciam a atenção dos visitantes. Apesar de poucos *cosplayers*, não deixava de ser interessante ver os que por lá mostravam as suas criações, tendo ainda direito a um desfile por um dos jardins mais conhecidos da cidade de Faro. Como não poderia deixar de ser, e não fosse este um evento onde a cultura japonesa está bem presente, no bar podíamos comprar *sushi* e *noodles*, acompanhados dos tradicionais *hashi*. Em suma, este evento foi uma lufada de ar fresco para todos os *geeks* espalhados pelo país fora e que precisavam de se deslocar a Lisboa e Porto para acompanharem eventos do género. É de facto uma pena o espaço e a falta de apoios, mas esperamos que para o ano se volte a repetir em melhores condições para que todos fiquemos a conhecer um pouco melhor todo este universo de cultura japonesa.



Por Ricardo Gouveia

» Sistema: NES
» Ano: 1991 [EU]

Normalmente, quando as consolas já estão a fazer as malas para sair do mercado, ante a novidade de uma sucessora mais poderosa, é quando se costumam dar as “machadadas finais”. É como gosto de chamar a lançamentos de grande qualidade no final de vida de uma consola (por exemplo, para mim *Zelda*, *Xenoblade*, *Last Story* e *Pandora's Tower* foram as “machadadas finais” da Wii). Adiante, já se previa o lançamento da Super Nintendo, uma consola com quase o dobro da qualidade da NES, quando foi lançado o terceiro jogo da revolucionária série *Super Mario Bros.* para a consola. Podiam ter seguido os moldes de *Super Mario Bros. 2*, sobretudo a nível gráfico, de jogabilidade e de organização do jogo... mas não, *Super Mario Bros. 3*

revolucionou mais uma vez a série, bem como todo o género dos jogos de plataformas. Miyamoto e companhia quiseram fechar a vida da Nintendo Entertainment System com chave de ouro, e conseguiram: o jogo foi um sucesso de vendas (vendeu mais de 18 milhões de unidades nas suas várias edições) e de análises na imprensa.

A história do jogo continua a não ser tão original, apesar de incluir elementos novos e relevantes, nem tão importante para a experiência em geral. Os irmãos Mario e Luigi têm que percorrer oito mundos (conjuntos de níveis) para salvar o Reino Cogumelo de Bowser e os seus fiéis seguidores. O grafismo deste jogo foi o que sempre me chamou mais neste jogo, sobretudo por estar bastante à frente do seu tempo e de tudo o que tinha sido feito na consola até ao momento. Os níveis eram muito mais coloridos, com mais detalhes e perceptíveis que nos jogos anteriores.

Super Mario Bros. 3

Como em todos os jogos de Mario, o som é uma componente bastante importante e que muito ajuda na experiência. A banda sonora é composta por vários temas originais (e não só), alguns tão clássicos

Como não poderia deixar de ser, não falta o modo multiplayer, que acaba por ser o grande ponto a favor na longevidade de London 2012

que ainda são assobiados actualmente por vários jogadores (isto também para não dar a parecer que sou o único). Em suma, temas novos, animados e mais que adequados para o jogo e para todos os seus ambientes.

Claro que não nos podemos esquecer do grande contributo que este jogo deu à série e a tudo o que conhecemos hoje do mundo de Mario, tendo introduzido bastantes elementos que ainda hoje são usados. Foi neste episódio que se

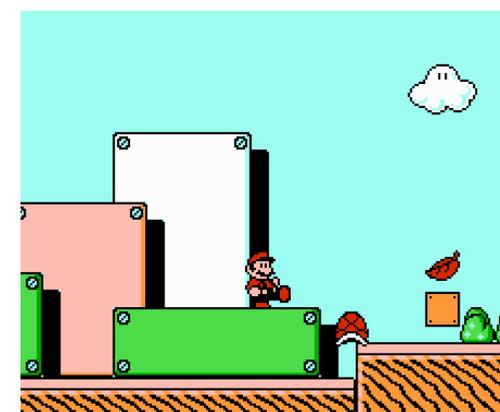
introduziram os disfarces de Mario (usando itens como a "Super Leaf"), um mundo de mapas, os Koopalings e até mesmo a cor do cabelo de Bowser tiveram origem na sua despedida da primeira consola caseira mundial da Nintendo.

Mais uma vez, um jogo de Mario viciante, fluido e com tudo de bom a que a série nos habituou na consola em questão. Este *Super Mario Bros. 3* é bem capaz de colar um jogador ao ecrã por horas a fio, para jogatanas ocasionais e com muito para fazer e procurar, mesmo depois de acabar todos os níveis.

Um jogo mais que recomendado e que, apesar das notas altas das análises que costumo fazer, merece cada pixel do 10 que lhe dou.

» High Score

Longevidade	9
Jogabilidade	10
Gráficos	10
Som	9
Total	10



Super Mario Bros.3

2

Por Gonçalo Tordo



Para mim este é o melhor *Super Mario* alguma vez feito: tem a quantidade perfeita de *power-ups* e níveis, a dificuldade escala de forma progressiva e adoro até a variedade nos mundos.

Os gráficos e som são também muito superiores aos dos dois jogos anteriores (ajudado também pelo facto de este ser um jogo que saiu já nos anos finais da *NES*).

Penso que mesmo na altura não havia dúvidas de que este ia ser um jogo que iria ficar na história, aliás, a *Nintendo* estava tão certa disso que até criou o filme "The Wizard" para os cinemas, longa-metragem esta que era pouco mais do que um gigante anúncio para a *NES*, os seus jogos, mas especialmente para o *Super Mario 3*.

> High Score

10

Super Mario Bros.3

3

Por Ivo Leitão



Super Mario Bros. 3 é a epítome de jogos de plataformas para a 8-Bit da *Nintendo*. Lançado originalmente no ano de 1988 em terras do Sol Nascente, introduz imensos novos elementos na jogabilidade que estão presentes nos restantes *Mario 2D* até aos dias de hoje, tal como a separação de níveis por intermédio de um *hub*. Os controlos permanecem precisos, bem como foi introduzida uma série de novos *power-ups* que adicionam novos elementos à jogabilidade, como o famoso tanooki-suit que permite a Mario voar por um período de tempo. Os níveis estão deliciosamente bem estruturados, com imensas áreas a explorar e segredos a descobrir. Um jogo lendário.

> High Score

10

Super Mario Bros.3

4

Por João Canelo



Super Mario Bros. 3 é um dos melhores jogos de plataformas de sempre. É impossível ficar indiferente perante a sua genialidade, com uma qualidade gráfica que levou a *NES* ao limite e uma jogabilidade tão refinada que ainda hoje influencia os novos títulos da série. É o primeiro a apresentar o mapa-mundo no universo de Mario, desenvolvendo níveis mais ricos, com segredos, *power-ups* e objectos para colecionarmos, criando uma longevidade invejável.

É, acima de tudo, uma experiência divertida, que nos ficará para sempre na memória. *Super Mario Bros. 3* é o melhor jogo da série e, se ainda não jogaram, façam um favor a vocês mesmo e ajudem Mario a derrotar o malvado Bowser.

> High Score

9

Top 20

Músicas The Legend of Zelda

Parte 2 - 10>01



Por Luís Filipe Teixeira

Não é segredo nenhum que a música é um elemento de extrema importância nesta grandiosa lenda que é a de Zelda, nem que seja pelo facto de em quase todos os jogos termos um instrumento musical à nossa disposição, seja ela uma ocarina, uma harpa ou uma flauta de pan, entre outros. Aliás, toda esta banda sonora é tão memorável que foi criado aquilo que dá pelo nome de Symphony of the Goddesses. Uma sinfonia que está neste momento a espalhar magia pelo mundo.

Chegamos à segunda parte do TOP Músicas *The Legend of Zelda* com os lugares 10-01. Como mencionei na edição anterior, esta lista é pessoal, portanto encontram-se aqui as 10 músicas que pessoalmente me marcaram mais. Não incluí propositadamente o mítico tema principal numa tentativa de revelar que *The Legend of Zelda* tem tanto mais para dar. Espero que tenham gostado desta aventura musical cheia de recordações e, se consegui fazer com que ganhassem curiosidade e vontade de jogar certo jogo da saga que ainda não tenham jogado, então sinto que alcancei mais um objectivo!

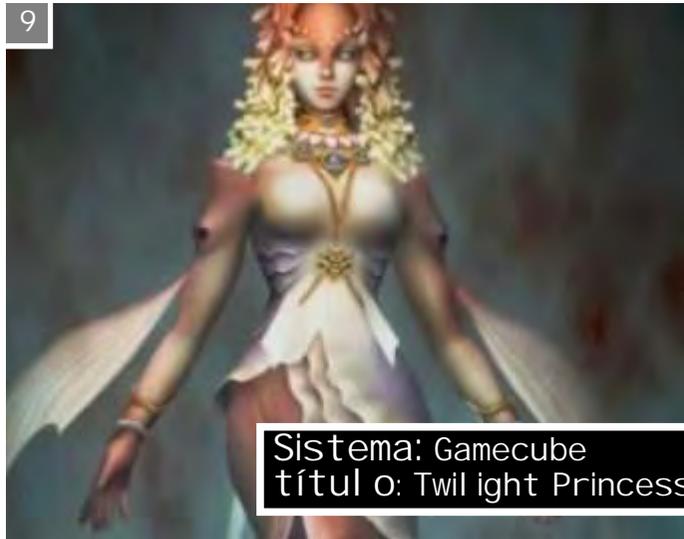




Zelda's Lullaby

www.youtube.com/watch?v=EPHbtjqWM8

» Confusão, trabalho, suor... É em Zelda's Lullaby que Link encontra a perfeita cura e estado de repouso após todas essas aventuras. Com uma jovem Zelda a cantar-lhe esta música calma, Link (e nós jogadores) é colocado num estado hipnótico, quase transcendental. Basta reparar no olhar dele em *Ocarina of Time*. "Isto é lindo..." é o pensamento que paira no ar. Terá sido amor à primeira vista?



Queen Rutela's Theme

www.youtube.com/watch?v=6IIICEAKUMtU

» Cuidado com o factor nostálgico, pois Queen Rutela's Theme é uma versão alternativa de Serenade Of Water de *Ocarina of Time*... Mas não é apenas mais uma versão. É a versão final, versão que toca na perfeição. "Por favor, não me façam sair deste cenário; já não me importa o progresso no jogo" são apenas alguns pensamentos que revelam que a nossa vida mudou a partir daqui. Um instrumento de cordas, uma melodia celestial e o som do vento e da água a dançar no fundo são elementos suficientes para nos colocar completamente fora de nós.

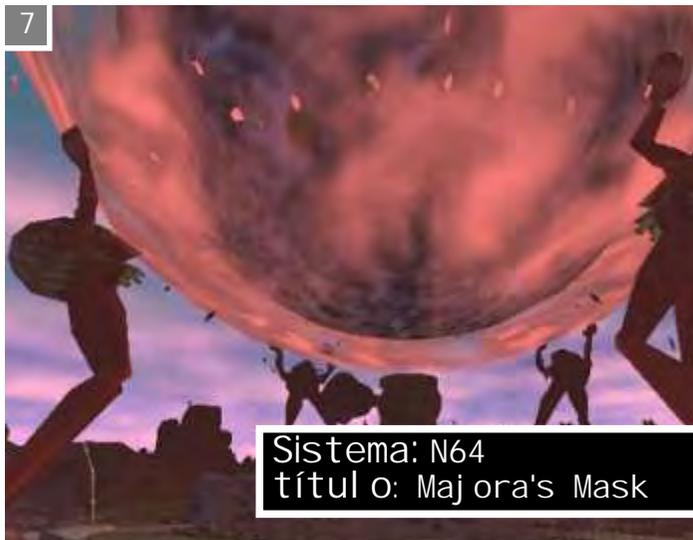


Fi's Farewell

www.youtube.com/watch?v=8DAJBU4Wtqg

» São várias as sensações evocadas por este tema. A parte inicial dominada pelo piano deixa-nos num estado de reflexão. A sinfonia começa a surgir levemente ao fundo até que tem o seu auge no momento em que o piano é substituído pela flauta pan. Momento esse que nos leva a respirar fundo, como que se estivéssemos a acompanhar o sopro da flauta. Volta o piano, volta a reflexão. Toda a composição tem um certo toque antigo, como que se estivéssemos a presenciar algo de outra era. Característica esta que faz sentido, pois cronologicamente falando, este é o primeiro jogo da saga.





Sistema: N64
título: Majora's Mask

Giant's Theme

www.youtube.com/watch?v=W62BAyLkvyk

» Esta é provavelmente a peça com a sonoridade mais dramática da lista. Passaram-se 3 dias em *Majora's Mask*, a lua está quase a colidir com o nosso planeta e... É um facto que o ambiente aqui criado é de pura tristeza. Giant's Theme traz-nos a tragédia no seu mais alto nível e os mais sensíveis até poderão deixar cair uma lágrima ou outra.

A mudança de uma nota para a outra dá-se muito lentamente, deixando-nos com aquele "espaço" suficiente para podermos incorporar todas as suas



Sistema: N64
título: Majora's Mask

Song of Healing

www.youtube.com/watch?v=XDX4ZwUeOok

» Não há dúvida que *Majora's Mask* é um jogo bastante macabro. É como que se fosse um episódio da Twilight Zone dentro da lenda de Zelda e até os personagens mais alegres apresentam-se de forma assustadora. Como o nome indica, o Song Of Healing é essencial, livrando-nos de certos feitiços e deixando-nos viver como o Link que todos conhecemos. Seria de esperar que esta canção fosse alegre e nos oferecesse um sorriso na boca, pois o mais importante enquanto vivos são mesmo os sorrisos. Mas não. O que recebemos é algo sinistro, quase a lutar pela sobrevivência. Por vezes até se nota a dificuldade que as notas têm em surgir devido ao seu ritmo que é inconstante.



Sistema: Game boy
título: Oracle of Ages

Nayru's Song

www.youtube.com/watch?v=ncoDef0d28s

» Sim, este jogo saiu em 2001 e sim, esta música parece ter saído de um filme de ficção científica dos anos 80 ao estilo de "TRON". Aqueles filmes retro que se querem fazer passar por futuristas. A melodia principal é linda (parte vocal no jogo), mas essa não é a razão pela qual o tema deste oráculo se encontra na lista. Destaco o som de fundo, a estrutura acórdica (harpa no jogo) que acompanha essa melodia. Tão retro-futurista; tão nostálgica a olhar para a frente.





Color Dungeon Theme

www.youtube.com/watch?v=GXB6krFOLok

» O Dungeon Theme é sem dúvida o meu tema preferido do *The Legend of Zelda* original. É de tal forma misterioso, ao ponto de nos transportar mentalmente até ao local onde nos situamos no jogo: uma masmorra que pede que avancemos passo a passo com a devida cautela. Quem teve a sorte de jogar *Link's Awakening DX* no Game Boy Color, recebeu a oportunidade de ouvir uma versão mais evoluída desse tema, contando com um *twist* a meio. Uma segunda "voz", por assim dizer.



Sanctuary Theme

www.youtube.com/watch?v=FROMc2DwMDk

» Existe um local no terceiro jogo da saga que me deixou aterrorizado. Joguei-o na altura em que saí e como ainda era muito novo não conseguia explicar bem o porquê de começar a tremer por todo o lado sempre que entrava para dentro da catedral. Anos depois revisitei a banda sonora e obtive a resposta. Até começa inocentemente bem, sim. Os 10 primeiros segundos não são nada que já não tenhamos ouvido, mas a partir daí começa o terror e entretanto já estamos tão envolvidos no jogo que não há escapatória possível.



Saria's Song/Lost Woods

www.youtube.com/watch?v=-ulnmFU6JKU

» Um dos temas mais conhecidos da lenda, aparecendo em quase todos os capítulos, sendo a derradeira prova de que às vezes a simplicidade é o que nos marca mais. Tal como acontece com Link no jogo, esta canção serena ajuda-nos a descansar de todo o stress criado nas batalhas. Respiremos fundo e deixemo-nos levar.





Sistema: n64
título: Ocarina of time

Temple of Time

▶ www.youtube.com/watch?v=Mc7BCZFP9Ww

» Acabamos de apanhar os valiosos Kokiri's Emerald, o Goron's Ruby e o Zoras's Sapphire. Dirigimo-nos até ao Temple of Time, entramos e... (podem clicar agora no link). Se isto não é épico, não sei. Uma música que vai ao encontro da grandiosidade do templo, transmitindo ao mesmo tempo a sua solidão através de um coro quase fantasmagórico. Sabíamos que o melhor do jogo ainda estava para vir. Simplesmente sabíamos. E estávamos prontos... *Sempre aeternam tempus aedes*, digo-vos.



Miguel Bulteau (Ópera Majora)

Por Luís Filipe Teixeira

Majora é uma ópera inspirada no jogo *The Legend of Zelda: Majora's Mask* criada pelo português Miguel Bulteau e a ganhar cada vez mais notoriedade um pouco por todo o lado. A PUSHSTART teve a oportunidade de entrevistar o criador.

Luís Filipe Teixeira - Podes falar-nos um pouco sobre ti?

Miguel Bulteau - Sou compositor e toco piano. Sempre gostei de música e do acto criativo em si, não só nesta área. A música dos jogos, juntamente com a clássica, sempre teve uma influência enorme em mim, desde o meu primeiro jogo aos 4 anos (*Sonic the Hedgehog*).

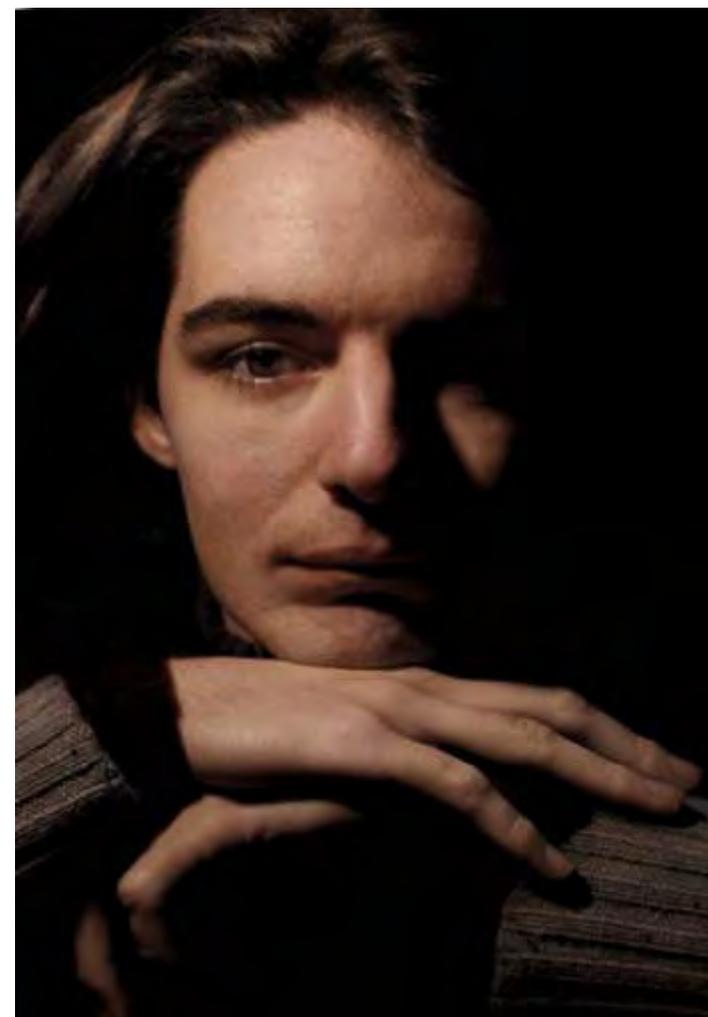
LFT - A componente musical sempre foi de extrema importância no mundo de *The Legend of Zelda*. O que te fez escolher *Majora's Mask* e não outro *Zelda* para criar uma ópera?

MB - *Majora's Mask* tem uma profundidade emocional superior a todos os outros jogos da série *Zelda*, pelo menos para mim. Foi um jogo muito marcante, por razões que ainda não entendo bem. Aos 11 anos levantava-me às 3 da manhã para ir jogar de tão viciado que estava! Há algo de extremamente pesado e complexo naquele jogo e acho que o que mantém essa sensação viva é o facto de que tudo é suficientemente

vago na sua narrativa. Não entendemos bem tudo o que se passa à nossa volta, nem somos sequer parte desse mundo. Chegamos a meio de um acontecimento e somos bombardeados com os problemas de toda a gente, muito mais estabelecidos do que a nossa presença lá. E, mesmo quando resolvemos tudo, fica imenso por responder. É um mundo que não contava conosco, que funcionava por si, simplesmente estava perto de acabar. A maneira como o jogo funciona cria a impressão de que o mundo é muito mais profundo do que aquilo que mostra, e que, tal como muitas vezes na vida real, não esclarece tudo o que se passa. Se adicionarmos a isso o facto de que todos os personagens têm uma rotina própria, pensamentos e preocupações, temos material emocional para dar e vender, ao invés de personagens unidimensionais que não preenchem nenhum papel senão o de cenário ou função básica de jogo. O que seria de uma ópera sem material emocional?

LFT – Em *Majora's Mask* descobrimos que a Lua vai colidir com a Terra passados 3 dias. O nosso objectivo é impedir tal catástrofe. No site oficial dizes que a ópera está escrita de forma a que até quem não conhece os jogos a pode apreciar. Em que consiste a narrativa de *Majora*?

MB - De facto, a história não necessita de nada que não seja introduzido, por exemplo, no prólogo da obra. Em termos muito simples, a máscara de Majora é um artefacto onde habita uma entidade maligna. Um estranho vendedor de máscaras tem-na guardada consigo para



impedir que caia nas mãos erradas. A história começa com esse mesmo vendedor desesperado porque a máscara lhe foi roubada por um duende traquinas. Ao pô-la, o duende é gradualmente possuído e as suas traquinices passam a actos mais devastadores, culminando na catástrofe iminente da queda da lua. Isto, contudo, ocorre em segundo plano em palco. A narrativa da ópera em si foca-se principalmente numa história paralela a esta, a de dois habitantes deste mundo, Kafei e Anju, que tencionam casar. Isto faz de Kafei o personagem principal, decidido a recuperar a sua máscara matrimonial (outra, não a de Majora, mas o equivalente a uma aliança) também roubada por um ladrão chamado Sakon. É no fundo uma história sobre promessas e deveres, coisa que o jogo sublinha bastante.

LFT – Link, o personagem principal do jogo, vai estar ausente em *Majora*, tornando esta obra ainda mais interessante. Porquê essa decisão?

MB - A razão é complexa. A intensidade de um drama em palco depende do foco nas emoções de um grupo específico de personagens. Um jogo do género de *Zelda* é criado como um meio interactivo, feito para ser explorado. Transformar o drama de *Majora's Mask* numa série de tarefas essencialmente cíclicas a serem cumpridas em palco seria redutor. O herói, mudo, cumpre esse papel no jogo porque é a nossa ligação a esse mundo. É o meio pelo qual o público do jogo desfruta do seu conteúdo. O público de um espectáculo de palco desfruta do seu conteúdo simplesmente estando atento à

representação. Se este não precisa de mais nada como intérprete, porque não livrarmo-nos do *Deus Ex Machina* que Link personifica e humanizarmos um pouco mais o drama, aproveitando a riqueza dos personagens nativos a esse mundo?

A história principal é a de Kafei e Anju. O primeiro, durante a sua busca pela máscara matrimonial, testemunha em paralelo o estado decadente de tudo o que o rodeia. Há um paralelismo teológico durante a história, referente ao passado do mundo onde se desenrola a acção, que não é invasivo mas é fulcral para o desenvolvimento dos personagens e para dar à história a sua profundidade extra, sempre meio escondida, esquecida, e apenas conhecida através de pistas vagas (tal como no jogo). Esse paralelo está mais a cargo do vendedor de máscaras, preocupado em tirar a *Majora's Mask* do seu, apesar de tudo, inocente hospedeiro.

LFT - O tom dramático e ambiente sombrio são características que fazem parte da banda sonora de *Majora's Mask*, tornando-a talvez a mais obscura de toda a série. Irão estar presentes todos os temas do jogo?

MB - Nem todos os temas aparecerão, simplesmente porque nem todos os personagens ou lugares aparecerão. Farei questão de mostrar o máximo possível sem sobrecarregar ou estragar a história com tangentes desnecessárias.

Não sou grande fã de *medleys*. Gosto de desenvolvimentos e de explorar temas. Não faço isso com todos, porque há muita coisa que não é explorada a fundo na



Informações detalhadas em:

Site Oficial: <http://www.mbulteau.com/majora.html>

Blog: <http://majoraopera.wordpress.com/>

Facebook: <http://www.facebook.com/majoraopera>

As demonstrações podem ser visualizadas em:

<http://www.youtube.com/user/MBulteau13/videos>



própria história, mas faço questão de enriquecer a pauta com coisas que fazem sentido na história. O tema do vendedor de máscaras, a Song of Healing, por exemplo, aparece constantemente sob vários disfarces, ligada à noção de promessa. Para um fã do jogo com bom ouvido, está cheia de detalhes para serem ouvidos várias vezes. Para um fã que também seja nerd de música, então, a pauta é um parque de diversões no campo da análise musical.

LFT – Na Internet pode visualizar-se algumas demonstrações. Qual é a razão do facto de podermos ver apenas a sombra dos personagens nos vídeos? Podes revelar-nos mais sobre estas?

MB – É simples: falta de meios. Quando não se tem o ideal, evita-se mostrar o menos bom (cabelo, chapéus de papel e cartão, etc.). As demonstrações foram criadas para testar o público da Internet, de modo a ver se isto teria pernas para andar. Inicialmente nem era suposto terem vídeo. Pensei que seria interessante ver-se a discussão no gabinete do Mayor através das cortinas da janela atrás da sua poltrona. Depressa me apercebi que o público muito visual de hoje em dia precisaria de ter algo para o qual olhar enquanto ouvia.

Funcionaram bem demais, tanto que comecei cedo à espera de poucos visionamentos e de um crescimento gradual enquanto escrevesse, mas quando pus a primeira demonstração no YouTube,

em Março, 20 minutos depois tinha 4000 views, porque tinha ido parar ao site Kotaku.

LFT - *Majora* vai ter uma duração de três horas e meia. Que solução encontraste para conseguir manter a atenção do público?

MB - Fluidez. O trabalho vai sendo mostrado em grandes pedaços seguidos, e quem já ouviu não sente uma hora passar. E isto sem nada senão som virtual e uma pauta vocal. Sabendo que cada acto durará à volta de uma hora, contando com intervalos entre cada um, não estou preocupado. Em termos de cenários, a diversidade de lugares que Kafei visita ajuda muito à falta de capacidade de atenção da nossa geração irrequieta. Não há um acto com menos de dois cenários diferentes, isto sem falar nos variados movimentos em cena e no facto de, segundo um bom amigo meu, a minha música ter “vértices.”

LFT - Quando estará esta obra de arte pronta?

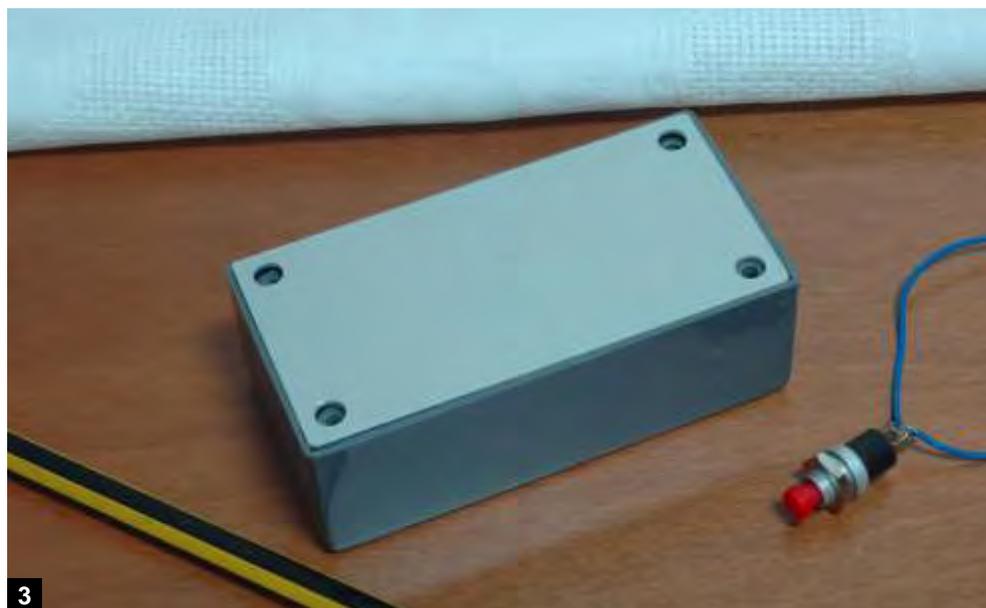
MB - Pronta, pronta, não há maneira de saber. Tenciono ter a primeira demão de tudo, sem revisões feitas, antes do fim do ano e, mesmo assim, isso significa pouco no que diz respeito ao produto final. Estamos numa fase em que o que é preciso por agora é paciência e muito trabalho.

Criar botões para simuladores



Por Tiago Lobo Dias

Já há muito tempo que tinha imaginado fazer um painel de controlo para o *Flight Simulator*. Um dos últimos projectos que fiz (*PC inside Amiga 1200*) devolveu-me essa vontade pois a técnica usada é a mesma. Um painel de controlo serve para os aficionados, (leia-se *geeks*, ou viciados) em *Flight Simulator* (um dos melhores simuladores de aviões que existe), terem uma maior sensação de realidade, tendo algumas funções de *cockpit* num painel externo, em vez das tradicionais teclas do teclado. Com o tempo os amantes da aeronáutica vão tentando simular melhor o *cockpit* do avião. Para além dos controladores direcção, velocidade e pedais, disponíveis via *joystick* e restantes periféricos, tentam também simular funções como: luzes, *flaps*,



comunicações, travões etc... Das várias técnicas existentes, algumas são bem complexas e requerem bons conhecimentos de electrónica, mas a técnica de que hoje vou falar é simples e qualquer um a pode executar com um pouco de habilidade e paciência. Basicamente o que se pretende é criar um ou mais botões que quando pressionados executem a mesma função que uma tecla do teclado. Por exemplo, imaginemos que para ligar as

luzes do avião usamos a tecla "L", então o nosso botão externo quando pressionado deverá fazer a mesma coisa que a tecla "L" do teclado. Para tal precisamos de um teclado de PC (não o principal que usamos, mas outro), USB de preferência, para o transformar no nosso painel de controlo. Com o teclado USB (externo), temos tantas funções que podemos utilizar quantas teclas o teclado tiver. De notar

que, quando temos dois ou mais teclados ligados no computador, ambos fazem a mesma coisa. Não podemos ter um teclado em que a tecla "L" faça uma coisa e no outro execute outra função. Dois teclados farão funções iguais. Visto que as funções já estão todas feitas, só temos que mudar um pouco o funcionamento do nosso controlador (teclado). Quando o abrimos vamos verificar que é composto por um circuito impresso e por 2 membranas de borracha e obviamente o cabo USB e as teclas em si (ver fotografia 1). O funcionamento é muito simples: quando carregamos numa tecla, na prática estamos a permitir que a corrente passe pelo circuito impresso. Imaginem uma lâmpada e um interruptor: para termos luz temos de carregar no interruptor para deixar a corrente passar pelo filamento da lâmpada. Aqui é a mesma coisa, para termos a função de determinada tecla temos que carregar nela, esta, quando premida, faz contacto entre 2 pontos de metal das membranas, permitindo que a corrente passe pelos circuitos indo ao circuito impresso e informando o PC via USB qual tecla foi pressionada. Para permitir mais de cem combinações de teclas diferentes o circuito tem dois *slots* onde encaixa cada uma das membranas. Imaginem que a tecla faz contacto entre dois fios, o "+" e o "-", ora na prática é como se a 1ª membrana correspondesse ao "+" a 2ª membrana ao "-" (ou vice-versa). O 1º

slot tem 7 pontos de contacto e o outro 18 (ver fotografia 2). Pode acontecer duas teclas diferentes estarem ligadas a um ponto comum de contacto mas apenas a um. Podemos assim ter dezenas de combinações diferentes e em simultâneo.

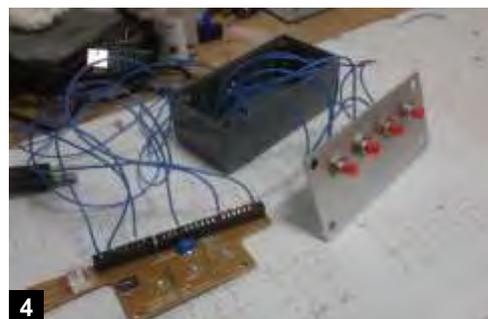
Cada tecla quando pressionada empurra uma parte de metal que faz o contacto entre 2 pontos da membrana, Ora, se substituirmos a tecla por um botão de pressão, o efeito é exactamente o mesmo. Para facilitar, podemos livrar-nos das membranas, elas existem para permitir que todas as teclas funcionem evitando o excesso de fios dentro da caixa do teclado, mas podemos retirá-las e meter fios só para as teclas que queremos. Se ligarmos um fio de um ponto qualquer de um *slot* até a outro ponto de outro *slot*, vai fazer uma das cento e tal teclas, apenas temos de testar os diferentes contactos e descobrir qual a combinação das teclas que queremos. Se não for por tentativas também se pode seguir visualmente as pistas da tecla que queremos pela membrana e ir ver onde vai dar, mas acaba por demorar mais tempo.

Imaginemos que a tecla "L" é feita com *slot* 1 contacto 5 mais slot 2 contacto 12. Se ligarmos um fio entre estes dois pontos o circuito vai informar o teclado que o utilizador está a pressionar o L, mas atenção, um fio ligado de um lado ao outro vai meter vários "L"s no ecrã, pois o contacto é permanente. Para fazer um só L, ou seja um só contacto,

temos que meter um interruptor momentâneo, nada mais do que a tecla fazia com um sistema de mola; metemos então um interruptor que gostemos e, pronto, está feito. Parece complicadíssimo, mas é extremamente simples.

Agora, tal como referi, esta técnica aproveita o funcionamento de um teclado convencional em que cada tecla é premida (vai abaixo) e depois volta à posição original (em cima), ou seja, contacto momentâneo não constante. Mas existem interruptores de contacto permanente (sem mola), chamados *switch ON-OFF*. Mas temos de os ver de outra maneira, não deixa de ser interruptor, mas não é de momento, é constante, fica no ON ou no OFF até fazermos outra acção. Visualmente são mais apelativos mas mais complicados de usar. Por exemplo, ligar as luzes, podíamos meter um *switch on/off* em que o Off seria a corrente não passa (desligado) e o ON a corrente passa (ligado), mas aqui o efeito era como se a tecla ficasse permanentemente carregada, podendo levar o computador e entrar em erro, (o jogo não está preparado para isto) principalmente se forem vários *switchs*. Para contornar esta situação é necessário mais trabalho e conhecimentos de electrónica, ficando esta parte para mais tarde quando me aventurar nesse campo.

Mas posso já adiantar que deverá



4



5



Botão de contacto com mola, o esquema mais fácil de executar, funciona como uma tecla.

6



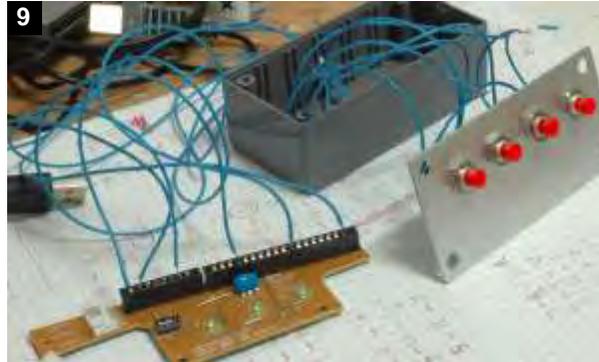
7



8

funcionar (não testei) com *switches* de 3 posições on-on-on. O *switch* funcionará como um de duas posições (on/off), ficando a posição do meio apenas de passagem para fazer o contacto que necessitamos, ou seja, quando passarmos por exemplo da posição de baixo para a de cima, passamos obrigatoriamente pelo meio e aí faz o contacto, ficando as posições cima e baixo desligadas. A posição do meio, apesar de poder ser permanente, a alavanca não fica lá, ou seja, faz de momentâneo. A questão é que se estes dispositivos têm 6 pinos de contacto e não estou certo que funcione. Voltando ao projecto, para dar um aspecto minimamente realista, convém usar botões sólidos inseridos por exemplo numa superfície metálica. No meu caso arranjei uma caixa em plástico com tampa em chapa (ver [fotografia 3](#)). Fiz 4 furos com berbequim, deixando espaço para mais tarde colocar outros 4 e pronto, foi só meter os botões e soldar os fios necessários (ver [fotografia 4](#)).

A revista PUSHSTART não se responsabiliza por qualquer dano feito no seu computador. Este texto relata um projecto feito pelo autor e não uma regra ou procedimento a usar. Caso o leitor queira replicar o projecto, deverá ter um conhecimento básico de electrónica e está por sua conta e risco.



DEMOSCENE

N.º8



Por Tiago Lobo Dias

Num mês da comemoração dos 30 anos do Commodore 64, não podia deixar de fazer referência a um demo para esta plataforma. E neste caso a escolha saiu em forma de compilação do grupo *Offence*. Esta produção de 2011 conta com mais de uma hora de Demo. Estão aqui presentes um pouco de todas as técnicas de Demoscene para 8 bits. Vídeo e áudio de grande qualidade. Um bom demo que resume bem o que foi o C64 e o que deu ao mundo em 1982.

Os primeiros 12 minutos são apenas texto, a demo propriamente dita

começa aos 11:55 com alguns minutos sobre o tema 2001 odisseia no espaço, outros temas estão presentes. Aconselho vivamente.

Índice do video:

[11:55](#) press space odyssey
[14:19](#) hal beat
[19:47](#) bad trip
[22:14](#) space walker
[26:54](#) scene heroes
[33:00](#) medusa loves you
[38:11](#) popcorn remix
[42:13](#) disk 3
[44:26](#) gotham greets
[48:13](#) circle multiplexer
[52:04](#) loudmouth
[55:43](#) venus
[59:00](#) disk 4
[01:00:24](#) balthazar
[01:01:19](#) tron cave
[01:06:56](#) run the credits
[01:09:22](#) cat-a-pillar

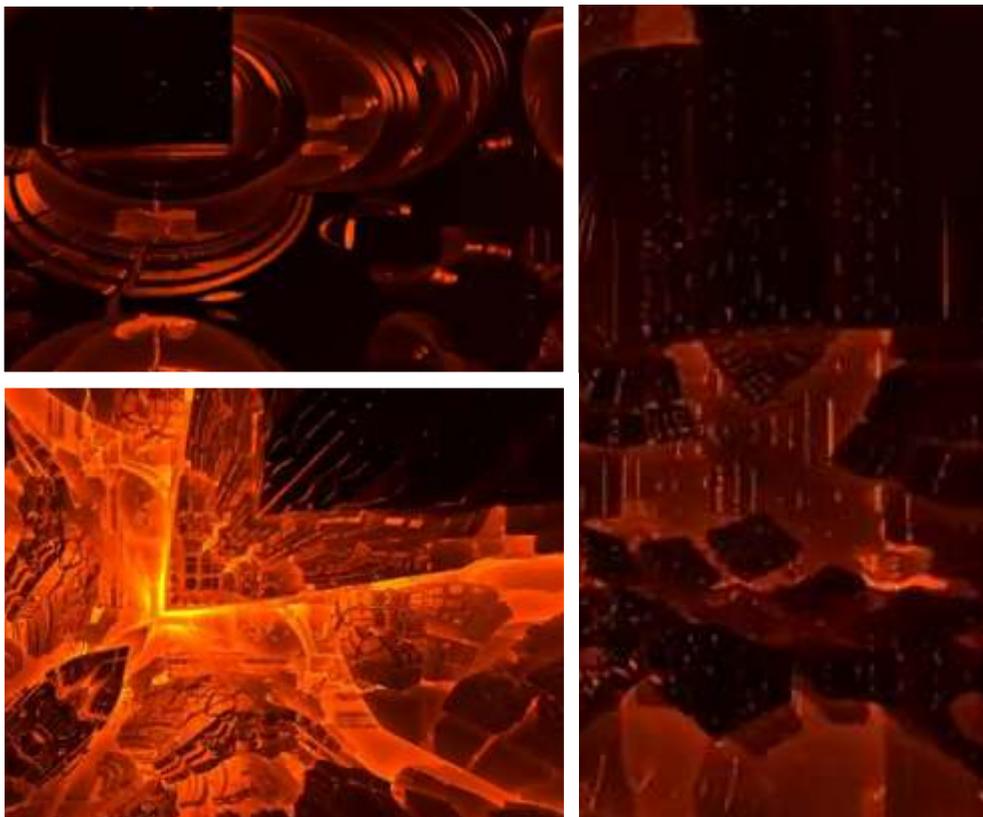


Os primeiros 12 minutos são apenas texto, a demo propriamente dita começa aos 11:55 com alguns minutos sobre o tema 2001 Odisseia no espaço, outros temas estão presentes. Aconselho vivamente

YouTube:

<http://www.youtube.com/watch?v=IEJyEBlllc>

Agora queria fazer-vos pensar um pouco com uma nova categoria de Demo que lançaram recentemente. Depois da 4KB, resolveram esticar a corda e meter uma nova competição a rolar, a 1KB !! Isso mesmo, 1024 Bytes !! Como é possível? Muita matemática, imaginação, e mentes muito criativas. A obra de arte é da responsabilidade da TDA (The Digital Artists) com o Demo "Embers".



Como classificar este trabalho?
Sublime. Já o vi várias vezes, muitas vezes mesmo, e continuo pasmado. O trabalho assenta basicamente em fractais, e somos transportados para uma espécie de passeio num corredor onde o grafismo se vai estabelecendo à nossa volta. Estão presentes os tons laranja, âmbar e amarelo. O grafismo é espectacular, mesmo que fosse na categoria de 4KB seria de louvar. Até som tem, obviamente condicionado ao minúsculo espaço disponível. Como é que é possível meter uma melodia e um grafismo destes em 1kb?

Demo: Embers
Ano: 2012
Produção: TDA (The Digital Artists)
Plataforma: Intel Macs (Mac OS X 10.7)
Prémios: 1ª lugar na [Assembly](#) 2012
Categoria: 1KB

Source Code:
http://tda.haxor.fi/files/tda_embers.zip

Youtube:
<http://www.youtube.com/watch?v=dgDlqC19kss>

O trabalho assenta basicamente em fractais, e somos transportados para uma espécie de passeio num corredor onde o grafismo se vai estabelecendo à nossa volta. Estão presentes os tons laranja, âmbar e amarelo. O grafismo é espectacular, mesmo que fosse na categoria de 4KB seria de louvar.

Deixo alguns dados mais técnicos (vou deixar algumas coisas em Inglês, pois até me parece mais fácil perceber assim...)

Sem ser comprimido: 2145 bytes

Versão final comprimida:

- decompressor stub and gzip-header: 44 bytes
- library imports and mach-o binary headers: 182 bytes
- hashes for the functions imported: 108 bytes
- x86 machine code for setting up audio and video: 213 bytes
- audio data (MIDI): 131 bytes
- GLSL shader code: 342 bytes

Tecnologias usadas:

- Custom linker with custom gzip-compressor
- import by hash for system libraries
- "pure" shader (GLSL) visual
- DLSSynth for audio
- Mandelbox scale 2. Iteration count glow + specular lighting

Para uma visualização com a melhor qualidade possível, 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.



Por Tiago Lobo Dias

30.º Commodore C64

O ano de 1982 viu nascer 3 máquinas muito importantes na história da informática: O IBM PC, que veio estabelecer o padrão de arquitectura *Pee Cee*, o ZX Spectrum, um anão com 1 palmo de largura que tanto fez as delícias da pequenada, e o Commodore 64. Os dois primeiros já foram aqui alvo de artigos. Hoje vou falar do gigante

Commodore 64.

Em 1982 a Commodore tinha no mercado o PET e o VIC20 a dar que falar, as duas máquinas vendiam bem, mas os seus engenheiros tiveram a ideia de fazer um computador de baixo custo que saísse da campo empresarial e entrasse totalmente no campo dos videojogos, mas que continuasse a permitir produtividade. A ideia foi

proposta a Jack Tramiel (director executivo) que concordou de imediato, mas exigiu que a máquina tivesse 64Kb de memória. O elevado preço da memória fazia com que o preço final fosse bem mais elevado do que o que estariam a contar mas Jack, no seu bom olho para o negócio, previu que os preços iriam baixar, ficando a preços bem razoáveis quando o computador ficasse pronto a entrar na linha de montagem. E assim começou a saga do modelo de computador mais vendido de todos os tempos. Estimam-se números perto dos 17 milhões de unidades.

O computador na fase de desenvolvimento foi apelidado de VIC-40, mas o seu nome final seria C64. O "C" de Commodore mais o numero de KB. A arquitectura era ainda 8-bits, a viragem aos 16 bits deu-se ligeiramente mais tarde.

Os engenheiros conceberam um computador pensado para as massas capaz de lidar bem com multimédia e jogos, mas também que custasse o menos possível a fabricar, com o intuito de o lançar a um preço que arrasasse a concorrência.

Nasceu assim uma *motherboard* com o mínimo de componentes possíveis e fácil de fabricar. A aquisição da MOS Technology (empresa de circuitos integrados) dava à Commodore uma integração vertical eficaz, reduzindo muito os custos de fabrico, bem como trazendo bastante *know-how*. Assim a meio de 1983 saíam da linha de

montagem 400.000 C64s por mês, um número impressionante. Várias razões justificam vendas tão altas, entre as quais, obviamente, a grande qualidade do produto e o preço, juntamente com uma campanha de *marketing* super agressiva. Decompondo estes dois factores:

- *A qualidade do produto* – 64 Kb de memória era um número espantoso tendo em conta o preço da máquina. Os seus rivais só mais tarde igualaram o valor. Aquando do lançamento a maioria da concorrência nem metade da memória tinha. Mas não foi só os 64kb, o grafismo e o som levaram-no ao estrelato. Com 2 bons chips para gráficos (VIC-II) e som (SYD) produzidos em casa a Commodore tinha uma vantagem enorme.

- *O preço e marketing* – Ao contrário do *marketing* desastroso que viria a acontecer com o Commodore Amiga, o C64 foi bem divulgado com boa publicidade que o colocou à venda não só em lojas de electrónica mas também em lojas de brinquedos e grandes superfícies. Kid Spencer, o principal responsável pela publicidade, sugeriu a Jack Tramiel uma campanha de 12 milhões de dólares a que este aceitou contra o que é um pouco a sua natureza. Uma das campanhas fazia a comparação entre o C64 e os seus principais rivais com a relação memória VS preço que dizia: (preços da altura), C64 com 64Kb por 595 USD ; IBM PC



com 16kb por 1565 USD ; Apple II com 48 KB por 1530 USD e Atari 800 com 16kb por 899 USD. Ficavam bem vincadas as diferenças. Outras campanhas foram feitas, com ou sem comparações com os seus rivais, e chegaram mesmo a ganhar prémios na *The Clio Awards* e, mais tarde, 2 prémios *Ally & Gargano* por anúncios de TV e rádio.

A machadada final chegaria em 1983 quando Jack Tramiel decide abater 100 dólares a qualquer pessoa que entregasse um computador na compra do C64. Vários clientes iam comprar Sinclairs entre os 50 e os 90 dólares

para o entregarem e terem desconto no C64. O engenheiro Bill Herd diz que os Sinclairs começaram a acumular nas instalações e a cerco ponto serviam para batentes de porta. Com esta medida as vendas da Sinclair aumentaram, mas os computadores não ficavam em casa das pessoas, ficavam nas instalações da Commodore.

Apesar de todo o seu sucesso, não foi um nascimento fácil. Devido ao pouco tempo para apresentar o protótipo, os engenheiros resolveram utilizar a caixa do VIC20, o que se revelou uma má decisão, o trabalho necessário para

comprimir todas a peças de modo a caber dentro da caixa acabou por custar mais dinheiro do que se tivessem feito uma caixa à medida. Nas primeiras semanas, quando Robert Russel, um dos engenheiros, verificou o conteúdo da ROM que estava a ser produzida na linha de montagem verificou que uma tecla não estava preparada para interagir com o *Shift*, resultando numa combinação de teclas morta. Todo o lote de ROMs foi para o lixo, dando à Commodore cerca de 1 milhão de dólares de prejuízo. Outro problema que afectou o C64 foi os engenheiros terem projectado um *BUS* e a equipa responsável por transformar o protótipo em computador na linha de montagem ter cortado as alterações do *BUS*, tendo feito com que o C64 tenha saído super lento neste campo. Segundo Russel, era como terem projectado um motor V8 com 8 linhas de alimentação, uma para cada cilindro, e no fim terem cortado 7. E a lista não fica por aqui, dezenas de problemas foram surgindo devido ao material barato produzido dentro de casa, e por falta de tempo para planear melhor o computador.

O C64 tinha um processador 6510 de 8 bits da MOS Technology. Este chip era derivado do 6502 criado por Chuck Peddle. Sendo um chip produzido em "casa" o seu custo foi baixíssimo, tanto em desenvolvimento como em produção. Era extremamente barato, mas deste 1977 que a evolução na

potência de processador na MOS se mantinha a mesma. Tinham falta de verba para acompanhar a evolução, e os chips derivados do original 6502, apesar da muita saída que tinham, começavam a acusar a idade.

Graficamente o computador vinha com o chip VIC-II que possibilitava 16 cores com 8 *sprites* de *hardware* disponíveis por *Scanline* ficando com um número de 112 *sprites* por ecrã (PAL). Tinha resoluções que iam a 320 X 200, embora a maioria dos jogos usasse resoluções inferiores.

No som, Robert Yannes (BOB Yannes) criou um dos mais brilhantes chips de som da história, o "SYD". Este chip tinha 3 canais com capacidades de: *envelope generator*, *ring modulation* e *filter*. O seu som estava tão à frente que Yannes afirmava que todos os outros computadores tinham um som primitivo, apontando uma das razões como terem sido produzidos por pessoas que não entendiam nada de som. O som do SYD rapidamente ganhou fama e foi a característica mais importante da máquina. Vários músicos o têm usado desde os anos 80, e ainda hoje muitos o usam. O seu som característico é muito apreciado, e há poucos anos, conseguiram meter 2 SYDs ligados na mesma *motherboard*, dando mais capacidade na criação musical. O C64 foi um dos principais impulsionadores no áudio do movimento Demoscene.

REVISTAPUSHSTART.COM



Em Outubro